

การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทย  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง  
สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

ศุภัชญา สุภเมธากร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2564

**DEVELOPING RECOGNITION ABILITY AND RETENTION IN  
THAI CONSONANT THROUGH LEARNING ACTIVITIES WITH  
IMAGERY AND STORYTELLING FOR EARLY CHILDHOOD  
STUDENTS**

**SUPATCHAYA SOOBHAMADHAGORN**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education**

**Department of Curriculum and Instruction**

**College of Education Science, Dhurakij Pundit University**

**2021**



## ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์      การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทยโดยการ  
จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

เสนอโดย                      นางสาวศุภัชญา สุภเมธากร

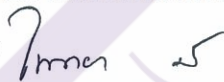
สาขาวิชา                      หลักสูตรและการสอน

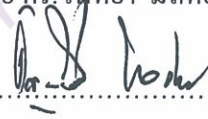
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์                      อาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัจย์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม                      ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองएम

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์)

  
..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
(อาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัจย์)

  
..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองएम)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.พงษ์กัญญา โณมน์โกศล)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกกลเกียรติ)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว

  
..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์

(อาจารย์ ดร.พงษ์กัญญา โณมน์โกศล)

วันที่ 30 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2564

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
ชื่อผู้เขียน	ศุภัชญา ศุภเมธากร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัจย์
ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองएम
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทย 3) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทย กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล จังหวัดปทุมธานี จำนวน 17 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำตัวพยัญชนะไทย 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติตรวจสอบสมมุติฐาน t-test for Dependent samples และ t-test for One sample

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237\*) 2) ความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าทดสอบครั้งที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (sig.=.014, t=2.762\*) 3) ผลการศึกษา นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยมีคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก

Thesis Title	DEVELOPING RECOGNITION ABILITY AND RETENTION IN THAI CONSONANT THROUGH LEARNING ACTIVITIES WITH IMAGERY AND STORYTELLING FOR EARLY CHILDHOOD STUDENTS
Author	Supatchaya Soobphamadhagorn
Thesis Advisor	Dr. Paitaya Meesat
Thesis Co Advisor	Asst. Prof. Dr. Anchalee Thong-Aim
Department	Curriculum and Instruction
Academic Year	2020

### ABSTRACT

The purpose of this experimental research was 1) to compare Thai consonant recognition ability of early childhood students by using activities with Imagery and Storytelling with the 70% set criteria, 2) to study the retention of Thai consonant recognition of early childhood students through imagery and storytelling activities by comparing scores between the first and the second tests. 3) to observe early childhood students' learning behaviors on Thai Consonant recognition through the imagery and storytelling activities.

The sample being used were 17 of early childhood students of kindergarten 1 at Thai-international School, Pathumthani. The sample of this research was drawn through Cluster random sampling. The research instruments were 1) lesson plans, 2) Thai consonant recognition ability tests, and 3) Thai consonants learning behavior observation form. The data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test for Dependent samples and t-test for One sample.

The result shown that 1) For the posttest on Thai consonant abilities, compared with the criterion score at 70 percentage, the students' score was higher than the criterion score significantly at the .05 level (sig.=.000, t=5.237\*); 2) For investigation on retention in Thai consonants recognition ability of the Early childhood students through the imagery and storytelling activities, the second test was conducted 2 weeks after the first test had been done. The score of second test was higher than that of the first test at the .05 level of significance (sig.=.014, t=2.762\*); 3) Learning behavior of the Early childhood students was at the high level.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาจาก อาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัตรู และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอน อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ได้ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิทยานิพนธ์ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในกระบวนการดำเนินการวิจัยมาตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ทำให้งานวิทยานิพนธ์มีคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร. พงษ์ภิญโญ แม่นโกศล และ อาจารย์ ดร. พงมาลย์ สกลเกียรติ ที่เมตตาเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และได้ให้คำปรึกษาพร้อมทั้งชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ ส่งผลให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.จตุพร มีสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมพร โกมารทัต และ อาจารย์ ดร.ปริดา หนูชู ที่เมตตาตรวจสอบเครื่องมือและข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน ตลอดทั้งเจ้าหน้าที่ผู้ที่เกี่ยวข้องที่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา และคณะครู โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยจนทำให้งานวิจัยเสร็จสิ้นในเวลาอันจำกัด

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ญาติพี่น้อง รวมทั้งเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจมาโดยตลอดการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องสักการะแก่คุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัย

ศุภัญญา สุภเมธากร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๑
สารบัญตาราง.....	๗
สารบัญภาพ.....	๘
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	6
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2. แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
2.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยปฐมวัย (2560).....	10
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมไทย การสอนพหุวัฒนธรรมไทย.....	24
2.3 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเงินตภาพ.....	31
2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง.....	36
2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการด้านสมอง(ความจำ) ของเด็กปฐมวัย.....	42
2.6 ทฤษฎีความคงทน การวัดความคงทน.....	54
2.7 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเรียนรู้.....	58
2.8 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้.....	64
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	73
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	77
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	77
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	78
3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	78

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	85
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	87
4. ผลการศึกษา.....	95
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียน ระดับปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70.....	95
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบ คะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์.....	97
ตอนที่ 3 ผลศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียน ระดับปฐมวัย.....	100
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	103
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	106
5.2 อภิปรายผล.....	106
5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย.....	110
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	110
บรรณานุกรม.....	112
ภาคผนวก.....	123
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	124
ข แผนการจัดการเรียนรู้.....	126
ค แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย.....	183
ง แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้.....	190
ประวัติผู้เขียน.....	192



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 สภาพที่พึงประสงค์ด้านร่างกายตามมาตรฐานที่ 1 และมาตรฐานที่ 2.....	13
2.2 สภาพที่พึงประสงค์ด้านอารมณ์ตามมาตรฐานที่ 3 มาตรฐานที่และ มาตรฐานที่ 5.....	14
2.3 สภาพที่พึงประสงค์ด้านสังคมตามมาตรฐานที่ 6 มาตรฐานที่ 7 และ มาตรฐานที่ 8.....	15
2.4 สภาพที่พึงประสงค์ด้านสติปัญญาตามมาตรฐานที่ 9 มาตรฐานที่ 10 และมาตรฐานที่ 12.....	17
2.5 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย.....	19
2.6 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์.....	19
2.7 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม.....	20
2.8 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา.....	21
2.9 ตารางสังเคราะห์พยัญชนะไทยตามลักษณะของตัวพยัญชนะ.....	27
3.1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้และจำนวนคาบ.....	79
3.2 เกณฑ์แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง.....	82
4.1 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียน ระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับ การเล่าเรื่อง.....	95
4.2 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียน ระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับ การเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม นักเรียนจำนวน 17 คน	97
4.3 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับ ปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน.....	97
4.4 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องครั้งที่ 1และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน.....	99

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
<p>4.5 แสดงคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพ้องชนะไทย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับ นักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 17 คน.....</p>	100



## สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1.1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....

6



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ที่มีอักษรที่ใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อการเขียนอ่านเป็นของตนเอง การเรียนเขียนอ่านขั้นพื้นฐาน จึงต้องรู้จัก และจำอักษรไทยให้ได้ก่อน รูปอักษรไทยประกอบด้วย พยัญชนะ 44 รูป สระ 21 รูป วรรณยุกต์ 4 รูป และเครื่องหมายอื่นๆ ในระดับการศึกษาปฐมวัย นักเรียนจะเริ่มเรียนพยัญชนะไทยเป็นอันดับแรก โดย การเรียนพยัญชนะไทย ส่วนใหญ่จะมีรูปแบบการเรียนผ่านการท่องจำ ก ถึง ฮ โดยจำแบบเรียงลำดับกันไป มีการใช้กิจกรรมเพลงประกอบ และใช้หนังสือคัดไทยประกอบภาพ เช่น ก. ใช้ภาพไก่ มาประกอบ (วาโร เฟิงส์สวัสดิ์, 2544) ซึ่งวิธีการดังกล่าวผู้วิจัยพบว่า ไม่สามารถทำให้นักเรียนจำพยัญชนะไทยได้เท่าที่ควร ตัวอย่างเช่น จำได้แต่ชื่อเรียกพยัญชนะ ร่วมกับรูปภาพประกอบ เช่น เรียกชื่อพยัญชนะ ก เมื่อเห็นรูปภาพประกอบ ไก่ แต่ไม่สามารถจำพยัญชนะ ก. ได้ หรือ ไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างพยัญชนะที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้ เช่น ก กับ ก เป็นต้น

การจะทำให้นักเรียนปฐมวัยจำพยัญชนะไทยได้ ผู้วิจัยเห็นด้วยกับวาโร เฟิงส์สวัสดิ์ (2544) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ควรนำแนวคิดจิตวิทยาการจำ โดยเฉพาะการที่ เด็กปฐมวัยจะจำภาพ ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง มาใช้ในการสอนพยัญชนะไทย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget(1969) ที่เสนอแนะว่า ปฐมวัยหรือวัยเด็กตอนต้นซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 2-6 ปี จะเริ่มเรียนรู้จากการกระทำที่ต้องอาศัยกระบวนการคิด รวมทั้งความสามารถในการใช้สัญลักษณ์ นอกเหนือจากการกระทำ ที่ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว ที่นำมาใช้ตั้งแต่แรกเกิด

แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ที่มักนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาในชั้นปฐมวัยมักเป็นกิจกรรมที่เข้าใจง่าย สนุกสนาน มีการเปรียบเทียบใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยใช้จินตนาการอย่างสร้างสรรค์ในการคิดเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่งในรูปแบบการสร้างสัญลักษณ์ หรือการคิดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic thought) การนำนิทานหรือเรื่องเล่ามาใช้ เป็นกิจกรรม

การเรียนรู้ภาษาในระดับชั้นปฐมวัยกิจกรรมหนึ่ง ที่ช่วยเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน สร้างความคิด และจินตนาการ จนเกิดความคิดเชิงสัญลักษณ์ ที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมถึงช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจำ (กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์, 2535)

นอกจากนี้การจะให้ผู้เรียนมีความจำที่ดีและยาวนาน ต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถนำ ข้อมูลที่เห็น ได้ยินเป็นเสียง หรือได้สัมผัสจากการจับต้อง ในระบบความจำการรับรู้สัมผัส (Sensory memory) ถ่ายทอดไปยังความจำระยะสั้น (Short-term memory) และไปสู่ความจำระยะยาว (Long-term memory) (Atkinson & Shiffrin, 1968) การจะถ่ายโอนข้อมูลไปยังความจำระยะยาวได้ ต้องอาศัยการ เกิดจินตภาพ มีการเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง หรือมีการระลึกถึงภาพที่โยงสัมพันธ์กัน ได้ ชัยพร วิชชาวุธ (2520) กล่าวได้ว่า หากนักเรียนสามารถได้เรียนรู้พยัญชนะ แล้วสามารถถ่ายโอน พยัญชนะที่เรียนไปยังความจำระยะยาวได้ ก็จะเกิดความคงทนในการจำ ดังที่กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528) ได้เสนอแนะ หลักการการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ ได้แก่ 1) การ จัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningful) เช่น การสื่อสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน การจัดเป็นระบบให้เป็น ลำดับขั้น และการจัดเข้ากลุ่มให้เป็นหมวดหมู่ เป็นต้น 2) การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนให้ผู้เรียนนึก ถึงสิ่งที่เรียน ขณะที่ฝึกฝนอยู่ มีการทบทวนบทเรียน และมีหลักช่วยการจำอย่างมีกฎเกณฑ์ 3) การ จำกัลดจำนวนสิ่งของที่จำได้ เพื่อจำกัดจำนวนข้อมูลที่เหมาะสมในการจำในแต่ละครั้ง ให้สามารถถ่าย โอนข้อมูลไปยังความจำระยะสั้นได้ และ 4) ข้อมูลที่ผู้เรียนได้มาควรอยู่ในความทรงจำระยะสั้นให้นาน ด้วยการทำซ้ำ และทบทวน อันนำไปสู่การถ่ายโอนและฝังอยู่ในความทรงจำระยะยาว ที่มีกระบวนการ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่อยู่ในความจำ และสิ่งที่ต้องจำ

กล่าวได้ว่าความคงทนในการจำเป็นสิ่งสำคัญมากในกระบวนการเรียนรู้ หากนักเรียนมี ความคงทนในการจำก็จะสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับการเรียนรู้เนื้อหาความรู้ใหม่ๆ ได้ Adams (1967) ได้กล่าวว่า การคงความสามารถที่จะระลึกข้อมูลที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทอดทิ้งไว้ชั่วคราวระยะหนึ่งก็คือความคงทนในการจำ นอกจากนี้ Atkinson; & Shiffrin. (1986) ได้แนะนำว่าการทดสอบความคงทนในการจำ ควรเว้นระยะเวลาห่างจากการทดสอบครั้งแรก อย่างน้อย 1 วัน เพราะเป็นช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือ ความคงทนในการจำ และทิพรัตน์ สัตระ (2549) ได้เสนอแนะว่าการทดสอบวัดความคงทนการจำที่ เหมาะสมนั้นจะควรมีการทดสอบจากข้อสอบฉบับเดียวกัน และเว้นระยะห่างระหว่างครั้งแรกกับครั้งที่ สองประมาณ 2 สัปดาห์ เป็นอย่างต่ำ

จากแนวคิดการกระบวนการจำในระบบสมอง ที่เริ่มจากความจำจากการรู้สึกสัมผัส ถ่ายโอนไปยังความจำระยะสั้น และความจำระยะยาวในที่สุด ความสำคัญของการเกิดจินตภาพ ผ่านการเชื่อมโยงเปรียบเทียบกับให้เกิดการคิดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic thought) ที่มีผลต่อการจำ อันนำไปสู่การพัฒนาภาษารวมถึงการเสริมสร้างความคงทนในการจำ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดจะเพิ่มพูนความสามารถในการจำพยัญชนะไทย โดยเริ่มจากการดูพยัญชนะไทย ให้เห็นภาพรูปร่างลักษณะ แล้วเชื่อมโยงจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ดังที่ Stephen (1993), Tiernan (1994) และ Dossey (1997) กล่าวว่า การสร้างจินตภาพ เป็นเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างความคิด อารมณ์ ร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ โดยการจะสร้างจินตภาพได้ จะต้องใช้ประสบการณ์เกี่ยวกับความจำ ความฝัน การมองเห็น การเชื่อมโยงเปรียบเทียบความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น และจินตนาการ จินตภาพนี้จะเป็นสิ่งที่ถูกถ่ายโอนเข้าไปในระบบความจำ (ชัยพร วิชชาวุธ , 2520) การใช้จินตภาพยังเป็นความสามารถในการตีความ หรือแปลความรูปภาพที่ใช้สื่อความหมายให้เป็นภาษาอย่างถูกต้องอีกด้วย โดยใช้ทักษะการใช้จินตนาการ และการเชื่อมโยงเป็นสำคัญ (Russell, 1985 อ้างถึงใน Avgerinou & Pettersson, 2011)

นอกจากจินตภาพช่วยในการจำแล้ว การฟังเรื่องที่เล่าก็สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจำได้เช่นกัน ดังที่ Malkina (1995) Aiea (2006) และสมศักดิ์ ปริญญา (2550) กล่าวถึง การเล่าเรื่องว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประสิทธิผลกับผู้เริ่มเรียนภาษา เพราะสามารถแสดงถึงอารมณ์ต่างๆ อันช่วยกระตุ้นการรับรู้ ส่งเสริมการสร้างจินตนาการ และก่อให้เกิดการจดจำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กเล็ก นอกจากนี้ยังสร้างความรื่นรมย์ให้แก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน สนุก และผ่อนคลาย ซึ่งก็มีผลต่อการจำด้วย (Coyle & Gomez, 2014)

เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้สอนอยู่ในระดับปฐมวัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังจำลักษณะพยัญชนะไทยได้ไม่ดีเท่าที่ควร หรือจำได้ในความจำระยะสั้น ไม่สามารถคงความจำได้หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่ง ทั้งนี้วิธีการเรียนการสอนพยัญชนะ ที่ใช้ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ผู้วิจัยใช้การท่องจำพยัญชนะแบบเรียงลำดับ ก ถึง ฮ ใช้กิจกรรมเพลงประกอบ และใช้หนังสือคัดไทยประกอบภาพ เช่น ก. ใช้ภาพไก่ แม้จะยึดหลักการสอนให้ฝึกซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เพื่อให้พยัญชนะที่เรียนถ่ายโอนเข้าสู่ความจำระยะสั้นไปยังความจำระยะยาวได้ในที่สุด แต่นักเรียนก็ไม่สามารถจำพยัญชนะไทยได้ กล่าวคือ เมื่อมีการทดสอบเรื่องของลักษณะพยัญชนะ นักเรียนก็ไม่สามารถแยกพยัญชนะบางตัวซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน ออกจากกันได้ เช่น กกก, ขขข, บบบ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำหลักการสร้างจินตภาพ ที่มีแนวคิดว่าจินตภาพ เมื่อเกิดขึ้นในระบบความจำ จะสามารถถ่ายโอนไปสู่ความจำระยะสั้น และฝังตัวในความจำระยะยาวในที่สุด โดยประยุกต์การจัดกลุ่มพยัญชนะ และการเล่าเรื่องประกอบของหนังสือนิทานผจญ

อักษร ที่เขียนโดย กุหลาว ชูพงศ์ไพโรจน์ (2561) หนังสือดังกล่าวได้มีการเชื่อมโยงพยัญชนะมีรูปคล้ายคลึง แล้วใช้เรื่องเล่านิทาน ให้นักเรียนเกิดจินตนาการ เห็นภาพว่าพยัญชนะตัวหนึ่งมีความเชื่อมโยงกับอีกพยัญชนะอีกตัวหนึ่ง ที่มีความเหมือนและความแตกต่างของรูปพยัญชนะที่เกิดขึ้น ดำเนินเรื่องราวความเป็นมาอย่างไร ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการสอนในหนังสือเล่มนี้ ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนเกิดความสุข หากที่สำคัญจะช่วยกระตุ้นการสร้างจินตนาการ จนนำไปสู่การเชื่อมโยงภาพที่เห็น จนสามารถจดจำทั้งเรื่องราว และจำพยัญชนะได้ เพราะมีจินตภาพ หากมีการศึกษาวิจัยวิธีการสอนพยัญชนะด้วยจินตภาพ และการเล่าเรื่อง น่าจะเป็นประโยชน์ต่อครู และเด็กปฐมวัย ได้อีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง โดยประยุกต์ดัดแปลงการจัดกลุ่ม และเรื่องเล่าในหนังสือนิทานผสานอักษรดังกล่าวข้างต้น เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

## 1.3 สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนระดับปฐมวัยมีความสามารถในการจำพยัญชนะไทย หลังจากการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนระดับปฐมวัยมีความคงทนในการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ มีคะแนนไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนระดับปฐมวัยมีพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องอยู่ในระดับมาก

#### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของงานวิจัยไว้ดังนี้

##### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนานาชาติ ในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 แห่ง คือ 1) โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล (นักเรียนจำนวน 57 คน) 2) โรงเรียนนานาชาติสยาม (นักเรียนจำนวน 12 คน) 3) โรงเรียนโกลบอลอินเตอร์เนชันนาล (นักเรียนจำนวน 30 คน) 4) โรงเรียนนานาชาติเอไอที (นักเรียนจำนวน 150 คน) รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 249 คน ซึ่งแต่ละห้องของ โรงเรียนได้รับการจัดแบ่งนักเรียนแบบละความสามารทำให้่นักเรียนทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน (Gall, Brog and Gall, 1996 )

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 17 คน เลือกโดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้หน่วยห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก

##### 2. ตัวแปรที่ในการวิจัย

###### 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

###### 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย
2. ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย
3. พฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย

##### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตัวพยัญชนะไทย จำนวน 15 ตัว ซึ่งได้จัดกลุ่มตามการจัดกลุ่มพยัญชนะของกุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2561) ที่จัดกลุ่มตามรูปลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน อันเป็นการยึดหลักการของ Robert Marzano (2001) ในเรื่องการจัดกลุ่ม เพื่อเอื้อต่อการแยกแยะ



และการวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ง่ายขึ้น โดยกลุ่มพยัญชนะ แบ่งออกเป็น ดังนี้ 1) พยัญชนะ ก ก 2) พยัญชนะ ข ช 3) พยัญชนะ บ ป 4) พยัญชนะ น ม 5) พยัญชนะ ผ ฝ

#### 4. ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563

### 1.5 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ใช้แนวคิดและทฤษฎี แนวการสอนพยัญชนะไทยการสร้างจินตภาพ การเล่าเรื่อง การพัฒนาสมอง(ความจำ) ความคงทนในการจำพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้

#### ตัวแปรต้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

#### ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย
2. ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย
3. พฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย

### ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

#### 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

**พยัญชนะไทย** หมายถึง รูปที่ใช้กำกับเสียงพยัญชนะไทยมีทั้งหมด 44 ตัว ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาใช้จำนวน 15 ตัว ตามนิทานจำนวน 5 เรื่อง ที่ได้ดัดแปลงมาจากหนังสือนิทานผสานอักษรของกุลวรา ชูวงศ์ไพโรจน์ (2561) จำนวน 5 กลุ่ม คือ 1) กกก 2) ขขข 3) บปบ 4) มนม 5) ผฝ

**การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง** หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การลากสาย รูปทรง หรือภาพต่างๆ ร่วมกับการเล่านิทานสั้นๆ มีความยาวไม่เกิน 5 นาที เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มองเห็น เรื่องที่ได้ฟัง กับตัวพยัญชนะไทยแต่ละตัว แต่ละกลุ่ม ทำให้เกิดการนึกคิดเป็นภาพ สามารถจำ และแยกแยะความคล้ายคลึงกันและความต่างของพยัญชนะแต่ละตัวได้

**ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย** หมายถึง ความสามารถที่จำรูปพยัญชนะไทย 15 ตัว ได้แก่ กกก, ขขข, บปบ, มนม และ ผฝ ได้ในความจำระยะยาว (Long term memory) และสามารถแยกความเหมือนและความแตกต่างของพยัญชนะไทยแต่ละตัวได้ แต่ละกลุ่มได้ โดยวัดได้จาก

แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 5 ชุด ชุดละ 3 ข้อ 3 คะแนน

**ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย** หมายถึง ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย 15 ตัว ได้แก่ กกก, ขขข, บบข, มนจ และ ผฝข ได้มากขึ้น โดยวัดจากวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของคะแนนสอบ หลังการสอบหลังการเรียน (Post-test) ผ่านไป 2 สัปดาห์ ทดสอบอีกครั้งเมื่อนำคะแนนทั้ง 2 ครั้ง เปรียบเทียบกัน คะแนนเพิ่มขึ้น ลดลง หรือเท่าเดิม

**พฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย** หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนขณะเรียนพยัญชนะไทย เพื่อช่วยในการจำพยัญชนะ โดยผู้วิจัยสร้างแบบสังเกตจำนวน 4 ด้านจำนวน 10 ข้อเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ มาก ปานกลาง และน้อย ดังนี้

1) ด้านร่างกาย ได้แก่ ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย สามารถเขียนตอบคำถาม(กลัมนิ้วมือ)ได้

2) ด้านอารมณ์ ได้แก่ กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้

3) ด้านสังคม ได้แก่ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้

4) ด้านสติปัญญา ได้แก่ ฟังผู้อื่นพูดจนจบ สนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังได้ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ

**นักเรียนระดับปฐมวัย** หมายถึง นักเรียนชั้น อนุบาล 1 อายุระหว่าง 4-6ปีซึ่งศึกษาในโรงเรียนไทยอินเตอร์เนชันแนลสกูล จังหวัดปทุมธานี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการจำตัวพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น และมีความคงทนในการจำ
2. เป็นแนวทางในการจัดเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการจำและความคงทนในการจำในเรื่องอื่น ๆ ทางภาษา

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้เพื่อพัฒนาการจำพญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องประกอบสำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งมีหัวข้อดังนี้

#### 2.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยปฐมวัย ( 2560 )

2.1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

2.1.2 วิสัยทัศน์

2.1.3 หลักการ

2.1.4 จุดหมาย

2.1.5 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

2.1.6 สภาพที่พึงประสงค์

2.1.7 สาระการเรียนรู้

2.1.8 หลักการจัดประสบการณ์

#### 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพญชนะไทยและ การสอนพญชนะไทย

2.2.1 ความหมายของพญชนะไทย

2.2.2 ลักษณะพญชนะไทย

2.2.3 วิธีการสอนภาษาไทย

#### 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจินตภาพ

2.3.1 ความหมายของจินตภาพ

2.3.2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับจินตภาพ

2.3.3 ประโยชน์ของจินตภาพ

2.3.4 รูปแบบการใช้จินตภาพ

#### 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

2.4.1 ความหมายของการเล่าเรื่อง

2.4.2 ความสำคัญของการเล่าเรื่อง

- 2.4.3 จุดมุ่งหมายของการเล่าเรื่อง
- 2.4.4 เทคนิคการเล่าเรื่อง
- 2.4.5 รูปแบบการเล่านิทาน
- 2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการด้านสมอง(ความจำ)ของเด็กปฐมวัย
  - 2.5.1 ความหมายของการจำ
  - 2.5.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสามารถด้านความจำ
  - 2.5.3 การส่งเสริมความจำ
  - 2.5.4 การพัฒนาความสามารถด้านความจำของเด็กปฐมวัย
- 2.6 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคงทน การวัดความคงทน
  - 2.6.1 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้
  - 2.6.2 ประเภทของความคงทน
  - 2.6.3 การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้
  - 2.6.4 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการเรียนรู้
  - 2.6.5 วิธีวัดความคงทน
- 2.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้
  - 2.7.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียน
  - 2.7.2 ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน
  - 2.7.3 ลักษณะของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน
  - 2.7.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียน
  - 2.7.5 การวัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียน
- 2.8 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
  - 2.8.1 ความสำคัญของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย
  - 2.8.2 ประเภทของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย
  - 2.8.3 หลักการเลือกใช้เครื่องมือและข้อพึงระวังในการประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย
  - 2.8.4 ลักษณะของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาภาษาไทยปฐมวัย (2560)

### 2.1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์อย่างเป็นองค์รวม พื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มศักยภาพได้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทรและความเข้าใจของทุกคนเพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเองครอบครัวสังคมและประเทศชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

### 2.1.2 วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดวิสัยทัศน์ที่สะท้อนให้เห็นความคาดหวัง ที่เป็นจริงได้ในอนาคต ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีคุณภาพผ่านประสบการณ์ที่เด็กปฐมวัยเรียนรู้อย่างมีความสุข มีทักษะชีวิต ปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย และทุกฝ่ายทั้งครอบครัว สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย และชุมชนร่วมมือกันพัฒนาเด็ก ดังนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข และเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่าย ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

### 2.1.3 หลักการ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดหลักการสำคัญในการจัดการศึกษาปฐมวัย ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจ เพราะในการจัดประสบการณ์ให้เด็กอายุ 3 - 6 ปี จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดู ควบคู่กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคน ทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา รวมทั้งการสื่อสาร และการเรียนรู้ หรือเด็กที่มีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพหรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแล หรือด้อยโอกาส เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคล ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงดู หรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาดังกล่าว เพื่อให้เด็กแต่ละคน ได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้

ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีของสังคม และสอดคล้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ทางศาสนา สภาพเศรษฐกิจ สังคม และสิทธิเด็ก โดยความร่วมมือจากครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็ก ตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
3. ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย และมีกิจกรรมที่หลากหลายได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนเพียงพอ
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข
5. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็ก ระหว่างสถานศึกษา กับพ่อแม่ ครอบครัวยุ ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

#### 2.1.4 จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัยแล้ว โดยจุดหมายอยู่บนพื้นฐานพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่นำไปสู่การกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
2. สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
3. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข
4. มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

#### 2.1.5 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย พัฒนาการด้านร่างกาย 2 มาตรฐาน พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ 3 มาตรฐาน พัฒนาการด้านสังคม 3 มาตรฐาน และพัฒนาการด้านสติปัญญา 4 มาตรฐาน ประกอบด้วย

1. พัฒนาการด้านร่างกายประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ  
 มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี  
 มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและ  
 ประสานสัมพันธ์กัน

2. พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ  
 มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข  
 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะดนตรีและการเคลื่อนไหว  
 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรมจริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม 3 พัฒนาการด้านสังคม  
 ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง  
 มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมและความเป็นไทย  
 มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

4 พัฒนาการด้านสติปัญญาประกอบด้วย 4 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย  
 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้  
 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์  
 มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้  
 อย่างเหมาะสมกับวัย

การกำหนดตัวบ่งชี้ ซึ่งเป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับ  
 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และ มีการกำหนดสภาพที่พึงประสงค์ซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือ  
 ความสามารถตามวัยที่จำเป็นสำหรับเด็กทุกคน บนพื้นฐานพัฒนาการหรือความสามารถในแต่ละ  
 ระดับอายุ คือ อายุ 3 - 4 ปี อายุ 4 - 5 ปี และอายุ 5 - 6 ปี อีกทั้งนำไปใช้ในการวิเคราะห์สาระการ  
 เรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ และการประเมินพัฒนาการ  
 เด็ก นอกจากสภาพที่พึงประสงค์ที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ผู้สอน จำเป็นต้องทำความเข้าใจ  
 เข้าใจพัฒนาการของเด็กอายุ 3 - 6 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัย ได้อย่าง  
 ถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำ  
 ข้อมูลไปช่วยพัฒนาเด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพหรือช่วยเหลือเด็กได้ทันท่วงที ใน  
 กรณี สภาพที่พึงประสงค์ของเด็กไม่เป็นไปตามวัย ผู้สอนจำเป็นต้องหาจุดบกพร่องและรีบแก้ไข  
 โดยจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาเด็ก ถ้าเด็กมีสภาพที่พึงประสงค์สูงกว่าวัย ผู้สอนควรจัดกิจกรรมเพื่อ  
 ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการ เต็มตามศักยภาพ สภาพที่พึงประสงค์เกิดขึ้นตามวัยมากน้อยแตกต่างกัน

ไปในเด็กแต่ละบุคคล ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับ สภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เด็กได้รับ

#### 2.1.6 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิดบนพื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุเพื่อนำไปใช้ในการกำหนดสาระการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์และประเมินพัฒนาการเด็กโดยมีรายละเอียดของมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์ดังนี้

##### 1. ด้านร่างกาย

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน

ตารางที่ 2.1 สภาพที่พึงประสงค์ด้านร่างกายตามมาตรฐานที่ 1 และมาตรฐานที่ 2

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 – 4 ปี	อายุ 4 – 5 ปี	อายุ 5 – 6 ปี
1.3 รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น	1.3.1 เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.3.1 เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตัวเอง	1.3.1 เล่น ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย
2.1 เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่ว ประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	2.1.1 เดินตามแนวที่กำหนดได้	2.1.1 เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	2.1.1 เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน
	2.1.3 วิ่งแล้วหยุดได้	2.1.3 วิ่งหลบหลีกเลี่ยงสิ่งกีดขวางได้	2.1.3 วิ่งหลบหลีกเลี่ยงสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
2.2 ใช้มือ – ตา ประสานสัมพันธ์กัน	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษขาดจากกันได้โดยใช้มือเดียว	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	2.2.1 ใช้กระดาษตัดตามแนวเส้นโค้งได้
	2.2.2 เขียนรูปร่างกลมตามแบบได้	2.2.2 เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	2.2.2 เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน



## 2. ด้านอารมณ์

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

ตารางที่ 2.2 สภาพที่พึงประสงค์ด้านอารมณ์ตามมาตรฐานที่ 3 มาตรฐานที่ 4 และมาตรฐานที่ 5

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 – 4 ปี	อายุ 4 – 5 ปี	อายุ 5 – 6 ปี
3.1 แสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม
3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออก	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์
4.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการเคลื่อนไหว	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ
	4.1.3 สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะและดนตรี	4.1.3 สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะและดนตรี	4.1.3 สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะและดนตรี
5.1 ซื่อสัตย์สุจริต	5.1.1 บอกหรือชี้ได้ว่าสิ่งใดเป็นของตนเอง สิ่งใดเป็นของผู้อื่น	5.1.1 ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นเมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.1.1 ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง

## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 – 4 ปี	อายุ 4 – 5 ปี	อายุ 5 – 6 ปี
5.2 มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจและช่วยเหลือ แบ่งปัน	5.2.1 แบ่งปันผู้อื่นได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.2.1 ช่วยเหลือ แบ่งปันผู้อื่นได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.2.1 ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตัวเอง
5.4 มีความรับผิดชอบ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ช่วยเหลือ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

## 3. ด้านสังคม

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

## ตารางที่ 2.3 สภาพที่พึงประสงค์ด้านสังคมตามมาตรฐานที่ 6 มาตรฐานที่ 7 และมาตรฐานที่ 8

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 – 4 ปี	อายุ 4 – 5 ปี	อายุ 5 – 6 ปี
6.2 มีวินัยในตนเอง	6.2.1 เก็บของเล่นของใช้เข้าที่เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.2.1 เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตัวเอง	6.2.1 เก็บของเล่นของใช้เข้าที่อย่างเรียบร้อยด้วยตัวเอง
	6.2.2 เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.2.2 เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตัวเอง	6.2.2 เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตัวเอง

## ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3 – 4 ปี	อายุ 4 – 5 ปี	อายุ 5 – 6 ปี
7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ด้วยตัวเอง	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ตามกาลเทศะ
	7.2.2 กล่าวคำขอบขอบคุณและขอโทษเมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.2.2 กล่าวคำขอบขอบคุณและขอโทษด้วยตัวเอง	7.2.2 กล่าวคำขอบขอบคุณและขอโทษด้วยตัวเอง
8.1 ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	8.2.2 ยืมหรือทักทายผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.2.2 ยืมหรือทักทายผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้ด้วยตัวเอง	8.2.2 ยืมหรือทักทายผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้เหมาะสมกับสถานการณ์
8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	8.3.1 ปฏิบัติตนตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตัวเอง
	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตัวเอง	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้เหมาะสมกับสถานการณ์

## 4. ด้านสติปัญญา

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้

เหมาะสมกับวัย

ตารางที่ 2.4 สภาพที่ฟังประสงค์ด้านสติปัญญาตามมาตรฐานที่ 9 มาตรฐานที่ 10 และมาตรฐานที่ 12

ตัวบ่งชี้	สภาพที่ฟังประสงค์		
	อายุ 3 – 4 ปี	อายุ 4 – 5 ปี	อายุ 5 – 6 ปี
9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบ และพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง
	9.1.2 เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ	9.1.2 เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง	9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้
10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ
10.2 มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล	10.2.1 ระบุผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	10.2.1 ระบุสาเหตุหรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	10.2.1 อธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำด้วยตัวเอง
	10.2.2 คาดเดาหรือคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น	10.2.2 คาดเดาหรือคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล	10.2.2 คาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น และมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล
12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	12.1.2 กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	12.1.2 กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	12.1.2 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ
12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้	12.2.2 ใช้ประโยคคำถามว่า “ใคร” “อะไร” ในการค้นหาคำตอบ	12.2.2 ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	12.2.2 ใช้ประโยคคำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการค้นหาคำตอบ

### 2.1.7 สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ ทั้งสองส่วนมีความสำคัญในการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยผู้สอนอาจจัดในรูปแบบหน่วยการสอนแบบบูรณาการ หรือเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย รวมทั้งต้องสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาปฐมวัยและ หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

1. ประสบการณ์สำคัญ จะช่วยอธิบายให้ผู้สอนเข้าใจว่าเด็กปฐมวัยต้องทำอะไร เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างไร และทุกประสบการณ์มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็ก ช่วยผู้สอนในการสังเกต สนับสนุน และวางแผนการจัดกิจกรรมให้เด็ก ประสบการณ์สำคัญที่กำหนดไว้ในหลักสูตรมีความสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้ของเด็ก ตัวอย่างเช่น เด็กเข้าใจความหมายของการเปรียบเทียบและจำแนกผ่านประสบการณ์สำคัญ การจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่าง รูปทรง ผู้สอนจึงวางแผนจัดกิจกรรมให้เด็กมีโอกาสเล่นบล็อกรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระ มีการเปรียบเทียบขนาดของบล็อกรูปทรงเดียวกัน และจำแนกรูปทรงของบล็อกเป็นกลุ่ม เด็กจะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญในการจำแนก เปรียบเทียบซ้ำแล้วซ้ำอีก มีการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของ ผู้ใหญ่ และเด็กอื่น ฯลฯ นอกจากนี้ ผู้สอนที่เข้าใจและเห็นความสำคัญจะยึดประสบการณ์สำคัญเป็นเสมือนเครื่องมือสำหรับการสังเกตพัฒนาการเด็ก แปลการกระทำของเด็ก ช่วยตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสื่อและช่วยวางแผนกิจกรรมในแต่ละวัน ประสบการณ์สำคัญสำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี จะครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านคือ

1.1 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวันหรือทำกิจกรรมต่างๆ และสนับสนุนให้เด็กรู้จักดูแลสุขภาพและสุขอนามัย สุขอนามัย การรักษาความปลอดภัย และการตระหนักรู้เกี่ยวกับร่างกายตนเอง

### ตารางที่ 2.5 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

ด้านร่างกาย	ประสพการณ์สำคัญ
1.1.1 การใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1.การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ 2.การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
1.1.2 การใช้กล้ามเนื้อเล็ก	1. การเขียนภาพและการเล่นกับสี
1.1.3 การรักษาความปลอดภัย	1.การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในกิจวัตรประจำวัน 2.การฟังนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับการป้องกันและรักษาความปลอดภัย

1.2 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เป็นการสนับสนุนให้เด็ก ได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ตระหนักถึงลักษณะพิเศษเฉพาะที่เป็น อัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ได้พัฒนาคุณธรรม จริยธรรม สุนทรียภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเอง ขณะปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ

### ตารางที่ 2.6 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์

ด้านอารมณ์ จิตใจ	ประสพการณ์สำคัญ
1.2.1 สุนทรียภาพดนตรี	1.การฟังเพลง การร้องเพลง และการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี 2.การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง 3.การทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ
1.2.2 คุณธรรม จริยธรรม	1.การฟังนิทานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม
1.2.3 การแสดงออกทางอารมณ์	1.การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น 2.การทำงานศิลปะ

1.3 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาส ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การเล่น การทำงานกับผู้อื่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การดูแลรักษา ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่างๆ

ตารางที่ 2.7 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

ด้านสังคม	ประสพการณ์สำคัญ
1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	1.การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน
1.3.2 การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	1.การใช้วัสดุและสิ่งของเครื่องใช้อย่างคุ้มค่า 2.การสนทนาข่าวและเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน
1.3.3 การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม	1.การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน 2.การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของห้องเรียน 3.การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ

1.4 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็ก ได้เรียนรู้การใช้ภาษาพัฒนาการคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา การมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคล และสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ตารางที่ 2.8 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

ด้านสติปัญญา	ประสพการณ์สำคัญ
1.4.1 การใช้ภาษา	1.การฟังเสียงต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม 2.การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ 3.การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทหรือยกทองหรือเรื่องราวต่าง ๆ 4.การคาดเดาคำ วลี หรือประโยคที่มีโครงสร้างซ้ำๆกัน จากนิทาน เพลง คำคล้องจอง
1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา	1.การบอกและเรียงลำดับเหตุการณ์ตามช่วงเวลา 2.การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ 3.การมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล
1.4.3 จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	1.การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว และศิลปะ
1.4.4 เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และแสวงหาความรู้	1.การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ 2.การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบและข้อสงสัยต่างๆ

2. สาระที่ควรเรียนรู้ สาระในส่วนนี้กำหนดเฉพาะหัวข้อไม่มีรายละเอียด ทั้งนี้ เพื่อประสงค์ จะให้ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ ความสนใจของเด็กอาจยืดหยุ่น เนื้อหาได้โดยคำนึงถึงประสพการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ผู้สอนสามารถนำสาระที่ควรเรียนรู้ มาบูรณาการจัดประสพการณ์ต่างๆ ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ มิได้ประสงค์ให้เด็กท่องจำเนื้อหา แต่ต้องการให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสาระการเรียนรู้นั้นๆ มาจัดประสพการณ์ให้เด็กเพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ สาระที่ควรเรียนรู้ยังใช้เป็นแนวทางช่วยผู้สอนกำหนดรายละเอียดและความยากง่ายของเนื้อหา ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก สาระที่ควรเรียนรู้ประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก เช่น

2.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา อวัยวะต่างๆ วิธีระวังรักษาร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเอง รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จัก



ประวัติความเป็นมาของตนเองและ ครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จัก แสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์ และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรม จริยธรรม เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้วควรเกิดแนวคิด

2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทย และการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ เมื่อเด็ก มีโอกาสเรียนรู้แล้วควรเกิดแนวคิด

2.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันที่แวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาธรรมชาติ เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้วควรเกิดแนวคิด

2.4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย ในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสาร ต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัย และรักษาสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้ว เด็กควรเกิดแนวคิด

#### 2.1.8 หลักการจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปีเป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่นการลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลายเกิดความรู้ทักษะคุณธรรมจริยธรรมรวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญาไม่จัดเป็นรายวิชาโดยมีหลักการและแนวทางจัดประสบการณ์ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

##### 1. หลักการจัดประสบการณ์

1) จัดประสบการณ์เล่นและการเรียนรู้อย่างหลากหลายเพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง

2) เน้นเด็กเป็นสำคัญสนองความต้องการความสนใจความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

3) จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และ พัฒนาการของเด็ก

4) จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

5) ให้พ่อแม่ครอบครัวชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

## 2. แนวทางการจัดประสบการณ์

1) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุวุฒิภาวะและระดับพัฒนาการเพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็กเด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

3) จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรมทักษะและสาระการเรียนรู้

4) จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิดวางแผนตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิดโดยผู้สอนหรือผู้จัดการการเป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวกและเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

5) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

6) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็กสอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก

7) จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวันตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมการมีวินัยเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

8) ประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

9) จัดทำสารนิเทศด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคลนำมาใต้ตรงและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

10) จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ครอบครัวและชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผนสนับสนุนสื่อแหล่งการเรียนรู้การเข้าร่วมกิจกรรมและการประเมินพัฒนาการ

สรุปได้ว่าหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มีแนวคิดและหลักการจัดการศึกษา ในการพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างเป็นองค์รวมและสมดุล ครบทุกด้านผ่านการเล่นอย่างมีความหมายสอดคล้องกับการทำงานของสมอง การเสริมสร้างทักษะการคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต มีการสร้างวินัยเชิงบวก มีการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ โดยหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ไว้จำนวน 12 มาตรฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มศักยภาพได้บริบทสังคมและวัฒนธรรมโดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคล

## 2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับพยัญชนะไทย และการสอนพยัญชนะไทย

### 2.2.1 ความหมายของพยัญชนะไทย

กำชัย ทองหล่อ (2545,อ้างถึงใน สุพัตรา ดวงแก้วกลาง, 2558) ได้อธิบายความหมายของคำว่า พยัญชนะ คือ เครื่องหมายหรือตัวอักษรที่ประสมกับสระ เพื่อใช้แทนภาษาพูด พยัญชนะจะออกเสียงตามลำพังไม่ได้จะต้องมีสระประสมอยู่จึงจะออกเสียงได้

พยัญชนะไทย คือ ตัวอักษร หรือ ตัวหนังสือ (สำหรับภาษาอื่นอาจนิยามรวมไปถึงรูปร่างลักษณะ และ สัญลักษณ์) พยัญชนะไทย มีทั้งหมด 44 ตัว ได้แก่

ก ข ฃ ค ฅ ฆ ง จ ฉ ช  
 ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด  
 ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ  
 ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส  
 ห พ อ ฮ

### 2.2.2 ลักษณะพยัญชนะไทย

ประเทิน มหาจันทร์ ( 2536) กล่าวว่า รูปร่างพื้นฐานของพยัญชนะไทย คัดแปลงเพื่อประโยชน์ทางภาษาเท่านั้น หากจำแนกพยัญชนะไทยออกเป็นหมวดหมู่ โดยถือเอาการเปลี่ยนแปลงรูปพยัญชนะเป็นเกณฑ์จะได้ผลดังนี้

#### 1. การเปลี่ยนแปลงภายในตัวพยัญชนะ มีดังนี้

##### 1.1 เปลี่ยนแปลงที่หัวพยัญชนะ เช่น

ก เป็น ถ ก  
 ท เป็น ท

ข เป็น ข

ช เป็น ช

ม เป็น ม

ค เป็น ค

### 1.2 เปลี่ยนแปลงที่หางพยัญชนะ เช่น

ข เป็น ช

ฃ เป็น ซ

น เป็น ฉ

อ เป็น ฮ

พ เป็น ฟ

บ เป็น ป

พ เป็น ฟ

ผ เป็น ผ

ภ เป็น ฎ ฏ

### 1.3 เปลี่ยนแปลงในที่อื่นๆ เช่น

ค เป็น ต

ค เป็น ก

ท เป็น ท

ว เป็น ร

ร เป็น ฐ

ผ เป็น ย

ง เป็น ด

### 2. การเปลี่ยนแปลงโดยเอาเครื่องหมายอื่นมาเติม เช่น

ล เป็น ล

ค เป็น ศ

บ เป็น ม

### 3. การเปลี่ยนแปลงภายในตัวพยัญชนะ และการเอาเครื่องหมายอื่นมาเติม เช่น

จ เป็น จ

ถ เป็น ฎ

#### 4. การประสมรูประหว่างพยัญชนะ 2 ตัว เช่น

ถ	ประสมกับ	น	เป็น	ณ
ภ	ประสมกับ	ม	เป็น	ม
ค	ประสมกับ	ม	เป็น	ค

การจัดหมวดหมู่เช่นนี้ เป็นการง่ายต่อการเขียนแต่สำหรับการจำรูปพยัญชนะก่อนข้างยากและสับสนสำหรับเด็กที่เพิ่งเริ่มเรียนรู้ตัวพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างลักษณะใกล้เคียงกันบางตัว ดังกล่าว ถ้าเด็กได้รับการฝึกและเรียนรู้อย่างถูกต้องจะทำให้เด็กจำได้ดีขึ้น ดังนี้

ก	ถ	ภ	ฎ	ฏ	ญ	ณ	ณ	อ	ฮ
ข	ช	ฃ	ฅ	ฆ	ฉ	ฌ	ง	จ	ฐ
ด	ต	ค	ก	ศ	ฌ	ง		ว	ร
พ	ฟ	พ	ฝ	ฝ	ย			ล	ส
บ	ป	ย							
ท	ท	ห							
น	ณ	(ณ)							
ม	ม	(ณ ค)							

กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2562) จัดกลุ่มพยัญชนะไทย โดยอาศัยความคล้ายกันแล้วเชื่อมโยงโดยใช้เรื่องเล่านิทานให้นักเรียนเกิดจินตนาการ ให้เห็นว่าพยัญชนะตัวหนึ่งมีความเชื่อมโยงกับอีกพยัญชนะอีกตัวหนึ่ง เกิดข้อสังเกตว่าความเหมือนและความแตกต่างของรูปพยัญชนะที่เกิดขึ้น มีที่มาอย่างไร ให้มีเหมาะสมกับผู้เริ่มต้นเรียนภาษาไทย ซึ่งได้มีการจัดกลุ่มเป็น 18 กลุ่ม ดังนี้

1. ก ถ ภ ฎ ฏ	5. พ ฟ พ	9. ค ต ศ	13. อ ฮ	17. ณ ค ม
2. ข ช	6. น ม ณ	10. ด ต	14. ฃ ฆ ม	18. ณ ถ น
3. บ ป ย	7. ฝ ฝ ย	11. จ ฐ ฐ	15. ณ ถ ม	
4. ง ท ห	8. ฃ ฆ ท	12. ว ร ล ส	16. ณ ถ บ	

จากการศึกษาการจัดกลุ่มพยัญชนะข้างต้นผู้วิจัยเห็นด้วยกับการจัดกลุ่มของ กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ ที่แต่ละกลุ่มมีพยัญชนะจำนวนไม่มาก ช่วยให้นักเรียนจำได้ง่าย ทั้งยังสอดคล้องกับหลักการการจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง จำแนก ของ โรเบิร์ต มาร์ซาโน (Robert Marzano, 2001) โดยผู้วิจัยได้เลือก กลุ่มพยัญชนะออกมา 5 กลุ่ม และดัดแปลงเรื่องเล่าจากนิทานผสานอักษรที่แต่งโดย รศ.กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ จำนวน 4 เรื่อง และผู้วิจัยสร้างขึ้นเองจำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 2.9 ตารางแสดงกลุ่มพยัญชนะไทยที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ตามลักษณะของตัวพยัญชนะ และเรื่องเล่า

กลุ่มพยัญชนะ	ลักษณะตัวอักษร และเรื่องเล่า	พยัญชนะ
กลุ่มที่ 1	พยัญชนะ ก. ไก่ และเรื่องเล่าเกี่ยวกับหัวกลมที่ทำให้พยัญชนะมีความแตกต่างกัน	ก ถ ภ
กลุ่มที่ 2	พยัญชนะ ข. ไข่ และเรื่องเล่าเกี่ยวกับหางและรอยหยักที่ทำให้พยัญชนะมีความแตกต่างกัน	ข ช ฅ
กลุ่มที่ 3	พยัญชนะ บ. ใบไม้ และเรื่องเล่าเกี่ยวกับหางและส่วนประกอบที่ทำให้พยัญชนะมีความแตกต่างกัน	บ ป ฝ
กลุ่มที่ 4	พยัญชนะ น ม ฉ และเรื่องเล่าเกี่ยวกับทิศทางและหางที่ทำให้พยัญชนะมีความแตกต่างกัน	น ม ฉ
กลุ่มที่ 5	พยัญชนะ ผ ฝ ย และเรื่องเล่าเกี่ยวกับหางและรอยหยักที่ทำให้พยัญชนะมีความแตกต่างกัน	ผ ฝ ย

### 2.2.3 วิธีการสอนภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้และได้กำหนดจุดประสงค์ของการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. มีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมีความรู้ความเข้าใจหลักเกณฑ์อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา
2. สามารถใช้ภาษาติดต่อทั้งการรับรู้และถ่ายทอดความรู้สึกรู้จักคิดอย่างมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผล
3. สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคลตลอดจนสามารถใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์ได้
4. มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่านและใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชน และแหล่งความรู้อื่น ๆ

5. สามารถใช้ประสบการณ์จากการเรียนภาษาไทยมาช่วยในการคิด ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล

6. มีความรู้ความเข้าใจและเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาไทยและวรรณคดี ทั้งในด้านวัฒนธรรมประจำชาติและการเสริมสร้างความมั่งคั่งในชีวิต(กระทรวงศึกษาธิการ, 2535: 7)

ทรง จิตประสาธ (2526,อ้างถึงใน สาวินี อินต้อย, 2559) ได้กล่าวไว้ว่า มีวิธีการสอนหลายวิธี ครูจะเลือกใช้วิธีใดก็ได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมและตรงตามความถนัดของครู โดยให้การดำเนินการสอนนั้นทำให้เด็กเรียน ฟัง พูด อ่าน เขียน ได้ถูกต้องและสัมพันธ์กัน เรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน การสอนจะต้องจัดให้มีการสอนครบ 6 ประการ ดังต่อไปนี้

1. สอนคำ ให้อ่าน-เขียน ได้ถูกต้องและรู้ความหมายสอนประโยคให้อ่าน-เขียนได้ถูกต้อง และใช้คำเรียงเป็นประโยคได้ถูกต้องทั้งในการพูดและการเขียน

2. สอนแจกลูก ให้สามารถจับหลักเกณฑ์วิธีออกเสียงผสมพยัญชนะกับสระเพื่อนำไปใช้ในการอ่านและเขียนคำที่ต้องการได้

3. สอนผัน ให้สามารถจับหลักเกณฑ์ วิธีออกเสียง ผันวรรณยุกต์ เพื่อนำไปใช้ในการอ่านและเขียนคำที่ต้องการได้

สอนการใช้ภาษาไทย ให้สามารถใช้ภาษาไทยสื่อความหมาย แสดงความคิด ความรู้สึก ทั้งการพูดและการเขียน ได้ถูกต้องทั้งการสะกดตัวและความหมายได้ดี ตามวัยและระดับชั้น เช่น ในการอภิปราย เล่าเรื่อง แต่งความ จดหมาย เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยมิได้มุ่งเพียงการอ่านออกเขียนได้แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่นั่นที่ ผลสัมฤทธิ์ของทักษะความเข้าใจภาษา คือการฟังและการอ่าน ทักษะการใช้ภาษาคือการพูดและการเขียน จนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความคิด ความเข้าใจ การหาเหตุผล แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จึงควรยึดแนวการสอนดังนี้

1. การสอนภาษาไทยให้สอดคล้องกับการใช้ภาษาในชีวิตนำภาษาที่ผู้เรียนพบเห็นและใช้อยู่ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ที่บ้านที่โรงเรียน ตลาด ชุมชน ภาษาจากวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น มาเป็นสื่อในการเรียนรู้เพื่อที่ผู้เรียนนำความรู้ทักษะและเจตคติที่ได้รับไปใช้ให้เกิดผลสำเร็จในชีวิต

2. สอนทักษะทั้งสี่ ให้สัมพันธ์กันทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นกระบวนการใช้ภาษาที่ถูกต้อง แต่อาจจะแยกย่อยออกฝึกฝนแต่ละทักษะในกรณีการสอนซ่อมเสริมได้

3. ฝึกฝนให้เรียนรู้ด้วยความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ เน้นการฝึกฝนจนเกิดความคิดรวบยอดสามารถสรุปหลักเกณฑ์ได้ด้วยตนเอง

4. ฝึกฝนให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้และเรียนด้วยตนเองให้มากโดยมีครูคอยแนะนำ ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียนและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกสนานน่าสนใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการฝึกฝนให้บ่อยและซ้ำๆ ทั้งยังเป็นการปลูกฝังความรักในการเรียนภาษาไทยอีกด้วย

6. ฝึกให้เป็นคนช่างคิด ช่างสังเกต การใช้ภาษาที่พบเห็นในที่ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความคิดและมีประสบการณ์กว้างขวางยิ่งขึ้น

7. ในการฝึกทักษะ ถ้าครูพบข้อบกพร่องควรรหาสาเหตุและแก้ไขให้ถูกต้องและทันเวลา การสอนซ่อมเสริมเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ยังอ่อนในทางทักษะ

8. เลือกใช้วิธีที่เหมาะสมหลาย ๆ วิธีตลอดจนการใช้สื่อการเรียนที่มีประสิทธิภาพเพื่อมิให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ(2535, อ้างถึงใน พยอม ศรีสมัย, 2551) ได้แนะนำ แนวทางการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาไว้หลายวิธีดังนี้

1. การสอนภาษาไทยโดยใช้ประสบการณ์ทางภาษา การสอนวิธีนี้เป็นลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยสร้างประสบการณ์ทางภาษาให้แก่เด็ก ให้เด็กได้คิด ฟัง พูด อ่าน และเขียน เป็นหลัก มีขั้นตอนในการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์ร่วม โดยครูอาจใช้รูปภาพให้นักเรียนดู สนทนาเกี่ยวกับภาพ อ่านหรือเล่าเรื่องให้ฟัง

ขั้นที่ 2 กระตุ้นให้คิด หลังจากฟังเรื่องและดูภาพแล้วครูซักถามโดยใช้คำถามนำให้นักเรียนคิดและอภิปรายร่วมกัน

ขั้นที่ 3 บันทึกข้อความ เมื่อนักเรียนเข้าใจและคิดเรื่องที่ฟังตรงกันแล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องที่ฟัง ครบบันทึกข้อความบนกระดานคำถ้านักเรียนใช้คำพูดหรือภาพผิด ครูแก้ไขให้

ขั้นที่ 4 อ่านข้อความที่บันทึกครูให้นักเรียนฝึกอ่านข้อความที่บันทึกเป็นรายบุคคลและเป็นรายกลุ่มจนคล่อง

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเขียน เช่น ฝึกอ่านบัตรคำ หรือแถบประโยคเขียนเรื่องราวจากประสบการณ์หรือจากการอ่านหนังสือร่วมกัน

2. การสอนภาษาไทยโดยใช้หนังสือเรียน วิธีสอนนี้ฝึกหนังสือเรียนเป็นหลัก มีขั้นตอนในการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน และทบทวนประสบการณ์พื้นฐานการเรียนแก่ผู้เรียนด้วย เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับประสบการณ์ใหม่ในบทเรียน

ขั้นที่ 2 สอนคำใหม่ทบทวนคำเก่า



ขั้นที่ 3 บอกจุดประสงค์ของการอ่านให้นักเรียนทราบ เช่น อ่านเพื่อเขียนเล่าเรื่อง

ขั้นที่ 4 อ่านในใจและอ่านออกเสียงโดยครูแนะนำวิธีการอ่าน และให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงเป็นกลุ่มและรายบุคคล ครูแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่าน

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมฝึกฝนทักษะทางภาษา เช่น เกมทางภาษา ทำแบบฝึกหัด และกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดในกลุ่มมือครู

3. การสอนภาษาไทยโดยใช้วิธีการทางหลักภาษา เป็นการสอนสะกดคำ แจกลูก ผันอักษร โดยเริ่มจากให้เด็กรู้จักเสียงพยัญชนะ สระ และจํารูปพยัญชนะ สระให้ได้เสียก่อนจึงนำมาสะกดคำและแจกลูก มีขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ฝึกสะกดคำให้คล่อง

ขั้นที่ 2 สังเกตการวางพยัญชนะ สระ แล้วฝึกสะกด

ขั้นที่ 3 สอนความหมายของคำโดยใช้ภาพ หรือท่าทางประกอบ

ขั้นที่ 4 นำคำที่สะกดแล้วมาอ่านเป็นคำโดยไม่ต้องสะกดคำใดอ่านไม่ได้ให้ใช้การสะกดช่วย โดยให้นักเรียนเขียนตามคำบอกจนจําได้

ขั้นที่ 5 นำคำที่อ่านได้แล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้ง ฟัง พูด อ่านและเขียน โดยเน้นการอ่านและเขียน บ่อย ๆ

4. การสอนภาษาไทยโดยการอ่านหนังสือเป็นรายบุคคล มีขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกหนังสือ โดยให้นักเรียนเลือกหนังสือตามความสนใจและความสามารถของแต่ละคน

ขั้นที่ 2 ตั้งจุดมุ่งหมายและวางแผน คือให้นักเรียนตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่าน เช่น อ่านแล้วทำกิจกรรมอะไร จะใช้เวลาอ่านเท่าไร เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ และนำเสนอผลการอ่านให้ครูฟัง

ขั้นที่ 4 ทำกิจกรรมหลังการอ่าน เช่น เขียนเรื่องย่อ เขียนข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน วาดภาพในเรื่อง เขียนคำบรรยายประกอบภาพ

ขั้นที่ 5 เสนอผลงานและประเมินผลงาน

เพื่อให้การสอนภาษาไทยมีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงได้ประสบประสานการสอนทั้ง 4 วิธีเข้าด้วยกัน เป็นการสอนภาษาไทยแบบประสมประสาน โดยจัดลำดับการสอนไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสอนโดยใช้ประสบการณ์ทางภาษาจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 2 การสอนอ่านในใจจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 3 การสอนสะกดคำจากแบบฝึกในหนังสือเรียน

ขั้นที่ 4 การสอนออกเสียงจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 5 การฝึกการใช้ภาษา

ขั้นที่ 6 การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษาและการอ่านเป็นรายบุคคล

ขั้นที่ 7 การสอนซ่อมเสริม

จะเห็นได้ว่า การสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น ไม่ว่าจะใช้วิธีการสอน หรือกิจกรรมใดก็ตาม ครูจำเป็นต้องฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้สัมพันธ์กันไม่ควรแยกเป็นทักษะใดทักษะหนึ่งโดยเฉพาะ เพราะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของนักเรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะทั้ง 4 อยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นในการเรียนการสอนครูจึงต้องให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะเหล่านี้ให้ดีที่สุดเพราะนอกจากทักษะทั้ง 4 จะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดแล้วยังเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนวิชาต่าง ๆ และสามารถนำทักษะการใช้ภาษาดังกล่าวไปใช้ในการติดต่อสื่อสารในสังคมไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

## 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจินตภาพ

### 2.3.1 ความหมายของจินตภาพ

จินตภาพ (Imagery) มีความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า ภาพที่เกิดจากจินตนาการของเราเอง โดยเราคิดเอาเองว่าน่าจะเป็นอย่างนั้นอย่างนี้ (พ.ศ.2554)

คำว่า “จินตภาพ” ในภาษาอังกฤษ มีการใช้คำหลายคำในความหมายเดียวกัน เช่น Imaging, Imagery, และ Visualization เป็นต้น ในภาษาไทยมีคำที่คล้ายคลึงกัน 2 คำ คือ จินตภาพ กับ จินตนาการ ความหมายของจินตภาพจึงมีแตกต่างหลากหลาย สามารถสรุปได้เป็น 3 ประการหลักๆ ดังนี้

ความหมายของจินตภาพในการพัฒนาเรียนรู้

การใช้ภาพจินตนาการ (Visual imagery) เป็นสื่อแสดงถึงความคิดที่เป็นระบบ เป็นการช่วยถ่ายโอนความรู้จากสิ่งที่คุ้นเคยไปสู่สิ่งที่แปลกใหม่ ซึ่งเกิดจากการตีความข้อมูลของแต่ละบุคคล นักเรียนสร้างภาพจินตนาการเพื่อช่วยในการจำเนื้อหาหรือสิ่งต่างๆ และสามารถสะท้อนความเข้าใจออกมาเป็นภาพได้ เพื่อสื่อความเข้าใจและทำให้เกิดการระลึก

Richardson, 1969 อ้างถึงใน กัทรพร เชาวนชัย, 2560) กล่าวว่า การใช้ภาพจินตนาการ (Visual imagery) เป็นสื่อแสดงถึงความคิดที่เป็นระบบ เป็นการช่วยถ่ายโอนความรู้จากสิ่งที่คุ้นเคยไปสู่สิ่งที่แปลกใหม่ ซึ่งเกิดจากการตีความข้อมูลของแต่ละบุคคล นักเรียนสร้างภาพจินตนาการเพื่อช่วยในการจำเนื้อหาหรือสิ่งต่างๆ และสามารถสะท้อนความเข้าใจออกมาเป็นภาพได้ เพื่อสื่อความเข้าใจและทำให้เกิดการระลึกได้

Matlin (1983 อ้างถึงใน ภัทรพร เชาวนชัย, 2560) กล่าวว่า จินตภาพ หมายถึง ภาพแทนในใจของสิ่งต่างๆ ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง จินตภาพสามารถที่จะแทนเหตุการณ์ หรือวัตถุที่เราเคยมีประสบการณ์มาก่อน และสามารถที่จะแทนเหตุการณ์ หรือสิ่งของต่างๆ จากการที่เราสร้างภาพขึ้นมาเองได้

Russell (1985 อ้างถึงใน Avgerinou & Pettersson, 2011) กล่าวว่า การใช้จินตภาพ (Visual literacy) หมายถึง ความสามารถในการตีความ หรือแปลความรูปภาพที่ใช้สื่อความหมายให้เป็นภาษาอย่างถูกต้อง และสามารถในการใช้จินตภาพเพื่อสื่อความหมายแทนภาษา โดยมีการจินตนาการเป็นทักษะที่สำคัญ

Hubbard and Ernst (1996 อ้างถึงใน Singer W, 2010) กล่าวว่า จินตภาพหรือการจินตนาการเป็นวิถีทางธรรมชาติสำหรับมนุษย์เหมือนกับการพูด ภาพเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสาร การคิด การแสดงออก ตลอดจนการค้นพบ เหมือนกับภาษาถ้อยคำ ในทันทีที่มนุษย์รู้จักการใช้ภาษามนุษย์ก็เริ่มรู้จักการใช้ภาพ (Images) ที่อยู่รอบตัวไปสู่การสื่อสารโดยใช้จินตภาพและการคิด

จากนิยามของ จินตภาพ ในข้างต้น สรุปได้ว่า จินตภาพ หมายถึง การเห็นภาพในจินตนาการที่สร้างจากการเก็บประสบการณ์เชื่อมโยงกับการตีความข้อมูลของแต่ละบุคคล ทำให้เกิดภาพจำที่นำมาใช้ระลึก นึกคิด ถึงสิ่งที่ต้องการสื่อความหมายได้

### 2.3.2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจินตภาพ

การใช้จินตภาพได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จึงมีทฤษฎีเกี่ยวกับจินตภาพเป็นจำนวนมากตามไปด้วย ที่นิยมศึกษากันในประเทศไทยมี 5 ทฤษฎี ดังนี้

1) ทฤษฎีการตอบสนอง (Response theory) ของ Lazarus ( 1992 อ้างถึงใน ปริญญา สนิกะวาที, 2542) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดๆ นั้น ขึ้นอยู่กับกับสร้างจินตภาพต่อสิ่งเร้านั้นๆ ทฤษฎีนี้จะอธิบายความแตกต่างของแต่ละบุคคลในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าชนิดเดียว เช่น ภาวะของโรค การรักษาของแพทย์ การนอนอยู่ในเตียงผู้ป่วยหนัก เป็นต้น

การตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดๆ นั้น จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในอดีตที่จะเป็นตัวเสริม หรือ กำหนดให้มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในปัจจุบันว่าควรเป็นเช่นไร

2) ทฤษฎีการสร้างจินตภาพ (Imagery theory) ของ Dossey ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การสร้างจินตภาพมีพื้นฐานมาจาก การเชื่อมต่อของช่องว่างระหว่างมิติของเวลา การสร้างจินตภาพเกิดขึ้น เพราะมีการทะลุเข้าไปในช่องว่างระหว่างมิติของเวลา ทำให้ ณ จุดนั้น ไม่มีอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ขณะเกิดการสร้างจินตภาพเวลาจะคงอยู่อย่างนั้น ดังนั้น ทฤษฎีนี้ จึงเป็นการนำภาพในอดีตของตนเองที่เคยประสบมา แล้วสร้างจินตภาพใหม่เพื่อแก้ไขให้ดีขึ้น

3) ทฤษฎีจิตสังเคราะห์ (Psycho synthesis) ของ Ar Sae jo o li ทฤษฎีนี้เชื่อว่า รูปแบบประกอบด้วย 3 ส่วน ส่วนแรกคือ ระดับต่ำสุดของจิตใต้สำนึก เป็นความจำที่ลืม ส่วนที่สองคือระดับกลางหรือระดับที่ไม่รู้สึกตัว เป็นเหตุการณ์วันต่อวันในการติดต่อเกิดความมีเหตุผล ส่วนที่สามคือ ระดับสูง เป็นส่วนของปัญญา ความรัก ความคิดสร้างสรรค์ นำไปสู่การปฏิบัติตนของแต่ละบุคคล การฝึกวิธีนี้จะใช้ในการบำบัดอาการต่างๆ เช่น ลดความวิตกกังวล เป็นต้น

4) ทฤษฎีการบำบัดรักษาทางจิตด้วยความเป็นจริง (Eidetic psychotherapy) ของเอสซิม (Assin) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ร่างกายประกอบด้วย 3 ส่วนที่เป็นสิ่งเดียวกัน เกิดเป็นปฏิกิริยาต่อกันในภาพที่ไม่รู้สึก ประกอบด้วยภาพในใจ การตอบสนองทางร่างกาย และความหมาย ภาพในใจ กระตุ้นความรู้สึก เกิดการตอบสนองความจริงภายนอก และรอบๆ บุคคล เป็นต้น

5) ทฤษฎีการสร้างจินตภาพของฮอโรวิตซ์ (Horowitz) (ศุขาคา รัฏฐาภิบาล โนบาย, 2557) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างจินตภาพและรูปแบบของความคิดมี 3 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่หนึ่ง ความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกาย (Enactive thought) ความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกายจะเป็นความคิดที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เช่น การคิดถึงการยกของหนักจะทำให้เกิดการหดเกร็งของกล้ามเนื้อที่ไหล่และแขน การคิดถึงภาพการกัดผลมะนาวสีเหลืองที่สุกฉ่ำแล้ว ชิมรสเปรี้ยวของมะนาว กล้ามเนื้อบริเวณด้านหน้าของหูจะเกร็ง และมีน้ำลายไหลออกมาจากปาก เป็นต้น ความคิดที่ที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกายดังกล่าว จะถูกควบคุมโดยสมองส่วนลิมบิก สมองส่วนนี้จะควบคุมภาวะอารมณ์ให้มีการตอบสนองทางร่างกาย การสร้างจินตภาพสามารถนำมาใช้ควบคุมความคิดที่มีผลต่อการตอบสนองของร่างกายได้ เพราะ การสร้างจินตภาพจะทำให้เกิดการเชื่อมต่อของภาวะอารมณ์ กระตุ้นความคิดที่มีอิทธิพลต่อการตอบสนองของร่างกาย และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่สามารถสังเกตได้

ลักษณะที่สอง ความคิดในเชิงเปรียบเทียบวิเคราะห์วิจารณ์ (Lexical thought) ความคิดในเชิงเปรียบเทียบวิเคราะห์วิจารณ์เป็นความคิดในการสื่อสารให้มีความกระชับ ความคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดนามธรรม การคำนวณ การจดจำเวลา การวิเคราะห์วิจารณ์ให้มีความชัดเจน โดยความคิดนี้จะอยู่ในสมองซีกซ้าย ซึ่งจะเกิดจากการเรียนรู้ในวัยเด็ก เก็บสะสมเป็นประสบการณ์ และเก็บไว้ในความทรงจำ เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารเข้ามาใหม่ บุคคลนั้นก็จะเป็นไปพิจารณาเปรียบเทียบความเป็นเหตุและผลตามความเป็นจริง และประสบการณ์การเรียนรู้ของบุคคลที่เกิดในขณะนั้น เกิดเป็นพฤติกรรมและอารมณ์ที่แสดงออก

ลักษณะที่สาม ความคิดให้เห็นภาพ (Imaged thought) ความคิดให้เห็นภาพเป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับความฝัน การสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะถูกควบคุมโดย

สมองซีกขวา โดยส่วนมากจะติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ความคิดให้เห็นเป็นภาพจะมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในช่วงก่อนที่เด็กจะเริ่มหัดพูดเมื่อเด็กเริ่มหัดพูด และบอกความรู้สึกหรือความคิดออกมาเป็นคำพูด ทำให้การพัฒนาความคิดให้เห็นเป็นภาพลดน้อยลง การเรียนในโรงเรียนจะทำให้สมองซีกซ้ายมีการพัฒนามากในเรื่องความคิดเป็นเหตุเป็นผล และความคิดตรรกะวิทยา ขณะที่สมองซีกขวาจะพัฒนาช้าลง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งบุคคลส่วนใหญ่ความคิดเชิงเหตุเชิงผลเปรียบเทียบกับวิเคราะห์วิจารณ์จะเด่นกว่าความคิดให้เห็นเป็นภาพ

บุคคลแต่ละคนมีความสามารถในการสร้างจินตภาพไม่เท่ากัน บุคคลที่สมองซีกขวาเด่น จะสร้างจินตภาพได้ง่าย ขณะที่บุคคลสมองซีกซ้ายเด่น มักเกิดความขัดแย้งต่อการสร้างจินตภาพ เนื่องจากความคิดมักจะขึ้นอยู่กับความเป็นจริง ความเป็นเหตุเป็นผล แต่ก็สามารถสร้างจินตภาพได้ ถ้าทราบเหตุผลของการสร้างจินตภาพ และการฝึกจะต้องเริ่มจากการฝึกในระดับง่าย ๆ ค่อยเป็นค่อยไป อาจจะต้องทำหลายๆ ครั้ง หรือใช้ประสาทสัมผัสหลายๆ ด้าน เป็นตัวกระตุ้นในการสร้างจินตภาพ

ความคิดทั้ง 3 ลักษณะที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะทำงานสัมพันธ์กันในขณะที่มีการสร้างจินตภาพ โดยการสร้างจินตภาพจะกระตุ้นสมองซีกขวาให้เกิดความคิดให้เห็นภาพ ซึ่งจะเป็นภาพสถานที่ที่พึงพอใจ สถานที่ที่รื่นรมย์ และขณะที่ใช้ความคิดเห็นภาพสถานที่ที่พึงพอใจนั้น จะเกิดการกระตุ้นสมองส่วนลิมบิก ซึ่งจะเป็นส่วนที่ควบคุมภาวะอารมณ์ ก่อให้เกิดอารมณ์ด้านบวก เกิดความรู้สึกสบาย ผ่อนคลาย เพลิ้นเพลิน ขณะเดียวกันสมองซีกซ้ายจะได้รับข้อมูลตามเนื้อหาการสร้างจินตภาพ ก่อให้เกิดการใช้ความคิดเชิงเหตุเชิงผล ความคิดเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ ทำให้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ และเนื้อหาความคิดไปในทางที่ถูกต้อง อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง

### 2.3.3 ประโยชน์ของจินตภาพ

ประโยชน์ของจินตภาพ มีดังนี้

Simonton (1980 อ้างถึงใน นัตรแก้ว สุทธิพิทักษ์, 2535) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการฝึกจินตนาการภาพ และการฝึกผ่อนคลายไว้ว่า

- 1) เป็นเครื่องมือในการลดความตึงเครียด และความวิตกกังวลต่างๆ
- 2) ช่วยในการลดความหวาดกลัว ความหวาดกลัวส่วนมากจะเกิดขึ้นมาจากความรู้สึกที่อยู่ภายนอกอำนาจการควบคุมของจิตใจ การฝึกจินตนาการภาพและการฝึกผ่อนคลายจะช่วยให้บุคคลสามารถควบคุมตนเองได้
- 3) ช่วยในการเปลี่ยนแปลงเจตคติและเป็นพลังในการที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป
- 4) สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในร่างกาย คือ ร่างกายจะสร้างระบบภูมิคุ้มกันโรคและช่วยในการป้องกันสาเหตุของการเกิดโรคต่างๆ เนื่องจากขบวนการทางจิตมี

อิทธิพลโดยตรงต่อระบบภูมิคุ้มกันและการรักษาระดับฮอร์โมนของร่างกาย ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงของสภาพร่างกาย จึงมีผลโดยตรงต่อระบบความคิดด้วยเช่นกัน

5) สามารถที่จะใช้ป็นวิธีการในการประเมินความเชื่อในขณะปัจจุบันและแก้ไขความเชื่อเหล่านั้นได้ การเปลี่ยนแปลงในเรื่องของสัญลักษณ์และภาพพจน์ต่างๆ นี้สามารถจะใช้เป็นกลไกในการเปลี่ยนแปลงความเชื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องของสุขภาพได้

6) เป็นเครื่องมือในการติดต่อกับระดับจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ซึ่งเป็นระดับที่ความเชื่อต่างๆ ได้ถูกเก็บไว้

7) ช่วยในการเปลี่ยนแปลงความรู้สึกผิดหวัง และความรู้สึกสิ้นหวังให้กลับมีความรู้สึกมั่นคง และมองโลกในแง่ดี

#### 2.3.4 รูปแบบการใช้จินตภาพ

มีเทคนิคการสอนที่ใกล้เคียงกับเทคนิคจินตภาพที่ใช้ในงานศึกษาค้นคว้าครั้งนี้อยู่ 2 วิธี ได้แก่

##### 1. การสร้างภาพในความคิด (Visualization)

Levin (1975 อ้างถึงใน สมศักดิ์ ภู่วิภาตววรรณ, น. 152-153) พบว่า เมื่อให้นักเรียนที่มีปัญหาในการอ่าน อ่านเรื่องพร้อมกับนิภาพประกอบไปทุกประโยค นักเรียนเหล่านี้สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้นถึง 40 เปอร์เซ็นต์ ในทำนองเดียวกันจากการทดลองโครงการ "ตาในสมอง" ของโรงเรียนในเมืองเอสคอนดิโค มลรัฐแคลิฟอร์เนีย พบว่า การฝึกให้นักเรียนค้นหาคำสำคัญต่าง ๆ จากเนื้อเรื่องที่อ่านแล้วแปลงคำสำคัญเหล่านั้นออกมาเป็นภาพในความคิดจะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านให้เข้าใจมากขึ้นและมีความคงทนในการจำสูงขึ้น และหากจำไปพร้อมกับเรื่องราวก็จะยิ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจำมากขึ้น

##### 2. การใช้จินตนาการ (Imagination)

การใช้จินตนาการเป็นการพัฒนาสมองซีกซ้ายและซีกขวาให้ทำงานพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้จินตนาการในการเรียนจะช่วยให้เนื้อหาที่เรียนน่าสนใจมากขึ้น โดยผู้เรียนจะจินตนาการภาพตามที่คุณสอนพูดขึ้น เช่นเมื่อให้ผู้เรียนหลับตา ผ่อนคลายความรู้สึกทั้งหลาย จากนั้นผู้สอนจะบรรยาย โดยให้ผู้เรียนจินตนาการว่าตนเองเป็นหยคน้ำเล็กๆ เดินทางไปในสวนต่าง ๆ ของต้นไม้ ผู้เรียนก็จะเข้าใจมากขึ้นและคงทนกว่าการสอนแบบธรรมดา ดังคำกล่าวของไอน์สไตน์ที่ว่า "จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ความรู้มีขีดจำกัด แต่จินตนาการครอบคลุมไปทั้งโลก ก่อให้เกิดความก้าวหน้า และพาให้เกิดวิวัฒนาการ" (ปรัชญา ผลอนันต์, 2542, น. 73)

## 2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับเทคนิคการเล่าเรื่อง

### 2.4.1 ความหมายของการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เรื่องเล่าเป็นเสมือนกับต้นแบบหรือสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิดมาด้วย สังเกตได้จากการที่มนุษย์ไม่ว่าจะยุคไหนสมัยไหนต่างก็บริโภคเรื่องเล่ากันมาแล้วทั้งนั้น เรื่องเล่าปรากฏออกมาในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของภาพเขียนบนผนัง งานศิลปะประเภทต่างๆ มุขปาฐะและนิทานปรัมปรา เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ และไม่ว่าวันแม้แต่กระทั่งในความฝัน ซึ่งสิ่งที่ปรากฏในฝันนั้นก็มีความลักษณะของเรื่องราวที่สามารถนำมาเล่าเป็นเรื่องราวได้เช่นเดียวกัน

พิมพร สุนทรวิริยกุล (2551) ได้กล่าวโดยสรุปว่าการเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม และยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในการดำรงชีวิตให้กับตนเอง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อสรรพสิ่งในโลก

Walter R.Fisher (1989, อ้างถึงใน ภัทศศิริ ช้างเจิม, 2559) ได้ให้คำนิยามถึงการเล่าเรื่องไว้ว่า การเล่าเรื่องคือกระบวนการสื่อสารระหว่างมนุษย์ อันประกอบไปด้วยศิลปะการพูด การตีความหมาย การประเมินคุณค่า ซึ่งจุดมุ่งหมายของการเล่าเรื่องก็คือการชวนเชิญให้เกิดความสนใจ มีปฏิกริยาโต้ตอบ ดังนั้น การเล่าเรื่องจึงมีลักษณะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ มีโครงสร้าง มีรูปแบบ และมีขั้นตอนในการดำเนินการ รวมถึงศิลปะในการแสดงออกอื่นๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการโน้มน้าวใจหรือ การแสดงรวมอยู่ด้วย

รัตนา ประยูรรัชย์ (2545) ได้กล่าวถึงวิธีการดำเนินงานของการเล่าเรื่อง ซึ่งมีทั้งสิ้น 2 วิธี ได้แก่

1. การเชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์ หรือตามหลักของเหตุและผล
2. การจัดหาลองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้น หรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉาก เป็นต้น

### 2.4.2 ความสำคัญของการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เรื่องเล่าเป็นเสมือนกับต้นแบบหรือสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิดมาด้วย สังเกตได้จากการที่มนุษย์ไม่ว่าจะยุคไหนสมัยไหนต่างก็บริโภคเรื่องเล่ากันมาแล้วทั้งนั้น

Phillips (1993, อ้างถึงใน นางสาวชริตา นาคสวัสดิ์ , 2558) ได้ให้ความหมายของการเล่าเรื่องราว หมายถึง เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกนำมาเล่า แล้วสามารถดึงดูดใจคนทุกชาติทุกภาษา ไม่ว่าจะผู้ใหญ่หรือเด็กต่างก็พากันชื่นชอบและหลงใหลในเรื่องเล่า

Malkina (1995, อ้างถึงใน นางสาวชริตา นาคสวัสดิ์ , 2558) ได้กล่าวว่าการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประสิทธิผลกับผู้เริ่มเรียนภาษา เพราะสามารถแสดงถึงอารมณ์ต่างๆ ช่วยในการรับรู้ การสร้างจินตนาการ และการจดจำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กเล็ก

Aicx (2006 อ้างถึงใน กฤษดา ปั้นเอี่ยม, 2561) ได้กล่าวถึงการเล่าเรื่องว่า เป็นศาสตร์ที่สร้างความรื่นรมย์ให้แก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน และเรื่องที่เล่าสามารถแสดงวัฒนธรรมของแต่ละชาติได้

สมศักดิ์ ปริบุรณะ (2550, อ้างถึงใน กฤษดา ปั้นเอี่ยม, 2561) ได้กล่าวว่าการเล่าเรื่องเป็นการเล่าเรื่องราวที่สร้างขึ้นมา เพื่อให้ความรู้สึกรหรือผ่อนคลายโดยการถ่ายทอดเทคนิควิธีการต่างๆ โดยมีจุดประสงค์เจาะจงสำหรับเด็ก เช่น การเล่านิทานทั่วไป นิทานพื้นบ้าน นิทานสมัยใหม่ นิทานเหนือจินตนาการ ที่นำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขเดิมแต่งเพื่อให้เหมาะสมกับเด็ก

พิมพ์พร สุนทรวิริยกุล (2551) ได้กล่าวโดยสรุปว่าการเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม และยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในการดำรงชีวิตให้กับตนเอง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อสรรพสิ่งในโลก รวมถึงช่วยพัฒนาความจำให้แก่เด็กด้วย

สรุปได้ว่า การเล่าเรื่องเป็นวิธีการที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยเฉพาะกับเด็กเล็ก เพราะเรื่องที่นำมาเล่า สามารถสร้างจินตนาการ สร้างประสบการณ์ และสร้างการจดจำได้

#### 2.4.3 จุดมุ่งหมายของการเล่าเรื่อง

กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2558) กล่าวว่า การเล่านิทาน เป็นการสร้างการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์จิตใจ ในขณะที่เด็กฟังนิทาน เด็กจะมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็กมีความสงบสุขุมเยือกเย็น และมีสมาธิยิ่งขึ้น และที่สำคัญนิทานยังช่วยพัฒนาทักษะทางด้านภาษา การฟัง พูด อ่าน และเขียน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา นอกจากนี้การเล่านิทานยังช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซึ่งเป็นการพัฒนาทางด้านกล้ามเนื้อใหญ่ ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีของคนในครอบครัวที่ได้ใช้เวลาร่วมกัน

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2543, 101 – 102 อ้างถึงใน ศันสนีย์ สุขสมใจภักดิ์, 2560) กล่าวว่าไว้ว่าการเล่าเรื่องสามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการฟัง เมื่อ



นักเรียน ได้ฟังเรื่องเล่าจากครูจะเกิดความจดจำความต่อเนื่องของเรื่องราว ตลอดจนการเรียนรู้ คำศัพท์และเสริมประสบการณ์ของนักเรียน ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการเล่าเรื่องมีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก
2. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง
3. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ของเด็กให้รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง
4. เพื่อส่งเสริมด้านมนุษยสัมพันธ์คุณธรรมและเจตคติที่ดี
5. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก
6. เพื่อให้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและการสนทนา
7. เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจอยากอ่านหนังสือ

#### 2.4.4 เทคนิคการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องให้สนุกและเป็นที่ยอมรับของผู้ฟัง มีความจำเป็นที่ผู้เล่าจะต้องมีเทคนิคในการเล่าเรื่อง ทั้งนี้หากครูในฐานะที่เป็นผู้เล่าที่ดี มีความสามารถในการจูงใจผู้เรียน ที่เป็นผู้ฟัง ได้ ก็ควรที่จะศึกษาหาความรู้ ทดลองปฏิบัติ เพื่อแสวงหาเทคนิคที่ดีและเหมาะสม นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ทัศนะถึงหลักการในการเล่าเรื่องให้ประสบผลสำเร็จไว้ดังนี้

พรทิพย์ วินโกมินทร์ ( 2542, 39 – 40 อ้างถึงในคันสนีย์ สุขสมใจภักดิ์, 2560) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่าเรื่องให้ดีนั้นเป็นเรื่องยากพอสมควร ครูผู้เล่าจำเป็นต้องมีเทคนิคในการเล่าเรื่องอย่างมาก เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจ ครูผู้เล่าต้องมีศิลปะในการเล่า ไม่ว่าจะเป็นน้ำเสียง ท่าทาง อารมณ์ร่วม นอกจากนี้ยังต้องให้ความรัก ความอดทน ความใกล้ชิดสนิทสนมกับเด็กอีกด้วย บุคลิกภาพของครูก็มีส่วนสำคัญและก่อนเล่าเรื่องทุกครั้งครูต้องมีการเตรียมตัวก่อนเสมอ อย่าคิดว่าไม่สำคัญเพราะถ้าครูได้เตรียมตัวล่วงหน้า จะทำให้การเล่าเรื่องประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้เสมอ ดังนี้คือ

1. จัดนักเรียนให้นั่งเรียบร้อยและสบายเป็นกลุ่มหรือวงกลมบนเก้าอี้หรือพื้ก็ได้
2. ผู้เล่าควรนั่งบนเก้าอี้เดี่ยว ๆ เพื่อให้ผู้ฟังมองเห็นได้อย่างทั่วถึง และได้ยินเสียงผู้เล่า

ชัดเจน

3. ผู้เล่าจะต้องใช้เสียงดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกันด้วยเสียงธรรมชาติของตัวเองออกเสียงชัดเจน เว้นจังหวะการพูดให้พอเหมาะ ไม่เร็วหรือช้าเกินไปใช้น้ำเสียงเหมาะกับตัวละคร อาจใช้เสียงธรรมชาติมาประกอบการเล่าด้วยก็ได้

4. ขณะเล่าอาจทำท่าทางประกอบด้วยก็ได้แต่ต้องเป็นท่าทางที่น่าดูไม่ทำจนผิดธรรมชาติ

5. ผู้เล่าต้องไม่ออกนอกเรื่องหรือเล่าเรื่องอื่นแทรกจะทำให้ผู้ฟังเข้าใจไขว้เขว และอย่าสอดแทรกเรื่องของศีลธรรมมากเกินไปจะทำให้เด็กเบื่อ
6. ผู้เล่าต้องทำให้สนุกไปตามเนื้อเรื่องด้วยต้องไม่ฝืนใจเล่า การเล่านิทานจึงออกรส
7. พยายามถ่ายทอดเรื่องที่เล่าให้เป็นภาพที่มีชีวิตจิตใจ โดยบรรยายบุคลิกลักษณะของตัวละครให้ชัดเจนบรรยายสถานที่ที่เกิดขึ้นให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด และทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกว่าตนเองได้เข้าไปนั่งอยู่ ณ ที่นั้นด้วย
8. เลือกถ้อยคำหรือสำนวนให้เหมาะสมกับระดับของผู้ฟัง
9. ขณะที่เล่านิทานทำให้สบาย ๆ และมองผู้ฟังอย่างทั่วถึงทุกคน สังเกตพฤติกรรมของผู้ฟังด้วย หากผู้ฟังไม่สนใจผู้เล่าควรใช้ไหวพริบแก้ไขวิธีการเล่าให้ตื่นเต้นเร้าใจยิ่งขึ้น
10. ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการเล่าให้พอเหมาะกับความสนใจของผู้ฟังแต่ละวัยด้วย
11. ควรกำหนดเวลาเพื่อไว้สำหรับคำถามหรือข้อวิจารณ์ของเด็ก ถ้าในระหว่าง การเล่านิทานเด็กขัดจังหวะหรือซักถามครูควรบอกให้รอจนเล่าจบเรื่องก่อนจากแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวมาแล้วนั้น จะเน้นแนวทางในการเล่านิทานว่ามีเทคนิควิธีการเล่าที่สำคัญ 3 ประการ คือ
  - 1) การเตรียมตัวก่อนการเล่านิทาน ตั้งแต่การเตรียมความพร้อมของผู้เล่า การเลือกนิทาน การเลือกสื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทาน ตลอดจนการจัดเตรียมสถานที่และบรรยากาศในการเล่านิทาน
  - 2) การเล่านิทานเริ่มจากการตกลงกฎกติกาในการฟังนิทาน การใช้เทคนิค ท่าทาง น้ำเสียงสื่อประกอบการเล่ารูปแบบต่าง ๆ
  - 3) การมีกิจกรรมหลังการเล่านิทานจบ เพื่อให้เด็กได้มีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้เนื้อหาหรือแนวคิดในนิทานเรื่องนั้น ๆ การเล่านิทานจะประสบความสำเร็จตา จุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่นั้น นอกจากจะต้องใช้เนื้อเรื่องที่ดีเหมาะสมตามวัยของผู้ฟังแล้ว การใช้เทคนิคในการเล่านิทานอย่างถูกต้องเหมาะสมก็เป็นศิลปะที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะช่วย ทำให้นิทานนั้นสนุกสนานและดึงดูดความสนใจให้เด็กเกิดความประทับใจได้มากขึ้น ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเล่านิทานสำหรับเด็ก ครูควรศึกษาหลักการต่าง ๆ และเทคนิควิธีในการเล่านิทานให้เข้าใจ เพื่อนำไปใช้ในการเล่านิทานให้เกิดประโยชน์กับเด็กมากที่สุด

นอกจากนี้ จิววรรณ กินาวงศ์ (2543, 101 – 102 อ้างถึงในสันสนีย์ สุขสมใจภักดิ์, 2560) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่านิทานจะให้ผลตาม จุดประสงค์นั้นจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ทำความเข้าใจกับเนื้อหาเรื่องนิทานที่จะเล่าเสียก่อน โดยจินตนาการออกมา เป็นภาพ อ่านเรื่องซ้ำ ๆ เพื่อจับใจความตัวละครและเหตุการณ์ทุกอย่าง ปิดหนังสือคิดย้อนเรื่องออกมาเป็นภาพ และอ่านทบทวนอีกครั้งเพื่อเก็บภาษาสละสลวยไปใช้ให้เหมาะสมกับเรื่อง

2. การเลือกคำควรเป็นคำที่ง่าย ๆ ที่เด็กฟังหรือนึกออกเป็นภาพในจินตนาการได้ ควรใช้คำที่เกี่ยวกับการเปรียบเทียบด้วย เพื่อเด็กจะได้เข้าใจยิ่งขึ้น เช่น สูง – ต่ำ, หนัก – เบา, ใหญ่ – เล็ก หรือคำที่เกี่ยวกับ รูป รส กลิ่น เสียง เป็นต้น

3. เมื่อในท้องเรื่องมีตัวละครคุยกัน ให้ใช้บทสนทนาเพราะทำให้เด็กตื่นเต้น

4. เริ่มต้นเรื่องให้ดีเพื่อเรียกความสนใจ พยายามหลีกเลี่ยงการบรรยาย และการอธิบายที่ไม่จำเป็น

5. การเล่าเรื่องควรใช้เสียงแบบสนทนากัน คือ ช้า ชัดเจน มีหนักเบาแต่ไม่ควรมี เอื้ออ้า ที่นี้ เป็นต้น เพราะจะทำให้เสียรสของเรื่อง และเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีของเด็ก

6. ขณะที่เล่านิทานควรจับเวลาให้ดี เว้นจังหวะอารมณ์ของเรื่อง เช่น ถ้าเนื้อเรื่อง มีสิ่งที่น่าสนใจก็พูดให้เร็วขึ้น ทำท่าจริงจัง เมื่อถึงบทแปลกใจหรือตกตะลึงควรทอดระยะจะทำให้ ผู้ฟังคล้อยตามได้ดีที่สุด

7. นิทานที่นำมาเล่าให้ยาวพอ ๆ กับความสนใจของเด็ก คือ ประมาณ 15 - 25 นาที สำหรับเด็กประถมศึกษา หรือถ้าเป็นคำก็จะประมาณ 1,000 คำ สำหรับประถมศึกษาตอนต้น ถ้าเป็นเด็กเล็ก ๆ ประมาณ 100 คำ ในระดับอนุบาลประมาณ 500 คำ

8. เวลาเล่าต้องพยายามเป็นกันเองให้มากที่สุด ให้ความรักความสนิทสนมกับเด็กอย่างจริงใจ ถ้าพบว่าเด็กคนใดคนหนึ่งคลายความสนใจจากนิทานและรบกวนสมาธิผู้อื่นครูจะต้องให้ความสนใจทันทีอาจจะให้มานั่งใกล้ ๆ ครูก็ได้

9. เวลาเล่าครูควรมีรูปภาพประกอบอาจเป็นหนังสือภาพ หุ่น หรือสื่อการสอนอื่น ๆ จะช่วยให้เด็กสนใจยิ่งขึ้น ถ้าผู้เล่าสามารถวาดภาพประกอบขณะเล่าด้วยก็จะเป็นการดีมาก

10. เวลาเล่าอย่าย่อเรื่องให้สั้นจนเกินไป จนขาดความสนุก เพราะจะทำให้เด็กไม่รู้เรื่อง

11. จัดบรรยากาศของห้องให้เหมาะสม เช่น ออานั่งกับพื้น หรือเชิดหุ่น ประกอบการเล่า หรือเล่าใต้ต้นไม้กลางแจ้งก็ได้

12. อย่าแสดงท่าทางประกอบการเล่ามากเกินไป จะทำให้นิทานหมดสนุก พยายามเล่าให้เป็นไปตามธรรมชาติง่าย ๆ มีชีวิตชีวา

13. ขณะที่เล่าอาจให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่านิทานด้วยก็ได้ เช่น การแสดง ท่าทาง ตามเนื้อเรื่อง แต่ไม่ควรให้บ่อยนัก

14. ขณะที่เล่าสายตาของครูจะต้องมองกวาดดูนักเรียนได้ทุกคน อาจจะให้เด็กนั่งเป็น ครั้งวงกลมหรือนั่งกับพื้นก็ได้ สายตาของเด็กจะจับอยู่ที่ผู้เล่า ผู้เล่าจะต้องทอดสายตาไป ที่เด็กไม่ใช่ เพียงเพื่อจะดูว่าเด็กมีปฏิกิริยาอย่างไรเท่านั้น แต่เพื่อว่าเด็กจะได้เห็นความรู้สึกของผู้เล่าฉายมาทาง ดวงตาบ้างเช่น ความรู้สึกเศร้า เสียใจ รื่นเริง สนุกสนาน ประหลาดใจ ตื่นเต้น เป็นต้น

15. ขณะที่กำลังเล่านิทาน ถ้าหากมีเด็กพูดหรือถามขัดจังหวะครูควรบอกให้รอ จนกว่า จะจบเรื่อง อย่างไรก็ตามครูอาจให้นักเรียนขัดจังหวะได้เป็นครั้งคราว

16. หลังจากการเล่านิทาน ควรเปิดโอกาสให้เด็กถามและวิพากษ์วิจารณ์ แต่ไม่ควร บังคับเด็กให้พูดถามเพราะจะทำให้เด็กเสียความเพลิดเพลิน

17. หลังจากการเล่านิทานแล้ว อาจจะให้เด็กแข่งขันกันตั้งชื่อเรื่องก็ได้เพื่อเป็นการ ส่งเสริมให้เด็กได้ติดตามและเพื่อความเข้าใจในเรื่องที่ครูได้เล่ามาแล้ว

18. ถ้านิทานเรื่องยาวครูอาจเล่าเป็นตอน ๆ ก็ได้ เพื่อเป็นการเร้าให้เด็กอยากมา โรงเรียน ไม่ขาดเรียน เพื่อมาฟังนิทานต่อจนจบเรื่อง

#### 2.4.5 รูปแบบการเล่านิทาน

โดยทั่วไปการเล่านิทานผู้เล่าจะเล่าง่าย ๆ ตรงไปตรงมาโดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์ใด ๆ มา ประกอบ อย่างไรก็ตามการนำอุปกรณ์มาประกอบการเล่านิทานก็จะช่วยเร้าความสนใจ และเพิ่ม สีสันให้แก่เรื่องเพิ่มขึ้น และในบางครั้งยังช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ไปด้วย เช่น ทักษะการวาดรูป การพับกระดาษ หรือการแสดง เป็นต้น รูปแบบการเล่านิทาน อาจสรุปได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. การเล่าแบบปากเปล่า เป็นการเล่านิทานแบบดั้งเดิมที่ผู้เล่าไม่ใช้สื่อหรืออุปกรณ์ใด ๆ ในการเล่า ผู้เล่าจึงต้องจำเรื่องได้อย่างแม่นยำโดยเลือกเรื่องที่ไม่ยาวนาน หรือเป็นเรื่องที่มีความซ้ำ ๆ กันจะช่วยให้ผู้ฟังโดยเฉพาะเด็กเล็ก ๆ สามารถติดตามเรื่องได้ การใช้น้ำเสียงที่น่าฟังตามอารมณ์ ของเสียงจะช่วยให้ผู้ฟังไม่รู้สึกละเมื่อย การฝึกซ้อมจึงเป็นสิ่งสำคัญ

2. การเล่าโดยใช้หนังสือภาพ มีเทคนิคดังนี้

2.1 อ่านนิทานให้ขึ้นใจ

2.2 ศึกษาภาพประกอบในหนังสือ ปกหน้า ปกหลัง

2.3 ตำแหน่งของผู้เล่า ควรอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ฟังเห็นภาพทั่วถึง

2.4 การถือหนังสือไม่จำเป็นต้องถือหนังสือนิ่งอยู่ตลอดเวลา อาจโยกหนังสือ ขยับหนังสือได้ในขณะเดียวกันนิ้วมือจะต้องสอดเตรียมพร้อมที่จะเปิดหน้าถัดไป

### 3. การเล่านิทานโดยใช้สื่อหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ประกอบการเล่า

3.1 การใช้ภาพ ภาพจะต้องมีขนาดใหญ่พอเหมาะกับกลุ่มผู้ฟัง การเขียนเนื้อ เรื่องไว้ข้างหลังภาพ จะช่วยให้จำเรื่องได้

3.2 การเล่าไปวาดไป การใช้เชือก การพับกระดาษหรือกระดาษผ้าสำลี ประกอบการเล่าการเลือกเรื่อง (หรือแต่งเรื่อง) ให้สอดคล้องกับรูปแบบการวาด การใช้เชือกหรือการพับกระดาษหรือกระดาษผ้าสำลี เพื่อให้ผู้ฟังจินตนาการคล้อยตามเรื่องที่เล่า และการฝึกซ้อมการเล่าเรื่องให้สัมพันธ์กับวิธีการเล่าจะต้องทำได้อย่างคล่องแคล่วไม่เคอะเขิน และเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้เล่าให้พร้อมก่อนการเล่า

4. การเล่าโดยร้องเพลงประกอบ การใช้เพลงประกอบการเล่านิทาน ส่วนมากจะใช้กับเด็กเล็ก เพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมในการร้องด้วย อาจใช้ตอนนำเรื่องก่อนเล่าหรือใช้ประกอบขณะเล่าก็ได้สิ่งสำคัญคือ การเลือกเพลงที่เหมาะสมกับเรื่องที่จะเล่า เช่น เพลงงูกับเต่า เต่ากับกระต่าย มด เป็นต้น

5. การเล่าโดยใช้หุ่น ถ้าเป็นการเล่าในกลุ่มเล็ก ผู้เชิดอาจเชิดให้ผู้ฟังเห็นได้ โดยไม่ต้องใช้โรงหุ่น แต่ถ้าเป็นการแสดงหุ่นในโรงหุ่น หรือบนเวทีแสดงต้องอาศัยเทคนิคด้านการแสดง การเขียนบท การกำกับการแสดง แสง เสียง และฉากเป็นสำคัญ นอกจากนี้จำนวนผู้เชิดหุ่นจะต้องสัมพันธ์กับจำนวนตัวละคร ที่ออกมาในแต่ละฉากด้วยส่วนบทเจรจาจะเป็นการพากย์สดหรืออัดเสียงลงเทปก็ได้ จากความหมายของนิทาน ประเภทของนิทาน หลักการเลือกนิทาน เทคนิควิธีการเล่านิทาน รูปแบบการเล่านิทาน ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการเล่านิทาน โดยเลือกนิทาน ประเภทนิทานชีวิต เป็นเรื่องราวที่ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางภาษาด้านการฟังและการพูด ใช้เทคนิควิธีการเล่าเพื่อให้เด็กเล็กได้แสดงพฤติกรรมทางภาษา ทั้งการเล่าปากเปล่า เล่าประกอบภาพประกอบเพลง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และผู้เรียนมีความสุขในกิจกรรมการเรียนรู้

## 2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการด้านสมอง(ความจำ)ของเด็กปฐมวัย

### 2.5.1 ความหมายของความจำ

ความจำ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมากเพราะมีส่วนช่วยในพฤติกรรมกรเรียนรู้ของมนุษย์ หากไม่มีความจำก็จะส่งผลให้ไม่สามารถเรียนรู้ในการสร้างกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการตัดสินใจเพราะไม่สามารถเก็บประสบการณ์ของสิ่งที่พบเจอไว้ได้ ดังนั้นการศึกษาและให้ความสำคัญเรื่องความจำสามารถช่วยพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ของมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งมีผู้ศึกษาได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการจำไว้ดังนี้

Guilford (1956 อ้างถึงใน Yushinta และคณะ, 2020) กล่าวว่า ความจำเป็นความสามารถที่จะเก็บหน่วยความรู้ไว้ และสามารถระลึกได้ หรือนำหน่วยความรู้นั้น ออกมาใช้ได้ในลักษณะ



ทฤษฎีการสลายตัว (Decay theory) เป็นทฤษฎีการลืม กล่าวว่าการลืมเกิดขึ้นเพราะการลบลายในการทบทวน หรือไม่นำสิ่งที่จำไว้ออกมาใช้เป็นประจำ การลบลายจะทำให้ความจำค่อย ๆ สลายตัวไปเองในที่สุด ทฤษฎีการสลายตัวนี้น่าจะเป็นจริงในความจำระยะสั้น เพราะในความจำระยะสั้นหากเรามีได้จดจ่อหรือสนใจทบทวนในสิ่งที่ต้องการจะจำเพียงชั่วครู่สิ่งนั้นจะหายไปจากความทรงจำทันที (Adams, 1967 อ้างถึงใน ณรงค์ฉัตร ราชชมภู, 2557)

ทฤษฎีการรบกวน (Interference theory) เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการลืมที่ยอมรับกันในปัจจุบันทฤษฎีหนึ่ง ทฤษฎีนี้ขัดแย้งกับทฤษฎีการสลายตัว โดยกล่าวว่าเวลาเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้เกิดการลืมได้ แต่สิ่งที่เกิดในช่วงดังกล่าวจะเป็นสิ่งคอยรบกวนสิ่งอื่น ๆ ในการจำ การรบกวนนี้แยกออกเป็น 2 แบบ คือ การตามรบกวน (Proactive interference) หรือการรบกวนตามเวลา หมายถึง สิ่งเก่า ๆ ที่เคยประสบมาแล้วหรือจำได้อยู่แล้วมารบกวนสิ่งที่จำใหม่ ทำให้จำสิ่งเร้าใหม่ไม่ค่อยได้ อีกแบบของการรบกวนก็คือ การย้อนรบกวน (Retroactive interference) หรือการรบกวนย้อนเวลา หมายถึงการพยายามจำสิ่งใหม่ทำให้ลืมสิ่งเก่าที่จำได้มาก่อน (Adams, 1980 อ้างถึงใน ณรงค์ฉัตร ราชชมภู, 2557) จึงกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการลืมนี้อาจเกิดขึ้นโดยความรู้ใหม่ไปรบกวนความรู้เก่า ทำให้ลืมความรู้เก่าและความรู้เก่าก็สามารถไปรบกวนความรู้ใหม่ได้ด้วย

สุรเชษฐ์ พินิจกิจ (2558) ได้เสนอแนะความต่างของทฤษฎีการจัดกระบวนการตามระดับความลึก (Depth of processing theory) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สร้างขึ้นโดย Craik and Lockhart (1972) กับ ซึ่งความคิดของ Atkinson and Shiffrin (1968) โดยกล่าวว่า ความจำมีโครงสร้างและตัวแปรสำคัญของความจำในความจำระยะยาวก็คือ ความยาวนานของเวลาที่ทบทวนสิ่งที่จำในความจำระยะสั้น แต่ Craik and Lockhart มีความคิดว่าความจำไม่มีโครงสร้างและความจำที่เพิ่มขึ้นไม่ได้เกิดขึ้นเพราะมีเวลาทบทวนในความจำระยะสั้นนานแต่เกิดขึ้นเพราะความซับซ้อนของการเข้ารหัสที่ซับซ้อน หรือการโยงความสัมพันธ์ของสิ่งที่ต้องการจำ ย่อมอาศัยเวลา แต่เวลาดังกล่าวไม่ใช่เพื่อการทบทวน แต่เพื่อการระลึกหรือซับซ้อนของการกระทำกับสารที่เข้าไป (การเข้ารหัส) ถ้ายิ่งลึก (ซับซ้อน) ก็จะยิ่งจำได้มากนั่นคือต้องใช้เวลาก็จะยิ่งจำมาก

โครงสร้างทางสมอง (Structure of intellect theory) ของ Guilford (1971 อ้างถึงใน กฤติยา กริมใจ, 2558) เสนอว่า โครงสร้างทางสมองมองได้ในลักษณะ 3 มิติ ผลของการคิด หมายถึงผลของกระบวนการจัดกระทำของความคิดกับข้อมูลจากเนื้อหา นับองค์ประกอบรวมกันได้ 120 องค์ประกอบ (Guilford, 1971) ต่อมาได้พบว่าในส่วนของภาพ (Figural) แบ่งเป็นสิ่งที่มองเห็น (Visual) และสิ่งที่ได้ยิน (Auditory) ส่วนที่เป็นความจำ (Memory) นั้น แบ่งออกเป็นการบันทึกความจำ (Memory recording) และการเก็บรักษาความจำ (Memory retention) นับองค์ประกอบรวมกันเป็น 180 องค์ประกอบ

ทฤษฎีความสามารถทางสมองสองระดับ (Two – level theory of mental ability) (Jensen, 1968 อ้างถึงใน ชนิศรา ใจชัยภูมิ, 2552 )กล่าวว่า ความสามารถทางสมองมีอยู่ 2 ระดับ ระดับที่ 1 (Level I) เป็นความสามารถด้านการเรียนรู้และจำอย่างนกแก้ว นั่นคือ เป็นความสามารถที่จะสั่งสมข้อมูลไว้ได้ และพร้อมที่จะระลึกออกได้ ระดับนี้ไม่ได้รวมการแปลงรูปหรือการกระทำทางสมองแต่ประการใด เป็นวิธีการที่ไม่ใช้ความคิดเลย ระดับที่ 2 เป็นระดับที่สมองสร้างมโนภาพ เหตุผล และแก้ปัญหา

ทฤษฎีการคิดของ Marzano (2001) สรุปได้ว่า การคิด วิเคราะห์ซับซ้อนมากกว่าความเข้าใจ เป็นกระบวนการที่ต้องใช้เหตุผล คิดอย่างลึกซึ้งและ หลากหลาย มีการคิดโดยพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนและต้องมีเหตุผล สามารถระบุความเหมือน หรือความแตกต่างอย่างมีหลักการ สามารถจัดลำดับ จัดหมวดหมู่ หรือจัดประเภทของความรู้ของ สิ่งต่างๆ ระบุเหตุผลของการเกิด ข้อผิดพลาดของข้อมูล สามารถตีความหรือบอกหลักเกณฑ์พื้นฐาน ของความรู้ ระบุ เจาะจง หรือสรุปอย่างมีเหตุผล จนสามารถเกิดเป็นความรู้ใหม่ได้นำหลักการมา ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ โดยใช้ฐานของความรู้และคาดการณ์ผลที่ตามมาบนพื้นฐาน ของข้อมูล การคิดวิเคราะห์จะประกอบด้วย ความสามารถ 5 ด้าน คือ ด้านจำแนก (Matching) ด้านการจัดกลุ่ม (Classification) ด้านการสรุป (Error analysis) ด้านการประยุกต์ (Generalizing) และด้านการคาดการณ์ (Specifying)

ราตรี พุทธทอง (2543 อ้างถึงใน ปริญญาพร สุนทรักษ์ และคณะ, 2561) ในสรุปเรื่อง วิธีทดสอบว่าบุคคลมีความจำมากน้อยเพียงใด มี 3 วิธีดังนี้

1. การจำได้ (Recognition) ในการวัดความจำด้วยวิธีนี้เราต้องแสดงสิ่งของหรือเหตุการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่เคยประสบมาแล้วในอดีตปะปนกับสิ่งเร้าใหม่ ๆ ต่อหน้าผู้ทดสอบ ผู้ทดสอบจะเปรียบเทียบและอ่านความรู้สึกของตนเองว่าจำสิ่งใดที่ปรากฏตรงหน้าได้หรือไม่เท่านั้น เช่น การชี้ตัวผู้ร้าย เจ้าทุกข์จะต้องเห็นผู้ร้ายมาก่อน แล้วให้ผู้ร้ายปรากฏตัวอีกครั้งโดยรวมอยู่กับผู้อื่น วิธีเสนอสิ่งเร้าและทดสอบ คือ

1.1 แบบจำ - สอบ (Study - test) เป็นการเสนอสิ่งเร้าโดยการอ่านหรือให้ดูทีละคำ โดยใช้คำละ 4 - 5 วินาที แล้วทดสอบความจำทันที

1.2 แบบจำต่อเนื่อง (Continuous recognition test) เป็นการเสนอ สิ่งเร้าที่มีทั้งสิ่งเก่าและสิ่งใหม่ ในการเสนอแต่ละครั้งผู้รับการทดลองจะต้องตอบว่าสิ่งเร้าที่เสนอนั้นเป็นสิ่งเร้าเก่าหรือสิ่งเร้าใหม่

2. การระลึก (Recall) การระลึกต่างจากการจำได้ตรงที่ในการระลึคนั้น ผู้ระลึกจะต้องสร้างเหตุการณ์ต่าง ๆ จากการจำ โดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งเร้าที่ได้จำนั้นอยู่ ต่อหน้า เช่น การระลึกหมายเลขโทรศัพท์ของเพื่อนที่รู้จัก การทดสอบประเภทนี้มี 3 วิธี



2.1 การระลึกเสรี (Free recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าใด ๆ ที่ได้จำก่อนหรือหลังก็ได้โดยไม่ต้องเรียงตามลำดับ เช่น การฝึกให้ลูกเสือจำสิ่งของที่เห็นแล้วเขียนรายการต่าง ๆ ที่จำได้โดยเขียนรายการใดก่อนหรือหลังก็ได้ เพื่อสะดวกในการทดลองเราอาจใช้คำแทนสิ่งของโดยเสนอคำเหล่านั้นให้ดูหรือฟังแล้วเขียนตอบตามที่ระลึกได้

2.2 การระลึกตามลำดับ (Serial recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าตามลำดับที่ ซึ่งมีทั้งการระลึกตามลำดับจากหน้าไปหลัง (Initial span) เช่น การระลึกหมายเลขโทรศัพท์ ถ้าระลึกลำดับตัวเลขผิด ก็จะผิดถึงปลายทางด้วย และการระลึกตามลำดับย้อนหลัง (Terminal span) ได้แก่ การระลึกจากเลข 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 เป็นต้น

2.3 การระลึกตามตัวแนะ (Cued recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าในลักษณะของกลุ่มสัมพันธ์ ก็จะกำหนดกลุ่มสัมพันธ์ที่ประกอบด้วยตัวแนะหรือที่เรียกว่าตัวเร้าและตัวสนองมาให้จำก่อน เมื่อจะทดสอบก็จะเสนอตัวแนะให้ผู้รับการทดลองระลึกถึงตัวสนองออกมา

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำ ๆ หรือการเสนอสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้ การเรียนแบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้งที่ใช้ในการเรียนซ้ำครั้งที่ 2 และที่ใช้ในการเรียนครั้งแรกแล้วคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ของเวลา และจำนวนครั้งที่ลดลงในการทดสอบความจำจะต้องให้ผู้ทดสอบทุกคนมีประสบการณ์ในการรับรู้ ข้อมูลที่วัดให้เท่ากันก่อน และพบว่าความแตกต่างระหว่างบุคคลสะท้อนให้เห็นความสามารถที่แตกต่างกันในด้านความจำ

ราตรี พุทธทอง (2543 อ้างถึงใน ปริญญาพร สุนทรักษ์ และคณะ, 2561) ยังได้สรุปงานวิเคราะห์ความจำ กองทัพอากาศแห่งสหรัฐอเมริกา (Army Air Forces, 1990) ไว้ว่าความสามารถในการจำแสดงออกได้มี 4 ประเภท คือ

3.1 ช่วงความจำ (Memory span ability) เป็นความสามารถที่แสดงออกถึงจำนวนของสิ่งที่จำได้ ถ้าจำสิ่งที่กำหนดให้ได้มาก เรียกว่ามีช่วงความจำยาว ถ้าจำได้น้อยก็มีช่วงความจำสั้น ซึ่งทดสอบได้โดยให้จำสิ่งของ ตัวเลข ตัวอักษร คำ สัญลักษณ์ ๆ

3.2 ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ในการจำ (Association memory Ability) เป็นความสามารถในการสร้างกฎเกณฑ์สำหรับตนเองที่จะจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น จะทดสอบได้โดยใช้คำโยงกลุ่มหลายกลุ่ม เมื่อเสนอคำหนึ่งแล้วให้ตอบคำคู่ของคำนั้น เช่น นก แมว ผู้ใดที่จดคำโยงคู่ได้มากแสดงว่าผู้นั้นมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ในการจำ

3.3 ความสามารถในการจำทางสายตา (Visual memory ability) เป็นความสามารถที่เก็บรายละเอียดต่าง ๆ จากการเห็นไว้ได้มากน้อยเพียงไร อาจทดสอบได้โดยให้ดูสิ่งของ แล้ววาดภาพจากสิ่งที่เห็น เพื่อตรวจสอบความคลาดเคลื่อนหรือความผิดพลาดในการจำ

3.4 ความสามารถในการจำทางดนตรี (Musical memory ability) เป็นความสามารถในการเก็บรายละเอียดของสิ่งที่ได้ยินไว้ได้ ซึ่งทดสอบได้โดยทำเสียงต่าง ๆ เลียนเสียงที่กำหนดให้หรือเล่นดนตรีตามเสียงดนตรีที่ได้ยินจากเอกสารที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความจำเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย การเข้ารหัส การเก็บรหัส และการถอดรหัส ความจำระยะสั้นเป็น โครงสร้างอย่างหนึ่งของความจำที่เกิดขึ้นภายหลังการรับรู้ซึ่งเป็นการจำชั่วคราว จะต้องได้รับการทบทวนอยู่เสมอจึงจะฝังตัวเก็บไว้ในความจำระยะยาวต่อไปความจำของคนเราไม่คงที่มีแนวโน้มเกิดขึ้นตามอายุ ชนิดของสิ่งเร้า วิธีการเสนอสิ่งเร้า และสภาพแวดล้อมอื่น ๆ ช่วงความจำสามารถเพิ่มขึ้นได้ด้วยการฝึกฝน

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า มนุษย์เก็บความทรงจำประเภทต่างๆ สำหรับช่วงเวลาซึ่งแตกต่างกันไป ความทรงจำระยะสั้นคงอยู่ได้เพียงไม่กี่วินาทีจนถึงชั่วโมง ขณะที่ความทรงจำระยะยาวอยู่กับเราไปนานหลายปี นอกจากนี้ เรายังมี ความจำเพื่อใช้งาน (Working memory) อีกเช่นกัน ซึ่งมันช่วยให้เราเก็บข้อมูลเอาไว้ภายในใจด้วยเวลาจำกัด โดยการเน้นย้ำ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อไรก็ตามที่เรากำลังจำหมายเลขโทรศัพท์ของใครสักคน เราจึงพยายามพูดกับตัวเองซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยกระบวนการเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นช่วงที่ ความจำเพื่อใช้งาน กำลังประมวลอยู่

นอกจากนี้ การจัดหมวดหมู่ของความทรงจำสามารถจำแนกได้โดยแบ่งออกตามประเด็นของหน่วยความจำ ประเภทแรกคือ ความจำเชิงประกาศ (Declarative memory) หรือเรียกกันอีกชื่อว่า ความจำชัดแจ้ง (Explicit memory) อันประกอบไปด้วยความทรงจำหลากหลายประเภทที่จดจำในจิตสำนึก ซึ่งบางส่วนเป็น “ความรู้ทั่วไป” เช่น เมืองหลวงของประเทศอังกฤษคือ กรุงลอนดอน จำนวนไฟในสำหรับมาตรฐานคือ 52 โย และเหตุการณ์ในอดีตที่คุณเคยพบเจอมาก่อน เช่น งานเลี้ยงฉลองวันเกิดในวัยเด็ก เป็นต้น

ประเภทต่อมาคือ ความจำเชิงไม่ประกาศ (Nondeclarative memory) หรือ ความจำโดยปริยาย (Implicit memory) ซึ่งความทรงจำเช่นนี้มักสร้างขึ้นมาช่วงที่เราไม่รู้ตัว รวมไปถึง ความจำเชิงกระบวนการวิธี (Procedural memory) อันเป็นกระบวนการของร่างกายที่ใช้เพื่อจำทักษะจากสิ่งซึ่งเคยเรียนรู้มา กระบวนการเช่นนี้ถูกนำมาใช้ในยามที่เราเล่นเครื่องดนตรีหรือการปั่นจักรยาน นอกจากนี้ ความจำเชิงไม่ประกาศ ยังสามารถกำหนดรูปแบบการตอบสนองของร่างกายซึ่งเราไม่สามารถควบคุมได้ เช่น อาการน้ำลายไหลเมื่อเห็นอาหารโปรด หรืออาการเกร็งเมื่อตกอยู่ในสภาวะคับขัน

มนุษย์สร้าง จัดเก็บ และระลึกถึงความทรงจำได้โดยข้อมูลมากมายที่สมองรับเข้ามาในตอนแรกยังคงเป็น ความจำระยะสั้น (Short-term memory) อยู่ ดังนั้นเราต้องเรียกใช้ข้อมูลนั้นเข้าไปซ้ำมา มันจึงค่อยๆ เปลี่ยนเป็น ความจำระยะยาว (Long-term memory) ภายหลัง โดยผ่าน

กระบวนการที่มีชื่อว่า การสร้างเสถียรภาพแก่ความทรงจำ (Memory consolidation) อย่างไรก็ตาม ความจำระยะยาวนั้นไม่จำเป็นต้องเริ่มจากความจำระยะสั้นเสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องราวและเหตุการณ์ ซึ่งอาจมีความสำคัญแตกต่างกัน

### 2.5.3 การส่งเสริมความจำ (Memory improvement)

การจำมีความสำคัญกับชีวิตคนเรามากดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญกับการจำโดยเฉพาะเมื่อมีเรื่องบางอย่างที่ต้องการจำ เราควรให้ความสนใจ (Attention) ต่อรายละเอียดของสิ่งนั้น ใช้กระบวนการที่ละเอียดซับซ้อนในการเรียนรู้ การเข้าใจความหมายที่ชัดเจน หรือใช้ตัวเองเป็นเกณฑ์ในการอ้างอิง (Self-reference) เชื่อมโยงสิ่งที่เราต้องการจำกับประสบการณ์เดิมหรือลองนึกถึงบริบท (Context) เดิมที่เคยเรียนรู้สิ่งนั้นก็สามารถช่วยให้เราจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น โยชิน คันสนยุท (2533 อ้างถึงใน ฌักพรีน เกาพาน, 2554)เสนอวิธีการส่งเสริมความจำมีหลายวิธี ได้แก่

1. การจัดหน่วยย่อย ๆ ให้เป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น (Chunking), เช่น “ตัวหนังสืออยู่แยกกระจายกัน” ร อ บ ค อ บ” เมื่อนำเอาหน่วยย่อย ๆ คือ อักษรเข้ามาอยู่ด้วยกันให้เป็นหน่วยใหญ่ขึ้นเป็น รอบคอบ ก็จะช่วยให้เราเก็บข้อมูลความจำได้ดีขึ้น

2. การจัดระเบียบแบบแผน (Organization) เป็นการนำเอาข้อมูลที่เราได้เรียนรู้แล้วมาจัดให้เข้าระบบระเบียบแบบแผน การจัดระเบียบแบบแผนจะใช้ในกรณีที่ต้องมีการสร้างความเชื่อมโยงของข้อมูลจำนวนมาก ๆ การจัดข้อมูลนี้เป็นการประหยัดเนื้อที่การเก็บข้อมูลในสมอง เปรียบเหมือนการจัดเอกสารใส่แฟ้มให้เป็นหมวดหมู่ เมื่อต้องการใช้ข้อมูลจะเลือกหยิบส่วนใดขึ้นมาใช้ก็ได้การจัดระเบียบแบบแผนอาจจะทำได้โดยการจัดตามหัวข้อเรื่องและการจัดตามลำดับอนุกรมประเภทความยากง่ายเป็นต้น

3. การสร้างตัวกลาง (Mediation) คือการสร้างรหัสเพิ่มเติมเข้าไปที่ข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลนั้นจำได้ง่ายขึ้น ตัวกลางนี้จะช่วยเชื่อมระหว่างสิ่งเร้ากับการส่งการตอบสนอง การสร้างตัวกลางหรือรหัสที่เราพบบ่อย ๆ ได้แก่

- 1) เทคนิคการใช้อักษรตัวต้น คือนำตัวอักษรตัวต้นของคำแต่ละคำที่เราต้องการจำ มาผสมกันเข้าเป็นคำใหม่เช่น Library, Intelligence, Our Nation's Safety เมื่อรวมตัวอักษรกันเข้าจะเป็น LIONS เป็นต้น เทคนิคนี้มีประโยชน์ในการจำคำศัพท์ที่มีความเกี่ยวข้องกันเช่นคำศัพท์วิชา กายวิภาคและวิชาอื่นๆ

- 2) เทคนิคการเล่าเรื่อง คือการนำคำต่าง ๆ มาผูกกันเข้าเป็นเรื่องราวหรือเป็นประโยคที่มีคำสัมผัสกัน หรือเป็นคำกลอนเป็นต้นเช่น การนำหลักการใช้คำที่สะกดด้วยไม่มีวันมา แต่งเป็นเรื่องที่ใช้คำสัมผัสกัน “ผู้ใหญ่หาผ้าใหม่ให้สะใภ้ใช้คล้องคอ ใส่ใจเอาใส่หม่อมหลวงไหลใคร ขอดู จะใคร่ลงเรือใบคุณน้ำใสและปลาปู สิ่งใดอยู่ในตู้มิใช่อยู่ได้ตั้งเตียง”

#### 4. การใช้เทคนิคการจำ (Mnemonics techniques)

การฝึกฝน (Practice) เป็นเทคนิคที่จะช่วยส่งเสริมความจำ การเพิ่มเวลาใน

การฝึกฝนจะทำให้เวลาในการเรียนรู้สิ่งที่เราต้องการจำยาวนานขึ้น หลักการนี้มีแนวคิดที่ว่าจำนวนของการเรียนรู้ขึ้นกับจำนวนของเวลาทั้งหมดที่ฝึกฝน นอกจากนี้ในการฝึกฝนยังมีกฎที่สำคัญอีกข้อหนึ่งคือ Spacing effect กล่าวคือเราจะจำสิ่งต่าง ๆ จากการเรียนรู้ได้ดีถ้าเราแบ่งสิ่งที่เราต้องการศึกษาออกเป็นส่วนๆ ตามความเหมาะสมของเนื้อหาและระยะเวลาในการเรียนรู้ ในการศึกษาควรจะศึกษาทีละส่วนให้จบก่อนอาจจะมีหยุดเป็นช่วง ๆ ก่อนที่จะมีการศึกษาในส่วนต่อไป การฝึกฝนในลักษณะนี้จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นและสามารถจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีขึ้นด้วย

การสร้างภาพในใจ (Mental imagery) เป็นการสร้างภาพของสิ่งใดสิ่ง

หนึ่งขึ้นในใจซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งที่เราเห็นได้ทางกายภาพ ได้มีการทดลองให้นักศึกษากลุ่มหนึ่งท่องคำที่ให้เป็นคู่ ๆ ซ้ำในใจ ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งให้สร้างภาพขึ้นในใจเป็นภาพที่สามารถเชื่อมแทนความสัมพันธ์ของคำที่จับคู่กันได้ ในแต่ละกลุ่มจะให้คู่คำ 15 คู่ ผลการทดลองพบว่าในกลุ่มแรกที่ให้ท่องคำซ้ำในใจ สามารถจำคำเหล่านั้นได้ถูกต้องประมาณ 5.2 คู่ ในขณะที่กลุ่มสองที่ให้สร้างภาพความสัมพันธ์ในใจสามารถจำคำเหล่านั้นได้ถึง 12.7 คู่มากกว่ากลุ่มแรกถึง 2 เท่า ตัวอย่างการสร้างภาพในใจที่ใช้เชื่อมความสัมพันธ์ของคำ 2 คำที่เราต้องการจำเช่น คำว่า Roccia = Cliff Roccia เป็นภาษาอิตาเลียนซึ่งแปลว่าหน้าผา การสร้างภาพในใจทำได้โดยการสร้างภาพแมลงสาบโคดลงมาจากหน้าผาเป็นภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง Roccia กับ Cliff Cliff จะสร้างภาพเป็นหน้าผา ส่วน Roccia จะสร้างภาพเป็นแมลงสาบซึ่งตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Cockroach คำว่า Cockroach เป็นคำพ้องเสียงกับ Roccia เป็นต้น

นอกจากนั้นยังมีการสร้างภาพความสัมพันธ์ตามลำดับรายการของสิ่งที่ต้องการจะให้เกิดตามลำดับก่อนหลัง วิธีการนี้เรียกว่า Loci method (Loci ออกเสียง Low-sigh) วิธีการนี้มักจะนำสิ่งที่เราต้องการจะจำไปสัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงหรือเป็นอยู่จริงตามลักษณะทางกายภาพ เช่น เราตื่นขึ้นมาเรามักจะเข้าห้องน้ำ เข้าห้องแต่งตัวและเข้าห้องครัวเป็นประจำทุกวันก่อนออกจากบ้าน ดังนั้นถ้าเราต้องการจำรายการของสิ่งที่เราต้องการไปซื้อที่ห้างสรรพสินค้า ซึ่งประกอบด้วยยา สีฟัน สบู่ ยาสระผม แป้ง ผัก ผลไม้ เนื้อสัตว์ เครื่องปรุงต่าง ๆ เป็นต้น วิธีการง่าย ๆ ก็คือการสร้างภาพของตัวเองในใจ นึกถึงตัวเองตั้งแต่ตื่นนอนจนกระทั่งออกจากบ้านว่าเราต้องไปซื้ออะไรบ้าง ในแต่ละวันจะทำให้เรานึกออกทันทีว่าเราต้องการซื้ออะไรบ้าง หลายคนคงใช้วิธีนี้โดยบังเอิญโดยไม่ทราบว่าเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เราจำสิ่งต่าง ๆ เป็นลำดับได้ดีขึ้น

### 1) การช่วยความจำด้วยการใช้วิธีภายนอก (External mnemonics)

ถ้าคุณจำเป็นที่จำต้องจำสิ่งของเป็นจำนวนมากในเวลาจำกัดและไม่ต้องการให้เกิดความผิดพลาดเช่น คุณจะต้องจัดของใช้ที่จำเป็นเพื่อเตรียมตัวไปต่างจังหวัด เพื่อปฏิบัติงานบางอย่างในลักษณะนี้คุณจำเป็นจะต้องมีเครื่องจำภายนอกช่วยในการจำสิ่งที่คุณต้องการ เช่น สมุดโน้ต รายการสิ่งของที่คุณจะต้องจัดเตรียม หรือกรณีที่คุณได้นัดหมายกับใครไว้ล่วงหน้านาน ๆ คุณก็ควรมีปฏิทินเล็ก ๆ ติดกระเป๋าและทำเครื่องหมายที่วัน เวลา ที่คุณนัดหมายลงไปปฏิบัติเพื่อเตือนความจำให้คุณรู้ว่าคุณจะมีนัดในวัน เวลาดังกล่าว การใช้เครื่องช่วยภายนอกไม่ว่าจะเป็นปฏิทิน สมุดบันทึกหรือรายการสิ่งของที่จะซื้อ จะช่วยส่งเสริมให้เราจำสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

### 2) เทคนิคการสร้างภาพประหลาดพิศดาร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาความทรงจำแห่งสหรัฐอเมริกาท่านหนึ่งคือ นายแฮร์รี โลเรน (Harry Lorayne) ได้แนะนำวิธีนี้การสร้างภาพให้ประหลาดพิศดารไว้ในหนังสือของเขา ชื่อว่า “How to Develop a Super Powder Memory” พอสรุปออกมาเป็นหลักปฏิบัติได้ดังนี้ (ซิน โอสโต หัศบำเรอ ,2538 อ้างถึงใน ฌักทรีน เกาพาน, 2554)

1. จงนึกสร้างภาพให้มีขนาดคิดสัดส่วนไปจากเดิม เช่นใหญ่โตมโหฬาร หรือมีขนาดยักษ์ เป็นต้น

2. จงนึกสร้างภาพให้เป็นการกระทำ ที่เกี่ยวข้องกับตัวท่านเองให้มากที่สุด และถ้าเป็นไปได้ควรเป็นภาพของการกระทำที่รุนแรงและเกิดความอับอายขายหน้า แก่ตัวท่านเองเพราะมันจะช่วยให้อ่านได้ดีกว่าเนื่องจากเกิดทุกซ์เวทนา

3. จงนึกสร้างภาพให้มีจำนวนมากเกินจริง เช่นมีจำนวนเป็นล้านๆชิ้น

4. จงนึกสร้างภาพสิ่งของสองสิ่งให้หน้าที่ทดแทนกันหรือสลับที่กัน เช่นถ้าจะนึกสร้างภาพเชื่อมโยง บุหรี่กับตะปู ก็ให้นึกสร้างภาพว่าท่านกำลังสูบ ตะปู แทนที่จะสูบบุหรี่ เป็นต้น

การนึกสร้างภาพเช่นที่กล่าวมานี้ หากท่านนึกภาพให้เห็นชัดเจนอยู่ในมโนภาพสัก 2-3 วินาที สมองก็จะบันทึกเก็บไว้นานประหนึ่งเป็นภาพเหตุการณ์จริง

#### 2.5.4 การพัฒนาความสามารถความจำของเด็กปฐมวัย

การพัฒนาความสามารถทางความจำถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเรียนรู้ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงพัฒนาการการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัยที่แตกต่างกัน ซึ่งการพัฒนาความสามารถของความจำมีความจำเป็นอย่างยิ่งดังนั้นรูปแบบการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่กระบวนการจำควรสอดคล้องกับช่วงพัฒนาการตามช่วงวัย เพียเจต์ (Piaget, 1972 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2547) กล่าวว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นกระบวนการที่เกิดจากการทำงานของระบบประสาทส่วนกลางที่เรียกว่า โครงสร้างทางสติปัญญา ซึ่งเป็นวิธีการที่มนุษย์รับรู้ เข้าใจ และคิดถึงเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ ซึ่งเป็นวิธีการที่เด็กจะ

เริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวเขเองกับโลกภายนอก" เปียเจต์เชื่อว่า คนทุกคนเกิดมาพร้อมด้วยกระบวนการคิดอันเป็นสากล เปียเจต์กล่าวว่า " โครงสร้างทางสติปัญญา " หรือการทำงานของระบบประสาทในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และกระบวนการที่การทำงานของระบบประสาทนี้เกิดเปลี่ยนแปลงไป ที่เรียกว่า " ปฏิบัติการ (Operate) " สิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับกระบวนการคิด Functional Invariant ที่สำคัญมี 2 อย่างด้วยกัน คือ

1. การขยายโครงสร้าง (Assimilation) คือการที่บุคคลได้รับประสบการณ์หรือได้รับรู้สิ่งใหม่เข้ามาในสมอง

2. การปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Accommodation) คือการที่โครงสร้างทางสติปัญญา มีอิทธิพลต่อการแปลความ ประสบการณ์ที่ได้รับให้เข้ากับความเป็นจริงของโลกภายนอก กระบวนการทั้งสองประการนี้ เมื่อเกิดการปรับขยายโครงสร้างโดยการรับประสบการณ์ และการปรับประสบการณ์เข้าสู่โครงสร้างแล้ว ก็จะสร้างโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมาใหม่โดยผลจากกระบวนการดังกล่าวจะเกิดโครงสร้างขึ้นในสมองซึ่งโครงสร้างต่าง ๆ จะพัฒนาขึ้นตามอายุและช่วงวัย โดยเปียเจต์ได้แบ่งพัฒนาทางสติปัญญา หรือ การคิดออกเป็น 4 ขั้นด้วยกัน โดยช่วงอายุของเด็กปฐมวัย 2-7 ปี จะอยู่ในระยะที่ 2 ที่เรียกว่า ขั้นความคิดก่อนเกิดปฏิบัติการ (Pre – operation period) ซึ่งเป็นขั้นที่ เด็กเริ่มเรียนรู้ภาษาและเข้าใจเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เด็กจะเริ่มพัฒนาความสามารถในการรู้จักสิ่งที่เป็นตัวแทนและสามารถสร้างโครงสร้างทางสมองแบบง่าย ๆ โดยไม่ได้เห็นวัตถุหรือเหตุการณ์นั้นสัมพันธ์อยู่ด้วย ซึ่งจัดว่าเป็นความคิดแบบพื้นฐานที่ยังอาศัยการรับรู้เป็นบางส่วน เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถคิดแบบใช้เหตุผลได้เด็กในวัยนี้จะยังมีความเห็นแก่ตัว (Egocentrism) อยู่มาก จึงมักจะย้ายความสนใจเฉพาะจุดใดจุดหนึ่งโดยไม่นำพากับส่วนอื่นเลย (Contraction หรือ Cantering) นอกจากนี้เด็กในวัยนี้ จะไม่สามารถคิดย้อนกลับได้ (Irreversibility) ลักษณะของเด็กในวัยนี้ที่สำคัญอีกลักษณะหนึ่งคือ ความสามารถในการเลียนแบบคนอื่นในช่วงสั้น ๆ (Referred initiation) ความสามารถในการเล่นสมมติ (Make believe) และความสามารถในการหยั่งรู้ (Insight an intuition) และความสามารถในการใช้ภาษาได้ในขั้นของพัฒนาการระยะนี้ยังสามารถแบ่งย่อยออกเป็นขั้นก่อนเกิดความคิดรวบยอด (Pre - conceptual) อายุระหว่าง 2 - 4 ขวบ ซึ่งเป็นขั้นที่เด็กจะเรียนรู้จากสัญลักษณ์เป็นสำคัญ ซึ่งกระบวนการคิดในขั้นนี้ก่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านภาษาเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ Li- Yuan Wu (2013) และ Edna Orr, Romny Geva (2015) ที่ว่าระบบการคิดเชิงสัญลักษณ์ของเด็กปฐมวัยมีผลกับความจำ และพัฒนาการทางภาษาของเด็กเป็นอย่างมาก โดยเด็กเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวและ การเล่นตามวัยในรูปแบบต่างๆ การฟังเรื่องเล่า ทำให้เด็กเกิดจินตนาการ ความจำ เกิดเป็นสัญลักษณ์ และนำไปสู่การพัฒนาทางภาษาและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย

### 2.5.5 การวัดความจำ

ชัยพร วิชชาวุธ (2520, อ้างถึงใน อัจฉรา ธรรมาภรณ์ และคณะ, 2549) กล่าวว่า การจำถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจดังนั้นการวัดความจำถือเป็นการวัดพฤติกรรมภายในซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นไม่อาจสังเกตได้โดยตรง ในการวัดพฤติกรรมภายใน นักจิตวิทยามีวิธีการ 2 วิธี คือ

1. วิธีสังเกตภายใน (Introspection) เนื่องจากพฤติกรรมภายในเป็นพฤติกรรมที่ตนเองเท่านั้นที่มีโอกาสรับรู้ดังนั้นการวัดพฤติกรรมภายในจึงอาจทำได้โดยให้ผู้ถูกสังเกตรายงานพฤติกรรมภายในจิตใจตนเองออกมาให้ผู้อื่นทราบ วิธีนี้มีข้อจำกัดในด้านความน่าเชื่อถือในการรายงานของผู้ถูกสังเกตเนื่องจากผู้ถูกสังเกตอาจรายงานไม่ตรงกับความเป็นจริง

2. วิธีพฤติกรรมนิยม (Behaviorist) เป็นวิธีที่มุ่งสังเกตพฤติกรรมภายนอกที่สังเกตได้ซึ่งนักจิตวิทยาจะลงความเห็นว่าเป็นการสรุปเชิงสันนิษฐาน (Infer) ยกตัวอย่างเช่น หากผู้นำทางสามารถพาผู้อื่นไปสู่จุดหมายปลายทางได้ถูกต้อง ดังนั้นจึงสรุปว่าผู้นำทางจำทางได้เนื่องจากวิธีสังเกตภายในมีข้อจำกัดในด้านความน่าเชื่อถือ ดังนั้นนักจิตวิทยาจึงนิยมใช้วิธีพฤติกรรมนิยมมากกว่าวิธีสังเกตภายในโดยพิจารณาประกอบกับข้อมูลจากการรายงานของผู้เรียนการทดลอง การวัดความจำส่วนใหญ่เป็นแบบการทดลอง โดยสามารถแบ่งลำดับขั้นการทดลองเป็น 3 ขั้นตามเวลาดังนี้

#### - วิธีการวัดความจำ

การวัดความจำเป็นการวัดปริมาณข้อมูลที่ยังหลงเหลืออยู่ในความทรงจำ ซึ่งวิธีที่ใช้ในการวัดโดยทั่วไปมีทั้งหมด 3 วิธี (ไสว เลี่ยมแก้ว 2528, อ้างถึงใน ปรวิศา นานุญจิตร, 2558) ดังนี้

1. การระลึก (Recall) เป็นระลึกถึงสิ่งที่เคยได้เรียนรู้มาแล้วโดยที่สิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในการรับรู้ในขณะนั้น การระลึกเกิดขึ้นมากในชีวิตประจำวัน เช่น ระลึกว่าเมื่อวานนี้ได้นัดหมายกับใครบ้าง ระลึกถึงสูตรที่ต้องใช้แก้ปัญหาคณณศอบ เป็นต้น การระลึกสามารถแบ่งออกได้ 3 ลักษณะดังนี้

1.1 การระลึกเสรี (Free recall) เป็นการระลึกถึงสิ่งที่เคยได้เรียนรู้มาแล้วโดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับก่อนหลัง

1.2 การระลึกตามลำดับ (Serial recall) เป็นการระลึกถึงสิ่งที่เคยได้เรียนรู้มาแล้วตามลำดับก่อนหลัง เป็นการระลึกที่พบมากในชีวิตประจำวัน เช่น การระลึกหมายเลขโทรศัพท์แต่การระลึกในลักษณะนี้ทำได้ยากกว่าการระลึกเสรีเพราะเป็นการระลึกทั้งสิ่งที่เคยได้เรียนรู้มาแล้วและระลึกลำดับที่ของสิ่งนั้น ๆ ซึ่งนักจิตวิทยามักจะใช้วิธีหยั่ง (Prob method) ประกอบด้วยการเสนอตัวเร้าแบบเรียงตามลำดับเป็นชุด ให้ผู้รับการทดลองดูหรือฟังทีละตัว พอครบชุดผู้ทดลองจะต้องตอบว่าตัวเร้าที่เรียงต่อจากตัวหยั่งคืออะไร

1.3 การระลึกตามตัวแนะ (Cued recall) เป็นการระลึกถึงสิ่งที่เคยได้เรียนรู้มาตามตัวแนะที่ให้(Cue) มีลักษณะเป็นคู่ ๆ เช่น pen-ปากกา ตัวที่อยู่ข้างหน้าเรียกว่าตัวแนะ หรือตัวเร้า (Stimulus) คำที่อยู่ข้างหลังเรียกว่าตัวสนอง

2. การจำได้ (Recognition) เป็นการจำที่เกิดขึ้นเมื่อเห็นสิ่งเร้าเดิมอีกครั้ง โดยมีกระบวนการพื้นฐานในการวัด 2 แบบ แบบแรกคือสิ่งเร้าเดิมจะถูกเสนอให้ทีละตัวโดยให้ผู้รับการทดลองตอบว่าเป็นสิ่งเก่าที่เคยได้เรียนมาก่อน หรือสิ่งใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนมาก่อน แบบที่สองคือผู้ได้รับการทดลองต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้องจากสิ่งเร้าเดิมที่จะถูกเสนอหลาย ๆ ตัวพร้อมกันเป็นชุด (Learning set) แบบนี้มีความคล้ายคลึงกับข้อสอบแบบเลือกตอบ(Multiple choice examination) เนื่องจากการจำกัดขอบเขตทางเลือก (Alternatives) โดยให้ชุดทางเลือกที่จำกัด ชัยพร วิชชาวุธ (2520 อ้างถึงใน อัจฉรา ธรรมภรณ์ และคณะ 2549) กล่าวว่าในการวัดความจำโดยวิธีการจำได้จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้คือ 1) การจำถูก (Hit) คือความสามารถในการตอบได้อย่างถูกต้องว่าสิ่งเร้าที่อยู่ตรงหน้านั้นเป็นสิ่งเก่าที่เคยได้เรียนมาก่อน 2) การจำผิด (False recognition) การจำผิดมีสาเหตุเนื่องจากการสิ่งเร้าใหม่มีความคล้ายคลึงกับสิ่งเร้าเดิมที่มีอยู่ในความทรงจำมากจนรู้สึกมั่นใจว่าเคยได้รับรู้สิ่งเร้านั้นมาก่อน 3) การจำพลาด (Miss) มีสาเหตุมาจากไม่สามารถจำได้ว่าเคยได้รับรู้สิ่งเร้าเดิมมาก่อน เมื่อสิ่งเร้าเดิมเกิดขึ้นอีกครั้งจึงคิดว่าเพิ่งได้รับรู้เป็นครั้งแรกหรือการรับรู้สิ่งเร้าเดิมยังอยู่ในความทรงจำแต่การรับรู้ครั้งใหม่มีความแตกต่างจากการรับรู้เดิมมากจนไม่สามารถจำได้ 4) การปฏิเสธอย่างถูกต้อง (Correct rejection) คือความสามารถในการตอบได้อย่างถูกต้องว่าสิ่งเร้าที่อยู่ตรงหน้านั้นเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยได้เรียนมาก่อน

3. การเรียนรู้ซ้ำ (Relearn) เป็นแบบของการวัดความจำอีกแบบหนึ่งที่ใช้เวลาหรือจำนวนครั้งในการทำซ้ำเป็นเครื่องวัด เช่น ต้องใช้ความพยายามในการอ่านบทความตอนหนึ่ง 8 เทียวจึงสามารถท่องจำได้เมื่อเวลาผ่านไปประมาณ 20 นาทีอาจพบว่าไม่สามารถท่องจำบทความเดิมที่เคยจำได้อย่างไรก็ตามเมื่อพยายามอ่านบทความตอนนั้นซ้ำอีกเพื่อให้จำได้อาจใช้ความพยายามเพียง 4 เทียวเท่านั้นจึงสามารถท่องจำบทความได้อีก แสดงว่ายังมีความจำหลงเหลืออยู่ จึงช่วยให้จำนวนคราวหลังลดลงถึง 4 รอบ จึงเป็นการประหยัดจำนวนครั้งหรือประหยัดเวลาให้ลดลงจากครั้งก่อน ซึ่งสามารถคำนวณโดยสูตรร้อยละของการประหยัด (Saving Score) ดังนี้ ร้อยละของการประหยัด =  $100 \times (A-B)/A$  = จำนวนรอบการเรียนรู้ครั้งแรก (Original Trials) และจำได้หมด B = จำนวนรอบการเรียนรู้ครั้งหลัง (Relearning Trials) และจำได้หมดหากจำนวนรอบในการเรียนรู้ครั้งหลังและจำได้หมดมีเพียง 1 รอบ แสดงว่าความจำยังคงอยู่ 100 เปอร์เซ็นต์แต่หากจำนวนรอบในการเรียนรู้ครั้งหลังและจำได้หมดมีค่าเท่ากับจำนวนรอบในการเรียนรู้ครั้งแรกและจำได้หมด แสดงว่าไม่มี



ความทรงจำหลงเหลืออยู่เลยจากที่กล่าวข้างต้นวิธีการทดสอบความจำทั่วไป มีทั้งหมด 3 วิธี ได้แก่ การจำได้ การระลึก และการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้วิธีการวัดความจำโดยใช้วิธีการการจำได้ (Recognition) โดยดูการตอบคำถามจากภาพพยัญชนะที่ได้เรียนมาได้

- รูปแบบของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความจำ

1. รูปแบบของแบบทดสอบ

ไสว เลี่ยมแก้ว (2528, อ้างถึงใน ปรีวิศา นานบุญจิตร, 2558) รูปแบบของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านความจำมี 3 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ

1. ความจำเนื้อเรื่อง
2. ความจำภาพ
3. ความจำสัญลักษณ์

ล้วน สายยศ (2526, อ้างถึงใน จินตวิโร โยสีดา, 2555) ได้แบ่งรูปแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถด้านความจำ ออกเป็นแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. ความจำภาพแบ่งออกเป็น 2 แบบ
  - 1.1 ความจำภาพอิสระ
  - 1.2 ความจำภาพสัมพันธ์
2. ความจำสัญลักษณ์แบ่งออกเป็น 2 แบบ
  - 2.1 ความจำสัญลักษณ์อิสระ
  - 2.2 ความจำสัญลักษณ์สัมพันธ์
3. ความจำความหมายของภาษาหรือความจำเรื่องราว

## 2.6 ความคงทนในการเรียนรู้

### 2.6.1 ความหมายของความคงทนทางการเรียนรู้

ความคงทนในการเรียนมีความจำเป็นและสำคัญมากสำหรับการเรียนรู้ที่นำไปสู่ขั้นของการนำความรู้ไปใช้หรือการพัฒนาความรู้ให้มีความต่อเนื่องกันตามลำดับและจำสิ่งต่าง ๆ ได้ อีกทั้งสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันที่พบอยู่เสมอได้เป็นอย่างดี จากความสำคัญดังกล่าวมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Adams (1967 อ้างถึงใน Yushinta และคณะ, 2020) กล่าวว่า การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว หลังจากที่ได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่งก็คือความคงทนในการจำ และในการประเมินผลการเรียนรู้มีการ

เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นแล้วหรือยังหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมากน้อยเพียงใด ถ้าเราประเมินผลทันทีที่ผู้เรียนทำสิ่งนั้นที่เราต้องการได้สำเร็จผลที่ได้คือผลของการเรียนรู้แต่ถ้าเราคอยให้เวลาผ่านไปหนึ่งหรือสองอาทิตย์หรือหลายวันค่อยประเมินผลการเปลี่ยนแปลงที่ได้คือผลการเรียนรู้ของความคงทนในการจำ

เกษมศรี ภัทรภูริสกุล (2544: 40) ได้กล่าวว่า ความคงทนในการเรียน หมายถึง ความสามารถในการสะสม ระลึกถึงเนื้อหาหรือสิ่งต่างๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ หรือได้รับเนื้อประสบการณ์มาก่อนในระยะเวลาที่ทิ้งช่วงห่างกันออกไประยะหนึ่ง

สุกัญญา เทียนพิทักษ์กุล (2543: 51) ได้กล่าวว่า ความคงทนในการเรียน หมายถึง ความสามารถในการจำ และการระลึกได้ต่อประสบการณ์ที่รับรู้มาแล้วหลังจากได้ทิ้งเวลาไว้ชั่วระยะหนึ่ง

อรรถพล คำภู (2543: 28) ได้กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง การที่ร่างกายสามารถที่จะแสดงอาการหรือพฤติกรรมที่เคยเรียนมาแล้ว หรือมีประสบการณ์รับรู้มาแล้วหลังจากที่ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง โดยไม่มีการกระทำอาการนั้นออกมาเลยในช่วงเวลาที่ทิ้งไปจากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าความคงทนในการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยที่มีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว หลังจากได้ทิ้งเวลาไว้ชั่วระยะหนึ่ง

## 2.6.2 ประเภทของความคงทน

ชัยพร วิชชาวุธ (2525 : 287) จำแนกกระบวนการจำออกเป็น 3 ระบบคือ

1. ระบบการจำความรู้สึกสัมผัส (Sensory memory) หมายถึง ความคงทนอยู่ของความรู้สึกสัมผัส หลังจากการเสนอสิ่งเร้าได้สิ้นสุดลง

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short - Term Memory หรือ STM) หมายถึง ความจำหลังการรับรู้สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความจนเกิดการรับรู้แล้ว จะอยู่ในความจำระยะสั้น สำหรับการจำชั่วคราว เพื่อใช้ให้เกิดประโยชน์ในขณะที่จำอยู่เท่านั้น

3. ระบบความจำระยะยาว (Long - Term Memory หรือ LTM) หมายถึง ความจำที่มีความคงทนถาวร โดยที่เราไม่มีความรู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ แต่เมื่อต้องการหรือมีสิ่งใดมาสะกิดใจก็สามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้ เช่น การจำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อหลายชั่วโมง หลายวันก่อนหรือหลายปีก่อน

ดังนั้นการเรียนรู้ที่ดีที่จะให้ผู้เรียนมีความจำที่ดีและยาวนานต้องมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้เห็น ได้ยินได้ฟัง หรือได้สัมผัส ถ่ายทอดไปยัง STM และเก็บไว้ต่อไปจนนำไปสู่ LTM ซึ่งถือเป็นความคงทนและยาวนานที่สุด

Atkinson and Shiflin (1968 อ้างถึงใน ชัยพร วิชชาวุธ, 2525: 71 -72) ได้สร้างทฤษฎีความจำเพื่ออธิบายความจำต่าง ๆ ใน STM และ LTM มีชื่อเรียกกันว่า ทฤษฎีความจำ 2 กระบวนการ (Two Process Theory of memory) มีใจความว่า STM เป็นความจำชั่วคราวสิ่งใดก็ตามที่อยู่ใน STM ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นก็จะสลายตัวสิ่งของที่เราระจกจำไว้ใน STM จึงมีจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจาก STM ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ใน STM เป็นระยะเวลาที่ยาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวใน LTM มากขึ้นสิ่งที่เราระจกจำไว้ใน LTM ก็จะมีสภาพความจำที่คงทนถาวร นั่นก็คือ ความคงทนในการจำ

### 2.6.3 การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้

ชีราพร ภูตระกูล ( 2546 อ้างถึงใน ทิพรรัตน์ สัตตระ, 2549) กล่าวว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้ เป็นการสอบซ้ำโดยใช้แบบทดสอบฉบับเดียวกันไปทดสอบ กับทุกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว เวลาในการทดสอบครั้งแรกและครั้งที่สองควรเว้นห่างกันประมาณ 2 สัปดาห์

ในการศึกษาเกี่ยวกับความจำว่าบุคคลใดมีความจำมากน้อยเพียงใด มีวิธีการทดสอบ 2 วิธี คือ

1. การจำได้ (Recognition) หมายถึง การจำได้ในสิ่งที่พบเห็นโดยการแสดงสิ่งของหรือเหตุการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ถูกทดสอบเคยประสบมาแล้วได้เห็นต่อหน้า ผู้ถูกทดสอบ ก็จะเปรียบเทียบการรับรู้ของตนในอดีตและเลือกตอบตามความคิดเห็น หรือจะตอบว่าจำได้หรือไม่ได้

2. การระลึก (Recall) ผู้ระลึกจะสร้างเหตุการณ์ต่าง ๆ จากความจำ อาจจะเขียน หรือเล่าในสิ่งที่เรียนรู้ผ่านไปแล้ว โดยไม่ให้โอกาสทบทวนก่อนการทดสอบ การทดสอบประเภทนี้มี

2.1 การระลึกเสรี (Free call) เป็นการระลึกสิ่งเร้าใดๆ ก่อนหรือหลังก็ได้ โดยไม่ต้องเรียงลำดับ

2.2 การระลึกตามลำดับ (Serial recall) เป็นการระลึกสิ่งเร้าตามลำดับ เช่น หมายเลขโทรศัพท์

2.3 การระลึกซ้ำ (Relearning) หมายถึง การทำซ้ำๆ หรือการเสนอสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบนี้มักใช้วัดด้วยเวลาหรือจำนวนครั้ง

กล่าวโดยสรุป คือ การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้จะต้องใช้ข้อสอบฉบับเดียวกันมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเดิม และทิ้งระยะห่างของการทดสอบครั้งแรกกับครั้งที่สองประมาณ 2 สัปดาห์ โดยสามารถทำการทดสอบการจำและการระลึกได้จากความรู้ที่ได้รับมา

#### 2.6.4 ระยะเวลาในการวัดความคงทนในการเรียนรู้

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับช่วงเวลาในการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ไว้ดังนี้ Atkinson; & Shiffirin (1986, อ้างถึงใน ยุพิน จันทรศรี ,2546: 32) มีความเห็นว่าการทดสอบความคงทนในการจำ ควรเว้นระยะเวลาห่างจากการทดสอบครั้งแรกประมาณ 1 วัน เพราะเป็นช่วงระยะเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำ

ทิพรัตน์ สัตระ (2549: 37) การทดสอบวัดความคงทนนั้นจะต้องมีการทดสอบที่ได้ข้อสอบฉบับเดียวกัน โดยมีการเว้นระยะครั้งแรกกับครั้งที่สองประมาณ 2 สัปดาห์ เป็นอย่างต่ำ เพราะช่วงนี้เป็นการฝังตัวของความจำระยะสั้นเป็นระยะยาวหรือความคงทนนั่นเอง

สรุปได้ว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้จะต้องมีการเว้นระยะครั้งแรกกับครั้งที่สองประมาณ 2 สัปดาห์ เป็นอย่างต่ำ เพราะช่วงนี้เป็นการฝังตัวของความจำระยะสั้นเป็นระยะยาว หรือความคงทนนั่นเอง

#### 2.6.5 วิธีการวัดความคงทน

สุจิตตรา นามจำปา (2546) กล่าวถึงวิธีการวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือ Retention มี 4 วิธีคือ

1. Reconstruction เป็นการนึกออกมาหรือจำได้เมื่อมีสิ่งเร้าบางประการหรือสิ่งที่เป็น Partial cues ตัวอย่างเช่น ของที่ระลึก รูปภาพ เพลง สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการสร้างภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตมาอีกครั้งหนึ่ง

2. Recall เป็นความจำแบบระลึกได้ โดยไม่มีสิ่งเร้าใด ๆ มากระตุ้น อาจเป็นการระลึกได้ทั้งหมดและถูกต้อง การที่เป็นดังนี้เพราะเกิดจาก Repetition มีการเข้าไปซ้ำมาจน Overlearning หรือใช้บ่อย ๆ จนจำได้ คือมีการ Recall information เหล่านี้อยู่เสมอ วิธีการวัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งโดยใช้การ Recall ที่รู้จักกันดีคือ การตอบแบบทดสอบแบบอัตนัย (Essay question) ผู้เรียนก็จะต้อง Recall information ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้วเขียนตอบลงไป ความสามารถในการ Recall จะลดน้อยลง เพราะองค์ประกอบ เช่น กาลเวลาที่ผ่านไปและสิ่งเร้าอื่นที่เกิดขึ้นเรื่อย ๆ ขัดขวาง (Interfere)

3. Recognition เป็นการจำได้ที่มีสิ่งเร้าต่าง ๆ และสามารถจำแนกและชี้แนะเฉพาะลงไปบอกได้ว่าเป็นสิ่งเร้าที่เคยเรียนมาแล้ว ในขณะที่ Recall เป็นการระลึกถึงสิ่งทั้งหมดที่เก็บสะสมอยู่ในความจำโดยสิ้นเชิง โดยไม่มีสิ่งใด ๆ มากระตุ้น แบบทดสอบปรนัย (Objective test) คือ ตัวอย่างหนึ่งที่แสดง Recognition ได้ชัดเจน ในบรรดาแบบหรือตัวเลือกที่กำหนดให้จะมีอยู่ข้อที่

ถูกต้อง พอเห็นข้อมูลที่ถูกต้องตรงกับที่เคยเรียนรู้มา ก็จะจำได้ถ้ายังสามารถ Retain information นั้นไว้ได้ แต่ Recognition ที่เกิดขึ้นอาจไม่เที่ยงตรงแน่นอน (Inaccurate) หรือ ผิด ๆ ก็ได้

4. Savings หรือ Relearning สิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วแต่ลืมไป สามารถ Recall หรือ Recognize ได้ ก็อาจจะจำได้อีกโดยการเรียนรู้สิ่งนั้นหรือสิ่งใหม่ ซึ่งจะใช้เวลาและความพยายามน้อยกว่าที่จะใช้ในการเรียนรู้ครั้งแรก

สุจิตตรา นามจำปา (2546) ได้กล่าวถึง ความจำของมนุษย์จะไม่คงทนตลอดเวลาและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ในการวัดดูว่าเมื่อเรียนไปแล้วและหยุดไประยะหนึ่งโดยไม่มีการปฏิบัติอะไรนั้นจะมีความคงทนในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด ซึ่งผลของการวัดควรมีค่าของคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 โดยมีวิธีการวัด อยู่ 3 วิธี คือ

1. วิธีแห่งการระลึกได้ (The recall method) คือ การเปรียบเทียบผลระหว่างทดสอบติดตามหลังการเรียนเสร็จสิ้นทันที กับการเว้นระยะพักไปแล้วทดสอบ

2. วิธีแห่งการรู้จัก (The recognition method) ใช้วิธีการให้เลือกเอาสิ่งที่เคยเรียนมาแล้วออกมาจากสิ่งอื่น ๆ ที่ปนอยู่ ซึ่งมีลักษณะคล้าย ๆ กันมาก

3. การเรียนใหม่ (Relearning method) เปรียบเทียบการเรียนอันเดิมกับการเรียนอันใหม่ ว่าถ้าเรียนให้ได้ระดับเดิมจะใช้เวลาเท่าใด

## 2.7 แนวคิด ทฤษฎี พฤติกรรมการเรียนรู้

### 2.7.1 เอกสารเกี่ยวกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

จากการตรวจสอบเอกสารต่าง ๆ ผู้วิจัยมีข้อสังเกตคำที่ใช้ระบุตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนมีการระบุชื่อตัวแปรที่หลากหลาย เช่น พฤติกรรมการสนใจในการเรียน พฤติกรรมการเอาใจใส่ต่อการเรียน (Learning attention) พฤติกรรมการตั้งใจเรียน (Active learning) พฤติกรรมการขยันหมั่นเพียรในการเรียน และพฤติกรรมการใฝ่รู้ใฝ่เรียน (Inquiry learning) เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้มีความคาบเกี่ยวซึ่งกันและกัน

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528 อ้างถึงใน สุพรรณณี เสนกักดี, 2553) ได้อธิบายความสนใจว่ามีลักษณะใกล้เคียงกับทัศนคติมากโดยกล่าวว่าความสนใจเป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติ นั่นคือความสนใจเป็นความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งหมายถึงทัศนคติทางบวก และความสนใจของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันเนื่องจากองค์ประกอบด้านความต้องการ ความถนัด และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคมที่แตกต่างกัน

สำหรับพฤติกรรมการเอาใจใส่ในการเรียน ถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมส่วนหนึ่งที่แสดงออกถึงความตั้งใจเรียน

Solo (2001 อ้างถึงใน Bradbury , 2016) ได้ให้ความหมายของความเอาใจใส่ หมายถึง จิตใจที่เป็นสมาธิไม่หวั่นไหวต่อเหตุการณ์ที่มากระทบต่อจิตใจโดยผ่านประสาทการรับรู้

Good and Brophy (1984 อ้างถึงใน Ingersoll & Strong, 2011) ได้ให้ความหมายของการเอาใจใส่ว่าหมายถึง การที่นักเรียนให้ความใส่ใจกับครูผู้สอน กับงานที่อยู่ในมือ หรือให้ความเอาใจใส่กับกิจกรรมต่างๆ ในห้องเรียนอย่างเหมาะสม มีพฤติกรรมที่แสดงถึงความเอาใจใส่ในการเรียนเช่น การประสานสายตา การนั่งตัวตรงหันหน้าตรงไปยังผู้สอน การตอบคำถามและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ส่วนพฤติกรรมที่แสดงถึงการขาดความเอาใจใส่ต่อการเรียนเช่น การลุกเดินไปมา ทำพฤติกรรมอื่นๆ มากกว่าการให้ความสนใจกิจกรรมของห้องเรียน อีกทั้งยังได้เสนอแนวทางในการประเมินการขาดความสนใจในการเรียนได้แก่ ไม่นั่งเป็นที่ เดินไปรอบห้องในเวลาที่ไม่เหมาะสม อ่านหนังสือในห้องระหว่างมีการอภิปราย มีการพูดคุยนอกประเด็น นั่งบนขอบโต๊ะ อมดินสอหรือปากกา พุบหลับ ถามคำถามหรือมองไปยังสิ่งที่ไม่สัมพันธ์กับกิจกรรมในห้องเรียน ส่วนพฤติกรรมที่แสดงถึงความเอาใจใส่ในการเรียนของนักเรียน ได้แก่ ยกมืออาสาสมัครตอบคำถาม ประสานสายตา มองตามการเคลื่อนไหวของครู หันไปดูเพื่อนที่กำลังสาธิตกิจกรรมในห้องเรียน รับผิดชอบทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายทั้งในเวลาที่ได้รับมอบหมายและช่วงเวลาดังกล่าว อิสระ สำหรับขวัญจิรา อนันต์ (2546) ได้ให้ความหมายความเอาใจใส่ในการเรียนว่า หมายถึง วิธีการเรียนที่นักเรียนนำมาปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียน และปฏิบัติฝึกฝนเป็นประจำจนกลายเป็นนิสัย โดยเฉพาะการทำงานที่เกี่ยวกับการเรียนและการใช้เวลาในการเรียนอย่างถูกต้องเหมาะสม

หน่วยศึกษานิเทศก์กระทรวงศึกษาธิการ (2529 อ้างถึงใน สุพรรณณี เสนกักดี, 2553) ได้ให้ความหมายของความขยันหมั่นเพียรในการเรียนว่า หมายถึง การที่นักเรียนมีความรัก ความตั้งใจ มุ่งมั่นศึกษาเล่าเรียน ไม่ย่อท้อ แม้บางครั้งบทเรียนนั้นจะยากหรือมีอุปสรรคต่างๆ ก็มานะทำจนกระทั่งสำเร็จ เมื่อมีเวลาที่ใช้เวลาว่างนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษเล่าเรียนของตน โดยอ่านหนังสือ ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพิ่มเติม ทบทวนบทเรียนที่เรียนทุกวันและเตรียมตัวศึกษาบทเรียนมาล่วงหน้าทุกครั้ง เมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยด้านการเรียนก็พยายามศึกษาหาความรู้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องเพื่อคลี่คลายปัญหาตน

ซัชลินี จุงพิวัฒน์ (2547) ได้อธิบายความขยันหมั่นเพียรในการเรียนว่าหมายถึง การแสดงออกของนักเรียนที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความบากบั่น ไม่ย่อท้อต่อ ความยากลำบาก และพยายามทำงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ ได้แก่ การตั้งใจมุ่งมั่น ศึกษาเล่าเรียน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียน เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ทาง

เรียน พยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จและไม่ละทิ้งการเรียนเมื่อประสบอุปสรรคก็หาทางแก้ไข

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2542) กล่าวถึง ตัวบ่งชี้ของผู้ที่มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน และสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ
2. กระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น
3. ตั้งใจ เอาใจใส่ ทำให้ที่อยู่เสมอ
4. ริเริ่ม กล้าแสดงออกและตัดสินใจ

พระราชวรมุณี (ประยุทธ์ ปยุตโต) (2530 อ้างถึงใน ศิริวิมล ชูชีพวัฒนา, 2556) ได้กล่าวถึงความใฝ่ใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน ตามแนวอิทธิบาท 4 ดังนี้

1. สร้างความพึงพอใจ (ฉันทะ) หมายถึง เป็นผู้ที่มีความต้องการจะกระทำหรือ ใฝ่ใจรักที่จะกระทำสิ่งนั้นอยู่เสมอ และทำให้ได้ผลดียิ่งๆ ขึ้นไป

2. ใช้ความเพียรพยายาม (วิริยะ) หมายถึง เป็นผู้มีความขยัน ความพยายาม ความเข้มแข็ง ความอดทน การเอาธุระใส่ใจต่องานที่รับผิดชอบไม่เกียจคร้าน

3. ความมีสติตั้งมั่น (จิตตะ) หมายถึง เป็นผู้มีความคิด ความตั้งใจรับรู้ในสิ่งที่ตนทำ ทำสิ่งนั้นด้วยความคิด มีจิตใจจดจ่อ ไม่ฟุ้งซ่านล่องลอย ไม่ขาดสติปั้แป้อ

4. หมั่นไตร่ตรองด้วยเหตุผล (วิมังสา) หมายถึง เป็นผู้มีปัญญาพิจารณาไตร่ตรองครุ่นคิด ไคร่ครวญ ตรวจสอบเหตุผล ตรวจสอบข้อบกพร่องในสิ่งที่ทำ รู้จักวางแผน คิดค้นทดลองจนหาวิธีปรับปรุงแก้ไข เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง การรู้จักช่วยเหลือและรับผิดชอบต่อตนเอง และการรู้จักเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น รู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) อันจะนำมาซึ่งการรู้จักช่วยเหลือเอื้อเพื่อต่อผู้อื่น รู้จักแบ่งปัน รู้จักให้ตลอดจนเสียสละโดยไม่หวังผลตอบแทน

สุภาพร มากแจ้ง (2544 อ้างถึงใน ศิริวิมล ชูชีพวัฒนา, 2556) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนตามแนวพระราชจริยวัตรและพระบรมราโชวาท ของพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ดังนี้

1. มีความอยากรู้
2. มีความตั้งใจจริง มุ่งมั่นที่จะรู้
3. มีความรักเรียน

จะเห็นได้ว่าตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนมีความหมายโน้มน้าวชักจูงกัน ขณะที่ พฤติกรรมการตั้งใจเรียนเป็นองค์ประกอบหนึ่งของตัวแปรต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียน พฤติกรรมการขยันหมั่นเพียรในการเรียน หรือ พฤติกรรมการเอาใจใส่ต่อการเรียน

## 2.7.2 ความหมายของพฤติกรรมการศึกษา

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรม คือ การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด ความรู้สึก เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า เช่น สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมของมนุษย์ การศึกษาควรมุ่งสร้างจิตสำนึกให้เยาวชนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดย ลด ละ เลิก พฤติกรรมที่สร้างปัญหาให้สังคม ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมได้ออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. พฤติกรรมภายใน เป็น พฤติกรรมที่อยู่ภายในจิตใจตนเอง ยากที่ผู้อื่นจะรู้ได้ถ้าไม่มีการแสดงพฤติกรรมออกมาให้ปรากฏ เช่น การคิด การเข้าใจ การตัดสินใจ เป็นต้น
2. พฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาแล้วผู้อื่นสามารถสังเกตได้ เช่น การเดิน ยืน พุด เป็นต้น

Halton (1964 อ้างถึงใน ภูวคณ แก้วมณี, 2551) อธิบายความตั้งใจเรียนคือความจดจ่อของจิตใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทำให้บุคคลมีสมาธิ ซึ่งการเรียนวิชาที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่ไม่มีความตั้งใจ

Whittaker (1966 อ้างถึงใน บัวลอย มธุรสวรรค์, 2560) อธิบายความตั้งใจคือจุดรวมของการรับรู้ (perception) ซึ่งกำหนดขึ้นในบางกรณีโดยลักษณะของผู้รับรู้อยู่ในลักษณะของสิ่งเร้า (Stimulus) ความตั้งใจมีความสัมพันธ์กับฝ่ายรับรู้และสิ่งเร้า สิ่งเร้าจะก่อให้เกิดความตั้งใจแก่ผู้รับรู้ได้ต่อเมื่อสิ่งเร้านั้นมีการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนขนาดหรือเกิดขึ้นซ้ำๆกันสิ่งเร้าที่ผิดปกติก็จะกระตุ้นความตั้งใจของผู้รับรู้ด้วย ขณะที่ตัวผู้รับเองก็จะมีตัวประกอบที่จะช่วยเสริมให้เกิดความตั้งใจได้

Lahaderne (1968 อ้างถึงใน พิษณุ ลิ้มพะสูตร, 2555) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจ เรียนว่าหมายถึง ความสนใจและมีสมาธิในการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียน จดจ่อต่อสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน มีพฤติกรรมสนใจฟังครูอธิบาย มองกระดาน มองอุปกรณ์ ถามและตอบคำถามเกี่ยวกับบทเรียน เข้าร่วมกิจกรรมในการเรียนที่ครูมอบหมายและให้ความร่วมมือกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนในกิจกรรมการเรียน

ภูวคณ แก้วมณี (2551) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน หมายถึง การที่นักเรียนแสดงความสนใจ เอาใจใส่ในการเรียนการสอน ตัวครู และ อุปกรณ์การสอนที่ครูใช้รวมทั้งติดตามการเรียนการสอนโดยการตอบคำถามเกี่ยวกับการเรียน ทำงานและร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่ครูกำหนด พฤติกรรมการตั้งใจเรียนนอกจากประกอบไปด้วยพฤติกรรมการสนใจเรียนในระหว่างการเรียนการสอนแล้ว ยังรวมถึงการเอาใจใส่ และมีความรับผิดชอบต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนมอบหมายในเวลาอิสระอีกด้วย



นฤมล ก้อนขาว (2558) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนว่า หมายถึง การกระทำของผู้เรียนในลักษณะต่างๆที่แสดงออกมาในขณะที่เรียนซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น กล้าพูด กล้าคิด กล้าทำ การแสดงความคิดเห็น การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำกิจกรรม การปฏิบัติตามข้อบังคับและกติกาต่างๆ ที่กำหนดขึ้นในชั้นเรียน รวมถึงคุณธรรมด้านต่างๆ ได้แก่ ความรับผิดชอบตรงต่อเวลา

ผ่องใส เพ็ชรรักรักษ์ และคณะ (2555) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน หมายถึง ความสนใจ การมีสมาธิ มีจิตใจจดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในห้องเรียน ได้แก่การแสดง ความสนใจเอาใจใส่ต่อการเรียนการสอน การร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนด

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน ว่าหมายถึง พฤติกรรมที่แสดงถึงความสนใจ และเอาใจใส่ต่อการเรียน ประกอบด้วยการเรียน และเลิกเรียนตรงเวลา ตั้งใจ ฟัง ขณะที่อาจารย์สอน มีสมาธิ มีการตั้งคำถาม ตอบคำถาม และ กล้าแสดงความคิดเห็น มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในขณะที่มีการเรียนการสอน ไม่พูดคุยขณะที่มีการเรียนการสอน หรือไม่ส่งเสียงรบกวนกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งการบ้านหรือส่งรายงานภายในระยะเวลาที่กำหนด มีการทบทวนบทเรียน วางแผนการเรียน ให้คุณค่าหรือความสำคัญต่อการเรียน มีความอยากรู้อยากเห็น มีความเพียรพยายาม และมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

### 2.7.3 ลักษณะของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

ศิริลักษณ์ รักษาทรัพย์ (2534, อ้างถึงใน เนตรชนก วงศ์สุเทพ, 2561) ได้จำแนกพฤติกรรมการตั้งใจเรียน ออกเป็นพฤติกรรมการตั้งใจเรียนในเวลาที่ครูสอน และในเวลาที่ครูมอบหมายงานให้ทำ ดังนี้

#### 1. พฤติกรรมตั้งใจเรียนขณะครูสอน

1.1 แสดงความสนใจในการเรียน โดยมองครู และอุปกรณ์การเรียนการสอนในขณะที่ครูสอนและอธิบาย ไม่พูดคุยขณะเรียน ไม่ส่งเสียงรบกวนขณะครูสอน

1.2 เอาใจใส่ต่อการสอนโดยถามเมื่อมีปัญหาสงสัยในเรื่องที่เรียน ตอบคำถามครูเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน

2. พฤติกรรมตั้งใจเรียนขณะที่ครูมอบหมายงานให้ทำและร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนด โดย ทำแบบฝึกหัด ออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน มองเพื่อนขณะที่ครูให้เพื่อนออกมาทำกิจกรรมหน้าห้อง

ภูวดล แก้วมณี (2551) ได้จำแนกลักษณะของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนจำแนกออกเป็น

#### 1. พฤติกรรมตั้งใจเรียนขณะที่ครูสอน ได้แก่

1.1 เอาใจใส่การเรียน มองครูและอุปกรณ์การสอนที่ครูใช้ขณะอธิบาย

- 1.2 ตอบคำถามของครูที่เกี่ยวกับการเรียน
- 1.3 ไม่พูดคุยขณะที่ครูสอน
- 1.4 ไม่ส่งเสียงรบกวนในขณะที่ครูสอน
- 1.5 ไม่เอางานอื่นขึ้นมาทำในขณะที่ครูสอน
2. พฤติกรรมตั้งใจเรียนในขณะที่ครูให้งาน
  - 2.1 ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายตามที่ครูสั่ง โดยไม่พูดคุยกับเพื่อนในขณะที่ทำงาน
  - 2.2 ร่วมกิจกรรมตามที่ครูกำหนด
  - 2.3 ส่งแบบฝึกหัดตรงต่อเวลา
  - 2.7.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียน
 

นักเรียนจะบรรลุจุดหมายในการเรียนที่คืบหน้าต้องมีวิธีการเรียนรู้ที่ถูกต้อง โดยวิธีการเรียนนั้นมีองค์ประกอบที่นักเรียนจะต้องให้ความสนใจ คือ การฝึกฝน การรู้ผลงาน การแบ่งบทเรียนออกเป็นตอนๆ การใช้ประสาทรับรู้ช่วยในการเรียน มีเครื่องล่อใจซึ่งหมายถึงสิ่งของหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดแรงจูงใจให้ทำกิจกรรมหรือแสดงพฤติกรรมการเอาใจใส่ต่อการเรียน (เนตรชนก วงศ์สุเทพ, 2561)

รุ่งทิwa จักรกร (2527, อ้างถึงใน นุชรินทร์ เหล่าผิง, 2562) ได้สรุปว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนประกอบด้วย

    1. ลักษณะของผู้เรียน ซึ่งได้แก่ ความพร้อม ความต้องการที่จะเรียนรู้ ความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ที่อยากจะเรียนรู้ ความสามารถในการจัดการสิ่งที่เรียนรู้แล้ว ระดับเชาวน์ปัญญาเจตคติต่อการเรียนรู้ และสุขภาพจิต
    2. ลักษณะของสิ่งที่จะเรียนรู้แบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ
      - 2.1 บทเรียน ได้แก่ เนื้อหาสาระหรือเรื่องราวที่จะเรียน โดยลักษณะของความสั้น-ยาว ของบทเรียนความยาก-ง่ายของบทเรียน จะมีผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้
      - 2.2 สื่อประกอบการเรียน ได้แก่ สื่อการเรียนต่างๆ ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นเร็วขึ้น เช่น หนังสือ รูปภาพ แผนภูมิ สไลด์ ภาพยนตร์ และอื่นๆ โดยลักษณะความชัดเจน ความซับซ้อน และความเหมาะสมของสื่อประกอบของบทเรียนจะมีผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้เช่นกัน
  3. วิธีการเรียนรู้ การเรียนรู้ของบุคคลอาจแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ
    - 3.1 การเรียนรู้ด้วยตนเอง
    - 3.2 การเรียนรู้โดยมีครูสอน

4. แรงจูงใจในการเรียน จะเป็นสิ่งกระตุ้น หรือแรงผลักดัน ให้นักแสดงพฤติกรรมทางการเรียนรู้ออกมา ความต้องการอยากรู้ อยากพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้า มีความพึงพอใจที่จะเรียนมีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนครูผู้สอน ย่อมก่อให้เกิดผลการเรียนที่น่าพอใจ

#### 2.7.5 การวัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

การวัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียนสามารถวัดได้ด้วยการสังเกต ( Observation ) หรือเป็นแบบรายงานตนเอง ( Self-report) ซึ่งจากการตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้องเป็นดังนี้

ภูวคณ แก้วมณี ( 2551) ได้วัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการประเมินของอาจารย์ผู้สอน และจากการสังเกตของผู้วิจัยที่สอดคล้องกัน โดยจำแนกพฤติกรรมการตั้งใจเรียนขณะที่ครูสอน และพฤติกรรมตั้งใจเรียนในขณะที่ครูให้ทำงาน การประเมินจะประเมินเป็นความถี่เป็นรายบุคคล โดยกำหนดให้

5	หมายถึง	พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ
4	หมายถึง	พฤติกรรมที่ทำบ่อย
3	หมายถึง	พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง
2	หมายถึง	พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง
1	หมายถึง	พฤติกรรมที่ทำนาน ๆ ครั้ง

กระทรวงศึกษาธิการ (2548) ได้สรุปผลการประเมินคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน โดยเครื่องมือมีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่าโดยให้ครูและผู้ปกครองประเมินนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามให้ผู้ประเมินใส่ตัวเลขในระดับที่ตรงกับการปฏิบัติของผู้ถูกประเมินตามความเป็นจริง โดยได้แบ่งระดับการปฏิบัติเป็น 3 ระดับ คือ 1 หมายถึงปฏิบัติบ่อย 2 หมายถึงปฏิบัติเป็นบางครั้ง และ 3 หมายถึงปฏิบัติเป็นประจำ ทั้งนี้ให้ผู้ประเมินทำการประเมินซ้ำถึง 3 ครั้งแล้วคูณผลสรุปการประเมิน

ในการประเมินพฤติกรรมในการตั้งใจเรียนใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยแบบวัดมีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 3 ระดับ ตั้งแต่มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย

## 2.8 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

### 2.8.1 ความสำคัญของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยมีความสำคัญหลายประการ สรุปได้ดังนี้

1. ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยนับว่ามีความสำคัญที่ให้ ประโยชน์โดยตรงต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทั้งนี้เพราะเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือความ

พร้อมของผู้เรียน อันเกิดจากการนำเครื่องมือไปใช้จะทำให้ทราบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการแต่ละด้าน อยู่ในระดับใดนับว่ามีคุณค่าต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องในการนำเครื่องมือไปใช้

1.1 ตัวผู้เรียน เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่นำไปใช้จะช่วยบ่งบอกระดับความพร้อมในการเรียนรู้ความก้าวหน้าความงอกงามของการเรียนรู้และศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผลการวัดด้วยเครื่องมือดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.2 ครูผู้สอน ผลการวัดด้วยเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่บ่งบอกระดับความพร้อมของผู้เรียน ความเด่นด้อยของผู้เรียนทั้งด้านร่างกายอารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา ผลการใช้เครื่องมือวัดจะเป็นประโยชน์ต่อครูในด้านการแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน

1.3 ผู้ปกครอง ผลการใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ที่บ่งบอกระดับความสามารถพัฒนาการจุดเด่นและจุดด้อยของผู้เรียน มีความสำคัญ และมีประโยชน์ต่อผู้ปกครอง ทำให้ผู้ปกครองเข้าใจในตัวบุตรหลานได้ ทราบผลการเรียนรู้ความก้าวหน้าในการเรียนรู้

1.4 การแนะแนวและการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย วัดผลการเรียนรู้ที่บ่งบอกระดับความสามารถ พัฒนาการความสนใจความถนัดของผู้เรียน

2. ด้านการบริหาร ในการจัดการศึกษา การบริหารจัดการนับเป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้การดำเนินงาน บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด ผลการใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ ต่อการบริหารจัดการศึกษา สามารถใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศในการวางแผนการปฏิบัติงาน และส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. ด้านการศึกษา ค้นคว้าวิจัย ผลการใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมและวัดผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยนับเป็นข้อมูลสำคัญยิ่งต่อการพัฒนากระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยเฉพาะครูผู้สอน ผู้บริหาร สถานศึกษาและผู้ดูแลเด็กในการศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมที่เหมาะสม กับ พัฒนาการและการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือศึกษาค้นทดลองนวัตกรรม สื่อเทคโนโลยีในการ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ที่บ่งบอกระดับความสามารถของผู้เรียน ก็สามารถนำ ข้อมูลมาเป็นเหตุผลในการคิดค้น วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น

## 2.8.2 ประเภทของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยสามารถจำแนกได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนก ในการจำแนกประเภทของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยในครั้ง นี้ใช้เกณฑ์จำแนกตามผู้พัฒนา และตามวิธีการวัดมีรายละเอียดดังนี้

### - จำแนกตามผู้พัฒนา

การจัดประเภทเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ตามผู้พัฒนาเครื่องมือจะจำแนก ออกเป็น 2 ประเภท คือเครื่องมือที่ครูสร้างเองและเครื่องมือมาตรฐาน มีรายละเอียดดังนี้

1. เครื่องมือที่ครูสร้างขึ้น เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่เป็น เครื่องมือที่ครูสร้างขึ้นเอง เพื่อใช้ตรวจสอบพัฒนาการของผู้เรียนจะมีรูปแบบแตกต่างกันออกไป เช่น แบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญา แบบสังเกตพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อเล็ก แบบทดสอบวัดความสามารถในการจับใจความ แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำแนกและ เปรียบเทียบของเด็กปฐมวัย เป็นต้น

2. เครื่องมือมาตรฐาน เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นมาอย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์ การวิเคราะห์ ข้อคำถามและคุณภาพด้านอื่น ๆ ของเครื่องมือ และการปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือ หลายครั้งก่อนนำไปใช้จริง ดังนั้นเครื่องมือมาตรฐานจึงสร้างยาก มีกระบวนการสร้างและพัฒนาที่ ซับซ้อนและใช้เวลาในการสร้างนานกว่าเครื่องมือที่ครูสร้างเพื่อใช้ในห้องเรียน เครื่องมือมาตรฐาน มีจุดมุ่งหมายในการวัดที่แตกต่างจากเครื่องมือที่ครูสร้าง กล่าวคือเครื่องมือมาตรฐานเป็นเครื่องมือ ที่ถูกสร้างเพื่อใช้กับนักเรียนจำนวนมากในหลาย ๆ โรงเรียนซึ่งตั้งอยู่ในท้องถิ่นที่แตกต่างกัน ซึ่งแต่ ละโรงเรียนมีความแตกต่างกันทั้งด้านหลักสูตรและด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เนื้อหาที่อยู่ ภายในเครื่องมือมาตรฐานจึงเป็นเนื้อหากว้าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในหลายพื้นที่ ดังนั้นในการนำ เครื่องมือมาตรฐานไปจำแนกเครื่องมือตามวิธีการวัด ถ้าจัดประเภทเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็ก ปฐมวัยตามวิธีการวัดสามารถจำแนกได้หลายประเภทคือ แบบบันทึกข้อมูล แบบสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบ และแบบสัมภาษณ์ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 แบบบันทึกข้อมูล เป็นเครื่องมือที่ใช้บันทึกพฤติกรรมหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ เช่น บันทึกการเจริญเติบโตของเด็ก บันทึก พัฒนาการของเด็ก บันทึกระยะเวลาที่ต้องทำการนิคยาป้องกันโรคต่าง ๆ หรือการฉีดวัคซีนให้กับ เด็ก ในการบันทึกนั้นผู้บันทึกควรทำการบันทึกลงในบัตรหรือแบบบันทึกข้อมูลที่จัดทำขึ้นครั้งละ หนึ่งใบหรืออาจบันทึกข้อมูลลงในบัตรส่วนตัวของเด็กแต่ละคน

2.2 แบบทดสอบ แบบทดสอบหรือแบบสอบ (Test) เป็นชุดของคำถามที่สร้างขึ้น อย่างมีระบบใช้วัดพฤติกรรมพัฒนาการของเด็ก ความรู้และทักษะบางประการเช่น แบบทดสอบวัด

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมือและกล้ามเนื้อใหญ่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการจับ  
ใจความ แบบทดสอบความถนัด เป็นต้น

2.3 แบบสังเกตพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ในการประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย  
นั้น แบบสังเกตนับว่ามีบทบาทสำคัญมาก เพราะครูจะต้องใช้สังเกตเด็กตลอดเวลาอย่างต่อเนื่อง  
และการสังเกตพัฒนาการก็คือการสังเกตพฤติกรรมของเด็กนั่นเอง เมื่อครูอยากทราบว่าเด็กมี  
พัฒนาการอย่างไรผู้ประเมินจะต้องเทียบพฤติกรรมที่สังเกตหรือวัดได้กับเกณฑ์มาตรฐานจึงจะ  
ทราบพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้

การสังเกตเป็นการแสวงหาข้อเท็จจริงที่ต้องการทราบ โดยเฝ้ามองจากปรากฏการณ์  
หรือจากสภาพการณ์นั้นจริง ๆ แล้วบันทึกพฤติกรรมไว้ตามที่เห็น และได้ยิน โดยไม่ใส่ความ  
คิดเห็นส่วนตัวลงไป การสังเกตจะใช้ตาและหูเป็นเครื่องมือสำคัญซึ่งการสังเกตจะต้องดำเนิน  
กิจกรรมให้ครบทั้ง 5 ประการ คือต้องจำกัดการสังเกตให้เป็นเรื่อง ๆ ไป ต้องสังเกตอย่างมี  
ความหมาย กล่าวคือ สังเกตแล้วแปลความหมายพฤติกรรมได้ ต้องสังเกตให้ได้รายละเอียดอย่าง  
ครบถ้วน เมื่อสังเกตแล้วควรจดจำให้ครบถ้วน และควรใช้แบบสังเกตพฤติกรรมควบคู่ไปกับการ  
สังเกต

การสังเกตมีลักษณะเด่นที่สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกอย่าง  
เป็นธรรมชาติเป็นการวัดทางตรง การสังเกตต้องเป็นการเฝ้าดูอย่างมีระบบระเบียบ มีการจดบันทึก  
ข้อมูลอย่างถูกต้องแม่นยำ ดังนั้นการสังเกตมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วนคือ สิ่งที่สังเกต ตัวผู้  
สังเกต และการบันทึกการสังเกต

#### - ปฏิบัติในการสังเกตพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

การสังเกตพฤติกรรมเด็กปฐมวัยควรดำเนินการดังนี้

1. การวางแผนการสังเกต ครูจะต้องเลือกเด็กที่จะสังเกต กำหนดวัน เวลา สถานที่  
สถานที่ ที่จะทำการสังเกตให้แน่นอน

2. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสังเกตให้แน่ชัดว่าจะสังเกตอะไรจากตัวเด็ก เช่น สังเกต  
ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก และกล้ามเนื้อใหญ่ เป็นต้น

3. การเตรียมตัวก่อนการสังเกต ก่อนการสังเกตครูผู้สังเกตควรปฏิบัติ ดังนี้

- ในกรณีที่ยังไม่คุ้นเคยกับเด็ก ผู้สังเกตควรทำความรู้จักคุ้นเคยกับเด็กเสียก่อน  
เพราะเมื่อถึงเวลาทำการสังเกตเด็กจะได้ไม่ตื่นเต้นและไม่แสดงพฤติกรรมที่แท้จริง ซึ่งจะทำให้ผู้  
สังเกตไม่เห็นพฤติกรรมที่แท้จริง

- เตรียมกระดาษหรือสมุดสำหรับจดบันทึกพฤติกรรม

- เตรียมเครื่องมืออื่น ๆ ในการสังเกตให้พร้อมเช่นแบบสำรวจแบบสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบกล้องถ่ายรูปและอื่น ๆ ที่ต้องใช้ในการสังเกต

4. ขณะทำการสังเกตควรอยู่ใกล้ๆกับเด็กเพื่อจะได้ยิน ได้เห็นพฤติกรรมที่เด็ก แสดงออกอย่างชัดเจน

5. ควรใช้ผู้สังเกตหลาย ๆ คนสังเกตพฤติกรรมเด็ก 1 คน แล้วนำเสนอข้อมูลจากผู้สังเกตแต่ละคนมาประชุมพิจารณาพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก

6. สังเกตพฤติกรรมเด็กในทุก ๆ ด้านในการสังเกตควรสังเกตเด็กทุก ๆ ด้านทั้ง ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

7. สังเกตเด็กในหลายสถานการณ์ เช่น สังเกตพฤติกรรมเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมปกติในห้องเรียน ในสนามเด็กเล่นหรือในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมนอกห้องเรียน เป็นต้น

8. การสังเกตพฤติกรรมเด็ก ควรสังเกตติดต่อกันระยะหนึ่ง และเว้นช่วงการสังเกตให้เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน

9. ขจัดความลำเอียงในด้านต่าง ๆ ของผู้สังเกตให้มากที่สุด กล่าวคือ ต้องบันทึกข้อมูลด้วยความเป็นจริงจากข้อมูลที่สังเกตได้เท่านั้น

10. การตรวจสอบข้อมูลควรนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาตรวจสอบโดยใช้วิธีการศึกษาเด็กวิธีอื่น ๆ ประกอบด้วยเช่น การสัมภาษณ์ การทดสอบ เป็นต้น

11. จัดบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตทันทีที่สิ้นสุดการสังเกตพฤติกรรมของเด็กแต่ละคนแต่ละครั้ง เพื่อจะได้ข้อมูลที่ตรงกับพฤติกรรมจริง

ในเรื่องนี้ได้นำเสนอตัวอย่างแบบสังเกตพฤติกรรมแบบตรวจสอบรายการแบบสังเกตพฤติกรรมแบบมาตราประมาณค่า และแบบสังเกตพฤติกรรมแบบต่อเนื่อง ดังตัวอย่างสังเกตต่อไปนี้

### 2.8.3 หลักการเลือกใช้เครื่องมือและข้อพึงระวังในการประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

การใช้เครื่องมือในการประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย พ่อแม่ผู้ปกครองครูและผู้ดูแลเด็กปฐมวัย รวมถึงผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยทุกฝ่าย ต้องศึกษาและทำความเข้าใจเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถเลือกใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยได้อย่างครอบคลุม และถูกต้องได้ผลการประเมินที่เชื่อถือได้ในเรื่องนี้จะกล่าวถึงหลักการเลือกใช้เครื่องมือและข้อพึงระวังในการประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 1. หลักการเลือกใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

การเลือกใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยมีหลักการที่ต้องคำนึงถึงอยู่หลายประการด้วยกัน สรุปได้ดังนี้

### 1.1 หลักการวัดให้ตรงวัตถุประสงค์

การเลือกใช้เครื่องมือในแต่ละครั้งต้องมั่นใจว่า เครื่องมือที่สร้างขึ้นนั้นสามารถวัดได้ตรงวัตถุประสงค์ตรงประเด็นเพราะถ้าวัดไม่ตรงวัตถุประสงค์หรือสิ่งที่ต้องการวัดแล้ว ผลจากการวัดที่ได้จากเครื่องมือ นั้น ก็จะไม่ตรงตามคุณลักษณะที่ต้องการวัด การนำผลการวัดไปใช้ย่อมจะทำให้เกิดความผิดพลาด

### 1.2 หลักความเหมาะสม

ใช้เครื่องมือประเมินที่เหมาะสมกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยกล่าวคือ ครูต้องศึกษาพัฒนาการทุกด้านของเด็กทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาเพื่อกำหนดตัวบ่งชี้ในเครื่องมือการประเมิน การที่ครูรู้พัฒนาการและเข้าใจจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนและเหมาะสมจะทำให้ครูสามารถประเมินพัฒนาการและผลการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริงได้

### 1.3 หลักความหลากหลาย

ใช้เครื่องมือในการประเมินที่หลากหลายประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรเป็นการประเมินแบบไม่เป็นทางการ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมินที่เหมาะสม คือ การสังเกตหรือการสนทนากับเด็ก แล้วบันทึกอย่างเป็นระบบ วิธีการบันทึกอาจใช้วิธีการสำรวจรายการ การจดบันทึกพฤติกรรม มาตรฐานค่า อาจใช้วิธีการบันทึกวีดิทัศน์ บันทึกเสียง เก็บตัวอย่างงาน หรือใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ทั้งนี้ ครูควรเรียนรู้วิธีใช้เครื่องมือในแต่ละประเภท และเลือกใช้เครื่องมือประเมินที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถสะท้อนการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างแท้จริง

## 2. ข้อพึงระวังในการประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

การใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยมีข้อควรพึงระวังหลายประการดังนี้

2.1 ควรสร้างความเป็นกันเองกับเด็ก การประเมินควรทำให้เด็กรู้สึกไว้วางใจผู้ทดสอบ ในกรณีที่เป็นครูผู้สอนหรือผู้ปกครองซึ่งคุ้นเคยกับเด็กดีจะไม่มีปัญหา นี้ ดังนั้น ผู้สังเกตหรือผู้ประเมินจะต้องรู้จักหรือคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดี ไม่น้อยกว่า 6 เดือน เพื่อที่เด็กจะได้มีโอกาสให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้อย่างละเอียดและถูกต้อง

2.2 การประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยควรเตรียมอุปกรณ์ล่วงหน้าว่าต้องใช้อะไรบ้างในการทดสอบ

2.3 วัสดุ อุปกรณ์ และกิจกรรมที่ใช้ในการวัดและประเมินพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยควรมีสีสันมีลักษณะเหมือนของเล่น กิจกรรมที่ใช้ก็เป็นเสมือนกิจกรรมการเล่นเกม เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกสบายใจและเป็นอิสระ



2.4 กิจกรรมที่ใช้ในการวัดและประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ควรมีลักษณะ หลากหลายไม่ซ้ำกันรวมทั้งช่วงเวลาระหว่างการวัดและประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยแต่ละกิจกรรมควรสั้นอย่าให้เด็กต้องมีการรอคอยนาน

2.5 กิจกรรมที่ให้เด็กทำในการวัดและประเมินพฤติกรรมควรดูว่าเด็กทำได้ ถ้าเริ่มทำไม่ได้ควรยุติการทดสอบหรือการประเมินทันที

2.6 การประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ไม่ควรรายงานเป็นคะแนน เพียงแต่ระบุว่าทำได้หรือยังทำไม่ได้ไม่ควรนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเด็กคนอื่น ๆ ว่ากล่าวตำหนิเด็กหรือใช้เป็นข้อตัดสินในการคัดเลือกเด็กในโอกาสต่าง ๆ

2.7 ไม่ควรจริงจังกับผลการสอบของเด็กจากการสอบเพียงครั้งเดียว

2.8 ไม่ควรตัดสินคุณค่าเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กโดยยึดการสอบเป็นรากฐาน ควรพิจารณาจากวิธีการวัดที่หลากหลาย

สรุปได้ว่า การประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยควรสร้างความเป็นกันเองกับเด็ก วัสดุอุปกรณ์และกิจกรรมที่ใช้ในการวัดและประเมินพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย ควรมีลักษณะเหมือนของเล่น กิจกรรมที่ใช้ถือเป็นเสมือนกิจกรรมการเล่นเกมใช้เพื่อตรวจสอบความพร้อมของเด็ก

3. ลักษณะของเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ

เครื่องมือประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัยใดก็ตาม ควรเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพเพราะผลการวัดจะเป็นตัวแทนคุณลักษณะของสิ่งนั้น ถ้าเครื่องมือไม่มีคุณภาพผลการวัดก็เชื่อถือไม่ได้ คุณภาพของเครื่องมือหรือคุณลักษณะที่ดีของเครื่องมือมีหลายประการ ได้แก่

1. ความตรง (Validity)
2. ความเที่ยง (Reliability)
3. ความยาก (Difficulty)
4. อำนาจจำแนก (Discrimination)
5. ความเป็นปรนัย (Objectivity)
6. ความยุติธรรม (Fairness)
7. ความสะดวกในการนำไปใช้ (Usability)

คุณภาพของเครื่องมือมีรายละเอียดดังนี้

1. ความตรง

ความตรงของเครื่องมือเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุด เครื่องมือที่มีความตรงคือความสามารถในการวัดสิ่งที่ต้องการวัด วัดได้อย่างถูกต้องตามความมุ่งหมายซึ่งหมายถึงความ

แม่นยำของคะแนนสอบในการวัดหรือการสังเกต ในสิ่งที่แบบทดสอบหรือแบบสังเกตต้องการหากนำเครื่องมือที่ขาดความตรงไปเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผลการวัดที่ได้กลับมามีค่าใช้ไม่ได้เพราะไม่ตรงกับความต้องการที่จะวัด ความตรงของเครื่องมือแบ่งได้ดังนี้

1.1 ความตรงตามเนื้อหา (content validity) ความตรงตามเนื้อหาเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ในหลักสูตรหรือความสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการ เช่นเครื่องมือวัดความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อเล็กต้องประกอบด้วยข้อคำถามที่วัดความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อเล็ก หรือเครื่องมือวัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยต้องประกอบด้วยข้อคำถามที่วัดความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยหรือเครื่องมือวัดความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยต้องประกอบด้วยข้อคำถามที่วัดความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย เป็นต้น

1.2 ความตรงตามโครงสร้าง (Construct validity) หมายถึงเครื่องมือวัดนั้นสามารถวัดคุณลักษณะตาม โครงสร้างทางทฤษฎีได้ เป็นความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามในชุดของเครื่องมือกับ โครงสร้างทางทฤษฎีที่ใช้วัดซึ่งส่วนใหญ่จะเป็น โครงสร้างทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์เช่น สถิติปัญญา ความถนัดความสามารถในการคิด อารมณ์ เป็นต้น

1.3 ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-related validity) เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจากผลการวัดที่สร้างขึ้นกับเกณฑ์ที่กำหนดให้ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์แบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

1.3.1 ความตรงตามสภาพ (Concurrent validity) หมายถึง เครื่องมือสามารถวัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริงของเด็กที่ถูกวัดเช่นเด็กที่มีความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อเล็กสูง สอบด้วยเครื่องมือวัดความสามารถในการใช้กล้ำเนื้อเล็กควรได้คะแนนสูง แสดงว่าเครื่องมือมีความตรงตามสภาพหรือผลการตอบข้อคำถามกับสภาพของผู้สอบในขณะที่สอบ ถ้าเด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์สูงควรได้คะแนนสูงจากแบบทดสอบทางคณิตศาสตร์ในขณะเดียวกันเด็กที่มีความสามารถทางคณิตศาสตร์ต่ำก็จะได้คะแนนต่ำจากแบบทดสอบคณิตศาสตร์ด้วยถ้าเป็นเช่นนี้แสดงว่าแบบทดสอบคณิตศาสตร์มีความตรงตามสภาพสูง

1.3.2 ความตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือที่สามารถใช้ผลการสอบในปัจจุบันไปใช้ทำนายอนาคตได้ เป็นการให้คะแนนได้สอดคล้องกับผลการเรียนในภายหน้าเป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลการตอบข้อคำถามกับสภาพการณ์บางอย่างที่ใช้เป็นเกณฑ์ในอนาคต เช่น แบบวัดความถนัดทางการเรียน ของนักเรียนที่ใช้คัดเลือกนักเรียนเข้าเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นสามารถทำนายผลการเรียนในระดับที่สูงขึ้นได้

กล่าวคือนักเรียนที่สอบได้คะแนนสูงเมื่อศึกษาในชั้นที่สูงขึ้นต่อไปได้คะแนนผลการเรียนในระดับที่สูงส่วนนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำเมื่อเข้าไปศึกษาก็จะได้ผลการเรียนในระดับต่ำ

2. ความเที่ยง ความเที่ยงเป็นดัชนีที่แสดงความคงที่หรือความคงเส้นคงวา (Consistency) ของผลที่ได้จากการวัดสิ่งเดียวกันด้วยเครื่องมือเดียวกันในช่วงเวลาที่ต่างกัน 2 ครั้งขึ้นไป เครื่องมือที่ใช้วัดไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตามจะได้ผลเหมือนเดิมแสดงว่าเครื่องมือวัดนั้นมีความเที่ยงสูงการตรวจสอบคุณภาพของความเที่ยงทำได้หลายวิธี เช่นวิธีวัดซ้ำ (Test-retest) วิธีใช้เครื่องมือที่สมมูลกัน (Equivalent forms) วิธีหาความสอดคล้องภายใน (Internal consistency) เป็นต้น

3. ความยาก หมายถึงความยากในเชิงเนื้อหาของเครื่องมือประเภทแบบทดสอบ ซึ่งมีคำตอบถูกผิดตามหลักวิชาความยากพิจารณาจากสัดส่วนของผู้ที่ตอบคำถามข้อนั้น ๆ ได้ถูกต้อง เครื่องมือที่มีความยากคือเครื่องมือที่ผู้ตอบส่วนใหญ่ตอบไม่ถูกส่วนเครื่องมือที่ผู้ตอบส่วนใหญ่ตอบถูกจะเป็นเครื่องมือที่ง่ายเครื่องมือที่ยากหรือง่ายจนเกินไป จะไม่สามารถจำแนกผู้ตอบออกจากกันได้ เครื่องมือที่ดีต้องมีความยากง่ายปานกลาง

4. อำนาจจำแนก หมายถึงความสามารถของเครื่องมือที่วัดได้ตรงกับความสามารถของผู้ถูกวัด เป็นความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถของผู้ตอบกับการตอบถูก กล่าวคือ คนที่มีความสามารถสูงในสิ่งที่วัดควรตอบถูกมากในทำนองเดียวกันคนที่มีความสามารถต่ำก็จะตอบถูกน้อย เครื่องมือวัดที่มีอำนาจจำแนกจึงสามารถจำแนกผู้ที่มีความสามารถแตกต่างกันออกจากกันตามระดับความสามารถ เช่น สามารถแยกคนเก่งออกจากคนไม่เก่งได้ สามารถแยกคนที่มีความสนใจออกจากผู้ที่ไม่มีความสนใจได้ เป็นต้น

5. ความเป็นปรนัย ความเป็นปรนัยของเครื่องมือคือ เครื่องมือนั้นต้องมีคำถามหรือข้อความชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน มีวิธีการให้คะแนนที่ชัดเจน สามารถให้คะแนนได้ตรงกัน และมีการแปลความหมายคะแนนชัดเจนเครื่องมือวัดที่ดีจะต้องมีความเป็นปรนัยเพราะความเป็นปรนัยจะนำไปสู่ความตรงและความเที่ยงของการ

6. ความยุติธรรม ความยุติธรรมของเครื่องมือวัดคือเครื่องมือวัดนั้นต้องไม่เปิดโอกาสให้ผู้ถูกวัดได้เปรียบหรือเสียเปรียบทั้งในด้านการใช้ภาษาของข้อความคำถามและในด้านเนื้อหาที่วัด

7. ความสะดวกในการนำไปใช้ ความสะดวกในการนำไปใช้ของเครื่องมือที่วัด คือ เครื่องมือวัดนั้นใช้ง่ายจะควกในการดำเนินการวัด ใช้เวลาพอเหมาะในการวัดง่ายและสะดวกต่อการตรวจให้คะแนนและการแปลความหมายคะแนน

กล่าวโดยสรุป คุณภาพของเครื่องมือในการประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ความตรง ความเที่ยง ความยาก อำนาจจำแนก ความเป็นปรนัย ความยุติธรรมและความสะดวก ในการนำไปใช้กิจกรรม

## 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชนาธิป นุปพมาศ (2553) ศึกษาเรื่อง การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเล่นิทานอีสปประกอบคำถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่า การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองจัดกิจกรรมการเล่นิทานอีสปประกอบคำถามสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศิริลักษณ์ ผ่องพันธ์ (2553) การสร้างแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยชาวเขาโดยใช้สื่อประสม ผลการศึกษาสรุปได้ว่าแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหากิจกรรม สื่อประสมต่าง ๆ และการวัดผลประเมินผลซึ่งสามารถใช้เตรียมความพร้อมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยชาวเขาได้อย่างเหมาะสม หลังจากใช้แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้แล้วเด็กได้คะแนนความพร้อมทักษะทางภาษาเฉลี่ยร้อยละ 96.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 60.00 และคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กด้านความสนใจในการทำกิจกรรม ความร่วมมือและความรับผิดชอบในการทำกิจกรรม การสื่อสารกับครูและเพื่อน การปฏิบัติตามข้อตกลงและกติการ่วมกัน การรู้จักการรอคอยมีค่าเฉลี่ย 2.68 อยู่ในระดับดี

ลัดดาวรรณ ลัมภเวช (2554) ศึกษาเรื่อง การศึกษาภาพสัญลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 6-9 ปี ผลการวิจัยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบได้ดังนี้ 1. เส้น ส่วนใหญ่เด็กจะชอบภาพที่มีลายเส้นปานกลางไม่ใหญ่มาก มีความชัดเจนของเส้นไม่ซับซ้อน 2. การจัดวางภาพ ชอบภาพที่มีขนาดปานกลางและขนาดใหญ่ใกล้เคียงกัน มองเห็นง่ายไม่ชอบภาพขนาดเล็ก 3. สี ชอบการลงสีแบบแรเงา สมจริง มีลักษณะแบบการ์ตูนสมัยใหม่ ชอบสีที่มองเห็นชัดเจนสะดุดตา ในงานวิจัยได้ทำการทดสอบกับเด็กด้วยภาพสัญลักษณ์ในแบบต่างๆผลปรากฏว่าเด็กมีปฏิกิริยาการรับรู้ที่เป็นภาพสัตว์มากที่สุด แต่ทั้งนี้การรับรู้ภาพสัญลักษณ์ของเด็กจะต้องได้รับการอธิบายความหมายของภาพจากครู หรือผู้ใหญ่เสียก่อนเนื่องจากภาพลักษณะนี้เป็นแนวทางการออกแบบใหม่ไม่ได้เป็นรูปแบบสากล จึงจำเป็นต้องเลือกสถานที่ในการนำไปใช้ ส่วนในอนาคตป้ายสัญลักษณ์สำหรับเด็กอาจเกิดขึ้นจริงซึ่งนักออกแบบสมัยใหม่สามารถนำงานวิจัยดังกล่าวมาศึกษาเพื่อเป็นแนวทางต่อไปได้

อารีย์ คำสังฆะ (2554) ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมความเข้าใจภาษาของเด็กปฐมวัยโดยผู้ปกครองใช้ชุดกิจกรรม เล่นกับลูกปลุกภาษา ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยจำนวน 25 คน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมความเข้าใจภาษาโดยผู้ปกครองใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูก ปลุกภาษา” โดยเน้นการปฏิบัติ เช่น การเล่านิทาน การดูภาพเพื่อเรียนคำศัพท์ การฝึกลากเส้นพยัญชนะ และจับคา เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างนี้มีความเข้าใจทางภาษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยัง มีพัฒนาการโดยรวมสูงขึ้นร้อยละ 53.72 ของความสามารถพื้นฐานเดิม

จกกล โสมประโคน (2555) ศึกษาเรื่อง: การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเตรียมความพร้อมด้านการเขียนพยัญชนะไทย โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โดยมีผลดังนี้ แบบฝึกทักษะการเตรียมพร้อมด้านการเขียนพยัญชนะไทย โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.73/89.60 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเตรียมพร้อมด้านการเขียนพยัญชนะไทย โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3.ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเตรียมพร้อมด้านการเขียนพยัญชนะไทย โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ศกพันธ์ เภภูฐาวิวัฒนา (2560) ศึกษาการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดมะพร้าวเตี้ย สำนักงานเขตภาษีเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จากการใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ 1.การเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภายหลังจากใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 จากนักเรียน 32 คน การเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภายหลังจากใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐพร กองสิน (2562) ศึกษาเรื่องการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจำพยัญชนะไทยได้ผลการวิจัยครั้งนี้ ว่าการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย เป็นสื่อที่เหมาะสมให้กับเด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี) จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ ช่วยในเรื่องการจำและได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้พยัญชนะไทย เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจสามารถช่วยในการจำพยัญชนะไทยได้ดียิ่งขึ้น โดยให้เด็กจะจดจำเป็นรูปภาพก่อน รู้ความหมาย แล้วเชื่อมโยงไปสู่ตัวอักษร เด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

Li-Yuan Wu (2013) เขียนบทความวิชาการรวบรวมแนวคิดของนักการศึกษา เกี่ยวกับการเล่นของเด็ก และการสร้างสัญลักษณ์ (Children's play and symbolic representation) เช่น Vygotsky (1978) Schwartzman (1978) Pellegrini และ Boyd (1993) Sutton-Smith (1997) Wortham, และ Reifel (2001) และ Neuman, Koh, และ Dwyer (2008) เป็นต้น ซึ่งสามารถสรุปว่าการพัฒนาภาษาของเด็กเล็กต้องอาศัยการเล่นที่สามารถสร้างจินตนาการได้ เช่น การใช้ท่าทาง การใช้สิ่งของที่เป็นสัญลักษณ์ได้ และการเล่าเรื่องประกอบทั้งจากการพูด การเขียนภาพ เกมการลากสายเส้น เป็นต้น การเล่นแบบนี้จะช่วยพัฒนาความคิดขั้นสูง การสร้างจินตนาการ การจดจำ การพัฒนาภาษา และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

