

ชื่อเรื่อง	รายงานการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการบนพื้นฐานวัฒนธรรมวิถีล้านนา รายวิชาภาษาไทย ท31101 เรื่อง คำราชาศัพท์ โดยใช้เกมบิงโก คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม
ผู้ศึกษา	นางวัชรพรพรรณ วิเศษกาศ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (๑) เพื่อสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะ เรื่องคำราชาศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ๘๐/๘๐ (๒) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกและแบบฝึกทักษะ เรื่องคำราชาศัพท์ และ (๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม ที่มีต่อแบบฝึกทักษะ เรื่องคำราชาศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๑ โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๓๖ คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เกมบิงโก และแบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการแต่งโคลงสี่สุภาพที่สร้างขึ้น สถิติที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ยร้อยละ และการทดสอบค่า t-test (Dependent Sample)

ผลการศึกษาพบว่า (๑) แบบฝึกทักษะ เรื่องคำราชาศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มีประสิทธิภาพ ๘๕.๐๐/๘๔.๑๗ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ (๒) นักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะเรื่องคำราชาศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ (๓) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะเรื่องคำราชาศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด