



การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก



โดย  
นางสาวนันทิรา ชื่นทันตา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF IMAGINARY STORY WRITING ABILITY  
OF PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS USING MULTIMEDIA  
AND GRAPHIC ORGANIZER



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE)

Department of Curriculum and Instruction  
Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผัง กราฟิก
โดย	นางสาวนันทิธรา ชื่นทันตา
สาขาวิชา	การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพุ่ม
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย (ผู้รักษาการแทน)  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรัตศัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพุ่ม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(รองศาสตราจารย์ ดร. เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม)

620620088 : การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การเขียนเรื่องตามจินตนาการ, สื่อประสม, ผังกราฟิก

นางสาว นันทิธีรา ชื่นทันตา: การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพุ่ม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐินที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) สถิติทดสอบที่แบบไม่มีอิสระต่อกัน ( $t$  – test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

620620088 : Major (TEACHING THAI LANGUAGE)

Keyword : IMAGINARY STORY WRITING/ MULTIMEDIA/ GRAPHIC ORGANIZER

MISS NANTIRA KHUNTANTA : THE DEVELOPMENT OF IMAGINARY STORY WRITING ABILITY OF PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS USING MULTIMEDIA AND GRAPHIC ORGANIZER  
THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR CHOLTICHA HOMFUNG, Ph.D.

The purposes of this research were: 1) to compare abilities in imaginary story writing before and after using multimedia and graphic organizer. 2) to study the students' opinions towards using multimedia and graphic organizer. The sample of this research consisted of Prathomsuksa 6 students of Bankraenkatin School who studying in the first semester of 2022, totaling 16 students. Simple random sampling was employed for selecting the sample group and the school was a random unit.

The research instruments were lesson plans, imaginary story writing ability tests, and questionnaires about the opinions of students towards using multimedia and graphic organizer. The mean (*M*), standard deviation (*SD*), t-test dependent, and content analysis were applied for data analysis

The findings were as follows.

1) The imaginary story writing ability of Prathomsuksa 6 students after studying through using multimedia and graphic organizer was significantly higher than before using multimedia and graphic organizer at the level of .05

2) The students' satisfaction with using multimedia and graphic organizer was generally at a high level.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์ความเมตตากรุณา และช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิชา หอมพุ่ม รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล และ รองศาสตราจารย์ ดร. เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม ที่ได้ให้คำปรึกษา สนับสนุน แนะนำ ในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการทำวิจัยจนกระทั่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเป็นรูปเล่มที่ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ยิวรี ญาณปรีชา เศรษฐและคุณครูประทุม กลิ่นทอง ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ให้คำปรึกษาแนะนำในการปรับแก้ไขเครื่องมือในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียนบ้านเกรินกฐิน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ ตลอดจนให้กำลังใจและให้ข้อคิดเห็นด้วยดีตลอดมา ขอขอบคุณคุณครูโรงเรียนบ้านเกรินกฐิน ทุกท่านที่ห่วงใยและเป็นกำลังใจให้โดยตลอดและขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ ผู้ที่มีพระคุณอันยิ่งใหญ่ และเป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จทุกด้านในชีวิตของลูก ผู้เป็นแบบอย่างที่ดี ดูแลเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน ส่งเสียให้ลูกได้ศึกษาเล่าเรียนจนมีวิชาความรู้ไว้ประกอบอาชีพที่ดี

ความสำเร็จและคุณค่าที่ดีของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแต่บิดามารดาและครอบครัวของผู้วิจัย ตลอดจนคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย และมีพระคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนและคอยให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดี

นางสาว นันทิธา ชื่นทันตา

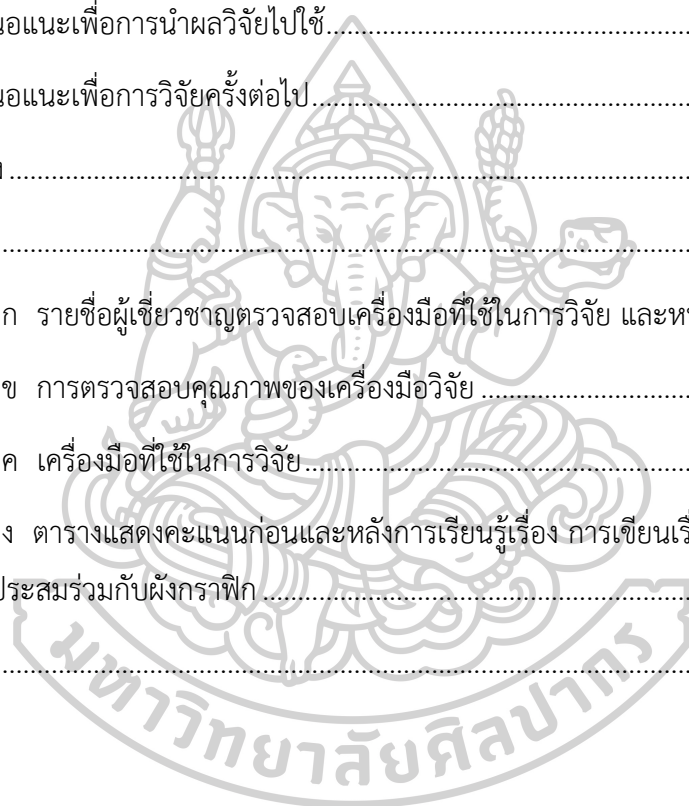
## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
คำถามการวิจัย.....	7
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	8
สมมติฐานการวิจัย.....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	10
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย... ..	12
2. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	16
2.1 ความหมายของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	16
2.2 ลักษณะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	17
2.3 ประโยชน์ของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	19



2.4	วิธีการสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ .....	20
2.5	การวัดผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการ .....	21
3.	สื่อประสม .....	24
3.1	ความหมายของสื่อประสม.....	24
3.2	ลักษณะของสื่อประสม.....	24
3.3	ประเภทของสื่อประสม .....	25
3.4	ประโยชน์ของสื่อประสม .....	27
4.	ผังกราฟิก .....	29
4.1	ความหมายของผังกราฟิก .....	29
4.2	รูปแบบของผังกราฟิก .....	30
4.3	ประโยชน์ของผังกราฟิก.....	37
4.4	แนวทางการจัดการเรียนรู้.....	39
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	41
	งานวิจัยในประเทศ.....	41
	งานวิจัยต่างประเทศ.....	45
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย .....	47
1.	ขั้นเตรียมการวิจัย.....	47
2.	ขั้นสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ .....	49
3.	ขั้นดำเนินการทดลอง .....	60
4.	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	61
ตอนที่ 1	ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก.....	61

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	62
บทที่ 5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ .....	65
สรุปผลการวิจัย.....	65
การอภิปรายผล .....	66
ข้อเสนอแนะ .....	68
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้.....	68
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	69
รายการอ้างอิง .....	70
ภาคผนวก.....	75
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และหนังสือราชการ.....	76
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย .....	81
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	86
ภาคผนวก ง ตารางแสดงคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	106
ประวัติผู้เขียน.....	108



## สารบัญตาราง

หน้า

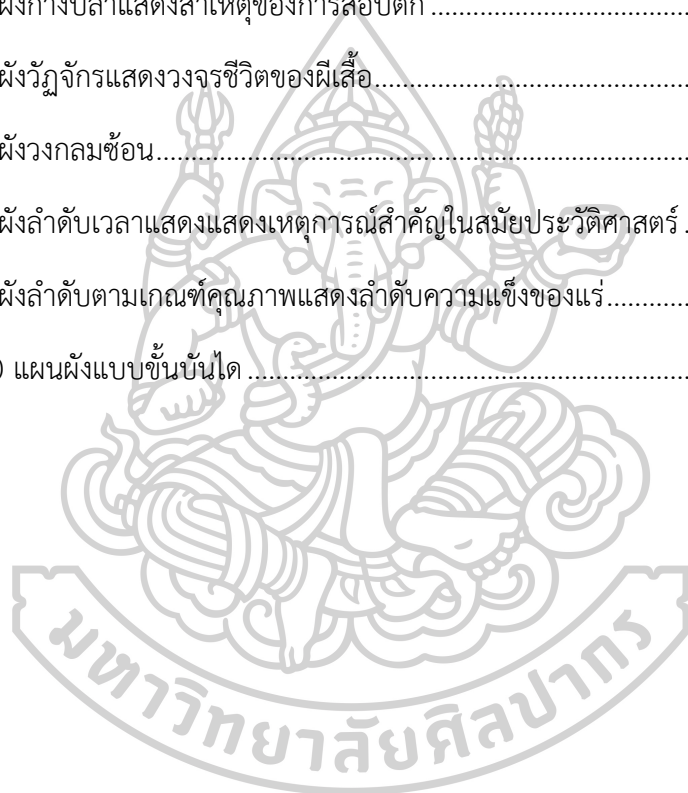
ตารางที่ 1	คะแนนผลการทดสอบวิชาภาษาไทย ด้านการเขียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 – 2564 .....	2
ตารางที่ 2	แสดงโครงสร้างเวลาเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	13
ตารางที่ 3	หน่วยการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	14
ตารางที่ 4	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 รายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 .....	15
ตารางที่ 5	แสดงเนื้อหาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	16
ตารางที่ 6	แบบแผนการวิจัย .....	49
ตารางที่ 7	แผนจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	51
ตารางที่ 8	เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ .....	57
ตารางที่ 9	การกำหนดค่าความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103) .....	59
ตารางที่ 10	การแปลความหมายของค่าระดับความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103) .....	59
ตารางที่ 11	ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	61
ตารางที่ 12	ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	62
ตารางที่ 13	แบบสรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 4 .....	82
ตารางที่ 14	แบบสำรวจค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของแบบสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก.....	83
ตารางที่ 15	แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก .....	84
ตารางที่ 16	ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ .....	85

ตารางที่ 17 ตารางแสดงคะแนนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การเขียนเรื่องตาม  
จินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ..... 107



## สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 แผนที่ความคิด.....	31
แผนภาพที่ 3 ผังแมงมุมแสดงทักษะภาษา.....	33
แผนภาพที่ 4 ผังลำดับขั้นตอนแสดงกระบวนการสอนของรูปแบบการสอนทางตรง .....	33
แผนภาพที่ 5 ผังก้างปลาแสดงสาเหตุของการสอบตก .....	34
แผนภาพที่ 6 ผังวัฏจักรแสดงวงจรชีวิตของผีเสื้อ.....	35
แผนภาพที่ 7 ผังวงกลมซ้อน.....	35
แผนภาพที่ 8 ผังลำดับเวลาแสดงเหตุการณ์สำคัญในสมัยประวัติศาสตร์ .....	36
แผนภาพที่ 9 ผังลำดับตามเกณฑ์คุณภาพแสดงลำดับความแข็งของแร่.....	36
แผนภาพที่ 10 แผนผังแบบขั้นบันได .....	37



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชาติ มีตัวอักษรไทยเป็นตัวอักษรประจำชาติ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ล้ำค่าของคนไทยทุกคน ซึ่งเป็นเครื่องแสดงว่าไทยเราเป็นชาติที่มีวัฒนธรรมมาแต่โบราณและยั่งยืนมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นคนไทยทุกคน จึงต้องตระหนักในความสำคัญของภาษาไทยและควรรักษาภาษาไทยให้ยั่งยืนตลอดไปภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งสามารถกระทำได้โดย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน หรือแสดงท่าทาง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ดังนั้นภาษาไทยจึงเป็นภาษาที่สำคัญที่สุด สำหรับนักเรียนที่ต้องเรียนภาษาไทย และต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาในการสื่อสาร สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องทั้งในการอ่าน การเขียน การใช้ภาษาในบริบทของสังคม หากได้เรียนและจดจำไว้ได้ถูกต้องแม่นยำแล้ว ผู้เรียนก็จะสามารถยึดถือเป็นหลักและนำไปสู่ประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนภาษาไทยไปใช้ในวิถีประจำวันได้ถูกต้องสื่อสารได้ชัดเจน นับว่าเป็นการวางรากฐานการศึกษา ไม่เฉพาะแต่ในความรู้ภาษาไทย แต่ยังเป็นรากฐานของการศึกษาความรู้วิชาอื่น ๆ ด้วย (อัจฉรา เจตบุตร, 2554: 1)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐาน โดยกำหนดสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระด้วยกัน คือ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2 - 3) ซึ่งเป็นสาระและทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นเครื่องมือเพื่อนำไปแสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองในชีวิตจริง

ทักษะการเขียนนับว่าเป็นทักษะพื้นฐานและมีความสำคัญในการเรียนวิชาภาษาไทยและวิชาอื่น ๆ เนื่องจากการเรียนทุกวิชาจำเป็นต้องอาศัยการจดบันทึกข้อมูลความรู้ การสรุปเรื่องราวที่ได้ฟัง ได้ดู หรือเขียนตอบปัญหา เขียนแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อนำมาสร้างสรรค์งานเขียน การเขียนเพื่อถ่ายทอดความคิด จินตนาการ การรู้จักเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมและสละสลวย เป็นกระบวนการสร้างสรรค์อย่างหนึ่งที่มีความซับซ้อน ใช้ทั้งทักษะทางภาษาและกระบวนการเขียน รวมไปถึงความสามารถในการลำดับความคิดเป็นเรื่องราว รู้จักกลั่นกรองความคิดออกมาเป็นภาษาเขียนที่สละสลวย ใช้สำนวนที่ดีของตนเองจัดว่าเป็นการเขียนเรื่องตามจินตนาการหรือการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังคำกล่าวของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2561: 3) ที่กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนซึ่งมีลักษณะของการคิดริเริ่ม โดยที่ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการ และประสบการณ์ของตนมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน สอดคล้องกับ สุทธิธรรม อินทะกนก

(2559: 25) ได้กล่าวถึงการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการเขียนที่ถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ ที่มีความแปลกใหม่โดยอาศัยการใช้ภาษา สำนวนโวหาร ตลอดจนวิธีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ลอกเลียนแบบผู้ใด สร้างงานเขียนให้มีคุณค่า มีความเพลิดเพลิน จรรโลงใจ ตลอดจนให้สารประโยชน์แก่ผู้อ่าน

การจัดการศึกษาในปัจจุบันนี้เน้นการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน การเขียนเชิงสร้างสรรค์หรือการเขียนเรื่องตามจินตนาการจึงเข้ามามีบทบาทต่อการศึกษามากยิ่งขึ้น เพราะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นการเขียนเรื่องตามความรู้สึก นึกคิด โดยการจัดลำดับความคิด เรียบเรียง ประโยคแล้วถ่ายทอด ออกมาเป็นตัวอักษร แสดงให้เห็นถึงความคิดและจินตนาการที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ สิ่งใหม่ๆ ให้ผู้อ่านได้รับรู้และเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกแล้วยังเป็นการพัฒนาสมรรถภาพของผู้เรียนในเรื่องการเขียน การคิด การแสดงออกทางความรู้ ความรู้สึก จินตนาการ และประสบการณ์ของตนเองอย่างอิสระ เนื่องจากการเขียนเรื่องตามจินตนาการมีความสำคัญต่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเขียนและประโยชน์ของการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่มีต่อการเรียนการสอน จึงได้กำหนดเรื่องการเขียนไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2) ส่วนการเขียนเรื่องตามจินตนาการเมื่อพิจารณาจากสาระการเรียนรู้แกนกลางในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายก็จะปรากฏอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 2 มาตรฐาน ท 2.1 ตัวชี้วัดที่ 8 คือเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

แม้ว่าหลักสูตรจะกำหนดให้ผู้เรียนต้องเรียนการเขียนเรื่องตามจินตนาการ แต่ผลการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านเกรินกฐินยังไม่ประสบความสำเร็จซึ่งจะเห็นได้จากคะแนนผลการสอบการเขียนในการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O – NET) รายวิชาภาษาไทย มีคะแนนการเขียนดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนผลการทดสอบวิชาภาษาไทย ด้านการเขียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 – 2564

ปีการศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยของโรงเรียน	คะแนนเฉลี่ยของเขตพื้นที่	คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ
2563	20	12.93	11.55	11.66
2564	20	12.68	11.58	11.63

ที่มา: สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)



จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าในปีการศึกษา 2563 คะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนสูงกว่าระดับเขตพื้นที่การศึกษาและคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ปีการศึกษา 2564 คะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนของโรงเรียนสูงกว่าระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ แต่ต่ำกว่าปีการศึกษา 2563 ซึ่งนโยบายการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐินตั้งเป้าหมายคะแนนการทดสอบต้องสูงกว่าปีที่ผ่านมาร้อยละ 3 ทำให้ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้และจากประสบการณ์การสอนรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐินของผู้วิจัย และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนภาษาไทยภายในโรงเรียนและกลุ่มโรงเรียน จำนวน 5 คน ได้ให้ข้อมูลที่มีความเห็นตรงกันโดยสามารถสรุปได้เป็นประเด็นดังนี้ ด้านนักเรียนมีปัญหาคือ 1) การเขียนเรื่องนักเรียนไม่มีแนวคิดหรือเนื้อหาที่จะเขียนมักจะเขียนเป็นประโยคสั้นๆไม่กี่ประโยค ขาดจินตนาการซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการเขียนเรื่อง 2) การเรียงลำดับเรื่องและเรียบเรียงข้อความเป็นเรื่องราวมีความววน สับสน 3) การเขียนคำไม่ถูกต้อง ทำให้ข้อความไม่ถูกต้อง สำหรับสาเหตุของปัญหาในประเด็นแรกคือนักเรียนไม่มีความรู้และจินตนาการในการสร้างเรื่องราวทำให้ไม่มีเนื้อหาสาระที่จะเขียนเพราะขาดข้อมูลและขาดการฝึกฝน ประเด็นที่ 2 ปัญหาเรื่องการเรียงลำดับเรื่องและเรียบเรียงข้อความ มีความววน สับสน อยู่ในใจความเดียว ซึ่งลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนยังไม่สามารถลำดับความคิด เชื่อมโยงและถ่ายทอดเรื่องราวออกมาโดยใช้ภาษาที่สละสลวยได้ และประเด็นที่ 3 การเขียนคำไม่ถูกต้อง ทำให้ข้อความไม่ถูกต้อง อาจเป็นผลมาจากในปัจจุบันเทคโนโลยีทางการสื่อสารทำให้นักเรียนเข้าถึงได้ง่ายเข้าถึงได้หลากหลายช่องทางเช่นการสื่อสารผ่านเฟซบุ๊ก การสื่อสารผ่านไลน์ การเล่นเกม ซึ่งสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ ในการสื่อสารและการเรียบเรียงข้อมูลต้องกะทัดรัด และมีการใช้คำที่ไม่ถูกต้อง ถ้าผู้เรียนได้พบคำศัพท์ที่สะกดผิด ๆ อาจจะเขียนคำนั้น ๆ ผิดตามไปด้วยและที่สำคัญคือ ขาดการฝึกฝนหรือขาดสื่อที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดจินตนาการ ปัญหาด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการนอกจากจะมีสาเหตุมาจากตัวนักเรียนแล้ว ด้านครูผู้สอนก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาขึ้น เนื่องจากครูผู้สอนยังขาดการนำเทคนิคการสอนใหม่ ๆ มาใช้ขาดสื่อการสอน มากระตุ้นความคิดและการนำเสนอความคิดในงานเขียน การจัดกิจกรรมยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเขียนเรื่องจากความรู้สึก เขียนเรื่องจากจินตนาการได้ นอกจากนี้การให้ระยะเวลาในการฝึกฝนของผู้เรียนยังน้อย จึงส่งผลกระทบต่อ ทำให้การสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการไม่ประสบผลสำเร็จ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการนั้นสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นได้ ด้วยกระบวนการทางเทคนิคและวิธีการสอนที่กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการทางด้านการคิด รูปแบบการเขียนถ่ายทอดเรื่องราวที่แปลกใหม่ รวมถึงได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะเป็นสิ่งที่น่าสนใจไปสู่การพัฒนาการเขียนเรื่องตามจินตนาการให้ดียิ่งขึ้น โดยครูต้องหาสื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดซึ่งนำไปสู่การคิดอย่างสร้างสรรค์ อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ดังคำกล่าวของ วนิดา



กุลภัทร์แสงทอง (2554: 3) ที่กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นครูต้องหมั่นศึกษาเทคนิค วิธีใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเร้าให้นักเรียนเกิดการคิดและจินตนาการที่จะได้ถ่ายทอดออกมาเป็นงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้นอกจากนี้ครูผู้สอนต้องไม่เป็นอุปสรรคในการเรียนการสอน โดยไม่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ไม่เน้นผลงานที่ยึดความถูกต้องของรูปแบบภาษาเป็นเกณฑ์อย่างเดียว แต่ควรเน้นผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาเป็นเกณฑ์ร่วมด้วย เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ทั้งนี้ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมสามารถเร้าความสนใจและความคิดของผู้เรียนได้ เพื่อนำไปสู่การสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้พบว่า วิธีการแก้ปัญหาที่มีหลายวิธี เช่น ใช้วิธีการสอนหรือ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้ แต่นวัตกรรมที่น่าสนใจคือ สื่อประสมและผังกราฟิก การใช้สื่อประสมมาจัดการเรียนการสอนเป็นการนำเอาสื่อหลายรูปแบบทั้งตัวอักษร ภาพ ภาพเคลื่อนไหว ของจริง ของจำลองและเพลงมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลหรือสารที่ได้รับจากการดู การฟัง มาเป็นแรงกระตุ้น หรือแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเขียนถ่ายทอดสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกมาเป็นคำ เป็นประโยค หรือสื่อความเป็นเรื่องราวมีจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ตามแบบฉบับ หรืออัตลักษณ์ของตนเอง นอกจากการใช้สื่อประสมที่กล่าวมาจะสามารถพัฒนาการเขียนเรื่องตามจินตนาการแล้วการนำเทคนิคผังกราฟิกมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะเขียนและลำดับความคิดให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งผังกราฟิกสามารถใช้วางโครงเรื่องในการเขียนได้ ดังที่ Tony Buzan (Buzan, 2003 อ้างถึงใน วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2553: 34) ได้นำความรู้เรื่องสมองมาปรับใช้ในการเรียนรู้ จากการจดบันทึกเป็นบรรทัดๆเป็นแถวๆ เปลี่ยนเป็นปากกาหรือดินสอสีเดียวกันมาบันทึกด้วยคำ ภาพ สัญลักษณ์ แบบขยายกิ่งก้านออกจากศูนย์กลาง ต่อมาเขาก็นำเอาวิธีนี้ไปใช้กับทำงาน และนำมาใช้ในการศึกษาดังเช่น พิมพันธ์ เตชะคุปต์ (2545: 126) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ผังกราฟิก (Graphic Organizers) ในการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นการพัฒนาการคิดในระดับสูงช่วยให้เข้าใจในสิ่งที่เรียน เป็นการฝึกให้คิดและปฏิบัติด้วยตนเอง การทำด้วยตนเองจะทำให้เข้าใจความรู้ เนื้อหาหรือบทเรียนนั้น ๆ ช่วยให้สามารถจำได้ เพราะใช้ความคิดในการจัดระบบข้อมูล ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจ เมื่อมีการออกแบบผังกราฟิก เพื่อนำเสนอช่วยให้จำเนื้อหาความรู้ได้นานและช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลาย และนันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 118) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ผังกราฟิกในด้านของผู้เรียนคือ ช่วยให้ผู้เรียนนำเนื้อหา ความรู้ที่เรียนมาสรุปและเขียนเป็นแผนภาพ ซึ่งผู้เรียนจะมีความเข้าใจและจดจำได้ดี รวมถึงหากมีโอกาสนำเสนอข้อมูลจะมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

การนำสื่อประสมมาใช้ร่วมกับผังกราฟิกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเนื่องจากการเขียนเรื่องตามจินตนาการนั้นต้องอาศัยการคิดเป็นพื้นฐานที่สำคัญ โดย

การใช้สื่อประสมที่หลากหลายทั้งจากการดูภาพ ฟังเสียง และดูภาพเคลื่อนไหวจะช่วยส่งเสริมความคิด จินตนาการของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีความสุข และการนำผังกราฟิกมาใช้ในการพัฒนาการเขียนเรื่องตามจินตนาการก็จะช่วยในเรื่องการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาจากความคิดหลักที่สำคัญสู่ความคิดรองเชื่อมโยงสู่ประเด็นย่อย เพื่อใช้วางโครงเรื่องอันจะช่วยแสดงความสัมพันธ์ของเนื้อหา จัดลำดับเหตุการณ์ของเรื่องก่อนลงมือเขียน จะทำให้เนื้อเรื่องไม่วกวน ผลงานที่ออกมามีคุณภาพและประสบผลสำเร็จจากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อประสมและการใช้ผังกราฟิกในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียน พบว่าผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เช่น งานวิจัยของ อัจฉรา เจตบุตร (2554) พชรณต์ หมวดนุ่น (2555) และมยุรี หอมขจร (2560) พบว่า ผลการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิด จากตำราและงานวิจัยต่างๆ ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมและการใช้ผังกราฟิก ดังนี้

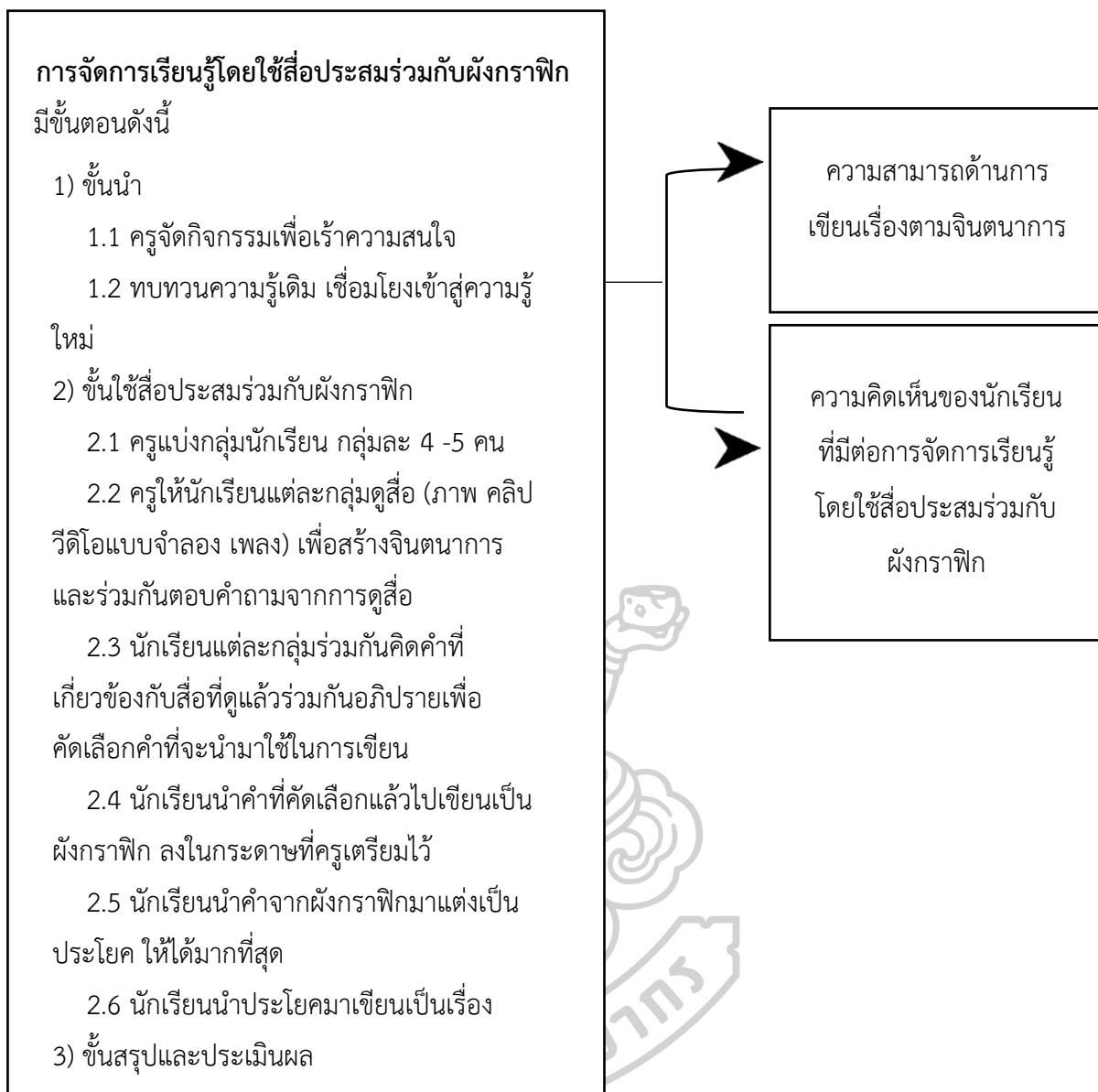
สื่อประสมเป็นการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันในการเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร รูปภาพภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวและเสียงช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกันซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดจินตนาการ มาเป็นแรงกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเขียนถ่ายทอดสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกมาเป็นคำ เป็นประโยค สื่อความเป็นเรื่องราวที่มีจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ดังที่ เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์ (2545: 249) ได้ให้ความหมายไว้ คือ สื่อหลายชนิดที่นำมาใช้ร่วมกันอย่างมีระบบสัมพันธ์กันเพื่อช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาโดยสื่อแต่ละชนิดที่นำมาใช้ต้องมีความสัมพันธ์สนับสนุนซึ่งกันและกัน

การใช้เทคนิคผังกราฟิก (Graphic Organizer) มาใช้สอนการเขียนเพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำหรือเนื้อหาเพื่อนำไปสู่การเขียนเรื่อง เป็นการวางโครงเรื่องให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญๆ แล้วจึงค่อยลงรายละเอียดทีละประเด็น ช่วยขจัดปัญหาการเขียนซ้ำ การเขียนวกวน การลำดับเรื่อง และยังช่วยแก้ปัญหาการใช้ภาษาบกพร่องซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2563: 388) อธิบายความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า ผังกราฟิก ประกอบไปด้วยข้อมูลสำคัญ ๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้ง่าย จึงมีผู้นำมาใช้อธิบายข้อมูล แสดงความหมายและความเชื่อมโยงของความคิดหรือสาระนั้น ๆ ซึ่งสะดวกต่อการจดจำข้อมูลและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจและสามารถจดจำได้รวดเร็วขึ้น การ

สอนโดยใช้ผังกราฟิกจะเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้คิดอย่างมีระบบจึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนา  
งานเขียนในการวางโครงเรื่องของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ช่วยแก้ปัญหาการเขียนซ้ำ การเขียน  
วกวน การลำดับเรื่องได้

ผู้วิจัยจึงสนใจนำสื่อประสมมาใช้ร่วมกับผังกราฟิกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนา  
ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้ผู้เรียนเกิด  
กระบวนการคิด มีจินตนาการและสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ลอกเลียนแบบใครที่สำคัญยังแก้ปัญหาการ  
เขียนเรื่องวกวน สืบสนได้ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) ขั้นนำ 1.1 ครูจัด  
กิจกรรมเพื่อสร้างความสนใจ 1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่ 2) ขั้นสอน ใช้สื่อ  
ประสมร่วมกับผังกราฟิก 2.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 - 5 คน 2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดู  
สื่อ (ภาพ คลิปวีดิโอ แบบจำลอง เพลง) เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูสื่อ  
2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ดูแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะ  
นำมาใช้ในการเขียน 2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียม  
ไว้ 2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค ให้ได้มากที่สุด 2.6 นักเรียนนำประโยคมา  
เขียนเป็นเรื่อง 3) ขั้นสรุปและประเมินผล 3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองาน ครูและนักเรียนกลุ่ม  
อื่นร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ 3.2 นักเรียนเขียนเรื่องเป็นรายบุคคลดังกรอบแนวคิดในการวิจัย  
ในแผนภูมิที่ 1





แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### คำถามการวิจัย

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่
2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

### สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

### ขอบเขตของการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

##### 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนตักศิลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 1 มีโรงเรียนจำนวน 6 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 ห้องเรียน ดังนี้ 1) โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน 2) โรงเรียนวัดสระเปื้อง 3) โรงเรียนวัดธรรมิการาม 4) โรงเรียนวัดทองคั้ง(สละราษฎร์บำรุง) 5) โรงเรียนวัดเทพอาไฟ 6) โรงเรียนวัดมหาสอน มีนักเรียนรวมทั้งหมดจำนวน 76 คนซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน จำนวน 16 คนได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก

#### 2. ตัวแปรในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

#### 3. เนื้อหา

ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาที่นำมาใช้ในวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวชี้วัด ท 2.1 ป 6/3



เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน ท 2.1 ป. 6/8 เขียนเรื่องจินตนาการและสร้างสรรค์ ท 2.1 ป 6/9 มีมารยาทในการเขียน โดยใช้สาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยมีเนื้อหาในการสอน 4 เรื่อง ได้แก่

1. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ
2. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคลิปวิดีโอ
3. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากแบบจำลอง
4. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากบทเพลง

#### 4. ระยะเวลา

ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการดำเนินการวิจัยทั้งหมด 4 สัปดาห์ โดยสอนสัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ชั่วโมงเรียนละ 60 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ซึ่งไม่รวมการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในความหมายเฉพาะของคำที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ตรงกัน ผู้วิจัยได้นิยามความหมายของคำต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก หมายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อหลายชนิดเช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ แบบจำลอง เพลง ร่วมกับผังกราฟิก ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นนำ 1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อเร้าความสนใจ 1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่ 2) ขั้นสอน ใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 2.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 - 5 คน 2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูสื่อ (ภาพ คลิปวิดีโอ แบบจำลอง เพลง) เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูสื่อ 2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ดูแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียน 2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ 2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค ให้ได้มากที่สุด 2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง 3) ขั้นสรุปและประเมินผล 3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองาน ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ 3.2 นักเรียนเขียนเรื่องเป็นรายบุคคล

2. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาในรูปแบบความเรียง มีเนื้อหาน่าสนใจ แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร โดยผู้เรียนนำเสนอประสบการณ์ความรู้ จินตนาการมาใช้โดยมี ภาพ คลิปวิดีโอ แบบจำลอง เพลง มากระตุ้นจินตนาการซึ่งวัดจากการ

ทำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประเด็นการประเมินมี ดังนี้ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) เนื้อหา 3) ความคิดสร้างสรรค์ และ 4) การใช้ภาษา

3. ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึก นึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งวัดได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้
2. นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกรินกฐิน
2. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.1 ความหมายของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.2 ลักษณะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.3 ประโยชน์ของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.4 วิธีสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.5 การวัดผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
3. สื่อประสม
  - 3.1 ความหมายของสื่อประสม
  - 3.2 ลักษณะของสื่อประสม
  - 3.3 ประเภทของสื่อประสม
  - 3.4 ประโยชน์ของสื่อประสม
4. ผังกราฟิก
  - 4.1 ความหมายของผังกราฟิก
  - 4.2 รูปแบบของผังกราฟิก
  - 4.3 ประโยชน์ของผังกราฟิก
  - 4.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยภายในประเทศ
  - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ



## 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ อันประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีทั้งหมด 5 สาระการเรียนรู้ดังนี้

### สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

#### สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

#### สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

#### สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

#### สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ในชีวิตจริง

### หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน

โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐินเป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี เขต 1 ซึ่งจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพและคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษา ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษาและให้โอกาสทางการศึกษาโดยมีเป้าหมายให้นักเรียนมีคุณภาพ มีคุณธรรม มีมาตรฐานตามหลักสูตร และก้าวทันเทคโนโลยีนักเรียนมีทักษะในการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน, 2563: 13)

### โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้  
ตารางที่ 2 แสดงโครงสร้างเวลาเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียน (ชม./ปี)
<b>รายวิชาพื้นฐาน</b>	<b>840</b>
ท 16101 ภาษาไทย	160
ค 16101 คณิตศาสตร์	160
ว 16101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	80
ส 16101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	80
ส 16102 ประวัติศาสตร์	40
พ 16101 สุขศึกษาและ พลศึกษา	80
ศ 16101 ศิลปะ	80
ง 16101 การงานอาชีพ	80
อ 16101 ภาษาอังกฤษ	80
<b>รายวิชาเพิ่มเติม</b>	<b>80</b>
ส16236 หน้าที่พลเมือง	40
ส16206 การป้องกันการทุจริต	40
<b>รายวิชา/กิจกรรม</b>	<b>เวลาเรียน (ชม./ปี)</b>
<b>กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</b>	<b>120</b>
1. กิจกรรมแนะแนว	40
2. กิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี	40
3. กิจกรรมชุมนุม	40
<b>รวมเวลาเรียน</b>	<b>1040</b>
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	10

หมายเหตุ : เวลาเรียนชั่วโมงละ 60 นาที

ตารางที่ 3 หน่วยการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลักภาษาและการใช้ภาษา		
1	การอ่านคำในภาษาไทย	13
2	ชนิดของคำและหน้าที่ของคำ	4
3	ถ้อยคำสำนวน	8
4	ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย	12
5	คำราชาศัพท์	8
6	ประโยคในภาษาไทย	10
7	บทร้อยกรอง	10
8	ภาษาถิ่น	15
วรรณคดีและวรรณกรรม		
1	เห่จับพระบำ	10
2	การเดินทางของพลาญงาม	10
3	จดแล้วจำ	8
4	นักสืบทองอิน	8
5	ศึกไมยราพ	14
6	สุภาพชนสอนจิตเตือนใจ	10
7	กำเนิดมะกะโท	10
8	อำลาอาลัย	10
รวมทั้งหมด		160

ตารางที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 รายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชั่วโมง
6	ประโยคในภาษาไทย	ท 2.1 ป. 6/3 ป. 6/8 ป. 6/9	1. สาระการเขียน การเขียนแผนภาพโครง เรื่อง จะช่วยให้พัฒนาการ เขียนเรื่องตามจินตนาการ ได้อย่างสร้างสรรค์ และ ต้องคำนึงถึงมารยาทใน การเขียน -เขียนเรื่องสั้นๆตาม จินตนาการ -มารยาทในการเขียน	8
6	ประโยคในภาษาไทย	ท 4.1 ป. 6/4	2. สาระหลักการใช้ ภาษาไทยการสื่อสารด้วย การพูด หรือการเขียน จะต้องเข้าใจส่วนประกอบ ของประโยคและเจตนา ของผู้ส่งสารจึงจะสามารถ สื่อสารได้เข้าใจ และ ชัดเจน -บอกส่วนประกอบของ ประโยค -ระบุลักษณะของ ประโยค	2
<b>รวมเวลาเรียน</b>				<b>10</b>

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ประโยคในภาษาไทย เฉพาะใน  
สาระที่ 2 ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน ในเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ จำนวน 8 ชั่วโมง  
เนื้อหาการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกดัง  
ตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ชั่วโมงที่	กิจกรรม/เนื้อหา
1 - 8	<p>เขียนเรื่องจากภาพและสื่อ (ภาพ คลิปวิดีโอ แบบจำลอง เพลง) ที่กำหนด</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนดูสื่อเพื่อสร้างจินตนาการ และตอบคำถามจากสื่อที่ดู</li> <li>- นักเรียนร่วมกันคิดคำจากสื่อที่ดู แล้วคัดเลือกคำที่จะใช้ในการเขียนเรื่องมาเขียนเป็นผังกราฟิก</li> <li>-นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค</li> <li>-นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง</li> <li>-นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานครูและนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ</li> <li>-นักเรียนเขียนเรื่องเป็นรายบุคคล</li> </ul>

## 2. การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นการเขียนเรื่องตามความรู้สึก นึกคิด โดยการจัดลำดับความคิด เรียบเรียงประโยค แล้วถ่ายทอด ออกมาเป็นตัวอักษร การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเขียนที่แสดงให้เห็นถึงความคิดและจินตนาการที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอสิ่งใหม่ ๆ ให้ผู้อ่านได้รับรู้ และเข้าถึงในอารมณ์ ความรู้สึก การเขียนเรื่องตามจินตนาการมีลักษณะเดียวกันกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ศึกษาและขอเสนอความรู้เกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

### 2.1 ความหมายของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ผู้วิจัยขอนำเสนอความรู้เกี่ยวกับความหมายของการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งมีลักษณะเดียวกันกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ดังนี้

ปราณี สุรสิทธิ์ (2549: 40) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึงการเขียนที่ผู้เขียนสร้างคำ แนวคิด จากจินตนาการไม่คัดลอกงานผู้อื่น มีอิสระในการคิดรูปแบบใหม่ ๆ จากของเดิมเป็นผลงานที่มีคุณค่าทางความคิดริเริ่มอย่างเด่นชัด

ถวัลย์ มาศจรัส (2550: 4) การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง งานเขียนที่บ่งบอกถึงความคิดสร้างสรรค์ ที่เขียนด้วยสำนวนของตนเอง หรือมีความทันสมัย มีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับของผู้อ่าน

เกศินี จุฑาวิจิตร (2552: 7) อธิบายไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การเขียนโดยผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอเนื้อหา หรือรูปแบบที่ใหม่ ๆ แตกต่างไปจากเดิม

บุญยแสนอ ตริวิเศษ (2554: 4) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ทุกประเภทมุ่งถ่ายทอดจินตนาการด้วยสำนวนภาษาที่ไพเราะ มีวิธีการเขียนที่อิสระเป็นเอกลักษณ์เฉพาะและงานเขียนนั้นต้องมีคุณค่าทางอารมณ์และสติปัญญา

สุทธีวรรณ อินทะกนก (2559: 25) การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนที่ผู้เขียนถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ ผ่านงานเขียนที่มีความแปลกใหม่โดยอาศัยการใช้ภาษา สำนวนโวหาร ตลอดจนวิธีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ลอกเลียนแบบผู้ใดสร้างงานเขียนให้มีคุณค่า มีความเพลิดเพลิน ตลอดจนให้ประโยชน์แก่ผู้อ่าน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2561: 3) กล่าวว่า การเขียนสร้างสรรค์เป็นการเขียนลักษณะคิดริเริ่มผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์มาเชื่อมโยงความคิด

ดังนั้น สรุปความหมายของการเขียนตามจินตนาการ หรือการเขียนสร้างสรรค์ได้ว่าเป็นการเขียนที่เกิดจากจินตนาการ อารมณ์ ความคิด ความรู้สึกภายในที่ต้องการแสดงออกผ่านตัวอักษร เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกให้มีความแปลกใหม่ทั้งรูปแบบ เนื้อหาและใช้ภาษาที่สละสลวยซึ่งความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนนั้นจะหมายถึงการถ่ายทอดความรู้สึก นึกคิดออกมาเรื่องราวในรูปแบบความเรียง ที่มีเนื้อหาน่าสนใจ ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นโดยผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ความรู้จินตนาการ ในการเขียนเรื่องราว จากภาพ ศิลปวีดิโอ แบบจำลอง เพลง ที่กำหนดให้

## 2.2 ลักษณะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ลักษณะการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งมีลักษณะเหมือนกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ได้มีนักวิชาการอธิบายลักษณะการเขียนสร้างสรรค์ดังนี้

กรมวิชาการ (2532: 7) กล่าวว่า ลักษณะการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีดังนี้

1. ให้ความแปลกใหม่ หมายถึง ความคิดที่ไม่ซ้ำแบบหรือไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่นมาเป็นความคิดที่ผู้เขียนคิดขึ้นเอง หรือดัดแปลงมาอย่างแยกคอกด้วยภูมิปัญญาของตน
2. ใช้ภาษาคมคาย กะทัดรัด ทั้งนี้ต้องเป็นการใช้ภาษาที่ไม่ผิดแปลกไปจากระเบียบของภาษา ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป
3. สามารถเร้าความรู้สึกของผู้รับสาร อาจเป็นความขบขัน ความเศร้า ความพิศมัยดี ความพิศวง ความสงบ ความซาบซึ้ง ความอาลัย ความมั่นใจ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกันก็ได้
4. เป็นประโยชน์ทางตรงและทางอ้อม ให้ข้อคิดเป็นคติในการดำรงชีวิต ชี้ให้เห็นคุณและโทษ แนะนำให้คนรู้จักสังเกต พิจารณาสິงต่าง ๆ โดยแยกคอก ก่อให้เกิดจินตนาการในทางที่ดีที่งาม หรือให้ความเพลิดเพลินแก่จิตใจ ในลักษณะของนันทนาการ



ปราณี สุรสิทธิ์ (2541: 57) และกองทัพ เคลือบพณิชกุล (2542: 23) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเขียนสร้างสรรค์ 3 ประการ ดังนี้

1. มีจินตนาการ ผู้เขียนต้องใช้จินตนาการ หรือความคิดคำนึงเขียนให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ คล้อยตามผู้เขียน โดยผู้เขียนจะต้องสร้างภาพให้แจ่มชัดในความรู้สึกก่อนเสมอ จากนั้นจึงจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานเขียนให้ครบถ้วนเป็นเรื่องราว
2. สำนวนภาษาดี ผู้เขียนต้องเลือกเฟ้นถ้อยคำนำมาเรียบเรียงให้ไพเราะสละสลวย และมีความหมายตามที่ผู้เขียนต้องการ
3. มีคุณค่าทางด้านจิตใจและสติปัญญา ผู้อ่านอ่านแล้วมีความรู้สึกที่จรโลงความดีงามและมองโลกในแง่ดี

สุทธีวรรณ อินทะกนก (2559: 37) ได้สรุปลักษณะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. มีความแปลกใหม่ ทางด้านรูปแบบ เนื้อหา ความคิด คือ ริเริ่มสร้างสิ่งใหม่ โดยจะต้องอาศัยความสามารถ ทักษะ ตลอดจนแรงจูงใจผลิตงานเขียนออกมา โดยงานเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ต้องเป็นสิ่งแปลกใหม่ของความคิดริเริ่มที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น หรืออาจเป็นความคิดริเริ่มที่เกิดจากของเดิมที่มีอยู่ แล้วเอามาผสมผสานจนเกิดเป็นของแปลกใหม่ก็ได้
2. มีเอกลักษณ์ งานเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นสามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของผู้เขียนได้ ซึ่งความเป็นตัวตงดังกล่าวจะกลายเป็นเอกลักษณ์ทางงานเขียนที่ไม่ซ้ำใคร และทำให้งานเขียนเกิดความโดดเด่นจนกลายเป็นสร้างสรรค์ในที่สุด
3. มีคุณค่าต่อสังคม งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ไม่ใช่เพียงงานเขียนที่ถ่ายทอดสารที่แปลกใหม่ไปยังผู้อ่านเท่านั้น แต่งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังต้องทำหน้าที่ต่าง ๆ ให้แก่ผู้อ่านอีกด้วย เป็นต้นว่า การประเทืองปัญญาผู้อ่าน การให้ทรรศนะทางอารมณ์การขัดเกลาจิตใจผู้อ่าน ตลอดจนการจรโลงสังคม
4. ไม่ลอกเลียนแบบ ซึ่งผู้เขียนเชิงสร้างสรรค์ควรสร้างผลงานในรูปแบบใหม่เนื้อหาใหม่ กลวิธีใหม่ แนวคิดใหม่เองทั้งหมด หรือใช้วิธีการต่อยอดความคิดเหล่านั้นและสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เลยก็ได้

จากลักษณะการเขียนเรื่องตามจินตนาการหรือการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ลักษณะของการเขียนเรื่องตามจินตนาการจะต้องมีความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์สามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของผู้เขียนได้โดยการใช้ถ้อยคำที่สามารถกระตุ้นดึงดูดใจ ชวนฟัง ชวนอ่าน ทำให้ผู้รับเกิดความคิด เกิดอารมณ์ เกิดจินตนาการตามความประสงค์ของผู้ส่งสาร

## 2.3 ประโยชน์ของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ มีลักษณะเดียวกันกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ซึ่งมีประโยชน์มากมายหลายประการ ดังที่นักวิชาการและผู้รู้ได้เขียนถึงประโยชน์ไว้ดังนี้

ฉันทพร สระประเทศ (2544: 26) ได้กล่าวถึงประโยชน์ไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์มากทั้งต่อตัวผู้เรียนและครูผู้สอน การเขียนเชิงสร้างสรรค์ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเอง จึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นสำนวนภาษาที่ไพเราะสละสลวยซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอน เพราะจะทำให้เข้าใจนักเรียนเป็นรายบุคคลโดยดูจากงานเขียนที่นักเรียนเขียนขึ้นมา

ลัดดา แก้วประเสริฐชัย (2544: 14) ได้สรุปประโยชน์ของการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. เป็นการฝึกทักษะและพัฒนาการใช้ภาษา ในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสิ่งแวดล้อม และฝึกการสังเกต
2. ช่วยให้รู้จักศัพท์มากขึ้น สามารถเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน วลี ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีชีวิตแก่ผู้อ่าน และก่อความสุขความเพลิดเพลินในการเขียน ทำให้เด็กรักการเขียน
3. รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และยังเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของผู้เขียน ให้อยอมรับและนับถือตนเอง ภูมิใจในตนเองและรู้จักยอมรับผู้อื่น
4. ช่วยให้มีความรู้ความซาบซึ้งในวรรณคดีที่มีคุณค่าต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประสบการณ์สะสมที่นำไปใช้ในโอกาสต่อไป
5. เป็นงานที่สมบูรณ์ ทำทาย สำหรับครู เพราะมีการวางแผนหากลวิธีในการสอน ซึ่งเป็นการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สอนเป็นงานที่สร้างความสุขและก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในการสอน เป็นงานที่สร้างความเชื่อมั่นและคุณค่าให้กับผู้สอน เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

เหมพรรณ โนนทะยะ (2549: 28) กล่าวว่า การเขียนสร้างสรรค์มักควบคู่ไปกับการใช้ถ้อยคำและการสะกดคำที่ถูกต้อง ช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดหาเหตุผลและความคิดเห็นต่าง ๆ แม้แต่ผู้เรียนที่ไม่เคยแสดงความคิดเห็นของตนอย่างแจ่มแจ้งก็จะช่วยให้เกิดความไหวตัวเกี่ยวกับโลกรอบ ๆ ตัวของนักเรียนได้ โดยครูผู้สอนเป็นผู้จัดบรรยากาศที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ที่เขียนเรื่องอย่างสร้างสรรค์ได้ มีการให้กำลังใจ หรือคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้คำพูดให้ตรงกับความรู้สึก

ลักขณา แสงขาว (2553: 80) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์มากสำหรับนักเรียน เพราะช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดได้อย่างอิสระ และครูก็ได้เรียนรู้ความคิด ความรู้ความเข้าใจจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนอีกด้วย

สรุปได้ว่า การเขียนเรื่องตามจินตนาการมีประโยชน์มากมายหลายประการ ทั้งเป็นการฝึกทักษะการเขียน การคิด จินตนาการ ทำให้ทักษะทางภาษาดีขึ้น เป็นการเสริมสร้างศักยภาพของ



ผู้เรียน และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และทำให้ครูได้เข้าใจความคิด ความรู้ความเข้าใจจากการเขียนของผู้เรียนอีกด้วย

## 2.4 วิธีการสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการมีลักษณะเดียวกันกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้มีนักวิชาการเสนอวิธีการสอนไว้ดังนี้

ทักษิณี ศุภเมธี (2542: 34) ได้เสนอแนวทางการสอนดังนี้ คือ เริ่มจากการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนลงมือเขียน โดยการให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างประโยคให้สมบูรณ์ หรือให้นักเรียนตั้งชื่อภาพ หรือตั้งชื่อเรื่องที่ครูอ่านให้ฟัง ฝึกให้นักเรียนเรียงคำให้เป็นประโยค และเรียบเรียงประโยคให้มีความต่อเนื่องกัน ฝึกเขียนบรรยายภาพ เขียนตอบคำถาม เขียนเล่าเรื่องจากประสบการณ์ เขียนเล่าเรื่องจากการไปทัศนศึกษาสถานนอกสถานที่ เขียนเล่านิทานที่ได้ฟังมา หรือฝึกเขียนจดหมายประเภทต่าง ๆ

ณภัทร สระประเทศ (2544: 22 – 24) กล่าวว่า ในการสอนครูจะต้องสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเอง มีความสนุกสนาน มีสื่อที่เร้าใจและครูต้องเอาใจใส่นักเรียน หลักการสอนมีดังนี้

1. การให้นักเรียนได้แสดงแนวความคิดใหม่และมีความหมายถือเป็นการกระทำที่สร้างสรรค์
2. การเขียนสร้างสรรค์ควรมีหลายแบบตามความต้องการของนักเรียน
3. สร้างบรรยากาศให้อบอุ่น สนับสนุนให้นักเรียนได้เขียนอย่างอิสระ
4. กระตุ้นให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมมาเขียน

สำลี รักสุทธี (2553: 134 - 148) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเขียนเป็น ดังนี้ การเขียนเพื่อการสื่อสารที่ต้องใช้ความรู้ ความคิด ข้อมูล ตลอดจนจินตนาการในการเขียน โดยเริ่มจากการเขียนง่าย ๆ ที่นักเรียนปฏิบัติได้

1. เขียนคำ กลุ่มคำและประโยคจากภาพ เป็นการฝึกให้เขียนตามความรู้ ตามข้อมูล เป็นการเขียนจากรูปธรรมซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเขียนจากสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือการเขียนจากความคิดจินตนาการ

2. เขียนคำหรือบทสนทนาจากภาพ การให้นักเรียนเขียนคำสนทนาของคนหรือสัตว์สิ่งๆจะทำให้ให้นักเรียนได้พัฒนาการเขียนสื่อความเพื่อก้าวสู่การเขียนเรื่องได้ดีขึ้น

3. เขียนลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง เพื่อนักเรียนจะได้ฝึกใช้ความคิดหรือแปลความคิดจากภาพ เหตุการณ์ที่เห็นว่า ควรเขียนสื่อความคตินั้นให้คนอื่นรู้ได้อย่างไร ซึ่งจะนำนักเรียนสู่การพัฒนาการเขียนต่อไป

4. ให้นักเรียนฝึกเขียนข้อความ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร ทำไม และเพราะอะไร

5. ให้นักเรียนฝึกเขียนอย่างหลากหลาย โดยนำเรื่องใกล้ตัวนักเรียนมาเป็นสถานการณ์ เพราะในชีวิตจริงนักเรียนจะพบเห็น สัมผัส รับรู้กับสิ่งใกล้ตัว

6. เขียนความคิดออกมาเป็นประโยค หรือเรื่องสั้น ๆ ให้นักเรียนฝึกเขียนความคิดของตนเอง ให้ผู้อื่นรู้ การเขียนในขั้นนี้เป็นการเขียนในเชิงนามธรรม หรือเขียนความคิด จินตนาการของตนให้คนอื่นรับรู้ เป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวอักษร โดยเริ่มจากกิจกรรมตามลำดับดังนี้

6.1 ฝึกเขียนกลุ่มคำหรือวลีตามความคิด

6.2 ฝึกเขียนหรือแต่งประโยคตามความคิดจินตนาการ

6.3 ให้นักเรียนจากเรื่องที่กำหนด ควรเป็นเรื่องใกล้ตัว เรื่องที่นักเรียนสนใจ และเรื่องที่นักเรียนชอบ

6.4 ให้นักเรียนฝึกแต่งนิทานสั้น ๆ โดยฝึกเขียนต่อเนื่อง มีตัวละครไม่มาก

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2561: 9) กล่าวถึงแนวการจัดกิจกรรมการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่าควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. กำหนดกิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ให้มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน โดยจะต้องคำนึงถึงหลักสูตรแต่ละระดับชั้น ว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร และกิจกรรมนั้นสนองวัตถุประสงค์ใดในหลักสูตร
2. การจัดกิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ ควรได้มีการสัมพันธ์กับกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วย
3. จัดลำดับความยากง่ายของกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน
4. ใช้สื่อที่จูงใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ และรักในการเขียน
5. ให้ผู้เรียนสามารถจินตนาการในการแสดงความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ

สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ได้ผลนั้นผู้สอนต้องจัดกิจกรรมที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นและส่งเสริมด้านความคิดจินตนาการ ควบคู่กับการจัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการแสดงความคิดเพื่อให้นักเรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่สร้างสรรค์เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่แปลกใหม่โดยไม่จำกัดความคิดอย่างเช่น ฝึกเขียนเรื่องจากสิ่งใกล้ตัว เขียนเรื่องจากสิ่งที่ย้ายไปยาก เขียนคำจากภาพ เขียนประโยคจากภาพ หรือใช้สื่อมากระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นต้น

## 2.5 การวัดผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการมีลักษณะเดียวกันกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้มีนักวิชาการเสนอวิธีการวัดผลการเขียนไว้ดังนี้

ถวัลย์ มาศจรัส (2550: 171 - 172) ได้กล่าวถึงในการตัดสินการเขียนเรื่องไว้ดังนี้

1. ความชัดเจน ได้แก่ ความแจ่มชัดทางภาษาเขียนที่กระชับไม่คลุมเครือ
2. ความกระชับของถ้อยคำ ได้แก่การใช้ถ้อยคำที่ตรงความหมาย

3. คำมีอำนาจสามารถสะกดให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมไปกับลีลาการเขียนในแต่ละบท ในแต่ละตอนอย่างต่อเนื่อง

4. มีแนวคิดใหม่ในท่วงทำนองการเขียนแต่ละครั้ง มีการถ่ายทอดความคิดแปลกใหม่ที่มีคุณค่าอยู่เสมอ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกที่ไม่จำเจ

5. มีความงดงามและสละสลวย คือ การเลือกใช้คำ การใช้ประโยคที่เป็นเอกภาพเดียวกัน อ่านแล้วไม่สะดุด ถ้อยคำสละสลวย

วนิดา กุลภัทร์แสงทอง (2554: 106 - 107) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ดังนี้

1. การตั้งชื่อเรื่อง ได้แก่ (1) ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมกับภาพหรือเรื่อง กระชับน่าสนใจ (2) ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมกับภาพหรือเรื่อง กระชับแต่ไม่น่าสนใจ

2. การใช้ภาษาใช้สื่อความได้ชัดเจน เห็นภาพ เกิดความรู้สึกคล้อยตาม (คะแนนเต็ม 3 คะแนน) ได้แก่ (1) ใช้คำถูกต้อง สื่อความได้ชัดเจนเห็นภาพทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม (2) ใช้คำถูกต้อง สื่อความได้ชัดเจนแต่ไม่เห็นภาพและไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม (3) ใช้คำไม่ถูกต้องสื่อความหมายไม่ชัดเจนไม่ทำให้เห็นภาพและไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม

3. เนื้อเรื่อง (คะแนนเต็ม 3 คะแนน) ได้แก่ (1) เนื้อหาถูกต้องสอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นและครบถ้วน (2) เนื้อหาถูกต้องสอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นแต่ไม่ครบถ้วน (3) เนื้อหาถูกต้องไม่สอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นและไม่ครบถ้วน

4. ลำดับเนื้อหาได้ต่อเนื่องสอดคล้องกันตลอดเรื่อง (คะแนนเต็ม 2 คะแนน) ได้แก่ (1) ลำดับเนื้อหาได้ต่อเนื่องสอดคล้องกันตลอดเรื่อง (2) ลำดับเนื้อหาได้ต่อเนื่องแต่บางช่วงไม่สอดคล้องกัน

5. การคิดริเริ่ม (คะแนนเต็ม 3 คะแนน) ได้แก่ (1) มีความคิดในการเขียนแปลกใหม่ไม่ซ้ำหรือเลียนแบบ (2) มีความคิดในการเขียนแปลกใหม่แต่ดัดแปลงมาจากของผู้อื่น

6. การสะกดคำ (คะแนนเต็ม 2 คะแนน) ได้แก่ (1) เขียนหนังสือไม่ตกล่น ถูกทุกคำ (2) เขียนหนังสือตกล่น เขียนผิด 1-5 คำ

จะมีน้ำหนักแตกต่างกันไปตามความยากง่ายของแต่ละประเด็น โดยใช้แบบจัดอันดับคุณภาพ 3,2,1 ระดับ 3 เท่ากับ ดี (คะแนน 11-15 คะแนน) ระดับ 2 เท่ากับ พอใช้ (คะแนน 6-10 คะแนน) ระดับ 1 เท่ากับ ปรับปรุง (คะแนน 1-5 คะแนน)

จงกล วจนะเสถียร (2559: 78-79) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. การตั้งชื่อเรื่อง ได้แก่ (1) ชื่อเรื่องสื่อความได้เหมาะสมกับเรื่องกระชับน่าสนใจ (2) ชื่อเรื่องสื่อความได้เหมาะสมกับเรื่องแต่ไม่กระชับ ไม่น่าสนใจ (3) ชื่อเรื่องสื่อความไม่เหมาะสมกับเรื่อง ไม่กระชับ ไม่น่าสนใจ

2. เนื้อเรื่อง และการเรียงลำดับเหตุการณ์ ได้แก่ (1) เนื้อหามีสาระถูกต้องชัดเจน มีประเด็นครบถ้วนเรียงลำดับเหตุการณ์ได้ต่อเนื่อง สอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง (2) เนื้อเรื่องมีสาระถูกต้อง แต่มีประเด็นไม่ครบถ้วน เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ต่อเนื่อง แต่บางช่วงไม่สอดคล้องกัน (3) เนื้อหามีสาระไม่ถูกต้อง ชัดเจน มีประเด็นไม่ครบถ้วน เรียงลำดับเหตุการณ์ไม่ต่อเนื่อง ใจความววน

3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้แก่ (1) ใช้คำถูกต้องหลากหลายมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สื่อความได้ชัดเจนเห็นภาพเกิดความรู้สึกคล้อยตาม (2) ใช้คำถูกต้องหลากหลายมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่สื่อความได้ไม่ค่อยชัดเจน ไม่เห็นภาพ ไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม (3) ใช้คำถูกต้องหลากหลาย มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่สื่อความได้ไม่ชัดเจน ไม่เห็นภาพ ไม่เกิดความรู้สึก

4. การเขียนคำเชื่อมโยงประโยค ได้แก่ (1) ใช้คำเชื่อมโยงประโยคเหมาะสม สละสลวย อ่านแล้วสัมพันธ์ต่อเนื่อง (2) ใช้คำเชื่อมโยงประโยคเหมาะสมแต่ยังไม่สละสลวยอ่านแล้วสัมพันธ์ต่อเนื่อง (3) ใช้คำเชื่อมโยงประโยคไม่เหมาะสม ไม่สละสลวย อ่านแล้วไม่สัมพันธ์ต่อเนื่อง

5. การเขียนสะกดคำ ได้แก่ (1) เขียนสะกดคำถูกต้องทุกคำ (2) เขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง 1-5 คำ (3) เขียนสะกดคำไม่ถูกต้องมากกว่า 5 คำ

โดยในแต่ละข้อจะมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 2 และ 1 ตามลำดับ แต่จะมีน้ำหนักแตกต่างกันไปตามความยากง่ายของแต่ละประเด็น มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1. การตั้งชื่อเรื่อง (มีน้ำหนัก เท่ากับ 1) คะแนนเต็ม 3 คะแนน
2. เนื้อเรื่อง และการเรียงลำดับเหตุการณ์ (มีน้ำหนัก เท่ากับ 3) คะแนนเต็ม 9 คะแนน
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (มีน้ำหนัก เท่ากับ 2) คะแนนเต็ม 9 คะแนน
4. การเขียนคำเชื่อมโยงประโยค (มีน้ำหนัก เท่ากับ 2) คะแนนเต็ม 6 คะแนน
5. การเขียนสะกดคำ (มีน้ำหนัก เท่ากับ 1) คะแนนเต็ม 3 คะแนน

รวม 5 ประเด็นการประเมิน จะมีคะแนนเต็ม 30 คะแนนโดยมีการแปลความหมายแบบวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้ คะแนนระหว่าง 24 – 30 หมายถึง ดี , คะแนนระหว่าง 17 - 23 หมายถึง พอใช้ , คะแนนระหว่าง 10 - 16 หมายถึง ต้องปรับปรุง

สรุปได้ว่าในการประเมินผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการหรือการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ต้องพิจารณาในหลาย ๆ ด้าน และกำหนดเกณฑ์ในการประเมินให้ชัดเจนครอบคลุมในทุกๆด้าน เพื่อประโยชน์ของทั้งผู้เรียนและผู้สอนดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตาม

จินตนาการเป็น 4 ด้าน คือ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) เนื้อหา 3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และ 4) การใช้ภาษา

### 3. สื่อประสม

สื่อประสม เป็นการนำสื่อการสอนหลายอย่างมาใช้ร่วมกันและสัมพันธ์กัน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระในลักษณะของสื่อแต่ละชั้นส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของสื่อประสมไว้ดังนี้

#### 3.1 ความหมายของสื่อประสม

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของสื่อประสมไว้ดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2543: 266) ได้ให้ความหมายของสื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลายๆ ประเภทมาใช้ร่วมกัน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด ในการใช้สื่อต้องทำตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหาที่สอน ในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสร้างสื่อที่หลากหลายในการนำเสนอ

เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์ (2545: 249) อธิบายความหมายของสื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลายชนิดมาใช้ให้สัมพันธ์กันสนับสนุนซึ่งกันและกันเพื่อช่วยถ่ายทอดเนื้อหาสาระ

กิดานันท์ มลิทอง (2548: 192) กล่าวถึงสื่อประสมไว้ว่า เป็นการบรรจบกันระหว่างเทคโนโลยีระบบแอนะล็อกและดิจิทัลในปัจจุบันทำให้ สามารถอธิบายได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ความหมายของสื่อประสมแบบเก่าและสื่อประสมแบบใหม่ที่มีการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ดังนี้

สื่อประสมแบบเก่า หมายถึง การนำสื่อหลายชนิดมาใช้ร่วมกัน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด การใช้สื่อต้องทำตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหาที่สอน

สื่อประสมแบบใหม่ หมายถึง การนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบต่างๆ และการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ “multimedia” ลักษณะสื่อประสมแบบใหม่จึงใช้อีกอย่างหนึ่งได้ว่า “computer media”

จากการศึกษาความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลายๆ ชนิดมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุอุปกรณ์และวิธีการ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพ เกิดประโยชน์สูงสุด

#### 3.2 ลักษณะของสื่อประสม

ลักษณะของสื่อประสมมีนักการศึกษาได้อธิบายไว้หลายท่านดังนี้



กิดานันท์ มลิทอง (2543: 271 - 272) ได้อธิบายลักษณะของสื่อประสมไว้ดังนี้ สื่อประสมในปัจจุบันจะใช้คอมพิวเตอร์นำเสนอทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว และภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ เพื่อรวมเป็นองค์ประกอบในลักษณะของ “สื่อหลายมิติ” โดยก่อนการประมวลผลต้องปรับรูปแบบดังนี้

1. ภาพนิ่ง รูปแบบที่นิยมใช้กันมาก 2 รูปแบบ คือ กราฟิกแผนที่บิต (bitmapped graphics) จะมีชื่อลงท้ายด้วย .gif .tiff และ .bmp และกราฟิกเส้นสมมติ (vector graphics) จะมีชื่อลงท้ายด้วย .eps, .wmf และ .pict

2. ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง “แอนิเมชัน” (animation) ซึ่งนำภาพกราฟิกที่วาดหรือถ่ายเป็นภาพนิ่งไว้มาสร้างให้เคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีประโยชน์ในการจำลองสถานการณ์จริง

3. ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์บรรจุ ในคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องใช้โปรแกรมและอุปกรณ์เฉพาะในการจัดทำ และมีขนาดใหญ่มาก ต้องปรับขนาดแฟ้มภาพลงด้วยการบีบอัดภาพ (compression)

4. เสียง เสียงที่ใช้จำเป็นต้องบันทึกและจัดรูปแบบเฉพาะเพื่อใช้ได้

จรรยา เหนียนเฉลย (2546: 172 - 173) ได้จำแนกลักษณะของสื่อประสมตามลักษณะของสื่อและลักษณะการใช้ เป็น 2 ประเภท คือ

1. การสอนโดยใช้สื่อประสม เป็นการสอนที่ใช้สื่อหลากหลาย เช่น วัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีการ เป็นต้น

2. การเสนอสื่อประสม เป็นการเสนอสื่อประเภทฉาย เช่น สไลด์ ภาพยนตร์ พร้อมกับสื่อเสียง เช่น แผ่นใสหรือเทป บันทึกเสียง โดยฉายบนจอตั้งแต่ 2 จอขึ้นไป

สรุป สื่อประสมในปัจจุบันจะใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลักในการเสนอสารสนเทศในรูปแบบรวมของข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว และภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ บางครั้งอาจใช้ รูปภาพ แบบจำลอง ของจริง และสมุดลำดับภาพแทนคอมพิวเตอร์ในการเสนอสารสนเทศได้ตามความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

### 3.3 ประเภทของสื่อประสม

ในการแบ่งประเภทของสื่อประสมนี้ มีนักการศึกษาจำแนกสื่อประสมไว้ดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2543: 93) ได้แบ่งสื่อประสมออกเป็น 2 ประเภทด้วยกันคือ

1. ชุดการเรียน สำหรับผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง

2. ชุดการสอน สำหรับผู้สอนได้ใช้สื่อเพื่อการถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ในแต่ละวิชา เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียน ซึ่งมีลักษณะดังนี้

- 2.1 เป็นการเรียนการสอนที่เหมาะสมตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
- 2.2 เหมาะสมกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน
- 2.3 สื่อที่สามารถสร้างความสนใจของนักเรียนได้ดี
- 2.4 มีคำแนะนำและวิธีใช้อย่างละเอียดต่อการนำไปใช้
- 2.5 มีวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอนทั้งหมดที่กำหนดไว้ในบทเรียนครบ

ดังนั้นไม่ว่าการนำชุดสื่อประสมที่เป็นชุดการเรียนหรือชุดการสอนไปใช้ก็ตามย่อมมีคุณค่าต่อการเรียนของนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง

จรรยา เหนียนเฉลย (2546: 172) ได้แบ่งประเภทของสื่อประสม โดยจำแนกตามจุดมุ่งหมายและลักษณะการใช้ดังนี้

1. จำแนกตามจุดมุ่งหมาย แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ
  - 1.1 เพื่อจุดหมายหลายอย่าง สื่อประสมประเภทนี้มีที่อยู่ในรูปของสื่อหลายชิ้นอยู่รวมกันแล้วใช้สอนได้หลายเรื่องเรียกว่า “ชุดอุปกรณ์”
  - 1.2 เพื่อจุดมุ่งหมายเฉพาะอย่าง ใช้สื่อหลายชนิดมารวมกัน แต่สอนได้เพียงเรื่องเดียว เรียกว่า “ชุดการสอน” (Learning Package)
2. จำแนกตามลักษณะของสื่อและลักษณะการใช้ มี 2 แบบ คือ
  - 2.1 การสอนโดยใช้สื่อประสม เป็นการสอนที่ใช้สื่อหลายอย่างทั้งสื่อที่เป็นวัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
  - 2.2 การเสนอสื่อประสม (Multi-Media Presentation) เป็นการใช้อุปกรณ์หลายอย่างกับสื่อเสียงพร้อมกันโดยฉายบนจอตั้งแต่ 2 จอขึ้นไป

จिरันท์ เสชู (2561: 49) กล่าวว่าประเภทของสื่อประสมสามารถแบ่งได้ 3 ประเภทดังนี้

1. สื่อประสมที่เป็นวัสดุอุปกรณ์และกระบวนการเข้าร่วมกัน นำมาใช้สำหรับการเรียนการสอนปกติทั่ว ๆ ไป เช่น ชุดอุปกรณ์ ชุดการเรียนการสอน บทเรียนแบบโปรแกรม โปรแกรมสไลด์ ศูนย์การเรียน สามารถให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในการกระทำ หรือปฏิบัติกิจกรรม เป็นการเข้าใจแก่ผู้เรียนสามารถให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเองหรือใช้เมื่อขาดครูผู้สอนได้ สามารถให้ผู้เรียนรับผิดชอบต่อกลับทันที และได้รับความรู้สึภาคภูมิใจในความสำเร็จสามารถใช้ประกอบการศึกษาทางไกลให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. สื่อประสมประเภทฉาย เป็นการประสมโดยมีข้อจำกัดที่ความสามารถและคุณสมบัติเฉพาะตัวของอุปกรณ์เครื่องฉายเป็นสำคัญ เช่น สไลด์ประกอบเสียงและวีดิทัศน์ ประกอบเสียงสไลด์ และแผ่นโปร่งใส วีดิโออิมเมจ เป็นต้น และฉายบนจอตั้งแต่ 2 จอขึ้นไป เป็นการใช้อุปกรณ์ประกอบการศึกษาและการเรียนการสอน โดยเฉพาะสำหรับผู้เรียนที่ชอบการเรียนรู้จากการอ่านภาพ แม้ว่าบางครั้งราคาการผลิตอาจสูงกว่าและมีความซับซ้อนในการผลิต แต่ผลที่ได้รับจากการเสนอด้วยสื่อ

ประเภทนี้คือ การได้รับผลโดยตรง ซึ่งเป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวที่สื่ออื่นไม่สามารถทำได้ คือผลในความรู้สึก อารมณ์และสุนทรียภาพแก่ผู้ชม ทั้งยังช่วยดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมได้ติดตามอย่างตื่นตาตื่นใจ และมีประสิทธิภาพซึ่งเป็นการช่วยในการเรียนการสอน

3. สื่อประสมระบบการสื่อสารกับเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับอุปกรณ์อื่น เช่น เครื่องเล่นซีดี-รอม เครื่องเสียงระบบดิจิตอล เครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์ เป็นต้น เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานคำนวณ ค้นหาข้อมูล แสดงภาพวีดิทัศน์และมีเสียงต่าง ๆ การทำงานของสื่อหลาย ๆ อย่างในสื่อประสมประกอบด้วยการทำงานของระบบเสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพนิ่ง (Still Image) วีดิทัศน์ (Video) และไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในไฮเปอร์เท็กซ์จะแสดงเนื้อหาหลักของเรื่องราวที่กำลังอ่านขณะนั้น โดยเน้นเนื้อหาถ้าคำใดสามารถเชื่อมจากจุดหนึ่งในเนื้อหาไปยังเนื้อหาอื่นได้ก็จะทำเป็นตัวหนาหรือขีดเส้นใต้ไว้เมื่อผู้ใช้หรือผู้อ่านต้องการจะดูเนื้อหาที่สามารถใช้เมาส์คลิกไปยังข้อมูลหรือคำเหล่านั้นเพื่อเรียกมาดูรายละเอียดของเนื้อหาได้

สรุปได้ว่า ประเภทของสื่อประสมสามารถจำแนกได้ตามลักษณะการใช้ คือ สื่อประสมที่มุ่งเน้นการขยายความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เรียน สื่อประสมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาได้ตามความแตกต่างของบุคคล

สำหรับการวิจัยครั้งนี้สื่อประสมที่ผู้วิจัยเลือกใช้คือ ภาพ คลิปวิดีโอ แบบจำลอง และบทเพลง สื่อเหล่านี้มีผลต่อการจัดการเรียนการสอนในเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ดังนี้ 1) ภาพ ช่วยทำให้นักเรียนเห็นรูปร่าง ลักษณะ ขนาด สี สัน รูปทรง รายละเอียดต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิด มีความรู้สึก และมีข้อมูลที่จะนำมาเรียบเรียงเป็นเรื่องราว 2) คลิปวิดีโอ เป็นสื่อที่สามารถแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกได้ดีเพราะมีภาพ เสียง และเรื่องราว ทำให้นักเรียนเกิดจินตนาการ เกิดแนวคิดที่หลากหลาย 3) แบบจำลอง เป็นสื่อที่ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพได้หลายมิติ เป็นรูปธรรม มีสีสัน เป็นสิ่งเสมือนจริง และสามารถสัมผัสได้ และ 4) บทเพลง เป็นสื่อที่มีทำนองจังหวะ มีเนื้อร้องและเสียงดนตรี ทำให้นักเรียนเกิดอารมณ์ร่วมไปกับบทเพลง สื่อประสมทั้ง 4 นี้ เป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีแนวคิด มีข้อมูล และสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างมีคุณภาพ

### 3.4 ประโยชน์ของสื่อประสม

สื่อประสมมีประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนหลายประการเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อประสมไว้ดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2543: 275) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้สื่อประสมในการศึกษา ดังนี้



1. ดึงดูดความสนใจ บทเรียนสื่อประสมในลักษณะสื่อหลายมิติ จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน

2. การสืบค้นเชื่อมโยงฉับไว ด้วยสมรรถนะของการเชื่อมโยงหลายมิติทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ได้กว้างขวางรวดเร็วโดยไม่จำเป็นต้องเรียงไปตามลำดับ

3. การโต้ตอบระหว่างสื่อและผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนและสื่อมีปฏิสัมพันธ์กัน

4. ทดสอบความเข้าใจ ผู้เรียนบางคนอาจไม่กล้าถามข้อสงสัยหรือตอบคำถามในห้องเรียน

5. ให้สารสนเทศหลากหลาย ด้วยการใช่วิดีโอและวีดิทัศน์ในการให้ข้อมูลและสารสนเทศหลากหลายรูปแบบ

6. สนับสนุนความคิดรวบยอด โดยการเสนอสิ่งที่ให้ตรวจสอบย้อนหลังและแก้ไขจุดอ่อนในการเรียน

จรรยา เหนียนเฉย (2546: 173 - 175) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อประสม ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ดี
2. ช่วยประหยัดเวลา
3. ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ตามความสามารถและความพร้อมของแต่ละบุคคล
4. ช่วยดึงดูดความสนใจเพราะสื่อประสมจะเป็นการผสมผสานกันของสื่อที่มีการนำเอาเทคนิคการผลิตแบบต่างๆมาใช้ ทำให้น่าสนใจ

5. ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากข้อได้เปรียบในหลายรูปแบบของสื่อประสม (The Strengths of Multi-image) ในด้านของ

5.1 เห็นการเปรียบเทียบ (Comparison) ในกรณีภาพมีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน การฉายให้เห็นทีละหลายภาพจะเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนกว่า

5.2 เห็นความแตกต่างกัน (Contrast) ระหว่างภาพที่ฉายต่อเนื่องบนจอ

5.3 สามารถเห็นภาพจากหลายมุมมอง (Multiple Perspective) ภาพเดียวกันอาจจะสามารถดูได้จากหลายมุม โดยการเปลี่ยนมุมมอง ซึ่งจะมีผลเกี่ยวกับการรับรู้ของสิ่งนั้น ๆ ได้ มองเห็นภาพที่แตกต่างกันออกไป

5.4 เห็นความต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนของภาพ (Sequence) เพราะภาพจะมีการฉายสลับกันบนจอ

5.5 การนำภาพประเภทต่าง ๆ มาวางเคียงกัน (Juxta Position) เช่น ภาพตามแนวตั้ง แนวตรง แนวนอน จะทำให้เห็นภาพพจน์ชัดเจนตามขนาด รูปร่าง ของภาพได้

5.6 มีการจัดภาพเด่นตรงกลาง (Direct Emphasis) ซึ่งทำให้ผู้เรียนจะพุ่งความสนใจไปยังจุดเด่นของภาพชุดนั้น โดยมีภาพอื่นเป็นส่วนประกอบ

5.7 ผู้เรียนนอกจากจะรู้ถึงจุดหลัก คือ ภาพเด่นแล้ว ยังจะต้องได้เห็นถึงภาพที่เป็นจุดเน้นรอง (Sustain Emphasis) ที่สนับสนุนภาพหลักโดยอาจจะฉายภาพนิ่งเป็นหลักอยู่ 1 จอ แล้วเปลี่ยนภาพบนจออื่น

5.8 ผู้เรียนจะได้รับรู้ถึงภาพที่มีการเคลื่อนไหว (Motion Effect) ที่เปลี่ยนแปลงทีละน้อยแบบภาพยนตร์การ์ตูน (Animation)

5.9 ผู้เรียนจะได้ชมภาพทั้งภาพนิ่งและภาพที่มีการเคลื่อนไหวได้พร้อม ๆ กันจากการฉาย (Combining Motion and Still Pictures) โดยจะเป็นการผสมผสาน

5.10 ภาพที่แลเห็นติดต่อกันกว้างขวาง แม้จะเป็นภาพเดี่ยวก็สามารถดูได้เป็นจอกว้างติดต่อกันทั้ง 3 จอ (Panorama)

สรุป ประโยชน์ของสื่อประสมคือ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนการสอนได้อย่างมากช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและเหมาะสมกับผู้เรียนทุกเพศทุกวัย และผู้สอนสามารถเลือกสื่อประสมให้เหมาะกับเนื้อหาวิชาได้อย่างหลากหลาย

#### 4. ผังกราฟิก

ผังกราฟิก (Graphic) เป็นเทคนิคการพัฒนาทักษะการคิดที่นิยมใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด เมื่อพูดถึงผังกราฟิกบางคนอาจไม่คุ้นหู แต่ถ้าพูดถึงแผนผังความคิด (Mind Mapping) หลายท่านรู้จักดี ความจริงแล้วผังกราฟิกมีหลากหลายลักษณะหรือรูปแบบ ผังความคิดเป็นเพียงรูปแบบหนึ่งในหลายรูปแบบของผังกราฟิกดังกล่าวทั้งผังกราฟิกและแผนผังความคิดจึงสามารถใช้ร่วมกันได้

##### 4.1 ความหมายของผังกราฟิก

ผังกราฟิกเป็นแผนผังหรือแผนภาพที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างความคิดกับเนื้อหาหลักและเนื้อหาย่อยของเรื่อง ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของผังกราฟิกไว้ดังนี้

พิมพันธ์ เตชะคุปต์ (2545: 47) กล่าวถึงความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า ผังกราฟิกคือการสื่อสารเพื่อให้นำเสนอข้อมูล หรือความรู้ จากแหล่งต่างๆมาจัดระบบให้มีความเข้าใจง่าย ชัดเจนและจดจำได้นาน

วิโพภรณ์ วัฒนานิมิตกุล (2550: 146) ได้ให้ความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า ผังกราฟิกประกอบไปด้วยความคิดหรือข้อมูลสำคัญ ๆ ที่เชื่อมโยงกัน เป็นเทคนิคที่สามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และจดจำได้นาน

ทิตานา แชมมณี (2563: 388) อธิบายความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า ผังกราฟิก ประกอบไปด้วยข้อมูลสำคัญ ๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้ง่าย

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 117) ได้ให้ความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า เป็นภาพแสดงความคิดที่ประกอบด้วยข้อมูลที่เชื่อมโยงกันในรูปแบบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบที่มีหัวข้อใหญ่และย่อยไล่เรียงไปตามลำดับอย่างเป็นเหตุเป็นผลทำให้เห็นโครงสร้างของความรู้หรือเนื้อหานั้น หรือกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงของความคิดที่มองเห็นได้และอธิบายได้อย่างเป็นระบบชัดเจน

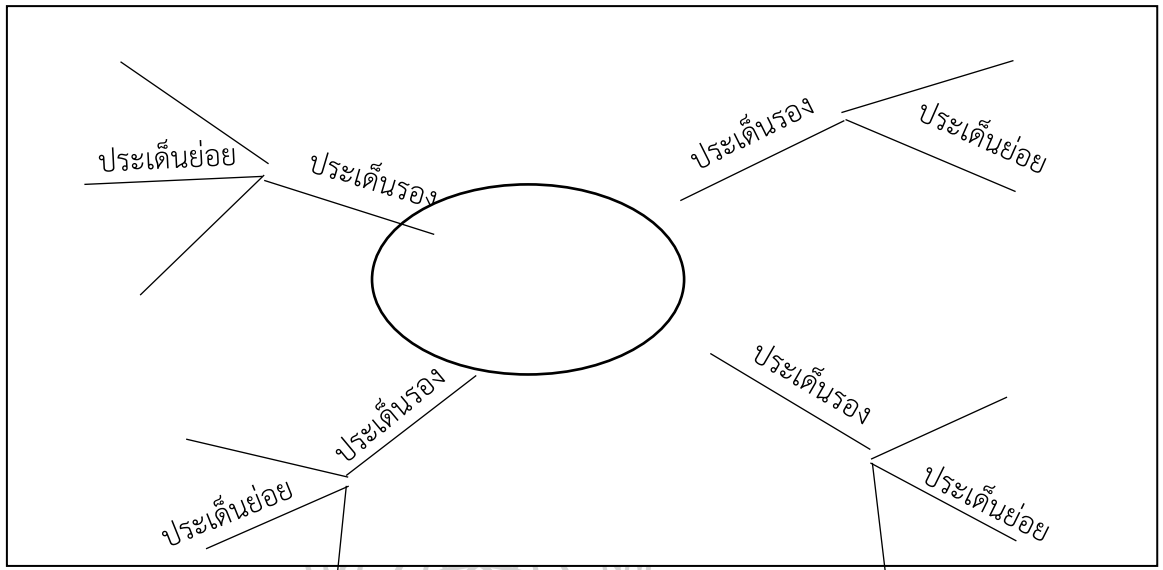
กุลิสรา จิตรชญาวนิช (2563: 97) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยผังกราฟิกไว้ ดังนี้ การเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมอย่างเป็นระบบ มีความเข้าใจ กระชับ กะทัดรัด ทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ของความคิด สามารถจดจำได้ง่าย ชัดเจนและแม่นยำ

สรุป ผังกราฟิก หมายถึง รูปแบบของสื่อที่เป็น ภาพ ภาพวาด ตัวอักษร ลายเส้น ทั้งที่เขียนขึ้นมาเอง หรือใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการอธิบายข้อมูลต่าง ๆ แสดงความหมายและความเชื่อมโยงของความคิดหรือสาระนั้น ๆ ซึ่งสะดวกต่อการจดจำข้อมูลและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้ผู้อื่นได้เข้าใจและสามารถจดจำได้รวดเร็วขึ้น

#### 4.2 รูปแบบของผังกราฟิก

ผังกราฟิกแต่ละรูปแบบมีวัตถุประสงค์ของการนำเสนอข้อมูลที่แตกต่างกันออกไปมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอรูปแบบต่าง ๆ ของผังกราฟิกไว้จึงขอสรุปรูปแบบของผังกราฟิกดังต่อไปนี้

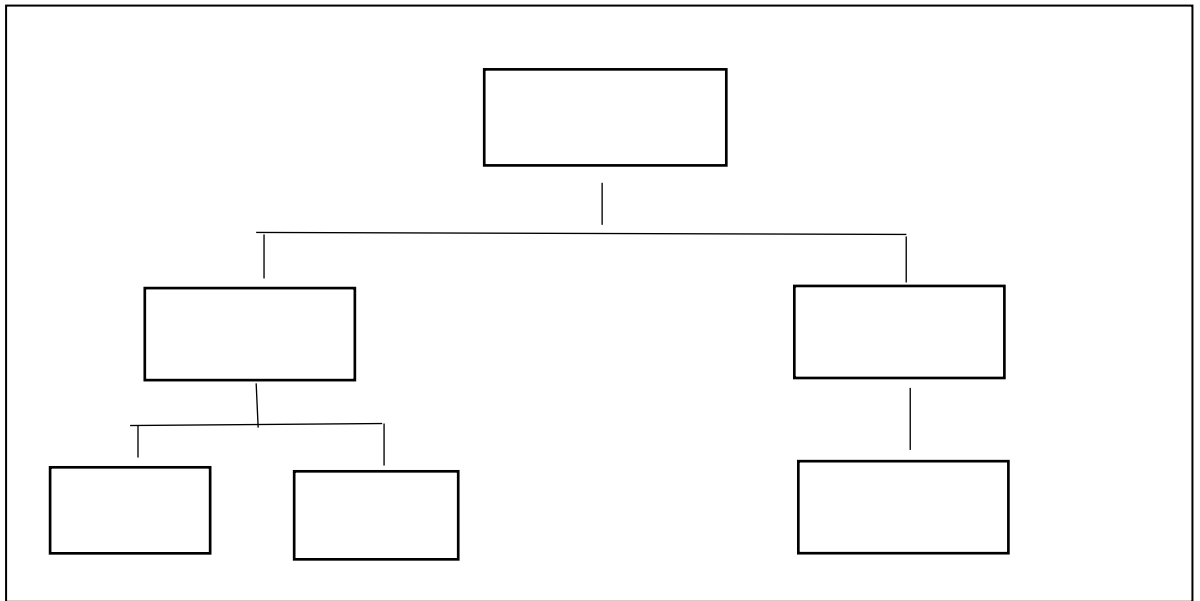
1. ผังความคิด (Mind Map) เป็นแผนภาพที่เชื่อมโยงข้อมูลจากศูนย์กลางแล้วแตกสาขาออกไปเป็นเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้อง (นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 118, ทิตานา แชมมณี, 2563: 389, กุลิสรา จิตรชญาวนิช, 2563: 99)



แผนภาพที่ 1 แผนทึ่ความคิด

ที่มา: กุลิศรา จิตรชญาวณิช (2563: 99)

2. ผังมโนทัศน์ (Concept Map) เป็นแผนภาพที่มีจุดศูนย์กลางมากกว่า 1 จุด และเสนอความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เชื่อมโยงตามระดับชั้นข้อมูล ต่างจากผังความคิดคือจะมีระดับชั้นข้อมูลน้อยกว่าผังความคิด และมุ่งที่การเชื่อมโยงข้อมูลอย่างเป็นระบบ (นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 119, ทิศนา แคมมณี, 2563: 393, กุลิศรา จิตรชญาวณิช, 2563: 99)

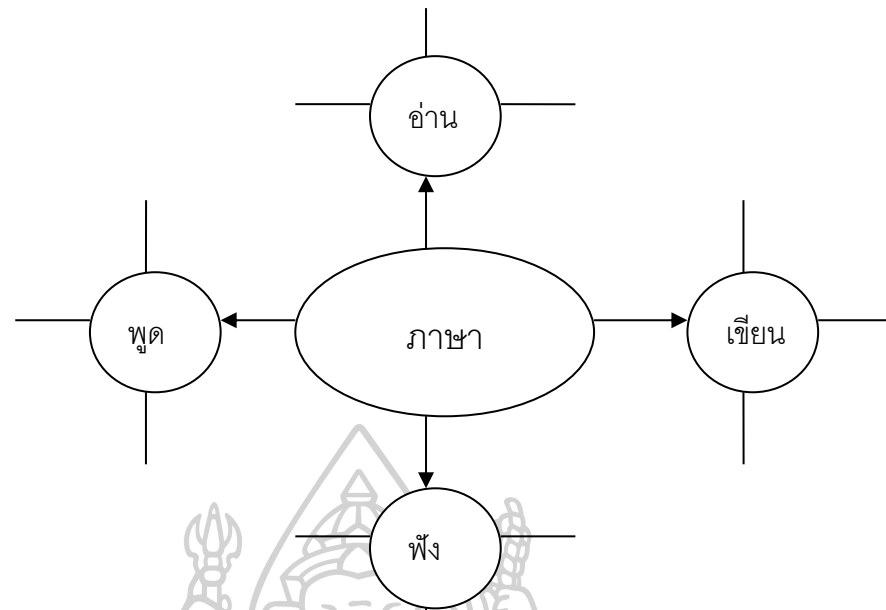


แผนผังความคิดรวบยอด

ที่มา: กุณิสรา จิตรชญาวนิช (2563: 99)

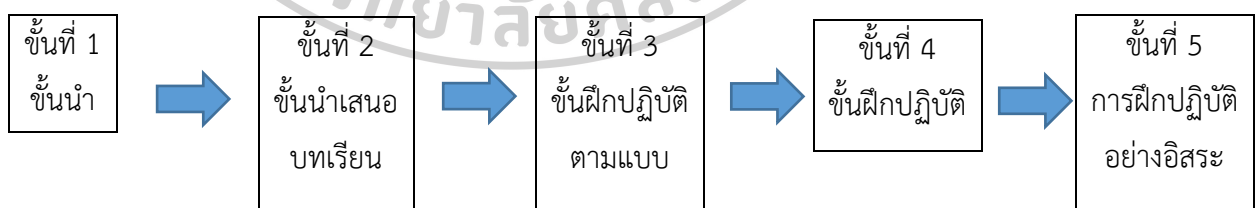
3. ผังแมงมุม (Spider Map) เป็นผังมโนทัศน์แบบหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายใยแมงมุม (นันทน์ภัส  
นิยมทรัพย์, 2560: 120, ทิศนา แชนมณี, 2563: 394)