Barton, Kelly (2013) ศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องวรรณกรรมเด็ก เพิ่มทักษะทางภาษาของเด็กก่อนวัยเรียน โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน ใช้การเล่าเรื่องจากวรรณกรรมเด็ก ร่วมกับการใช้อุปกรณ์ประกอบต่างๆ ทั้งภาพ เสื้อผ้า วัตถุสิ่งของ ที่เด็กๆ สามารถหยิบจับร่วมกับครูและเพื่อนได้ และกลุ่มควบคุมที่ใช้การเล่าเรื่องจากวรรณกรรมเพียงอย่างเดียว จำนวน 15 คน ระยะเวลาการทดลอง 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลอง ที่ฟังนิทานที่ผู้เล่าใช้อุปกรณ์ร่วม มีคะแนนจินตนาการ ความจดจำ และการเล่าเรื่องที่ได้ฟัง สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Sau Hou Chan (2015) ได้สำรวจความคิดเห็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูระดับประถมต้น จำนวน 11 คน ในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อจะสอบถามว่า ครูใช้กลยุทธ์การจำเพื่อนำเสนอบทเรียนอะไรบ้าง และอย่างไร รวมถึงกลยุทธ์ที่ใช้ส่งผลที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหรือไม่ ผลการสำรวจแบบสอบถามที่เป็นคำถามปลายเปิด พบว่า การฝึกให้นักเรียนซ้อมเข้าไปซ้ำมา เป็นกลยุทธ์สร้างความจำที่ใช้มากที่สุด ตามมาด้วยการสร้างจินตภาพ ผ่านการยกตัวอย่าง เล่าเรื่อง หรือใช้รูปภาพ ครูที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนี้เชื่อว่านักเรียนจะสามารถพัฒนาความสามารถคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และจดจำคำศัพท์และความหมายได้ดี

Roberts และคณะ (2018) ศึกษาเรื่องการเรียนรู้พยัญชนะภาษาอังกฤษของนักเรียนปฐมวัย (Symbolic Representation in Early Years Learning: The Acquisition of Complex Notions) โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง และควบคุม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลอง ที่เรียนการสอนพยัญชนะภาษาอังกฤษที่เน้นชื่อและเสียงของพยัญชนะ มีคะแนนการเรียนรู้และจะจดจำพยัญชนะได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่เรียนพยัญชนะเน้นการออกเสียงเท่านั้น อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้การเรียนแบบเน้นชื่อและเสียงของพยัญชนะ

Allahmoradi (2018) ทำการศึกษาความสัมพันธ์กลยุทธ์การใช้จินตภาพ กับการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 40 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม เป็นกลุ่ม

ควบคุมและกลุ่มทดลอง คือ รูปภาพ ของเล่น และภาพวาดที่มีสีสันซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการใช้กลยุทธ์การสร้างภาพ ผลการวิจัยพบว่ามีการใช้กลวิธีจินตภาพที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ มีความสำคัญเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญ ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ของเล่น และภาพวาดที่มีสีสันซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการใช้กลยุทธ์การสร้างภาพ ผลการวิจัยพบว่ามีการใช้กลวิธีจินตภาพที่มีผลต่อการเรียนรู้คำศัพท์ มีความสัมพันธ์เชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ของเล่นกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับคะแนนที่สูงกว่าแบบอื่นๆ โดยผู้วิจัยได้เสนอแนะว่า น่าจะเป็นเพราะการใช้ประสาทสัมผัสมากกว่าเครื่องมืออื่นๆ นอกจากนี้ผลคะแนนความสามารถด้านคำศัพท์ของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการสร้างจินตนาการไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องการใช้ภาพ หรือสัญลักษณ์สามารถสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ที่จะส่งผลให้สามารถจำได้เป็นอย่างดี



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพื่อให้การศึกษาครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นอนุบาล 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนานาชาติ ในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 แห่ง คือ 1) โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล (นักเรียนจำนวน 57 คน) 2) โรงเรียนนานาชาติสยาม (นักเรียนจำนวน 12 คน) 3) โรงเรียนโกลบอลอินเตอร์เนชันนาล (นักเรียนจำนวน 30 คน) 4) โรงเรียนนานาชาติเอไอที (นักเรียนจำนวน 150 คน) รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 249 คน ซึ่งแต่ละห้องของ โรงเรียนได้รับการจัดแบ่งนักเรียนแบบละความสามารทำให้่นักเรียนทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน (Gall, Brog and Gall, 1996 )

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนระดับประถมศึกษา ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 17 คน



เลือกโดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้หน่วยห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

- 3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้พหุภาษา ไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง
- 3.2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำตัวพหุภาษา ไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย
- 3.2.3 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้การจำพหุภาษา ไทยของนักเรียนปฐมวัย ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

### 3.3 การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้พหุภาษา ไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักการและวิธีการสอน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับงานวิจัย
2. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล ในรายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษา วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ไทย นักเรียนระดับปฐมวัย โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. ผู้วิจัยวิเคราะห์ เนื้อเรื่องที่จะนำไปสู่การสร้างจินตภาพเชื่อมโยงกับพหุภาษา ไทย สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้พหุภาษา ไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
4. ผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พหุภาษา ไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย 5 แผนการจัดการเรียนรู้ โดย แต่ละแผนใช้เวลา 3 คาบเรียน คาบละ 30 นาที รวมใช้เวลา 15 คาบเรียน โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง โดยใช้หนังสือนิทานผสานอักษรของ กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์ (2561) ซึ่งมีการเชื่อมโยง

พยัญชนะมีรูปคล้ายคลึง หรือแตกต่างกันไป Robert Marzano (2001) เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสุขจดจำเรื่องราว เกิดจินตนาการ และ นำไปสู่การเชื่อมโยงภาพที่เห็นเห็นความแตกต่างของพยัญชนะแต่ละตัวในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มีแบบฝึกและแบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการจำพยัญชนะไทย แสดงตามตารางที่ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้และจำนวนคาบ

แผนการจัดการเรียนรู้	หัวข้อการเรียนรู้	จำนวนคาบ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	พยัญชนะ ก ก ก	3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	พยัญชนะ ข ข ข	3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	พยัญชนะ บ บ บ	3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	พยัญชนะ น ม ฉ	3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	พยัญชนะ ผ ฝ ย	3
รวม		15

5. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้พยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

6. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้พยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ทั้ง 5 แผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้และความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เพื่อนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 58-66) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้วัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้วัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้ไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา  
แผนการจัดการเรียนรู้พหุชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่า  
เรื่อง ทั้ง 5 แผน มีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 สามารถนำไปใช้ได้

7. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้พหุชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพ  
กับการเล่าเรื่อง ที่ได้รับการตรวจและแก้ไขแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียน โรงเรียนไทยอินเทอร์  
เนชันแนลสกูล ชั้นอนุบาล 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

3.3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย  
จินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย มีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านทักษะ  
ความรู้ ความจำ จากนั้นวิเคราะห์เนื้อหาจากมาตรฐานตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของเด็ก  
ปฐมวัย

2. ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหา และเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ วิเคราะห์เนื้อหา สาระการเรียนรู้  
ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อวิเคราะห์และวัดความสามารถด้านต่าง ๆ  
ทฤษฎีแนวคิดของบลูม (Bloom,1976) ในด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain) คือ ความรู้(Knowledge)

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย  
ประกอบด้วย

3.1 แบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการจำพหุชนะไทย ซึ่งอยู่ในแต่ละ  
แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบปรนัย ชนิดเขียนคำตอบ จำนวน 3 ข้อ 3 คะแนน

3.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทยหลังเรียน โดยการจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง( Post-test) จะเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 2 ตัวเลือก และโยง  
เส้นจับคู่โดยนำทฤษฎีแนวคิดของบลูม (Bloom,1976) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain) คือ ชั้นที่ 1  
ความรู้(Knowledge) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย แบ่งออกเป็น 3 ตอน จำนวน  
20 ข้อ 20 คะแนน

1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น  
เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามคำแนะนำ  
ของอาจารย์ที่ปรึกษา

2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย เสนอผู้เชี่ยวชาญ

จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถามและความถูกต้องด้านภาษา และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 58-66) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น  
ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถวัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น  
ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหานั้น  
แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย มีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 สามารถนำไปใช้ได้

3. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ในโรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) .20 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 255, น. 67)

4. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาไทยมีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.340 – 0.808 และค่าอำนาจจำแนก (r) 0.26 ขึ้นไป มีค่าความเชื่อมั่น 0.89

5. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย ที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.3.3 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยของนักเรียนปฐมวัย ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ของนักเรียนระดับปฐมวัย

2. ผู้วิจัยสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ต่อการพัฒนาความสามารถในการจำตัวอักษรไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย โดยสังเกตพฤติกรรมทั้งหมด 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม

ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert scale) โดยเกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 58-66) คือ

3	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นหรือสม่ำเสมอเป็นประจำหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้สม่ำเสมอเป็นประจำ	
2	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นบ้างหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้บ้าง	
1	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นน้อยหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดไม่ได้	
โดยเกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ			
	คะแนนเฉลี่ย	2.64-3.00	หมายถึง ระดับมาก
	คะแนนเฉลี่ย	1.67-2.63	หมายถึง ระดับปานกลาง
	คะแนนเฉลี่ย	1.00-1.66	หมายถึง ระดับน้อย

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	ค่อนข้างดี (2)	น้อย (1)
1. ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้ดี	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้ค่อนข้างดี	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้น้อย
2. สามารถเขียนตอบคำถามได้	สามารถเขียนตอบคำถามได้	สามารถเขียนตอบคำถามได้ ค่อนข้างดี	สามารถเขียนตอบคำถามได้น้อย
3. กล่าวพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	กล่าวพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ได้ดี	กล่าวพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ได้ค่อนข้างดี	กล่าวพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ได้น้อย

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	ค่อนข้างดี (2)	น้อย (1)
4. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเองได้ดี	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเองได้ค่อนข้างดี	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเองได้น้อย
5. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ดี	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ค่อนข้างดี	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้น้อย
6. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเองได้ดี	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเองได้ค่อนข้างดี	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเองได้น้อย
7. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	ฟังผู้อื่นพูดจนจบได้ดี	ฟังผู้อื่นพูดจนจบได้ค่อนข้างดี	ฟังผู้อื่นพูดจนจบได้น้อย
8. สนทนาโต้ตอบเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังได้ดี	ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังได้ค่อนข้างดี	ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังได้น้อย
9. สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้ดี	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้ค่อนข้างดี	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้น้อย
10. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบได้ดี	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบได้ค่อนข้างดี	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบได้น้อย

3. ผู้วิจัยนำแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ ความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4. ผู้วิจัยนำแบบสังเกตพฤติกรรมต่อการเรียนรู้ตัวพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบให้คะแนนคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content validity) จากนั้นจะนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด. 2556: 58-66) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าพฤติกรรมต่อการเรียนรู้วัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าพฤติกรรมต่อการเรียนรู้วัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าพฤติกรรมต่อการเรียนรู้ไม่วัตถุประสงค์

แบบสังเกตพฤติกรรมต่อการเรียนรู้ตัวพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง มีค่า IOC เท่ากับ .67-1.00

นำแบบสังเกตพฤติกรรมต่อการเรียนรู้ตัวพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง แล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ในโรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งมีความเชื่อมั่น 0.89

5. ผู้วิจัยนำแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

### 3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 3.4.1 กำหนดแบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบลักษณะ Pre-experimental Research ซึ่งดำเนินการทดลองแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียว สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นแบบการทดสอบหลังเรียนอย่างเดียว (One group posttest only design) โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

กลุ่ม	Treatment	Post-test
ทดลอง	X	T

T หมายถึง การวัดความสามารถในการจำปัญชณะไทยหลังเรียน

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียนวิจัย (One group pretest posttest design) สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดความสามารถในการจำปัญชณะไทย โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

กลุ่ม	Pre-test	Treatment	Post-test
ทดลอง	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

เมื่อ T<sub>1</sub> หมายถึง การวัดความสามารถในการจำปัญชณะไทยหลังเรียน ครั้งที่ 1

T<sub>2</sub> หมายถึง การวัดความสามารถในการจำปัญชณะไทยหลังเรียน ครั้งที่ 2

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชันแนลสกูล



### 3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

- 1) ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง
- 2) ดำเนินการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พหุชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ ละ 3 คาบเรียน รวมเวลาในการสอน 15 คาบเรียน ในแต่ละแผนการเรียนรู้ มีแบบฝึกและแบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการจำพหุชนะไทย และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พหุชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย เพื่อเก็บคะแนน
- 3) หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนครบ 5 ทั้งแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย จำนวน 1 ชุด มี 3 ตอน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เพื่อเก็บคะแนน
- 4) หลังจากที่ได้ทดสอบความสามารถในการจำพหุชนะไทยครบ 2 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทดสอบวัดความคงทนในการจำใหม่อีกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทยชุดเดียวกับการทดสอบครั้งแรก แต่ใช้การสลับข้อ เพื่อศึกษาความคงทนในการจำพหุชนะไทย
- 5) นำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อแปลผล ในรูปตารางและการพรรณนา และอภิปรายผล

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์คะแนนวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังเรียน กับเกณฑ์ โดยใช้ t-test for one sample
2. วิเคราะห์ความคงทนในการจำพหุชนะไทย ของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องประกอบ จากคะแนนวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย หลังการสอบหลังการทดสอบผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test for dependent samples
3. วิเคราะห์ระดับพฤติกรรมกรเรียนรู้พหุชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

### 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.6.1 สถิติพื้นฐาน

1. สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย(Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 101)

1) ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ  $P$  แทน ร้อยละ  
 $f$  แทน คะแนนที่ต้องการแปลงร้อยละ  
 $N$  แทน คะแนนทั้งหมด

2) ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย  
 $\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม  
 $N$  แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ  $S.D.$  แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $X$  แทน คะแนนแต่ละตัว  
 $\sum X$  แทน ผลรวม  
 $N$  แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

#### 3.6.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence: IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. หาค่าความยากง่าย โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากของแบบทดสอบ
	R	แทน	จำนวนคนตอบถูกทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

3. หาค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$r = \frac{P_H - P_L}{n}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	$P_H$	แทน	จำนวนคนตอบถูกในกลุ่มสูง
	$P_L$	แทน	จำนวนคนตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

4. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$r = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนข้อสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบถูกแต่ละข้อ
	q	แทน	1-p
	$s_t^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนที่สอบได้

5. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยผู้วิจัยใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ (Cronbach's Alpha Coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\text{สูตร } \alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ	$\alpha$	แทน	ความเชื่อมั่นของเครื่องมือ
	$n$	แทน	จำนวนข้อคำถามของเครื่องมือวัด
	$s_i^2$	แทน	ความแปรปรวนเป็นรายข้อ
	$s_t^2$	แทน	ความแปรปรวนของเครื่องมือวัด
	$\alpha$	ต้องมีค่า	0.7 ขึ้นไป

### 3.6.3 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน

1. เปรียบเทียบคะแนนวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยหลังเรียน กับเกณฑ์ โดยใช้สถิติทดสอบค่า One Sample t-test (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550, น. 134)

$$\text{จากสูตร } t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \text{ โดยมี } df = n - 1$$

เมื่อ	$t$	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t - Distribution
	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	$\mu_0$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือ เกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
	$S$	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	$n$	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	$df$	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)

2. เปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการจำพยัญชนะของนักเรียนก่อนและหลัง โดยใช้สถิติทดสอบค่า t (t-test for dependent samples) (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	$t$	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบที
	$D$	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

- $N$  แทน จำนวนคู่
- $\sum D$  แทน ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็น  
รายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบก่อนเรียนกับ  
ทดสอบหลังเรียน
- $\sum D^2$  แทน ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกัน  
เป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบก่อนเรียนกับ  
ทดสอบหลังเรียน



## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำ  
พยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับ  
ปฐมวัย ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

**ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลัง  
เรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70**

**ตารางที่ 4.1** เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย  
หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง จำนวน 17 คน

ลำดับ	คะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทย จำนวน 5 ครั้ง ครั้งละ 3 คะแนน						คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ คะแนน ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	รวม 15 คะแนน		
1	3	3	3	3	2	14	93.33	ผ่าน
2	3	3	3	3	3	15	100.00	ผ่าน
3	1	2	2	2	1	8	53.33	ไม่ผ่าน
4	3	3	3	3	2	14	93.33	ผ่าน
5	2	3	3	3	2	13	86.67	ผ่าน
6	3	2	2	3	1	11	73.33	ผ่าน
7	2	3	3	3	3	14	93.33	ผ่าน

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลำดับ	คะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทย จำนวน 5 ครั้ง ครั้งละ 3 คะแนน						คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ คะแนน ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	รวม 15 คะแนน		
8	3	2	3	2	2	12	80.00	ผ่าน
9	3	3	3	3	3	15	100.00	ผ่าน
10	3	3	3	2	2	13	86.67	ผ่าน
11	3	3	3	3	3	15	100.00	ผ่าน
12	3	3	3	3	3	15	100.00	ผ่าน
13	2	2	3	3	2	12	80.00	ผ่าน
14	2	2	2	2	2	10	66.67	ไม่ผ่าน
15	1	2	3	3	3	12	80.00	ผ่าน
16	3	3	3	3	2	14	93.33	ผ่าน
17	3	3	3	3	3	15	100.00	ผ่าน
คะแนน เฉลี่ย	2.53	2.65	2.82	2.76	2.29	13.06		
S.D.	0.72	0.49	0.39	0.44	0.69	2.01		

จากตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง จำนวน 17 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 88.24 และนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 11.76

**ตารางที่ 4.2** เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม นักเรียนจำนวน 17 คน

ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 70	Mean	S.D.	df	t	sig.
หลังเรียน	15	10.5	13.06	2.01	16	5.237*	0.00

\*อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม มีคะแนนเท่ากับ 10.5 คะแนนซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237\*)

**ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์**

**ตารางที่ 4.3** เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน

ลำดับ	คะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทย		ผลต่างคะแนนครั้งที่ 1 กับ ครั้งที่ 2	การแปลผลเปรียบเทียบคะแนน 2 ครั้ง
	ครั้งที่ 1 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (20 คะแนน)		
1	17	18	1	สูงขึ้น
2	20	20	0	เท่าเดิม
3	15	15	0	เท่าเดิม



ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลำดับ	คะแนนความสามารถในการจำ พยานุชณะไทย		ผลต่างคะแนน ครั้งที่ 1 กับ ครั้งที่ 2	การแปลผล เปรียบเทียบ คะแนน 2 ครั้ง
	ครั้งที่ 1 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (20 คะแนน)		
4	18	20	2	สูงขึ้น
5	17	18	1	สูงขึ้น
6	15	15	0	เท่าเดิม
7	17	17	0	เท่าเดิม
8	14	15	1	สูงขึ้น
9	17	20	3	สูงขึ้น
10	14	15	1	สูงขึ้น
11	17	20	3	สูงขึ้น
12	18	19	1	สูงขึ้น
13	17	17	0	เท่าเดิม
14	16	18	2	สูงขึ้น
15	14	15	1	สูงขึ้น
16	17	20	3	สูงขึ้น
17	18	18	0	เท่าเดิม
คะแนนเฉลี่ย	16.53	17.65	1.19	
ค่า S.D.	1.66	2.03	1.11	

จากตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยานุชณะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน พบว่านักเรียน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 29.41 มีคะแนนครั้งที่ 2 เท่ากับครั้งที่ 1 นักเรียน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 70.59 มีคะแนนครั้งที่ 2 เพิ่มขึ้น

ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน

ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	df	t	sig.
ทดสอบครั้งที่ 1	20	16.53	1.66	16	2.762*	.014
ทดสอบครั้งที่ 2	20	17.65	2.03			

\*อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นักเรียนจำนวน 17 คน พบว่า ทดสอบครั้งที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.66 เมื่อเปรียบเทียบกับทดสอบครั้งที่ 2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.03 คะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าทดสอบครั้งที่ 1 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3 ผลศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

ตารางที่ 4.5 แสดงคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 17 คน

ลำดับ	พฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง										คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย	
	ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
	ทำกิจกรรมและปฏิบัติเพื่อนอย่างปลอดภัย	สามารถเขียนตอบคำถาม (กล่าวเมื่อ)	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	สนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องฟัง	สามารถตอบคำถามจากรื่องเล่าที่ฟังได้	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			
1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.89	มาก
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.97	มาก
3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2.43	ปานกลาง
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.99	มาก
5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.85	มาก
6	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2.37	ปานกลาง
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.89	มาก
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.86	มาก
9	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2.69	มาก
10	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2.33	ปานกลาง
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.89	มาก

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ลำดับ	พฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง											คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย	สามารถเขียนตอบคำถาม (กล่าวสั้นๆ)	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	สนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.97	มาก
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.95	มาก
14	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2.83	มาก
15	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2.33	ปานกลาง
16	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2.47	ปานกลาง
17	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2.60	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	2.72	2.36	2.71	2.76	2.91	2.66	2.65	2.61	2.80	2.98	2.98	2.72	มาก
S.D.	0.28	0.36	0.24	0.24	0.15	0.39	0.39	0.40	0.24	0.03	0.03	0.33	
รายด้าน	2.54		2.74		2.78		2.76						
S.D.	0.37		0.24		0.32		0.33						
แปลความหมาย	ปานกลาง		มาก		มาก		มาก						

จากตารางที่ 4.5 แสดงคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 17 คน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยอยู่ในระดับมาก จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 64.71 อยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29 คะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้สม่าเสมอ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสังคม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 ด้านสติปัญญา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 ด้านอารมณ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 และ ด้านร่างกาย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 ตามลำดับ



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ผู้วิจัยได้สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ตามลำดับได้ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย

#### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับปฐมวัยมีความสามารถในการจำพยัญชนะไทย หลังจากการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนระดับปฐมวัยมีความคงทนในการจำพยัญชนะไทย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ มีคะแนนไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนระดับปฐมวัยมีพฤติกรรมการเรียนรู้พยัญชนะไทยต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องอยู่ในระดับมาก

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนานาชาติ ในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 แห่ง คือ 1) โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล (นักเรียนจำนวน 57 คน) 2) โรงเรียนนานาชาติสยาม (นักเรียนจำนวน 12 คน) 3) โรงเรียนโกลบอลอินเดียนานาชาติ (นักเรียนจำนวน 30 คน) 4) โรงเรียนนานาชาติเอไอที (นักเรียนจำนวน 150 คน) รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 249 คน ซึ่งแต่ละห้องของ โรงเรียนได้รับการจัดแบ่งนักเรียนแบบคละความสามารถทำให้นักเรียนทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน (Gall, Brog and Gall, 1996)

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 17 คน เลือกโดยใช้การสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้หน่วยห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับฉลาก

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย
2. ความคงทนในการจำพยัญชนะไทย
3. พฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทย

### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตัวพยัญชนะไทย จำนวน 15 ตัว ซึ่งได้จัดกลุ่มตามการจัดกลุ่มพยัญชนะ ของ กุลวรา ชูวงศ์ไพโรจน์ (2561) ที่จัดกลุ่มตามรูปลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน อันเป็นการยึดหลักการของ Robert Marzano (2001) ในเรื่องการจัดกลุ่ม เพื่อเอื้อต่อการแยกแยะ และการวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ง่ายขึ้น โดยกลุ่มพยัญชนะ แบ่งออกเป็น ดังนี้ 1) พยัญชนะ ก ก ฏ ๓ 2) พยัญชนะ ข ช ฅ 3) พยัญชนะ บ ป ฝ 4) พยัญชนะ น ม ฌ 5) พยัญชนะ ผ ฝ

### 4. ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

- 1) ครูชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง
- 2) ดำเนินการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พหุชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ ละ 3 คาบเรียน รวมเวลาในการสอน 15 คาบเรียน ในแต่ละแผนการเรียนรู้ มีแบบฝึกและแบบทดสอบเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถการจำพหุชนะไทย และแบบสังเกตพฤติกรรมกรเรียนรู้พหุชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย เพื่อเก็บคะแนน
- 3) หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนครบ 5 ทั้งแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย จำนวน 1 ชุด มี 3 ตอน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เพื่อเก็บคะแนน
- 4) หลังจากที่ได้ทดสอบความสามารถในการจำพหุชนะไทยครบ 2 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทดสอบวัดความคงทนในการจำอีกครั้ง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทยชุดเดียวกับการทดสอบครั้งแรก แต่ใช้การสลับข้อ เพื่อศึกษาความคงทนในการจำพหุชนะไทย
- 5) นำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อแปลผล ในรูปตารางและการพรรณนาและอภิปรายผล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์คะแนนวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน กับเกณฑ์ โดยใช้ t-test for one sample
2. วิเคราะห์ความคงทนในการจำพหุชนะไทย ของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังเรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องประกอบ จากคะแนนวัดความสามารถในการจำพหุชนะไทย หลังการสอบหลังการทดสอบผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้ t-test for dependent samples
3. วิเคราะห์ระดับพฤติกรรมกรเรียนรู้พหุชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)



## 5.1 สรุปผลการวิจัย

**ตอนที่ 1** ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม มีคะแนนเท่ากับ 10.5 คะแนนซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237\*)

**ตอนที่ 2** ผลการศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ พบว่าการทดสอบครั้งที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.66 เมื่อเปรียบเทียบกับ การทดสอบครั้งที่ 2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.03 คะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 และการทดสอบครั้งที่ 1 แตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

**ตอนที่ 3** ผลศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยอยู่ในระดับมาก จำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 64.71 อยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29 คะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ทำได้สม่ำเสมอ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสังคม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 ด้านสติปัญญา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 ด้านอารมณ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 และ ด้านร่างกายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 ตามลำดับ

## 5.2 อภิปรายผล

**ตอนที่ 1** ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.01 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม มีคะแนนเท่ากับ 10.5 คะแนนซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig.=.000, t=5.237\*) จะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 70 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องช่วยทำให้นักเรียนจำพยัญชนะไทย 15 ตัว ซึ่งได้จัดกลุ่มตามการจัดกลุ่มพยัญชนะ ของ กุศรวรา ชูพงษ์ไพโรจน์ (2561) ที่จัดกลุ่มตามรูปลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกัน อันเป็นการยึดหลักการของ

Robert Marzano (2001) ในเรื่องการจัดกลุ่ม เพื่อช่วยการแยกแยะและวิเคราะห์ นอกจากนั้นยังมีแบบฝึกซึ่งทำให้เกิดการทำซ้ำ โดยนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติเอง การสอนด้วยการจัดกลุ่มลักษณะพหุวัฒนธรรมดังกล่าวนี้ จึงสอดคล้องกับหลักพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ที่มีหลักการว่า เด็กปฐมวัยยังไม่มีความสามารถที่จะพิจารณาหลายๆ อย่างผสมกันปนกัน กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ยังไม่สามารถแบ่งกลุ่มแยกแยะความเหมือนและแตกต่างด้วยตนเองได้ดี หากไม่ได้รับการช่วยเหลือ ดังนั้นการจัดกลุ่มโดยใช้ความเหมือนและความต่างให้ และชี้แนะให้เด็กได้มองเห็น จึงเป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และการจดจำของเด็กได้ (Brown, & Cocking, 1999; Fuchs et al., 2006)

นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพและการเล่าเรื่อง เป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิดให้เห็นภาพ ซึ่งเป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างจินตนาการและการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบภาพจินตนาการที่เกิดขึ้นกับตัวพหุวัฒนธรรมไทยในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้และจดจำ ดังที่ Russell (1985 อ้างถึงใน Avgerinou & Pettersson, 2011) กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนภาษาเกิดจินตภาพเห็นเรื่องราวในใจ ก็จะนำไปสู่การใช้ภาพในเชิงสัญลักษณ์เพื่อใช้สื่อความหมาย ดังที่ Li-Yuan Wu (2013) เสนอว่าระบบการคิดเชิงสัญลักษณ์ของเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กับความจำและพัฒนาการทางภาษาของเด็กเป็นอย่างมาก

การที่งานวิจัยของผู้วิจัยแสดงผลว่า ความสามารถในการจำพหุวัฒนธรรมไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลงานวิจัย Allahmoradi (2018) ที่นักเรียนชั้นประถมต้นมีคะแนนความสามารถในการจำคำศัพท์สูงขึ้นหลังจากใช้กลยุทธ์การใช้จินตภาพ และยังสอดคล้องกับงานของ ผกาพันธ์ เชษฐาวิวัฒนา (2560) ศึกษาการสอนการเขียนพหุวัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โดยการใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผลวิจัยพบว่า การเขียนพหุวัฒนธรรมไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภายหลังจากใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 26.08$ ) มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 จากนักเรียน 32 คน และมีคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยังสอดคล้องกับ Barton, Kelly (2013) ที่ใช้การเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มทักษะทางภาษาของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนจินตนาการ ความจดจำ และการเล่าเรื่องที่ได้ฟัง สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังที่ Malkina (1995 อ้างถึงใน ฐริตา นาคสวัสดิ์, 2558) ได้กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประสิทธิผลกับผู้เริ่มเรียนภาษา เพราะสามารถใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ได้ อันช่วยกระตุ้นการรับรู้ สร้างจินตนาการ และเสริมสร้างการจดจำ การเล่าเรื่องไม่เพียงแต่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาสร้างภาพในใจ (Barton, Kelly, 2013) หากยังเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยเฉพาะเด็กเล็ก เมื่อเด็กเกิดความสนใจที่จะฟัง การ

เรียนรู้ก็จะเพิ่มพูนไปด้วย (สมศักดิ์ ปริญญา, 2550) นอกจากนั้นการเล่าเรื่องยังช่วยให้เกิดความคิดเชิงเหตุผล ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการการคิดวิเคราะห์ อันจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และความจดจำ (ชนาธิป บุญพามาศ, 2553)

**ตอนที่ 2** ผลการศึกษาความคงทนในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนระดับปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบคะแนนสอบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีระยะห่าง 2 สัปดาห์ พบว่าการทดสอบครั้งที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.66 เมื่อเปรียบเทียบกับ การทดสอบครั้งที่ 2 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.03 คะแนนเฉลี่ยทดสอบครั้งที่ 2 สูงกว่าทดสอบครั้งที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (sig.=.014, t=2.762\*) ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน เนื่องจากคะแนนทดสอบครั้งที่ 2 มีคะแนนคงที่และเพิ่มขึ้นประมาณ 1-3 คะแนน อย่างไรก็ตามก็ถือว่าเป็นคะแนนที่สูงกว่าเดิมจึงทำให้ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มีคะแนนแตกต่างกัน ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

การที่นักเรียนมีคะแนนการจำพยัญชนะไทยครั้งที่ 2 แตกต่างจากครั้งที่ 1 แสดงให้เห็นประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง ดังที่ Guilford (1956 อ้างถึงใน Yushinta et al, 2020) Thurstone (1958) Maydeu-Olivares, Alberto (2004) และ Adams (1967) อ้างถึงใน Yushinta et al, 2020) ความจำเป็นความสามารถที่จะเก็บหน่วยความรู้ไว้สามารถระลึกได้และถูกนำออกมาใช้ได้ การจดจำข้อมูลนั้นยาวนาน ข้อมูลนั้นต้องถูกนำไปเก็บในความจำระยะยาว (Long term memory) (Atkinson, & Shiffrin, 1968) การที่ข้อมูลที่เรพบ เห็น หรือ เรียนรู้จะเอาไปในความจำระยะยาวได้ ต้องผ่านวิธีการต่างๆ ได้แก่ การเกิดจินตภาพ (Ishai & Sagi, 1997; Keogh & Pearson, 2011) การรับรู้ข้อมูลนั้นด้วยประสาทสัมผัสที่หลากหลาย (Quak et al, 2015; Meesat, 2015) อย่างเช่นงานวิจัยของ ณัฐพร กองสิน (2562) ที่ศึกษาเรื่องการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจำพยัญชนะไทย ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ ซึ่งถือเป็นการสร้างบทเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายได้ช่วยในเรื่องการจำพยัญชนะไทยได้ดียิ่งขึ้นจริง และการได้ลงมือปฏิบัติเข้าไปมา (Atkinson & Shiffrin, 1968; Meesat, 2015; Tagliabue et al, 2020)

**ตอนที่ 3** ผลศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้การจำพยัญชนะไทยโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย พบว่า นักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำพยัญชนะไทยอยู่ในระดับมาก จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 64.71 อยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29 คะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 2.72 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ทำได้สม่ำเสมอ แบ่งเป็นด้านๆ คือ ด้านสังคม ได้แก่ เล่นและทำ

กิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้ ด้านสติปัญญา ได้แก่ ฟังผู้อื่นพูดจนจบ สนทนาโต้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ ด้านอารมณ์ ได้แก่ กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ ด้านร่างกาย ได้แก่ ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย สามารถเขียนตอบคำถาม(กล่ามเนื้อมือ)ได้

การที่พฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับมาก มีปัจจัยมาจากจุดมุ่งหมายหลักของการเล่าเรื่องกับเด็กปฐมวัย ดังที่ ฌีววรรณ กินาวงศ์ (2543) ได้เสนอแนะว่า การเล่าเรื่องมีจุดมุ่งหมาย เพื่อสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก ให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการ ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ของเด็กให้รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง ส่งเสริมด้านมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น และสร้างคุณธรรมและเจตคติที่ดี รวมถึงส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก เนื่องจากเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน ผ่านการใช้จินตภาพกับการเล่าเรื่อง ที่ใช้รูปพยัญชนะ ทิศทางลายเส้น การเล่าเรื่องที่มีตัวละคร เพื่อให้ให้นักเรียนปฐมวัยสร้างจินตภาพ คิดเชิงเหตุผล แยกแยะความเหมือนความต่างของพยัญชนะได้ การใช้ภาษาท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบถามตอบพูดคุยกัน และการฝึกเขียนหลังจากเล่าเรื่องเสร็จ ถือเป็นกิจกรรมที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมอย่างเต็มที่ อันส่งผลให้พวกเขามีความสุข มีแรงจูงใจที่จะตั้งใจเรียน ดังที่ศรีวิไล เชาว์ปรีชา (2550) ได้เสนอแนะว่า การเรียนการสอนเด็กเล็กต้องใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ไม่นเน้นความเป็นวิชาการที่ซับซ้อน และใช้กิจกรรมร่วมกันเรียนเป็นกลุ่ม เพื่อสร้างความน่าสนใจ สนุกสนาน และทักษะการเข้าสังคม และดังที่ Li-Yuan Wu (2013) ได้เสนอแนะว่าพัฒนาการเรียนรู้ และภาษาของเด็กเล็กต้องอาศัยการเล่นที่สามารถสร้างจินตนาการได้ เช่น การใช้ท่าทาง การใช้รูปภาพ หรือสิ่งของที่เป็นสัญลักษณ์ และการเล่าเรื่องประกอบทั้งจากการพูด การเล่นแบบนี้จะช่วยพัฒนาการคิดวิเคราะห์ จินตนาการ การจดจำ ภาวะอารมณ์ระหว่างเรียน ทักษะคิดในการเรียน พัฒนาภาษา และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล นอกจากนี้ผลของการวิจัยนี้พบว่านักเรียนปฐมวัยมีพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลวิจัยของ Wicke (1992 อ้างถึงใน อารีญา เชี่ยวจ้อหอ, 2551) ที่ได้ใช้การเล่านิทานในการสอนภาษาเยอรมัน กับเด็กปฐมวัย ที่ประเทศแคนาดา พบว่าผลการประเมินทางด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ จากการสังเกตการณ์ เช่น สังเกตความตั้งใจเรียน ความสุขขณะที่เรียน การทำแบบฝึกหัดหรือการบ้าน เป็นต้น อยู่ในระดับดี

## 5.8 ข้อค้นพบในงานวิจัย

1) การจัดกิจกรรมการสอนพหุภาษาด้วยจินตภาพและการเล่าเรื่อง ถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับปฐมวัยสามารถตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของผู้เรียนทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตลอดจนฟังเรื่องเล่าของตัวพหุภาษาอย่างตั้งใจ สามารถสร้างจินตภาพขึ้นในความทรงจำ ซึ่งส่งผลทำให้นักเรียนสามารถจดจำได้ดี ทั้งนี้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับนักเรียนระดับปฐมวัยผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมให้หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการปฏิบัติและส่งเสริมการพัฒนาทักษะในทุกด้านของผู้เรียน การเล่าเรื่องนำเสนอจำควรมีความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการใช้น้ำเสียง ท่าทางประกอบ สลับกับการใช้วัตถุที่สนำเสนอเรื่องเล่าเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกและให้ความสนใจตลอดการเล่าเรื่อง อีกทั้งยังให้บทบาทนักเรียนในการเล่าเรื่องพหุภาษาที่ได้ฟังไปแล้วอีกด้วย ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจเป็นอย่างดีและสามารถตอบคำถามหรือวงกลมเลือกพหุภาษานอกจากนี้ครูผู้สอนยังมีแบบฝึกทำแบบเรียนที่เหมาะสมกับวัยเพื่อให้นักเรียนได้นั่งย้ำ ทบทวนพหุภาษาที่ได้เรียนไปแล้วอีกด้วย นอกจากนี้เวลาที่ผู้สอนถามคำถามนักเรียนจะแย่งกันตอบทำให้ผู้สอนต้องตั้งคิดว่าต้องนั่งเรียบร้อยจึงได้ตอบคำถาม ซึ่งนักเรียนได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และเพื่อให้นักเรียนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผู้สอนต้องกระตุ้นด้วยกิจกรรมที่หลากหลายเช่นแบ่งกลุ่ม สลับกันตอบคำถาม, ตรวจสอบคำตอบ และช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้องซึ่งมีส่วนสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ดี เหมาะกับการเรียนรู้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นตลอดระยะเวลาที่จัดกิจกรรม

2) การจัดการสอนพหุภาษาด้วยจินตภาพและการเล่าเรื่องเป็นการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านการจำ มีพฤติกรรมเพิ่มขึ้น คือ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านร่างกาย โดยเฉพาะด้านสังคมและสติปัญญา นักเรียนมีพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัดจากผลความสามารถในการจดจำพหุภาษาไทยทั้งสองครั้งหลังเรียน และภาพรวมของการวัดความสามารถจากการทดสอบทำแบบเรียน 5 ครั้ง นักเรียนมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 70 – 100 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์กำหนดไว้

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ครูปฐมวัยควรศึกษาและคัดเลือกเรื่องเล่าให้มีความสอดคล้องกับตัวพหุภาษาที่ได้เลือกมาใช้ อาจมีเนื้อเรื่องที่สนุก เข้าใจง่าย

2) จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้เพียงพอเหมาะกับจำนวนผู้เรียน ขนาดห้องเรียน

3) กิจกรรมที่เลือกใช้ โดยเฉพาะสื่อที่นำไปใช้ในการเล่าเรื่องควรมีขนาดใหญ่เพียงพอให้นักเรียนมองเห็น

4) ผู้สอนควรต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของช่วงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสร้างจินตภาพ การเล่าเรื่อง และที่ใช้ในการปฏิบัติทบทวนสำหรับนักเรียนปฐมวัย

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดกิจกรรมการสอนพยัญชนะไทยด้วยจินตภาพ และการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนปฐมวัยในชั้นอื่นๆ เช่น อนุบาล 2 และอนุบาล 3

2. ควรนำหลักการจัดการเรียนรู้ด้วยจินตภาพและการเล่าเรื่องไปใช้พัฒนาความสามารถในการจำและความคงทน ในด้านภาษา เช่น คำศัพท์ภาษาไทย คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นต้น



**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2528). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2535). เทคนิคการเล่านิทานในเทคนิคความรู้ควรคู่แก่เด็กปฐมวัย. ม.ป.พ.
- กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2562). นิทานผสานอักษร: นวัตกรรมเพื่อความพร้อมทางการศึกษาของเด็กวัยเริ่มเรียน. สืบค้นจาก [https://youtu.be/QoXMB\\_pmamI](https://youtu.be/QoXMB_pmamI)
- กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2561). นิทานผสานอักษร เล่ม ๑ ก ฅ ฎ ฏ. อักษร เนกซ์.
- กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2561). นิทานผสานอักษร เล่ม ๒ ข ช. อักษร เนกซ์.
- กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2561). นิทานผสานอักษร เล่ม ๓ บ ป ย. อักษร เนกซ์.
- กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์. (2561). นิทานผสานอักษร เล่ม ๔ ผ ฝ ย. อักษร เนกซ์.
- กำชัย ทองหล่อ. (2556). หลักภาษาไทย. รวมสาสน์.
- เกษมศรี ภัทรภูริสกุล. (2544). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนตามทฤษฎีสรรคนิยม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กฤษฎา ปั้นเอี่ยม. (2561). ผลของการสร้างบรรทัดฐานทางการศึกษาในระบบโรงเรียน ผ่านเรื่องเล่าของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2535). การเรียนการสอนภาษาไทยปัญหาและแนวทางแก้ไข. กระทรวงศึกษาธิการ.
- จงดล โสมประโคน. (2555). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเตรียมความพร้อมด้านการเขียนพยัญชนะไทย โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2543). การศึกษาเด็ก. โอเดียนสโตร์.
- ฉัตรแก้ว สุทธิพิทักษ์. (2535). ผลการฝึก การผ่อนคลายต่อความวิตกกังวล ในผู้ป่วยมะเร็งปากมดลูก ที่ได้รับรังสีรักษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- ชนาทิพย์ บุปพามาศ. (2553). การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถาม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2552). *ความคิดคล่องแคล่วของเด็กปฐมวัยด้วยการบริหารสมอง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวาล แพร์ตกุล. (2516). *เทคนิคการวัดผล*. วัฒนาพานิช.
- ชิน โอสธ หัสบำเรอ. (2538). *วิธีการใช้สมองอย่างคอมพิวเตอร์*. สำนักพิมพ์ดวงกมล
- ชูใจ คูหารัตนไชย. (2542). *สถิติเบื้องต้น*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. บริษัท แคนเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 10). ไทยเนรมิตกิจอินเทอร์เน็ตโปรดักส์.
- ชัยพร วิชาวุธ. (2520). *ความจำของมนุษย์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพร กองสิน. (2562). *การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจำพยัญชนะไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ณภัทริน เกาพาน, และคณะ. (2554). การศึกษาผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำจากภาพประกอบ ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนธีรภาคเทคโนโลยี จังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 3, 57-66.
- ณรงค์ฉัตร ราชชมภู. (2557). *ภาพถ่ายครอบครัวเชิงทดลอง: ความรักและความทรงจำ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทรง จิตประสาธ. (2526). *วิธีสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. วิทยาลัยครูจະเซียงเทธา.
- ทิพรัตน์ สัตตระ. (2549). *ผลการใช้เทคนิคผังกราฟิกในการสอนวิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ทิมข่าวผู้หญิง. (2558). *เสาร์สร้างสุข เปิดโลกจินตนาการ ฟังนิทานกับป้ากุล*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2562 <https://www.naewna.com/lady/160334>.
- เทียนชัย ชาญณรงค์ศักดิ์. (2554). *ผลการฝึกจินตภาพเพื่อผ่อนคลายที่มีต่อความแปรปรวนของอัตราการเต้นของหัวใจ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ชริตา นาคสวัสดิ์. (2558). การเล่านิทานประกอบภาพเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำที่  
ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นุชจิรา แดงวันลี. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับสื่อประสมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.  
เรื่องตารางธาตุสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).  
มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- นุชรินทร์ เหล่าผิง. (2562). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยตามแนวคิดของมาร์ซาโน.  
(Marzano) สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัย  
ธุรกิจบัณฑิต.
- เนตรชนก วงศ์สุเทพ. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นฤมล ก้อนขาว. (2558). การศึกษาสภาพแวดล้อมทางการเรียนของนักเรียน โรงเรียนศรีทธาสมุทรสังกัด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).  
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5). สุวีริยาสาส์น.
- บุษบา สมใจวงษ์. (2544). ผลของการสร้างจินตภาพต่ออาการคลื่นไส้ ขย้อนและอาเจียน ในผู้ป่วยมะเร็ง  
เต้านมที่ได้รับเคมีบำบัด (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บัวลอย มธูรสวรรค์. (2560). พฤติกรรมการมีวินัยในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนสังกัดมูลนิธิแห่งสภาคริสตจักรในประเทศไทย เขตภาคตะวันตก (วิทยานิพนธ์  
ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปิลันยา วงศ์บุญ. (2550). การศึกษาคุณลักษณะ ใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. โรงเรียนหอแซฟ  
อุปถัมภ์ (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปริญญา สนิกะวาที. (2542). ผลของการสร้างจินตภาพต่อความวิตกกังวลของผู้ป่วยมะเร็งเต้านมที่ได้รับ  
เคมีบำบัด (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2536). การสอนการอ่านเบื้องต้น. โอเดียนสโตร์.

- ผกาพันธ์ เชษฐาวิวัฒนา. (2560). การเขียนพยางค์ไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จากการใช้รูปภาพประกอบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- สุพรรณณี เสนอกักดี, 2553เพ็ชรรักษ์, และคณะ. (2555). การศึกษาถึงการศึกษาคณิตกรรมการเรียนที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรม คณะบริหารธุรกิจ (รายงานผลการวิจัย). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พยอม ศรีสมชัย. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดวิจารณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พิมพ์ สุนทรวิริยกุล. (2551). กระบวนการประกอบสร้างอุดมการณ์ ในละครโทรทัศน์ไทยในช่วงภาวะวิกฤตทางการเมือง. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชญ์ ลิ้มพะสุตร. (2555). พฤติกรรมการตั้งใจเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีภาคพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรทิพย์ วินโกมินทร์. (2542). นิทานและหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย. สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัย.
- พงศกร ศรีเพชร. (2556). การพัฒนากิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้นิทานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในด้านภาษาและการกล้าแสดงออก ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 13 (5), 147-157.
- ฟิลลิปส์, ซารา. (2545). *Young learners* (กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็ก). หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ภัทรศรั ศรีข้างเจิม. (2559). ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทรพร เชนชัย. (2560). บริบทที่ถูกเปลี่ยนด้วยจินตนาการ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ภัทรพร พันธุ์สิวกานต์, และดร. นัตถวรรณ วัฒนวรรณ. (2559). ผลของการใช้เทคนิคการสอนโดยเพื่อนต่างระดับชั้นที่มีต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาที่มีปัญหาทางการอ่านในโรงเรียนขนาดเล็ก. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161426>

- โยธิน ศันสนยุทธ. (2533). จิตวิทยา. ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.  
 ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. อักษรเจริญทัศน์.  
 ราชมาลี ต้อนรับ. (2553). การศึกษาความสามารถจำคำและการทรงตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
 1 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับวิธีการสอน  
 อ่านเป็นคำ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
 รุ่งทิวา จักรกร. (2527). วิธีสอนทั่วไป. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.  
 รัชเดช เลือทิวา. (2553). ผลการฟังดนตรีควบคู่กับการฝึกจินตภาพที่มีต่อความแม่นยำในการยิงประตู่  
 โทษบาตเกตบอล (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
 ละเอียด ชูประยูร. (2538). เทคนิคของพฤติกรรมบำบัด. สถาบันจิตเวชศาสตร์สมเด็จพระเจ้าพระยา.  
 ลัดดาวรรณ ลัมภเวช. (2554). การศึกษาภาพสัญลักษณ์ที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 6-9 ปี (วิทยานิพนธ์  
 ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.  
 วาโร เฟ็งสวัสดิ์. (2544). การวิจัยการศึกษาปฐมวัย. สุวีริยาสาส์น.  
 ศิริลักษณ์ ผ่องพันธ์. (2553). การสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อม  
 ทักษะทางภาษา ของเด็กปฐมวัยชาวเขา โดยใช้สื่อประสม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).  
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.  
 ศิริวิมล ชูชีพพัฒนา. (2556). พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสังกัด  
 สังกัดมณฑลราชบุรี จังหวัดราชบุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.  
 ศรีวิไล เชาว์ปรีชา. (2550). การศึกษาพฤติกรรมความสุขของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต.  
 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
 ศันสนีย์ สุขสมใจภักดิ์. (2560). ผลการใช้กิจกรรมการเล่านิทาน เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความมีระเบียบ  
 วินัยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนจรรุวัฒนานุกูล (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).  
 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.  
 สาวิณี อินต้อย, และคณะ. (2559). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านคำยากสำหรับนักเรียนชาวเขา ช้  
 นประถมศึกษาปีที่ 3. ใน การประชุมสัมมนาวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ  
 เครือข่ายบัณฑิตศึกษา และการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ  
 ครั้งที่ 16. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

- สุกัญญา เทียนพิทักษ์กุล. (2543). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเจตคติต่อการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้หนังสือเรียนเล่มเล็กเชิงวรรณกรรม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุจิตตรา นามจำปา. (2546). การเปรียบเทียบความเข้าใจ โนมติและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่อง พันธกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้โมเดลการสร้างความรู้จากพื้นฐานความรู้เดิมกับการสอนปกติ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุชาดา รัฐฐาภิบาลโนบาย. (2557). ผลของการฝึกจินตภาพและการผ่อนคลายกล้ามเนื้อต่อความแม่นยำในการยิงประตูโทษบาตเกิดบอลของนักกีฬาชายระดับปริญญาตรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุชาดา วยวุฒิ. (2529). หลักสูตรและการจัดการทำแผนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา, การสอนกลุ่มทักษะ 1 (ภาษาไทย) (พิมพ์ครั้งที่ 4). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช .
- สุพัตรา ดวงแก้วกลาง. (2558). การศึกษาผลประเมินการวิเคราะห์ ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สุรเชษฐ์ พินิจกิจ. (2558). การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเมินสมรรถนะความจำขณะคิดด้านภาษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2551). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 6). ประสานการพิมพ์.
- สมศักดิ์ ปริบุรณะ. (2550). นิทาน ความสำคัญและประโยชน์. สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- อารีญา เชี่ยวจ้อหอ. (2551). การใช้การเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอัสสัมชัญคอนเวนต์ สีลม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารีย์ คำสังฆะ. (2554). การส่งเสริมความเข้าใจภาษาของเด็กปฐมวัย โดยผู้ปกครองใช้ชุดกิจกรรม. “เล่นกับลูกปลูกภาษา” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุษา กลแกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรรคพล คำภู. (2543). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบอุปมัย วิธีสอนแบบนิรนัย และวิธีสอนตามคู่มือครู (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อัจฉรา ธรรมภรณ์. (2549). ผลของการฝึกเทคนิค K-W-L-H ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบคู่คิดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

### ภาษาต่างประเทศ

Adams, J.A. (1967). *Human memory*. McGraw-Hill Book Company.

Aiex, N.K. (2006). Storytelling by children. Retrieved October 13, 2020 from <http://www.vtaide.com/png1ERIC/Storytelling.htm>.

Allahmoradi, N. (2018). *The effect of imagery strategy on learning vocabulary among elementary students of Iran*. Ilam University.

Atkinson, R.C., & Shiffrin, R.M. (1968). *Human memory: A proposed system and its control processes*. Academic Press.

Avgerinou, M.D.& Pettersson, R. (2011). Toward a cohesive theory of visual literacy. *Journal of visual literacy*, 30(2), 1-19.

Bloom, B.S. (1976). *Human characteristics and school learning*. McGraw-Hill Book Company.

Barton, K. (2013). *Literacy and dramatic play: Storytelling with props increases preschool Children's language skills during play*. University of Alabama. Retrieved October 15, 2020 from <https://ir.ua.edu/handle/123456789/1780>.

Brown, & Cocking. (1999). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Retrieved October 15, 2020 from <https://www.nap.edu/read/9853/chapter/1#ix>.

Bradbury, N.A. (2016). Attention span during lectures: 8 seconds, 10 minutes, or more?. *Adv Physio Educe*, 40, 509–513.

Chiara, F.T., Sara, A., Giulia, C. & Veronica, M. (2020). Learning by task repetition enhances object individuation and memorization in the elderly. *Scientific Reports*, 10.

- Coyle, Y., & Gomez Gracia, R. (2014). Using Songs to Enhance L2 Vocabulary Acquisition in Preschool Children. *ELT Journal*, 68(3), 276-285.
- Dossey, B.M. (1997). *Imagery in core curriculum for holistic nursing*. Gaithersburg. Aspen Publishers.
- Edna O, Ronny Geva. (2015). *Symbolic play and language development*. Retrieved October 16, 2020 from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25658200/>.
- Fuchs, L., Compton, D.L., Powell, S.R., Seethaler, P.M., Cappizzi, A.M., Schatschneider, C., & Fletcher, J.M. (2006). The Cognitive Correlates of Third-Grade Skill in Arithmetic, Algorithmic Computation, and Arithmetic Word Problems. *Journal of Educational Psychology*, 98(1), 29-43.
- Gall, M.D., Borg, W.R., and Gall, J.P. (1996). *Educational research: An introduction*, Longman Publishing.
- Guilford, J.P. (1956). *Fundamental Statistics in Psychology and Education* (3<sup>rd</sup> ed.). McGraw – Hill.
- Ingersoll, R., & Strong, M. (2011). *The Impact of Induction and Mentoring Programs for Beginning Teachers: A Critical Review of the Research*. Retrieved October 16, 2020 from [http://repository.upenn.edu/gse\\_pubs/127](http://repository.upenn.edu/gse_pubs/127).
- Ishai, A., & Sagi, D. (1997). Visual imagery: Effects of short- and long-term memory. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 9(6), 734–742.
- Keogh, R., & Pearson, J. (2011). *Mental imagery and visual working memory*. Retrieved October 16, 2020 from <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0029221>.
- Lahaderne, H. M. (1968). *Attitudinal and intellectual correlates of attention: A study of four sixth-grade classrooms*. Retrieved October 16, 2020 from <https://doi.org/10.1037/h0026223>.
- Li-Yuan Wu. (2013). Children's play and symbolic representation. *National University of Tainan. Review of Global Management and Service Science*, 3, 2013.
- Malkina, N. (1995). *Story telling in early language teaching russia*. Retrieved October 16, 2020 from [www/exchange.stage.gov/forum/vols/vol00/no1/P38.htm](http://www/exchange.stage.gov/forum/vols/vol00/no1/P38.htm).

- Marzano, R. J. (2001). *Designing a new taxonomy of educational objectives: Experts in assessment*. Corwin Press.
- Maydeu-Olivares, A. (2004). Thurstone case v model: A structural equations modeling perspective. *Modeling Perspective*, 41-66.
- Matlin, M.W. (1983). *Cognition*. Ted Buchholz.
- Meesat, P. (2015). *Somatically enhanced approach (SEA) in intensive Thai course for academic purposes*. [Unpublished doctoral dissertation]. University of Canberra.
- McConnell, C. R. (1994). *Economics: principles, problems, and policies* (12<sup>th</sup> ed.). International ed Mc Graw – Hill.
- Piaget, J. (1969). *Biology and knowledge*. University of Chicago Press.
- Quak, M., London, R. E., & Talsma, D. (2015). A multisensory perspective of working memory. *Journal Frontiers in Human Neuroscience*, 9.
- Roberts, Theresa A; Vadasy, Patricia F; Sanders, Elizabeth. (2018). *Symbolic Representation in Early Years Learning: The Acquisition of Complex Notions*. Retrieved October 16, 2020 from [https://www.researchgate.net/publication/277973153\\_Symbolic\\_representation\\_in\\_early\\_years\\_learning\\_The\\_acquisition\\_of\\_complex\\_notions](https://www.researchgate.net/publication/277973153_Symbolic_representation_in_early_years_learning_The_acquisition_of_complex_notions).
- Rovinelli & Hambleton, R.K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60.
- Russell, J. S. (1985). *The fiction notebook*. Random House School Division.
- Sau Hou Chang. (2015). Memory strategies used by teachers. *Published of Ohio Journal of Teacher Education*, 29(1), 5-19.
- Singer, W. (2010). The Brain's View of the World Depends on What it has to Know. In A. Berthoz & Y. Christen (Eds.), *Neurobiology of "Umwelt": How living beings perceive the world*. *Journal of Visual Literacy*. Springer
- Stephens, R.L. (1993). Imagery: A strategic intervention to empower clients part I-review of research literature. *Clinical Nurse Specialist*, 7(4), 170- 174.



- Tiernan, P. J. (1994). Independent nursing interventions: Relaxation and guided imagery in critical care. *Critical Care Nurse, 14*(5), 47-51.
- Thurstone, L.L. (1958). *Primary mental abilities*. University of Chicago.
- Tomlinson, C. M. & Lynch-Brown, C. (1996). *Essentials of children's literature* (2<sup>nd</sup> ed.). Allyn and Bacon.
- Wicke, J.A. (1992). *The literature of advertisement fiction and the new order of the world*. Columbia University.
- Yushinta, A., Sukarmin, & Suharno. (2020). *Analysis of student's creative thinking skills profiles on work and energy topics*. AIP Conference Proceeding 2296. Retrieved October 16, 2020 from <https://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/5.0030396>.





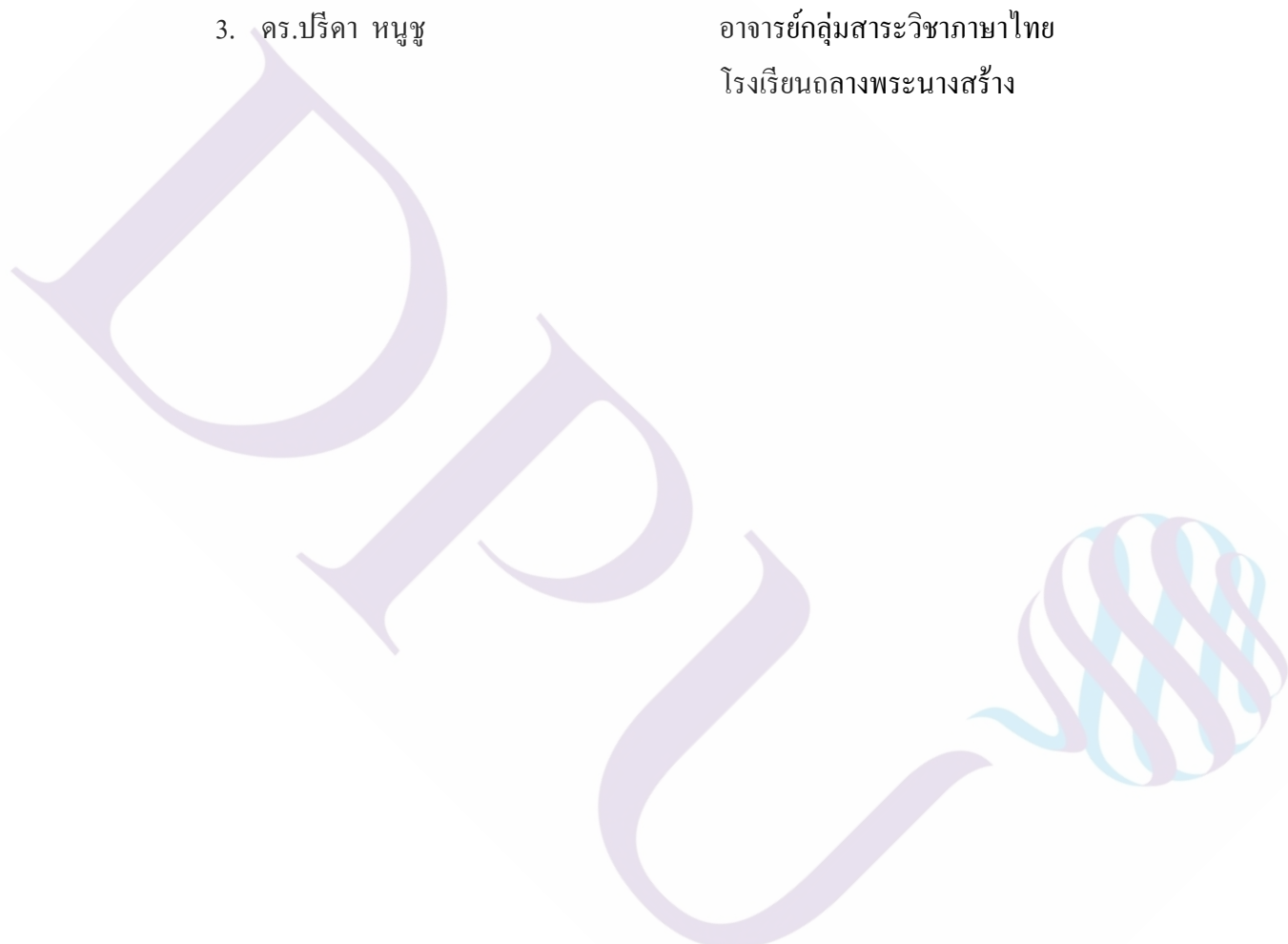
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร. จตุพร มีสกุล  
อาจารย์ภาควิชาภาษาไทย  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
2. ผศ.ดร. สมพร โกมารทัต  
อาจารย์สาขาการจัดการศึกษา  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
3. ดร.ปรีดา หนูชู  
อาจารย์กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย  
โรงเรียนกลางพระนางสร้าง



ภาคผนวก ข  
แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

รายวิชา ภาษาไทย

ชั้นอนุบาล 1

ภาคเรียนที่ 2 ปี 2562

หน่วยการเรียนรู้ เรามารู้จักพยัญชนะไทยกัน เรื่อง พยัญชนะ ก ถ ภ

( 3 คาบ )

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้

สาระที่ 4 ด้านสติปัญญา

มาตรฐานที่ 6 สื่อความหมายและใช้ภาษาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวชี้วัด 6.1 รับรู้และเข้าใจภาษาได้ตามวัย

ตัวชี้วัด 6.2 แสดงออกและพูดสื่อความหมายได้

### 2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการทำกิจกรรมที่ใช้การเล่าเรื่องราว สัญลักษณ์ และการเขียนตัวพยัญชนะเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ ฟัง ดู และอ่านออกเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจำได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถ แยกความแตกต่างของ พยัญชนะ ก ถ ภ ได้
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ก ถ ภ และจับคู่กับภาพที่สัมพันธ์กัน ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเขียนตัวพยัญชนะ ก ถ ภ ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

### 4. สาระการเรียนรู้

- การออกเสียงพยัญชนะ ก ถ ภ
- การเชื่อมโยงตัวพยัญชนะ ก ถ ภ และภาพ
- การเขียนพยัญชนะ ก ถ ภ

## 5.การจัดการเรียนรู้

### (การเรียนรู้คาบ ที่ 1) เรามารู้จัก ก ไก่ กันเถิด

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูร้องเพลง “ไก่ กู๊ๆ ไก่ เลี้ยงลูกมาจนใหญ่ไม่มีนมให้ลูกกิน ลูกร้องเจี๊ยบๆ แม่ก็เรียก ไปคู้ยดิน ทำมาหากินตามประสาไก่เอ๋ย” จากนั้นครูนำแผ่น โฟมพยัญชนะ ก ถ ภ ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ ก ไก่ เป็นตัวไหน ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ก จากโฟมที่ครูติดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราจะมารู้จัก ก ไก่ กันเถิด

#### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูนำเข้าบทเรียนโดยให้นักเรียนดูวีดิทัศน์เล่าเรื่อง ครอบครัว ก.ไก่, ถ ถุง และ ภ ลำไย

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ก.ไก่ เริ่มจากกลางสุดของตัวพยัญชนะ ค่อยลากเส้นขึ้นมา แล้วทำเป็นปากไก่ แล้วจากปาก ก็เป็นหัวไก่ที่จะโค้งไปด้านหลัง และลากเส้นยาวลงมาเป็น ขาไก่ 2 ข้าง (จินตนาการ) จาก ไก่เป็นตัวพยัญชนะ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ก เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อดูฟังครู ) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)



# ก



3) โฟมพยัญชนะ ก ยังติดอยู่ที่บนกระดาน ครูให้นักเรียนลุกขึ้นยืนจับมือเป็นวงกลม แล้วให้นักเรียนลองสมมุติตนเองเป็น ไก่ (ทำท่าไก่ขยับปีก) ครูเปิดเพลง ไก่ ไก่ ไก่ เลี้ยงลูกมาจนใหญ่ และให้เดินไปรอบๆ 2-3 รอบ แล้วให้นักเรียนกลับมาที่นั่งที่ (ดูพัฒนาการทางสังคม และอารมณ์) (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

4) ครู จัดแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คนให้นักเรียน(ไก่น้อย)แต่ละกลุ่ม ตามหาชิ้นส่วน มาประกอบเป็น ไก่ ลงในกระดาษเปล่าที่ครูเตรียมไว้ เมื่อได้ชิ้นสัญญาณให้ทุกกลุ่มหยุดทำเพราะหมดเวลา (พัฒนาการทางสังคม การทำงานและความรับผิดชอบร่วมกัน และทางด้านอารมณ์ การควบคุมอารมณ์)

## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

ครู แจกแบบฝึก ก ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4 ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ก และครูให้นักเรียนออกเสียง ก กอ 3 ครั้งพร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ ก ถ ภ
- 2) บทเพลง ก เอ๋ย ก ไก่
- 3) แบบฝึก ก
- 4) จิ๊กซอ รูปไก่

## 5) คลิปวีดิทัศน์ เล่าเรื่อง พยัญชนะ ก ก

### (การเรียนรู้คาบที่ 2) เรามารู้จัก ก กันเถิด

#### 5.การจัดการเรียนรู้

##### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจคอ (3) ปิดเสียงเสียง (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูให้นักเรียนยืนขึ้น ออกมาจากที่นั่งจับมือเป็นวงกลม จากนั้นให้นักเรียนเสนอว่าจะทำท่าใดตามจังหวะเพลงลอนดอนบริดจิสฟอลลิ่งควาน์ (ที่ครูร้อง) เช่น ย่อตัวขึ้นลง, แกว่งแขนไปมา เป็นต้น

##### 5.2 ขั้นสอน

- 1) ครูเล่านิทานครอบครัว ก. ไก่ อีกครั้ง โดยเปิดวีดิทัศน์
- 2) ครูเขียนตัวอักษร ก บนกระดาน แล้ววาดภาพวงกลม เป็นวงกลมเล็ก ๆ ที่ล้อมหนึ่งกลิ้งไปติดด้านในขาหน้าของแม่ไก่ (ก) จนกลายเป็น ก.ลุง
- 3) ครูคิดแผ่นโฟมพยัญชนะ ก ไว้บนกระดาน
- 4) ครู ยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ก. ไก่ เริ่มจากล่างสุดของตัวพยัญชนะ ค่อยลากเส้นขึ้นมา แล้วทำเป็นปากไก่ แล้วจากปาก ก็เป็นหัวไก่ที่จะโค้งไปด้านหลัง และลากเส้นยาวลงมาเป็น ขาไก่ 2 ข้าง (จินตนาการ) จาก ไก่เป็นตัวพยัญชนะ ก ครูนำวงกลมเล็กๆ ไปวางไว้ข้างในขาหน้าของก. ไก่ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ก เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้งานนิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตาหู เพื่อฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้งานนิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)

# ถ



## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

- 1) ครูให้นักเรียน ออกไปหน้าชั้นเรียนครั้งละ 4 คน เขียนถ. ถุง ทราายในถาด โดยจัดไว้ 4 ถาด
- 2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คนแล้วแจกถุงที่มีรูป ไก่ และ ถุง ให้แต่ละกลุ่ม เพื่อให้แยกพยัญชนะ ก และ ถ ใส่ถุงของตกลุ่มตนเอง ทั้งนี้ครูจะละพยัญชนะทั้ง 2 ตัว ใส่กล่องไว้เดียวกัน เมื่อตัวพยัญชนะหมดแล้วครูให้แต่ละกลุ่ม นับตัวพยัญชนะที่กลุ่มตนเองหยิบมาได้ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- 3) ครู แจกแบบฝึก ถ ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ถ และครูให้นักเรียนออกเสียง ถ ถุง 3 ครั้ง พร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ ถ
- 2) บัตรคำ ก, ถ
- 3) ถุงผ้า 2 ถุง
- 4) ถาดใส่ทราย 2 ถาด
- 5) แบบฝึก ถ

## (การเรียนรู้คาบที่ 3) เรามารู้จัก ก กันเถิด

### 5.การจัดการเรียนรู้

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนทีละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจอ (3) ปิดเสียงเจี๊ยบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่ม 3 คน แบ่งรูปเรือสำเภาที่เป็นจิ๊กซอร์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม และให้ต่อจิ๊กซอร์ เป็นภาพ เมื่อทุกกลุ่มต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนบอกว่าเป็นรูปอะไร และบอกนักเรียนว่า จะเรียนพยัญชนะ ก สำเภา

#### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูเล่านิทานครอบครัว ก. ไก่ อีกครั้ง โดยเปิดวิดีโอทัศน์

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ก. ไก่ เริ่มจากกลางสุดของตัวพยัญชนะ ค่อยลากเส้นขึ้นมา แล้วทำเป็นปากไก่ แล้วจากปาก ก็เป็นหัวไก่ที่จะโค้งไปด้านหลัง และลากเส้นยาวลงมาเป็น ขาไก่ 2 ข้าง (จินตนาการ) จาก ไก่ เป็นตัวพยัญชนะ ก แล้วนำวงกลมเล็กๆ ไปวางไว้ขาหน้าของก. ไก่ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ก เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)

# ภ



3) ครูเขียนตัวอักษร ภ บนกระดาน แล้ววาดภาพวงกลม เป็นวงกลมเล็ก ๆ ที่ลือหนึ่ง กลิ้งไปติดด้านในขาหน้าของแม่ไก่ (ก) จนกลายเป็น ถ.ดูง และอีกลือลอยไปติดหน้าขา ไก่ จนกลายเป็น ภ.สำเภ

4) ครูบอกให้นักเรียนเห็นความแตกต่างวงกลมที่ไปติดขา ก ไก่ กลายเป็น ถ ดูง แล้วให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเรื่องราวจากภาพพยัญชนะ โดยแสดงทีละตัวพยัญชนะ ก มี ครอบคร้วไก่ ประกอบไปด้วย พ่อไก่ แม่ไก่ และลูกไก่ วันหนึ่งลูกไก่จิกวัตตุกลมๆ คล้ายลือรถเล็กๆ สองลือ กลิ้งไปติดที่ขาด้านในของแม่ไก่แม่ไก่จึงเก็บไว้ในดูง จึงกลายเป็น (ถ.ดูง) ส่วนอีกลือกลิ้งไปติดที่ด้านหน้าขาของพ่อไก่ที่ยืนบน เรือสำเภจึงกลายร่างเป็น ภ.สำเภ

5) ครูตั้งคำถามจากเรื่องเล่าว่า ลือกลมๆที่กลิ้งไปติดขาในขาแม่ไก่ กลายเป็น พยัญชนะอะไร (ถ.ดูง) และลือกลมๆที่กลิ้งไปติดที่ขาหน้าของพ่อไก่เป็นพยัญชนะอะไร (ภ.สำเภ) / พยัญชนะอะไรที่ไม่มีลือกลมๆ (ก.ไก่)

### 5.3 ชั้นลงมือปฏิบัติ

1. คุณครูเตรียมบัตรภาพ ไก่ /ดูง/เรือสำเภ และ พยัญชนะ ก ถ ภ คละกันรวมแล้วเท่ากับ จำนวนนักเรียน ให้นักเรียนสลับหีบบัตรภาพทีละคนจนครบทุกคน
2. ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับเพื่อนที่หีบได้พยัญชนะที่สัมพันธ์กัน จากนั้นเรียกนักเรียนมาทีละ 3 คู่ ก ถ ให้พูดให้เพื่อนฟังทีละคู่ว่าได้รูปภาพและพยัญชนะอะไร ทำไมจึงคิดว่าเป็นพยัญชนะตัวนั้น และให้เขียนพยัญชนะที่ได้บนกระดานให้นักเรียนที่นั่งอยู่ช่วยดูว่าถูกต้องหรือไม่ จนครบทุกคู่
- 3) ครู แจกแบบฝึก ภ ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

#### 5.4. ขั้นสรุป

- 1) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ก และครูให้นักเรียนออกเสียง ก สำเภา 3 ครั้งพร้อมๆกัน
- 2) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบความสามารถเขียน พยัญชนะ ก ถ ก เพื่อเก็บคะแนน

#### 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ ก
- 2) บัตรคำ ก, ถ ก
- 3) จิกซอร์รูปเรือสำเภา
- 4) แบบฝึก ก

#### 7. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1) แบบฝึกที่ 1 พยัญชนะ ก ถ ก
- 2) แบบทดสอบความสามารถเขียนตัวพยัญชนะ ก ถ ก
- 3) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้



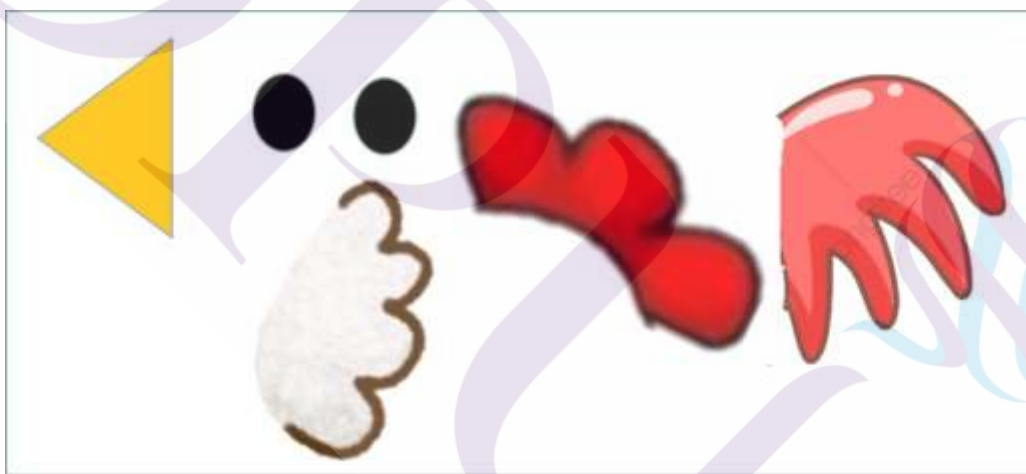
### เรื่องเล่า

วันหนึ่งครอบครัวไก่อ่ ซึ่งประกอบด้วย พ่อ ไก่อ่ แม่ ไก่อ่ และลูกเจี๊ยบสองตัว โดยพ่อไก่อ่ออกเดินทางไกล เพื่อไปโก่งคอกัน ส่วนแม่ไก่อ่ พาลูกเจี๊ยบสองตัวคุ้ยเขี่ยหาอาหาร

ขณะกำลังคุ้ยเขี่ยอาหารอยู่นั้น ลูกเจี๊ยบก็ซุกไปเจอ สีสกลมๆ เล็ก ๆ สองสีจึงนำมากลิ้งเล่น สีแรก กลิ้งไปติดคานในขาหน้าของแม่ไก่อ่ แม่ไก่อ่จึงเก็บไว้ในถุง จึงกลายเป็น อ.ถุง ส่วนอีกสีหนึ่งถูกลมพัดแรง พัดไปไกลไปติดที่หน้าขาของพ่อไก่อ่ที่กำลังโก่งคอกันอยู่บนเรือสำเภา กลายเป็น อ.สำเภา



กิจกรรมประกอบไก่








ประกอบชิ้นส่วน ก.ไก่







# แบบฝึกที่ 1 พยัญชนะ ก ฅ ฦ






## แบบฝึก ก

	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 
	<p>วงกลมพยัญชนะ ก</p> 
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ ก ในวงกลม</p> 	

# แบบฝึก ถ

	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 																								
	<p>วงกลมพยัญชนะ ถ</p> <p>ก    ถ    ฆ</p> <p>ภ    ก    ถ</p>																								
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ ถ ในวงกลม</p>  <table border="1" data-bbox="384 1301 1305 1653"> <tr> <td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ถ</td><td>ถ</td><td>ฆ</td><td>ก</td> </tr> <tr> <td>ถ</td><td>ฆ</td><td>ก</td><td>ถ</td><td>ฆ</td><td>ฆ</td><td>ก</td><td>ถ</td> </tr> <tr> <td>ฆ</td><td>ถ</td><td>ฆ</td><td>ฆ</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ถ</td><td>ฆ</td> </tr> </table>		ก	ก	ก	ก	ถ	ถ	ฆ	ก	ถ	ฆ	ก	ถ	ฆ	ฆ	ก	ถ	ฆ	ถ	ฆ	ฆ	ก	ก	ถ	ฆ
ก	ก	ก	ก	ถ	ถ	ฆ	ก																		
ถ	ฆ	ก	ถ	ฆ	ฆ	ก	ถ																		
ฆ	ถ	ฆ	ฆ	ก	ก	ถ	ฆ																		

# แบบฝึก ก




	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 																								
	<p>วงกลมพยัญชนะ ก</p> 																								
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ ก ในวงกลม</p>  <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ค</td><td>ค</td><td>ก</td><td>ก</td> </tr> <tr> <td>ค</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ค</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ค</td> </tr> <tr> <td>ก</td><td>ค</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ก</td><td>ค</td><td>ก</td> </tr> </table>		ก	ก	ก	ก	ค	ค	ก	ก	ค	ก	ก	ค	ก	ก	ก	ค	ก	ค	ก	ก	ก	ก	ค	ก
ก	ก	ก	ก	ค	ค	ก	ก																		
ค	ก	ก	ค	ก	ก	ก	ค																		
ก	ค	ก	ก	ก	ก	ค	ก																		

**แบบทดสอบความสามารถเขียนตัวพยัญชนะ ก**

**ถ ก**

**ให้นักเรียนเขียนตัวพยัญชนะจากภาพ**



	<hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/>

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นอนุบาล 1

หน่วยการเรียนรู้ เรามารู้จักพยัญชนะไทยกัน เรื่อง พยัญชนะ ข ช ซ

รายวิชา ภาษาไทย

ภาคเรียนที่ 2 ปี 2562

( 3 คาบ )

## 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้

### สาระที่ 4 ด้านสติปัญญา

#### มาตรฐานที่ 6 สื่อความหมายและใช้ภาษาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวชี้วัด 6.1 รับรู้และเข้าใจภาษาได้ตามวัย

ตัวชี้วัด 6.2 แสดงออกและพูดสื่อความหมายได้

## 2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการทำกิจกรรมที่ใช้การเล่าเรื่องราว สัญลักษณ์ และการเขียนตัวพยัญชนะเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ ฟัง ดู และอ่านออกเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจำได้

## 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถ แยกความแตกต่างของ พยัญชนะ ข ช ซ ได้
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ข ช ซ และจับคู่กับภาพที่สัมพันธ์กันได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเขียนตัวพยัญชนะ ข ช ซ ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

## 4. สาระการเรียนรู้

- การออกเสียงพยัญชนะ ข ช ซ
- การเชื่อมโยงตัวพยัญชนะ ข ช ซ และภาพ
- การเขียนพยัญชนะ ข ช ซ

## 5.การจัดการเรียนรู้

(การเรียนรู้คาบ ที่ 1) เรามารู้จัก ข ไข่ กันเถิด

### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเสียง (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูร้องเพลง “ข ไข่ ร้องเพลง ไก่จะเกิดก่อนไข่ ไข่จะเกิดก่อนไก่ จดจำเอาไว้ข. ไข่จะร้องเป็น จากนั้นครูนำแผ่นโฟมพยัญชนะ ข ช ซ ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ ข ไข่ เป็นตัวไหน ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ข จากโฟมที่ครูติดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราจะมารู้จัก ข ไข่ กันเถิด

### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูนำเข้าบทเรียน โดยให้นักเรียนดูวิดีโอที่สอนเรื่อง ข. ไข่ หัวโน และช.ช้าง ชุกชน (ข.ไข่, ช.ช้าง และ ช.โซ่)

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ข.ไข่ เริ่มจากหัวแล้วลากออกข้างคล้ายรอยหัวโน (จินตนาการ) จากนั้นลากลงแล้วค่อยลากเส้นขึ้นมา จาก ไข่ เป็นตัวพยัญชนะ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ข เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษด้วย (ครูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อฝึกครู ) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

# ข



3) ครูให้นักเรียนดูแผ่นโฟมพยัญชนะ ข ที่ยังติดอยู่บนกระดาน จากนั้นครู จัดแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตกแต่งที่คาดศีรษะเป็นภาพไข่ที่เตรียมไว้ให้พร้อม

อุปกรณ์ตกแต่งที่จัดไว้ในกลุ่ม เมื่อได้ยินสัญญาณให้ทุกกลุ่มหยุดทำเพราะหมดเวลา (พัฒนาการทางสังคม การทำงานและความรับผิดชอบร่วมกัน และทางด้านอารมณ์ การควบคุมอารมณ์)

4) ครูให้นักเรียนสวมที่คาดศีรษะรูปไข่ที่ทำเสร็จแล้วลุกขึ้นยืนจับมือเป็นวงกลม แล้วให้นักเรียนลองสมมติตนเองเป็น ไข่ น้อย (ทำมือวาดเป็นวงรีเหนือศีรษะ) ครูเปิดเพลง ข. ไข่ร้องเพลง ให้นักเรียนเดินประกอบเพลง (2-3รอบ) เมื่อจบ แล้วให้นักเรียนกลับมานั่งที่ (ดูพัฒนาการทางสังคม และอารมณ์) (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

### 5.3 ชั้นลงมือปฏิบัติ

ครู แจกแบบฝึก ข ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

### 5.4. ชั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ข และครูให้นักเรียนออกเสียง ข ขอ 3 ครั้ง พร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นโฟมพยัญชนะ ข ช ซ
2. บทเพลง ข. ไข่ร้องเพลง
3. แบบฝึก ข
4. อุปกรณ์ตกแต่งที่คาดศีรษะรูปไข่
5. คลิปวิดีโอทัศน์ เล่าเรื่อง พยัญชนะ ข ช ซ

(การเรียนรู้คาบที่ 2 ) เรามารู้จัก ข กันเถิด

## 5.การจัดการเรียนรู้

### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)



2) ครูให้นักเรียนยืนขึ้น ออกมาจากที่นั่งจับมือเป็นวงกลม แล้วให้อามือข้างหนึ่งเป็นวงข้างอีกข้างเป็นหางข้างจับต่อกันเป็นวงกลม จากนั้นครูร้องเพลงข้าง นักเรียนสมมติตัวเองเป็นลูกข้างเดินเป็นวงกลม จากนั้นครูนำแผ่นโฟมพยัญชนะ ข ช ซ ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ ข. ซ้าง เป็นตัวไหน ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ข จากโฟมที่ครูติดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราจะมารู้จัก ข. ซ้าง กันเถิด

## 5.2 ขั้นสอน

- 1) ครูเล่านิทานเล่าเรื่อง ข. ไซ่ หัวโน และข. ซ้าง ชุกชน อีกครั้ง โดยเปิดวีดิทัศน์
- 2) ครูเขียนตัวอักษร ข บนกระดาน แล้วลากเส้นต่อเป็นหางยาวๆ ต่อจาก ข. ไซ่ กลายเป็น ข. ซ้าง
- 3) ครูติดแผ่นโฟมพยัญชนะ ข ไว้บนกระดาน
- 4) ครู ยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ข. ไซ่ เริ่มจากล่างสุดของตัวพยัญชนะ ค่อยลากเส้นขึ้นมาเป็นหางข้าง (จินตนาการ) เป็นตัวพยัญชนะ ข. ซ้าง หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ข เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (คุณพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อดูฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูขมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

# ข



## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

- 1) ครูให้นักเรียน ออกไปหน้าชั้นเรียนครั้งละ 4 คน เขียน ข. ซ้าง ในอากาศทราย โดยจัดไว้ 4 ถาด
- 2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คนแล้วแจกถุงที่มีรูป ไซ่ และ ซ้าง ให้แต่ละกลุ่ม เพื่อให้แยกพยัญชนะ ข และ ซ ใต้งูของกลุ่มตนเอง ทั้งนี้ครูจะคละพยัญชนะทั้ง 2 ตัว ใต้งูล่องไว้เดียวกัน

เมื่อตัวพยัญชนะหมดแล้วครูให้แต่ละกลุ่ม นับตัวพยัญชนะที่กลุ่มตนเองหยิบมาได้ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

3) ครู แจกแบบฝึก ช ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

#### 5.4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ช และครูให้นักเรียนออกเสียง ช.ซ้ำ 3 ครั้งพร้อมๆกัน

#### 6. สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นโฟมพยัญชนะ ช
2. บัตรคำ ช,ช
3. ดูกี่ 2 ดูก
4. ถาดใส่ทราย 4 ถาด
5. แบบฝึก ช

### (การเรียนรู้คาบที่ 3 ) เรามารู้จัก ช กันเถิด

#### 5.การจัดการเรียนรู้

##### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่ม 3 คน แบ่งข้อต่อเพื่อให้นักเรียนร้อยเป็นโซ่ และให้นักเรียนช่วยกันต่อยาวๆ เมื่อทุกกลุ่มต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนบอว่าเป็นรูปอะไร และบอกนักเรียนว่า จะเรียนพยัญชนะ ช โช่

##### 5.2 ขั้นสอน

- 1) ครูเล่านิทานเล่าเรื่อง ข.ไข่ หัวโน และช.ช้าง ชุกชน อีกครั้ง โดยเปิดวีดิทัศน์

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ข.ไข่ เริ่มจากหัวแล้วลากออกข้างคล้ายกัน แล้วลากหยักตรงรอยหัว โน (จินตนาการ) ค่อยลากเส้นขึ้นมาเป็นหางข้าง (จินตนาการ) เป็นตัวพยัญชนะ ซ.โซ่ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ซ เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้งานนิ้ววิเศษ ด้วย (คูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อคูฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้งานนิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)

# ซ



3) ครูเขียนตัวอักษร ซ บนกระดาน แล้ววาดรอยหยักที่หัวพร้อมเล่าเรื่องประกอบว่า เพราะเล่นชนจนหัวแตกเลยถูกโซ่ล่ามไว้จนกว่าจะหายดีที่ ซ.ข้าง หัวแตกเลยกลายเป็น ซ.โซ่

4) ครูบอกให้นักเรียนเห็นความแตกต่างของหัวซ. ข้างที่มีหัวแตก กลายเป็น ซ.โซ่ แล้วให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเรื่องราวจากภาพพยัญชนะ โดยแสดงทีละตัวพยัญชนะ ข ที่กำลังเล่นจากรังหัวกระแตกจนปูด โน ไปเจอเพื่อนที่มีลักษณะคล้ายกันแต่มีหางยาว (ซ.ข้าง) ที่หัวแตกเพราะซูกชนจนโดนโซ่ล่ามไว้ (ซ.โซ่)

5) ครูตั้งถามคำถามจากเรื่องเล่าว่า พยัญชนะที่คล้าย ข.ไข่ แต่มีหางยาวๆ คือ ตัวพยัญชนะอะไร (ซ.ข้าง), ซ.ข้างที่ซูกชนจนหัวแตกเป็นพยัญชนะอะไร ซ.โซ่

### 5.3 ชั้นลงมือปฏิบัติ

1. คุณครูเตรียมบัตรภาพ ไข่/ข้าง/โซ่ และ พยัญชนะ ข ช ซ คละกันรวมแล้วเท่ากับจำนวนนักเรียน ให้นักเรียนสลับหยิบบัตรภาพทีละคนจนครบทุกคน
2. ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับเพื่อนที่หยิบได้พยัญชนะที่สัมพันธ์กัน จากนั้นเรียกนักเรียนมาทีละ 3 คู่ ข ช ซ ให้พูดให้เพื่อนฟังทีละคู่ว่า ด้รูปภาพและพยัญชนะอะไร ทำไมจึงคิดว่าเป็นพยัญชนะตัวนั้น และให้เขียนพยัญชนะที่ได้บนกระดานให้นักเรียนที่นั่งอยู่ช่วยดูว่าถูกต้องหรือไม่ จนครบทุกคู่
- 3) ครู แจกแบบฝึก ซ ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

#### 5.4. ขั้นสรุป

- 1) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ข และครูให้นักเรียนออกเสียง ข สำเภา 3 ครั้งพร้อมๆกัน
- 2) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบความสามารถเขียนพยัญชนะ ข ช ซ เพื่อเก็บคะแนน

#### 6. สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นโฟมพยัญชนะ ข
2. บัตรคำ ข,ช,ซ
3. โซ่พลาสติก
4. แบบฝึกหัด ซ

#### 7. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1) แบบฝึกที่ 2 พยัญชนะ ข ช ซ
- 2)แบบทดสอบความสามารถเขียนพยัญชนะ ข ช ซ
- 3) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้

เรื่องเล่า

วันหนึ่งมีไข่ใบน้อยจอมซนกลิ้งหนีออกมาจากรังระหว่างทางไปกระแทกกับก้อนหินจนหัวโน ไข่  
น้อยเลยกลายเป็น **ข.ไข่** ,ข.ไข่เที่ยวเล่นต่อไปไปเจอเพื่อนที่หน้าตาคล้ายกันแต่พอไปดูใกล้ๆเพื่อนมี  
หางยาวๆ เป็น **ข.ช้าง** แต่เพราะข.ช้างซุกซนมากจนหัวแตกจึงโดนโซ่ล่ามไว้จนกว่าแผลจะหาย **ข.**  
**ช้าง** หัวแตกกลายเป็น **ข.โซ่**



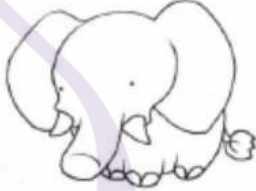




แบบฝึกที่ 2 พยัญชนะ ข ช ซ





# แบบฝึก ซ




	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 																											
	<p>วงกลมพยัญชนะ ซ</p> 																											
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ ซ ในวงกลม </p> <table border="1" data-bbox="351 1142 1292 1489"> <tr> <td>ซ</td><td>ซ</td><td>ซ</td><td>ซ</td><td>ข</td><td>ข</td><td>ข</td><td>ข</td><td>ข</td> </tr> <tr> <td>ซ</td><td>ข</td><td>ข</td><td>ซ</td><td>ซ</td><td>ข</td><td>ข</td><td>ซ</td><td>ซ</td> </tr> <tr> <td>ข</td><td>ข</td><td>ซ</td><td>ข</td><td>ซ</td><td>ซ</td><td>ข</td><td>ข</td><td>ซ</td> </tr> </table>		ซ	ซ	ซ	ซ	ข	ข	ข	ข	ข	ซ	ข	ข	ซ	ซ	ข	ข	ซ	ซ	ข	ข	ซ	ข	ซ	ซ	ข	ข	ซ
ซ	ซ	ซ	ซ	ข	ข	ข	ข	ข																				
ซ	ข	ข	ซ	ซ	ข	ข	ซ	ซ																				
ข	ข	ซ	ข	ซ	ซ	ข	ข	ซ																				





แบบทดสอบความสามารถเขียนตัวพยัญชนะ ข ช ซ

ให้นักเรียนเขียนพยัญชนะจากภาพ

	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

รายวิชา ภาษาไทย

ชั้นอนุบาล 1

ภาคเรียนที่ 2 ปี 2562

หน่วยการเรียนรู้ เรามารู้จักพยัญชนะไทยกัน เรื่อง พยัญชนะ บ ป ย

(3 คาบ)

#### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้

สาระที่ 4 ด้านสติปัญญา

มาตรฐานที่ 6 สื่อความหมายและใช้ภาษาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวชี้วัด 6.1 รับรู้และเข้าใจภาษาได้ตามวัย

ตัวชี้วัด 6.2 แสดงออกและพูดสื่อความหมายได้

#### 2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการทำกิจกรรมที่ใช้การเล่าเรื่องราว สัญลักษณ์ และการเขียนตัวพยัญชนะเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ ฟัง ดู และอ่านออกเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจำได้

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถ แยกความแตกต่างของ พยัญชนะ บ ป ย ได้
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ บ ป ย และจับคู่กับภาพที่สัมพันธ์กันได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเขียนตัวพยัญชนะ บ ป ย ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

#### 4. สาระการเรียนรู้

- การออกเสียงพยัญชนะ บ ป ย
- การเชื่อมโยงตัวพยัญชนะ บ ป ย และภาพ
- การเขียนพยัญชนะ บ ป ย

## 5.การจัดการเรียนรู้

### (การเรียนรู้คาบ ที่ 1) เรามารู้จัก บ.ใบไม้ โบกไปมา

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูให้นักเรียนช่วยกันเก็บใบไม้ที่ถูกโปรยไว้ในห้องเรียน “บ.เอ๋ย บ.ใบไม้ ปลิวลอยตามลม เกือบกลาดบนถนน ทุกคนช่วยเก็บเอ๋ย” เมื่อเก็บใบไม้หมดแล้ว ครูนำแผ่นโฟมพยัญชนะ บ ป ฝ ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ บ.ใบไม้ เป็นตัวไหน ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ บ จากโฟมที่ครูคิดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราจะมารู้จัก บ.ใบไม้ โบกไปมา

#### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูนำเข้าบทเรียนโดยให้นักเรียนดูวิดีโอทัศน์เล่าเรื่อง บ.ใบไม้, ป.ปลา และ ย.ถาบี

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ บ.ใบไม้ เริ่มจากหัวลากลง แล้วลากขึ้นเป็นใบไม้ (จินตนาการ) เป็นตัวพยัญชนะ บ.ใบไม้ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตัวเอง เขียนพยัญชนะ บ เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อดูฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

# บ



3) ครูให้นักเรียนดูแผ่นโปสเตอร์พยัญชนะ บ ที่ยังติดอยู่บนกระดาน จากนั้นครู จัดแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำใบไม้มาติดบนพยัญชนะ บ. ใบไม้ ที่ครูเตรียมไว้ให้บนกระดานโดยใช้อุปกรณ์เตรียมไว้ให้ในกลุ่ม เมื่อ ได้ยินสัญญาณให้ทุกกลุ่มหยุดทำเพราะหมดเวลา (พัฒนาการทางสังคม การทำงานและความรับผิดชอบร่วมกัน และทางด้านอารมณ์ การควบคุมอารมณ์)

4) ครู ให้นักเรียนยืนขึ้นเป็นวงกลมชูพยัญชนะบ.ใบไม้ที่ตนเองทำไว้เหนือศีรษะ จากนั้นครูท่องบทคล้องจอง บ.เอ๋ยบ.ใบไม้ พลิ้วไปตามลม (โยกไปมา) เคลื่อนกลาดบนถนน (วางผลงานที่พื้นหน้าตนเอง) ทุกคนช่วยเก็บเอ๋ย (ยกผลงานกลับมาถือไว้) (ดูพัฒนาการทางสังคม และอารมณ์) (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)

## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

ครู แจกแบบฝึก บ ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ บ และครูให้นักเรียนออกเสียง บ บอ 3 ครั้งพร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ บ ป ย
- 2) บทคล้องจอง บ.เอ๋ย บ.ใบไม้

- 3) แบบฝึก บ
- 4) อุปกรณ์ตกแต่งพยัญชนะ บ.ใบไม้
- 5) คลิปวีดิทัศน์ เล่าเรื่อง พยัญชนะ บ ป ย
- 6) ใบไม้

## (การเรียนรู้คาบที่ 2) เรามารู้จัก ป ปลา ตากลม กันนะ

### 5.การจัดการเรียนรู้

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนทีละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

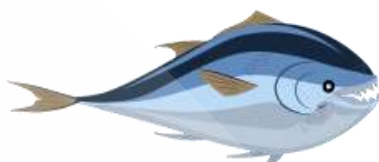
2) ครูให้นักเรียน ทำท่าปลาว่ายน้ำ จากนั้นครูเปิดเพลงปลาน้อยน่ารัก “ปลาน้อยสีสวยชอบทำตาโต ว่ายน้ำไปมา สะบัดครีบเรริงร่า ในแม่น้ำลำคลอง พ่นน้ำพ่นฟองน่ารักตาโต ผลุบ โผล่ๆ ในน้ำใสเย็น” และครูให้นักเรียนเอามือสองข้างประกบกัน แล้วเอามือที่ประกบว่ายไปทางซ้ายและขวาสลับกันไป สมมุติตัวเองเป็นปลาว่ายน้ำเป็นวงกลม จากนั้นครูนำแผ่นโฟมพยัญชนะ บ ป ย ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ ป.ปลา เป็นตัวไหน ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ป. จากโฟมที่ครูติดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราจะมารู้จัก ป.ปลา กันนะ

#### 5.2 ขั้นสอน

- 1) ครูเล่านิทานเล่าบ.ใบไม้, ป.ปลา และ ย.ญาติอีกครั้ง โดยเปิดวีดิทัศน์
- 2) ครูเขียนตัวอักษร บ บนกระดาน แล้วลากเส้นต่อเนื่องเป็นทางยาวๆ ต่อจาก บ.ใบไม้ กลายเป็น ป.ปลา
- 3) ครูติดแผ่นโฟมพยัญชนะ ป ไว้บนกระดาน
- 4) ครู ยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ บ.ใบไม้ เริ่มจากหัวของตัวพยัญชนะ ค่อยลากเส้นขึ้นมาเป็นหางปลา (จินตนาการ) เป็นตัวพยัญชนะ ป หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ป เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้ นิ้ววิเศษ ด้วย (ดู

พัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อดูฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ว  
พิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)

# ป



## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

- 1) ครูให้นักเรียน ออกไปหน้าชั้นเรียนครั้งละ 4 คน เขียน ป.ปลา ในกระดาษ โดยจัดไว้ 4  
ถาด
- 2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คนแล้วแจกถุงที่มีรูป ไข่ไม้ และ ปลา ให้แต่ละกลุ่ม  
เพื่อให้แยกพยัญชนะ บ และ ป ไข่ถุงของกลุ่มตนเอง ทั้งนี้ครูจะคอยพยัญชนะทั้ง 2 ตัว ไข่กล่องไว้  
เดียวกัน เมื่อตัวพยัญชนะหมดแล้วครูให้แต่ละกลุ่ม นับตัวพยัญชนะที่กลุ่มตนเองหยิบมาได้ กลุ่มใด  
ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- 3) ครู แจกแบบฝึก ป ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลย  
บนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4 ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ป และครูให้นักเรียนออกเสียง ป. ปอ 3  
ครั้งพร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ ป
- 2) บัตรคำ บ,ป
- 3) ถุงผ้า 2 ถุง
- 4) ถาดใส่ทราย 4 ถาด
- 5) แบบฝึก ป

## (การเรียนรู้คาบที่ 3) เรารู้จัก ษ ฤาษี กันไหม

### 5.การจัดการเรียนรู้

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจอ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่ม 3 คน ให้ดูภาพฤาษี แล้วพูดคุยกับนักเรียนถึงภาพที่นักเรียนเห็น พร้อมบอกรายละเอียดเพิ่มเติมว่าเป็นนักบวชที่ปฏิบัติหรือบำเพ็ญเพียรอยู่ในป่าหรือในถ้ำ มีหนวดขาวมากๆ เรียกว่า ฤาษี หรือฤษี หนวดขาว จากนั้นครูนำแผ่นโฟมพยัญชนะ บ ป ษ ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ ษ ฤาษี เป็นตัวไหนให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ษ จากโฟมที่ครูคิดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราจะมารู้จัก ษ ฤาษี กันเถิด

#### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูเล่านิทานเล่าบ.ไบไม้, ป.ปลา และ ษ.ฤาษีอีกครั้ง โดยเปิดวิดีโอทัศน์

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษลากไปบนตัวพยัญชนะ บ.ไบไม้ เริ่มจากหัวของตัวพยัญชนะลากเป็น บ.ไบไม้ จากนั้นเติม(หนวด)ไม้หันอากาศในบ.ไบไม้ (จินตนาการ) เป็นตัวพยัญชนะ ษ ฤาษี หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ษ เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้ นิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อดูฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)



# ข



3) ครูเขียนตัวอักษร ข บนกระดาน แล้ววาดหนด (ไม้หันอากาศ)พร้อมเล่าเรื่องประกอบว่า บ.ใบไม้ปลิวตกริมธารนานแสนนานจนมีหนวดงอกขึ้นมา บ.ใบไม้เลยกลายเป็น ข.ฤๅษี

4) ครูบอกให้นักเรียนสังเกตความแตกต่างของ บ ใบไม้ และ ข. ฤๅษี แล้วให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเรื่องราวจากภาพพยัญชนะ โดยแสดงทีละตัวพยัญชนะ บ ที่ปลิวลงน้ำมีไข่ปลาลอยมาติด เป็น บ.ใบไม้ จากนั้นลอยไปติดกิ่งไม้ยาวๆจนมีลักษณะหางยาวคล้ายปลา กลายเป็น ป.ปลา และ บ.ใบไม้ปลิวตกไปริมธารนานแสนนานจนหนวดงอกเป็น ข.ฤๅษี

5) ครูตั้งคำถามคำถามจากรื่องเล่าว่า พยัญชนะที่คล้าย บ.ใบไม้แต่มีหางยาวๆ คือ ตัวพยัญชนะอะไร (ป.ปลา), บ.ใบไม้ที่มีหนวดงอกขึ้นมาเป็นพยัญชนะอะไร ข.ฤๅษี

## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

1. คุณครูเตรียมบัตรภาพ ใบไม้, ปลา, ฤๅษี และ พยัญชนะ บ ป ข คละกันรวมแล้วเท่ากับจำนวนนักเรียน ให้นักเรียนสลับหยิบบัตรภาพทีละคนจนครบทุกคน

2. ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับเพื่อนที่หยิบได้พยัญชนะที่สัมพันธ์กัน จากนั้นเรียกนักเรียนมาทีละ 3 คู่ บ ป ข ให้พูดให้เพื่อนฟังทีละคู่ว่า ใ้รู้รูปภาพและพยัญชนะอะไร ทำไมจึงคิดว่าเป็นพยัญชนะตัวนั้น และให้เขียนพยัญชนะที่ได้บนกระดานให้นักเรียนที่นั่งอยู่ช่วยดูว่าถูกต้องหรือไม่ จนครบทุกคู่

3) ครู แจกแบบฝึก ข ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4. ขั้นสรุป

1) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ข และครูให้นักเรียนออกเสียง ข ขอ 3 ครั้งพร้อมๆกัน

2) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบความสามารถเขียน พยัญชนะ บ ป ย เพื่อเก็บคะแนน

#### 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ ข
- 2) บัตรคำ บ,ป,ย
- 3) power point ภาพถายี่
- 4) แบบฝึก 3 ข

#### 7. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1) แบบฝึกที่ 3 พยัญชนะ บ ป ย
- 2) แบบทดสอบความสามารถการเขียนพยัญชนะ บ ป ย
- 3) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้








เรื่องเล่า

ใบไม้ใบหนึ่งร่วงตกลงในธารน้ำมีไข่ปลาพัดมาติด ใบไม้กลายเป็น **บ.ใบไม้** จากนั้นมีกิ่งไม้ยาวๆ  
ลอยมาเกี่ยวบ.ใบไม้กลายเป็นหางยาวๆรูปร่างคล้ายปลา กลายเป็น **ป.ปลา** ใบไม้ปลิวละลี้วไปตกริม  
ธารน้ำนานแสนนานจนมีหนวดงอกขึ้นมาบนใบกลายเป็น **ข. ฤาษี**





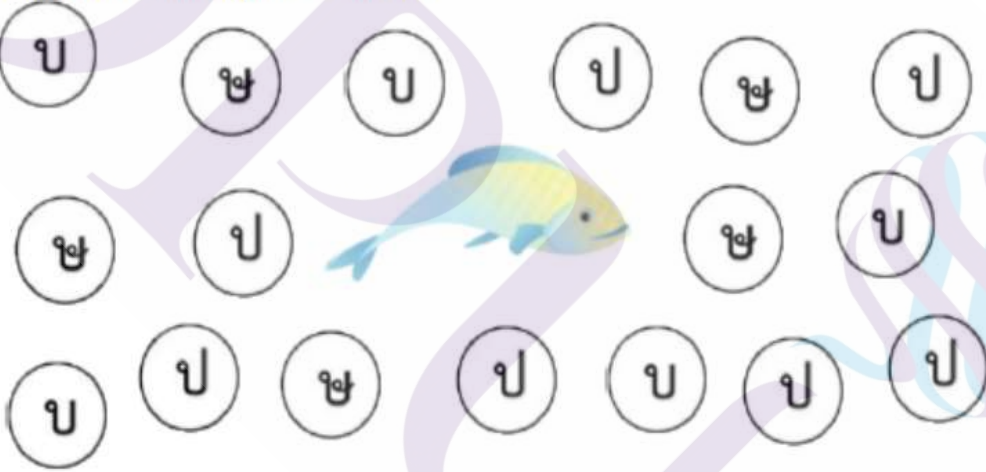


แบบฝึกที่ 3 พยัญชนะ บ ป ษ





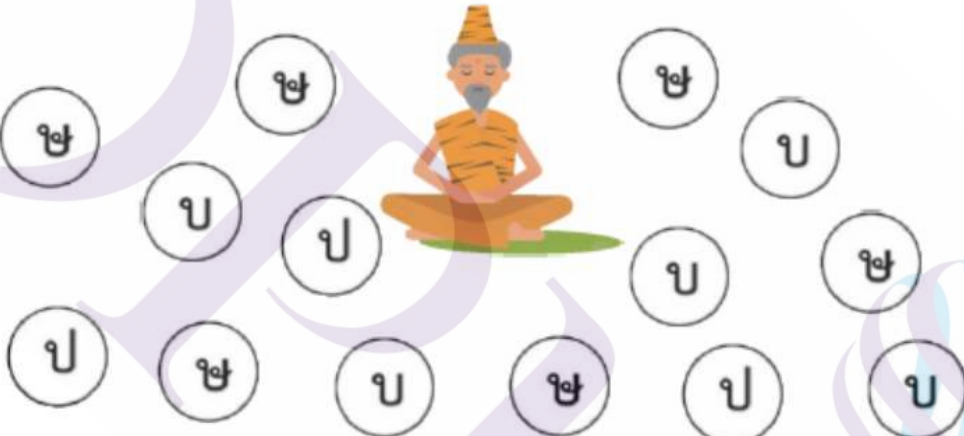
แบบฝึก บ

	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 																											
	<p>วงกลมพยัญชนะ บ</p> 																											
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ บ ในวงกลม</p>  <table border="1" data-bbox="357 1227 1273 1494"> <tr> <td>บ</td><td>ป</td><td>ษ</td><td>บ</td><td>ป</td><td>บ</td><td>บ</td><td>บ</td><td>ษ</td> </tr> <tr> <td>ป</td><td>บ</td><td>บ</td><td>ป</td><td>บ</td><td>ป</td><td>ป</td><td>ษ</td><td>บ</td> </tr> <tr> <td>ษ</td><td>ษ</td><td>บ</td><td>ป</td><td>ษ</td><td>ษ</td><td>บ</td><td>บ</td><td>ป</td> </tr> </table>		บ	ป	ษ	บ	ป	บ	บ	บ	ษ	ป	บ	บ	ป	บ	ป	ป	ษ	บ	ษ	ษ	บ	ป	ษ	ษ	บ	บ	ป
บ	ป	ษ	บ	ป	บ	บ	บ	ษ																				
ป	บ	บ	ป	บ	ป	ป	ษ	บ																				
ษ	ษ	บ	ป	ษ	ษ	บ	บ	ป																				

## แบบฝึก ป




	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 
	<p>วงกลมพยัญชนะ ป</p> 
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ ป ในวงกลม</p> 	

แบบฝึก ๙

	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 
	<p>วงกลมพยัญชนะ ช</p> 
<p>ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะ ช ในวงกลม</p> 	

แบบทดสอบความสามารถเขียนตัวพยัญชนะ บ ป ษ

ให้นักเรียนเขียนตัวพยัญชนะจากภาพ

	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p>

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชั้นอนุบาล 1

หน่วยการเรียนรู้ เรามารู้จักพยัญชนะไทยกัน เรื่อง พยัญชนะ น ม จ

รายวิชา ภาษาไทย

ภาคเรียนที่ 2 ปี 2562

( 3 คาบ )

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้

สาระที่ 4 ด้านสติปัญญา

มาตรฐานที่ 6 สื่อความหมายและใช้ภาษาได้เหมาะสมกับวัย

ตัวชี้วัด 6.1 รับรู้และเข้าใจภาษาได้ตามวัย

ตัวชี้วัด 6.2 แสดงออกและพูดสื่อความหมายได้

### 2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการทำกิจกรรมที่ใช้การเล่าเรื่องราว สัญลักษณ์ และการเขียนตัวพยัญชนะเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ ฟัง ดู และอ่านออกเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจำได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถ แยกความแตกต่างของ พยัญชนะ น ม จ ได้
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ น ม จ และจับคู่กับภาพที่สัมพันธ์กัน ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเขียนตัวพยัญชนะ น ม จ ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

### 4. สาระการเรียนรู้

- การออกเสียงพยัญชนะ น ม จ
- การเชื่อมโยงตัวพยัญชนะ น ม จ และภาพ
- การเขียนพยัญชนะ น ม จ



## 5.การจัดการเรียนรู้

### (การเรียนรู้คาบ ที่ 1) เราารู้จัก น หนู กันไหม

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูเปิดเสียงหนูให้นักเรียนฟังถามนักเรียนว่าเป็นเสียงของตัวอะไร(หนู) จากนั้นครูนำหุ่นมือ หนู ให้นักเรียนดู พร้อมท่องคำคล้องจอง “น.เอ๋ย น.หนู หนูบ้านหนูนา วิววนซ้ายขวา นำพาโรคร้าย” จากนั้นครูนำแผ่นโฟมพยัญชนะ น ม จ ให้นักเรียนดูแล้วถามว่า พยัญชนะ น เป็นตัวไหน ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ น จากโฟมที่ครูติดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เราารู้จัก น หนู กันไหม

#### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูนำเข้าบทเรียนโดยให้นักเรียนดูวิดีโอทัศน์เล่าเรื่อง น.หนู ,ม.ม้า , จ.นิง

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ น.หนู เริ่มจากหัวของตัวพยัญชนะค่อยลากลง แล้วลากขมวดวงกลมเหมือนก้าวขาไปด้านหลัง(จินตนาการ) แล้วลากขึ้น เป็นตัวพยัญชนะ น.หนู หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ น เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับ การใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อคูฟังครู ) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

# น



3) ครู จัดแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ตกแต่งหุ่นกระดาษ น.หนู ระบายสีชิ้นส่วนต่างๆ ของ น.หนูที่ครูเตรียมไว้ให้จากนั้นติดการประกอบกันเป็นรูป น.หนู เมื่อได้ ยินดีสัญญาให้ทุกกลุ่มหยุดทำเพราะหมดเวลา (พัฒนาการทางสังคม การทำงานและความรับผิดชอบร่วมกัน และทางด้านอารมณ์ การควบคุมอารมณ์)

4) โฟมพยัญชนะ น ยังติดอยู่ที่บนกระดาน ครู ให้นักเรียนลุกขึ้นยืนจับมือเป็นวงกลม แล้วให้นักเรียนถือหนูกระดาษของตนเองแล้วเดินเป็นวงกลมตามความเร็วในการท่องคำคล้องจอง “ น.เอ๋ย น.หนู หนูบ้านหนูนา วิววนซ้ายขวา นำพาโรครภัย “ (2-3 รอบ)ให้นักเรียนกลับมาที่นั่งที่ (ดูพัฒนาการทางสังคม และอารมณ์) (บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้)

## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

ครู แจกแบบฝึก น ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4 ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ น และครูให้นักเรียนออกเสียง น นอ 3 ครั้งพร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นโฟมพยัญชนะ น ม จ
2. บทคล้องจอง นเอ๋ย น.หนู
3. แบบฝึก น
4. หุ่นกระดาษ น.หนู
5. คลิปวีดิทัศน์ เล่าเรื่อง พยัญชนะ น ม จ

(การเรียนรู้คาบที่ 2) เรามารู้จัก ม ม้าคึกคัก กัน

## 5.การจัดการเรียนรู้

### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูให้นักเรียนยืนขึ้น ทำท่าเหมือนม้าวิ่ง จากนั้นเปิดเพลงม้าวิ่งกรับๆ ให้นักเรียนสมมุติตนเองเป็นม้าโดยกำมือทั้งสองข้าง เอามือชูที่หน้าอก ให้สลับมือออกไปที่ละข้าง พร้อมกับขาที่วิ่งไปรอบๆห้อง (ครูแสดงท่าให้ดูก่อน) จากนั้น ครูนำพยัญชนะ จ, น และ ม ให้นักเรียนดูแล้วถามว่านักเรียนคิดว่าพยัญชนะตัวไหนเป็นม.ม้า ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ม จากโปมที่ครูคิดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เรารู้จัก ม.ม้า คึกคักกัน

### 5.2 ขั้นสอน

- 1) ครูเล่านิทาน จ,น,ม อีกครั้ง โดยเปิดวิดีโอ
- 2) ครูเขียนตัวอักษร น บนกระดานที่วาดเป็นสนามแข่งวิ่งมีเส้นชัยไว้
- 3) ครูคิดแผ่นโปมพยัญชนะ ม ไว้บนกระดาน
- 4) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ แล้วครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ ม.ม้า เริ่มจากหัวจากนั้นลากลงแล้วขมวดขา เป็นวงกลมมาด้านหน้าเหมือนม้าก้าวขามาด้านหน้า (จินตนาการ) แล้วลากโค้งไปด้านหลังจากนั้นลาก หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ม เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (ดูพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อดูฟังครู) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

# ม



## 5.3 ขั้นลงมือปฏิบัติ

- 1) ครูให้นักเรียน ออกไปหน้าชั้นเรียนครั้งละ 4 คน เขียน ม.ม้า ในธาตุทราย โดยจัดไว้ 4 ถาด
- 2) ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คนแล้วแจกถุงที่มีรูป หนู และ ม้า ให้แต่ละกลุ่ม เพื่อให้แยกพยัญชนะ ม และ น ใส่ถุงของตกลุ่มตนเอง ทั้งนี้ครูจะคละพยัญชนะทั้ง 2 ตัว ใส่กล่องไว้เดียวกัน เมื่อตัวพยัญชนะหมดแล้วครูให้แต่ละกลุ่ม นับตัวพยัญชนะที่กลุ่มตนเองหยิบมาได้ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- 3) ครู แจกแบบฝึก ม ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

## 5.4. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ ม. และครูให้นักเรียนออกเสียง ม. มอ 3 ครั้งพร้อมๆกัน

## 6. สื่อและอุปกรณ์

- 1) แผ่น โฟมพยัญชนะ ม
- 2) บัตรคำ น,ม
- 3) ถุงผ้า 2 ถุง
- 4) ถาดใส่ทราย 4 ถาด
5. แบบฝึก ม

## (การเรียนรู้คาบที่ 3) เรารู้จัก ฉ.ฉิ่ง กันไหม

### 5.การจัดการเรียนรู้

#### 5.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนร้องเพลงทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้อง จากภาพกติกาห้องเรียนที่ละภาพ (1) นั่งตัวตรง (2) ตาจดจ่อ (3) ปิดเสียงเจียบ (4) ส่งสัญญาณก่อนพูด (5) ทำตามคำสั่งตั้งแต่แรก (Sit tall, eyes on work, no extra talking, all voices on signal, follow direction the first time)

2) ครูแบ่งนำฉิ่งมาให้ให้นักเรียนสำรวจ จากนั้น นำแผ่นโฟมพยัญชนะ ฉ และ น ให้นักเรียนดูแล้วถามว่านักเรียนคิดว่าพยัญชนะตัวไหนเป็น ฉ.ฉิ่ง ให้นักเรียนยกมือตอบ และสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ฉ จากโฟมที่ครูติดไว้ที่กระดาน หลังจากนั้นครูบอกนักเรียนว่า วันนี้เรารู้จัก ฉ.ฉิ่ง กันไหม

#### 5.2 ขั้นสอน

1) ครูเล่านิทาน ฉ,น,ม อีกครั้ง โดยเปิดวีดิทัศน์ และครูถามนักเรียนว่า รู้จักสิ่งที่คุณถืออยู่ในมือหรือไม่ เรียกว่า อะไร (ฉิ่ง) ครูตีเสียงฉิ่งฉับ ฉิ่งฉับ ฉิ่งฉับ สุ่มนักเรียนหญิง 1 คน ชาย 1 คน มาตีฉิ่งให้เพื่อนดู

2) ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้างหน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้ววิเศษ ครูใช้นิ้ววิเศษนี้ลากไปบนตัวพยัญชนะ น.หนู เริ่มจากหัวของตัวพยัญชนะค่อยลากลง แล้วลากขมวดวงกลมเหมือนก้าวขาไปด้านหลัง(จินตนาการ) แล้วลากขึ้น เป็นตัวพยัญชนะ น.หนูแต่ลากเส้นยาวขึ้น โคนมาด้านหน้าเหมือนร่มบังแดด (จินตนาการ) หลังจากนั้นครูให้นักเรียนทุกคนใช้นิ้ววิเศษของตนเอง เขียนพยัญชนะ ฉ เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียนทำ ครูจะใช้เสียงกำกับการใช้นิ้ววิเศษ ด้วย (คุณพัฒนาการทางร่างกาย โดยใช้ ส่วนมือ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สายตา หู เพื่อฟังครู ) เมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ววิเศษ ครูชมนักเรียนว่า เก่งกันทุกคน (บันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้)

# น



3) ครูเขียนตัวอักษร น บนกระดาน แล้วลากเส้นยาวโค้งมาปิดบนน.หนู เหมือนเป็นหลังคา ลูกหนูที่ยืนหลบแดด ตีฉิ่งเชียร์แม่หนูอยู่ ทำให้ น.หนู กลายเป็น ฉ.ฉิ่ง

4) ครูบอกให้นักเรียนเห็นความแตกต่างของพยัญชนะ ม.ม้ำ น.หนู และ ฉ.ฉิ่ง ว่ามีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร หากจุดสังเกต (การก้าวขาไปด้านหน้า และหลัง) (หางที่ลากขามาบังแดด) ให้นักเรียนช่วยกันทบทวนเรื่องราวจากภาพพยัญชนะ โดยแสดงทีละตัวพยัญชนะ หนู และม้าวิ่งแข่งกัน ม้าก้าวขามาข้างหน้านำเข้าเส้นชัย กลายเป็น ม.ม้ำ ในขณะที่ หนูก้าวขาไปด้านหลัง กลายเป็น น.หนู ระหว่างการแข่งขัน ลูกหนูตัวน้อยตีฉิ่งเชียร์แม่หนูยกหางมาทำเป็นหลังคาบังแดด กลายเป็น ฉ.ฉิ่ง

5) ครูตั้งคำถามคำถามจากเรื่องเล่าว่า พยัญชนะที่ก้าวขามาด้านหน้าเข้าเส้นชัยก่อน กลายเป็นพยัญชนะอะไร (ม.ม้ำ) และพยัญชนะที่ก้าวขาไปด้านหลังเป็นพยัญชนะอะไร (น.หนู) / ลูกหนูตัวน้อยที่ยืนตีฉิ่งยกหางบังแดดคือพยัญชนะอะไร (ฉ.ฉิ่ง)

## 5.3 ชั้นลงมือปฏิบัติ

1. คุณครูเตรียมบัตรภาพ หนู,ม้ำ,ฉิ่ง และ พยัญชนะ น ม ฉ คละกันรวมแล้วเท่ากับจำนวนนักเรียน ให้นักเรียนสลับหยิบบัตรภาพทีละคนจนครบทุกคน

2. ให้นักเรียนจับคู่ภาพกับเพื่อนที่หยิบได้พยัญชนะที่สัมพันธ์กัน จากนั้นเรียกนักเรียนมาทีละ 3 คู่ น ม ฉ ให้พูดให้เพื่อนฟังทีละคู่ว่า ใ้รูปภาพและพยัญชนะอะไร ทำไมจึงคิดว่าเป็นพยัญชนะตัวนั้น และให้เขียนพยัญชนะที่ได้บนกระดาน ให้นักเรียนที่นั่งอยู่ช่วยดูว่าถูกต้องหรือไม่ จนครบทุกคู่

3) ครู แจกแบบฝึก 4 ฉ ให้นักเรียนทำ โดยให้เวลานักเรียนทำประมาณ 3 นาที และครูเฉลยบนกระดานให้ดู และเก็บงานที่นักเรียนทำมาตรวจเพื่อประเมินผล

#### 5.4. ขั้นสรุป

- 1) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป การเขียนพยัญชนะ จ และครูให้นักเรียนออกเสียง จ จอ 3 ครั้งพร้อมๆกัน
- 2) ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบความสามารถเขียนพยัญชนะ น ม จ เพื่อเก็บคะแนน

#### 6. สื่อและอุปกรณ์

1. แผ่นโฟมพยัญชนะ จ
2. บัตรคำ น ม จ
3. ดิน
4. แบบฝึก จ

#### 7. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

- 1) แบบฝึกที่ 4 พยัญชนะ น ม จ
- 2) แบบทดสอบความสามารถเขียนตัวพยัญชนะ น ม จ
- 3) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้



เรื่องเล่า

วันหนึ่งในงานเทศกาลประจำปี หนูและม้าวิ่งแข่งกัน ม้าก้าวขามาข้างหน้านำเข้าเส้นชัย กลายเป็น **ม.ม้า** ในขณะที่ หนูก้าวขาไปด้านหลัง กลายเป็น **น.หนู** ระหว่างการแข่งขัน ลูกหนูตัวน้อยตีลังเซียร์ แม่หนูยกหางมาทำเป็นหลังคาบังแดด กลายเป็น **จ.จิ้ง**





### กิจกรรมหุ่นกระดาษ น.หนู



## น.เอ๋ย น หนู



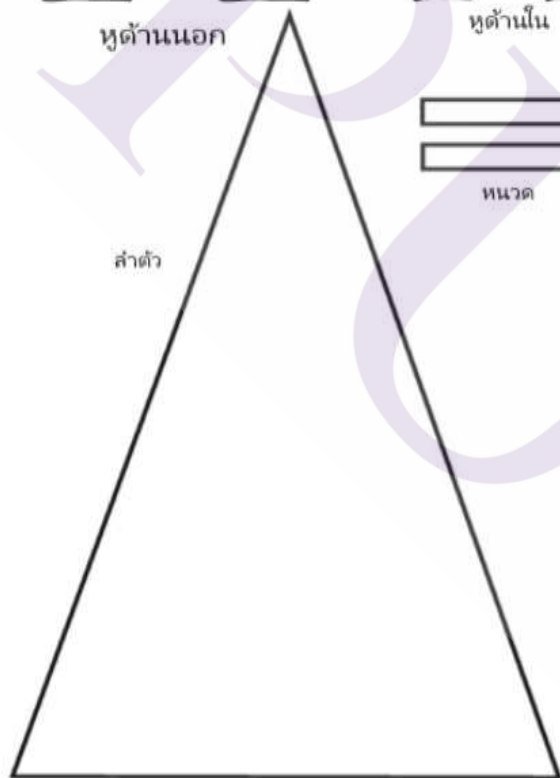
หูด้านนอก

หูด้านใน



หนวด

ลำตัว







หาง





## แบบฝึกที่ 4 พยัญชนะ น ม จ

แบบฝึก น

	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 
	<p>วงกลมพยัญชนะ น</p> <p>จ น ม น</p> <p>น ม จ ม</p>
 <p> <span>น</span> <span>จ</span> <span>น</span> <span>ม</span> <span>น</span> <span>ม</span> <span>ม</span>  <span>ม</span> <span>น</span> <span>ม</span> <span>น</span> <span>ม</span> <span>น</span> <span>น</span>  <span>จ</span> <span>น</span> <span>จ</span> <span>น</span> <span>ม</span> </p>	






แบบฝึก จ

	<p>ระบายสีตัวอักษร</p> 																		
	<p>วงกลมพยัญชนะ จ</p> 																		
 <table border="0"> <tr> <td>น</td> <td>จ</td> <td>จ</td> <td>น</td> <td>ม</td> <td>จ</td> </tr> <tr> <td>จ</td> <td>น</td> <td>จ</td> <td>จ</td> <td>น</td> <td>ม</td> </tr> <tr> <td>ม</td> <td>น</td> <td>ม</td> <td>จ</td> <td>จ</td> <td>จ</td> </tr> </table>		น	จ	จ	น	ม	จ	จ	น	จ	จ	น	ม	ม	น	ม	จ	จ	จ
น	จ	จ	น	ม	จ														
จ	น	จ	จ	น	ม														
ม	น	ม	จ	จ	จ														

แบบทดสอบความสามารถเขียนตัวพยัญชนะ น ม จ

ให้นักเรียนเขียนตัวพยัญชนะจากภาพ

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยโดยการจัด  
กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนระดับ

ปฐมวัย



แบบทดสอบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรมการ  
เรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง คะแนนรวม 20 คะแนน

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนขีดเส้นโยงภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะที่กำหนด 5 ข้อ จากแบบฝึก 5 ชุด  
15 คะแนน หาร 3 เหลือ 5 คะแนน

1.



ก



ถ



ภ

2.



ช



ආ



ඈ

3.



ඈ



ආ



ආ



4.



ආ





ม



น

5.



ผ



พ



ฝ



ตอนที่ 2 ให้นักเรียนระบายสีพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพที่กำหนด 5 คะแนน



ก

ถ

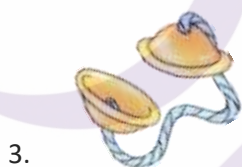
ภ



ข

ช

ซ



น

ม

ง



บ

ป

ผ



ผ

ฝ

ย

ตอนที่ 3 นักเรียน เขียนตัวพยัญชนะให้ตรงกับภาพ ทำตามตัวอย่างข้อ 1

10 คะแนน

1  .....

2  .....

3  .....

4  .....

5  .....

6  .....





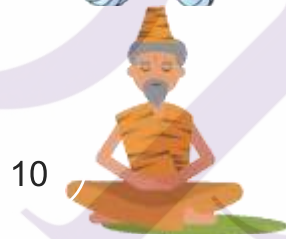
.....  
.....



.....  
.....



.....  
.....



.....  
.....



ภาคผนวก ง

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการจำ  
พยัญชนะไทยโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยจินตภาพกับการเล่า  
เรื่อง สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย



แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้การพัฒนาศักยภาพในการจำพยัญชนะไทย สำหรับนักเรียน  
ระดับปฐมวัยโรงเรียนไทยอินเตอร์เนชันแนลสกูลที่ได้จากการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
ด้วยจินตภาพกับการเล่าเรื่อง

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ข้อความ	ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้		
	3	2	1
<b>ด้านร่างกาย</b>			
1. ทำกิจกรรม และปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย			
2. สามารถเขียนตอบคำถาม (กลัมนิ้วมือ)			
<b>ด้านอารมณ์</b>			
3. กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์			
4. ช่วยเหลือตนเองและแบ่งปันผู้อื่น			
<b>ด้านสังคม</b>			
5. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้			
6. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง			
<b>ด้านสติปัญญา</b>			
7. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ			
8. สนทนาได้ตอบต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง			
9. สามารถตอบคำถามจากนิทานที่ฟังได้			
10. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			

โดยเกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ

- 1 หมายถึง ทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้น้อยมาก
- 2 หมายถึง ทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้บ้าง
- 3 หมายถึง ทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้ดี

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล

นางสาวศุภัชญา สุขเมธากร

ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ. 2543

นิเทศศาสตร์บัณฑิต (น.บ.) สาขาวารสารศาสตร์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ครูวิชาภาษาไทย โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล

โรงเรียนไทยอินเตอร์เนชั่นแนลสกูล