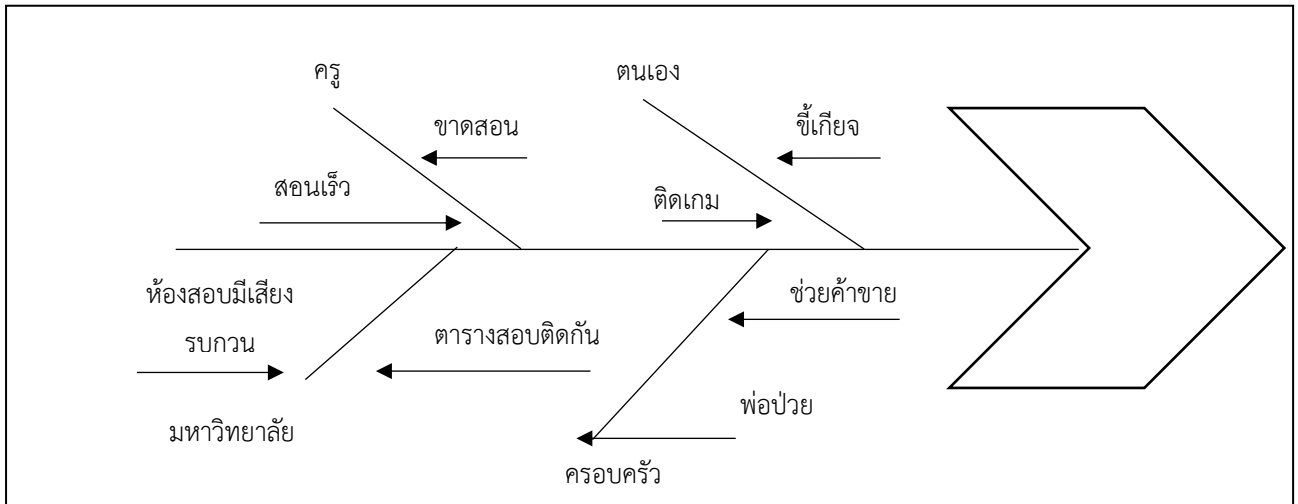
แผนภาพที่ 2 ผังแมงมุมแสดงทักษะภาษา  
ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 120)

4. ผังลำดับขั้นตอน (Suquential Map) เป็นแผนผังที่แสดงกระบวนการหรือลำดับขั้นตอนที่มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน มีความสัมพันธ์ที่มีทิศทางเชื่อมโยงด้วยลูกศร (นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560 : 120, ทิศนา แคมมณี, 2563: 394)



แผนภาพที่ 3 ผังลำดับขั้นตอนแสดงกระบวนการสอนของรูปแบบการสอนทางตรง  
ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 120)

5. ฝรั่งปลา (Fishbone Map) เป็นแผนผังที่แสดงปัญหา สาเหตุหลัก และสาเหตุรองซึ่งผู้เรียนจะได้ใช้การวิเคราะห์การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยงความสัมพันธ์อย่างสมเหตุสมผล (นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 121, กุณิสรา จิตรชญาวนิช, 2563: 98, ทิศนา แคมมณี, 2563: 395)



แผนภาพที่ 4 ฝรั่งปลาแสดงสาเหตุของการสอบตก

ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 121)

6. ฝรั่งวงจักร (Circle Map) เป็นแผนผังที่แสดงลำดับต่อเนืองที่เป็นวงจรไม่สิ้นสุด (นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 121, ทิศนา แคมมณี, 2563: 396, กุณิสรา จิตรชญาวนิช, 2563: 101)

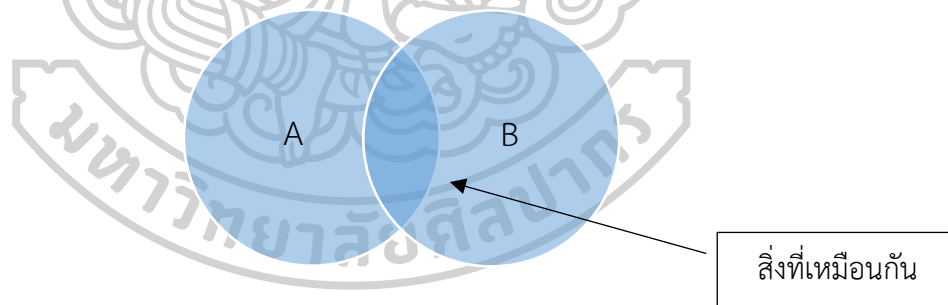




แผนภาพที่ 5 ผังวัฏจักรแสดงวงจรชีวิตของผีเสื้อ

ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 121)

7. ผังวงกลมซ้อน หรือ เว้นไดอะแกรม (Venn Diagram) เป็นแผนผังที่แสดงความเหมือนและความต่างกันของสิ่งตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป (นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 122, ทิศนา แชมมณี, 2563: 397, กุณิสรา จิตรชญาวณิช, 2563: 99)



แผนภาพที่ 6 ผังวงกลมซ้อน

ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 122)

8. ผังลำดับเวลา (Time Line) เป็นแผนผังที่แสดงหรือเปรียบเทียบเหตุการณ์ตามลำดับเวลา (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2552: 190, นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 123 )

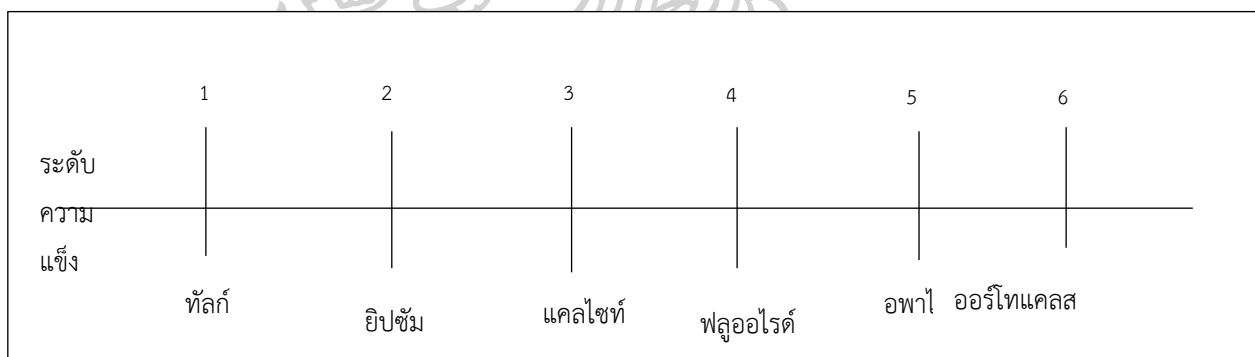
## พ.ศ. เหตุการณ์สำคัญ

2112	เสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 1
2135	สงครามยุทธหัตถี
2157	พม่าตีเมืองเชียงใหม่ได้
2205	.....
2302	.....
2310	เสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2

แผนภาพที่ 7 ผังลำดับเวลาแสดงเหตุการณ์สำคัญในสมัยประวัติศาสตร์

ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 123)

9. ผังลำดับตามเกณฑ์คุณภาพ (Order Line) เป็นแผนผังที่แสดงการเปรียบเทียบตามระดับเชิงคุณภาพในเรื่องใดเรื่องหนึ่งของบุคคล วัตถุ สิ่งของ สัตว์ เหตุการณ์ เรียงลำดับมากน้อยตามคุณภาพนั้น ยึดถือการจัดลำดับข้อมูลมากกว่าตัวเลขในเชิงปริมาณในการแปลความหมาย (นათยา ปิลันธนานนท์, 2542: 18-19, สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ, 2552: 191, นันทน์ภัส นิยมทรัพย์, 2560: 124)



แผนภาพที่ 8 ผังลำดับตามเกณฑ์คุณภาพแสดงลำดับความแข็งของแร่

ที่มา : นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560: 124)

10. แผนผังตารางเปรียบเทียบ (Compare Table Map) เป็นการเสนอข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบระหว่างสองสิ่งในหัวข้อต่างๆ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2553: 249, กุลิศรา จิตรชญาวณิช, 2563: 100)


#### แผนภาพที่ 9 แผนผังแบบขั้นบันได

ที่มา: กุณิสรา จิตรชญาวิช (2563: 100)

สรุปได้ว่าผังกราฟิกสามารถแบ่งได้หลายประเภท การเขียนแผนผังกราฟิกนั้นขึ้นอยู่กับประเภทของข้อความที่อ่าน และจุดประสงค์ของข้อความแต่ละชนิด ซึ่งสามารถเติมข้อมูลที่ได้จากการอ่านบทอ่านนั้น ๆ ลงในผังกราฟิกที่เหมาะสมด้วยตนเองได้

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผังกราฟิกที่ผู้วิจัยเลือกใช้คือ ผังความคิด เนื่องจากผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงคำหรือเนื้อหาเพื่อนำไปสู่การเขียนเรื่อง เป็นการวางโครงเรื่องให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญๆ แล้วจึงค่อยลงรายละเอียดทีละประเด็น ช่วยจัดปัญหาการเขียนซ้ำ การเขียนวกวน การลำดับเรื่อง และยังช่วยแก้ปัญหาการใช้ภาษาบกพร่อง

#### 4.3 ประโยชน์ของผังกราฟิก

มีนักการศึกษาหลายท่าน กล่าวถึงประโยชน์ของผังกราฟิก ไว้ดังนี้

พิมพันธ์ เตชะคุปต์ (2545: 126) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ผังกราฟิก (Graphic Organizers) ไว้ดังนี้

1. เป็นการพัฒนาการคิดในระดับสูง คือฝึกผู้เรียนให้ใช้การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน การเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม การสร้างมโนทัศน์ การสร้างแบบแผน เป็นต้น
2. ช่วยให้เข้าใจในสิ่งที่เรียน การใช้ผังกราฟิก เป็นการฝึกความคิด และปฏิบัติด้วยตนเอง การทำด้วยตนเองจะทำให้เข้าใจ เนื้อหาหรือบทเรียน
3. ช่วยให้สามารถจำได้เป็นความจำแบบถาวร เพราะผู้เรียนใช้ความคิดในการสร้างผังกราฟิก ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเข้าใจ การลงมือปฏิบัติ ลงมือออกแบบ เพื่อนำเสนอเป็นสิ่งช่วยให้ผู้จัดทำจำเนื้อหาความรู้ได้นาน
4. ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลาย การจัดทำผังกราฟิกเป็นการพัฒนาพหุปัญญา โดยเฉพาะปัญญา 3 ด้าน คือ
  - 4.1 ปัญญาด้านภาษา โดยการเลือกใช้คำ ภาษา การสร้างประโยค สร้างวลี เพื่อนำเสนอองค์ความรู้

4.2 ปัญญาด้านการคิดและคณิตศาสตร์ โดยการใช้ทักษะการคิดต่าง ๆ รวมทั้ง ใช้ตัวเลข การคำนวณ เพื่อนำเสนอข้อมูลอย่างมีความหมาย

4.3 ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ เพราะการนำเสนอผังกราฟิก เน้นภาพ เส้นและสีสัน สามารถมองเห็นได้

ทศนา แชมมณี (2563: 388) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเทคนิคผังกราฟิก ดังนี้

1. ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น
2. ถ้าเนื้อหาที่นำมาอยู่ในลักษณะไม่เป็นระบบระเบียบ จะช่วยให้จัดข้อมูลให้เป็นระบบระเบียบได้
3. เป็นเครื่องมือในการคิดได้ดี เนื่องจากความคิดเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นจับต้องไม่ได้ แต่สร้างให้สามารถมองเห็น ซึ่งอธิบายเป็นระบบชัดเจน

ศิริลักษณ์ แก้วสมบูรณ์ (2549: 37 - 38) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแผนผังกราฟิก ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนจัดระบบความรู้ที่อยู่ในลักษณะของการกระจายให้อยู่ในรูปแบบที่อธิบายให้เข้าใจง่าย
2. เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการคิด เนื่องจากเป็นรูปแบบของความคิดที่มีลักษณะจับต้องไม่ได้ มาทำให้สามารถมองเห็นและอธิบายได้อย่างเป็นระบบชัดเจน

จิรวรรณ ไตรโสรัส (2549: 100 - 101) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแผนผังกราฟิก หรือแผนผังความรู้ไว้ดังนี้

1. ผังความรู้เป็นยุทธวิธีในการจัดระบบความรู้อย่างหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนรวมจุดสนใจไปที่แนวคิดสำคัญ และการทำงานเข้าใจในรายละเอียดต่าง ๆ จนมองเห็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ไตร่ตรอง จัดหมวดหมู่ บูรณาการเข้าด้วยกัน จึงกล่าวได้ว่า ผังความรู้เป็นเครื่องมือทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมาย

2. ช่วยการคิด การจำ เพราะเป็นเทคนิคการคิดที่ดี ทำให้ผู้เรียนจำได้ง่าย รวดเร็ว แม่นยำ และถาวร เพราะผ่านการคิดอย่างเป็นระบบ แล้วบันทึกไว้เป็นแผนผังความคิด ทำให้จำภาพได้ติดตา ติดใจ จึงเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมาก

3. ฝึกฝนผู้เรียนให้เป็นคนช่างสังเกต เปรียบเทียบ จำแนก จัดหมวดหมู่สามารถสรุปประเด็นสำคัญ ๆ จากการฟังบรรยาย การอ่าน การดู ใช้จัดขอบเขตของสิ่งที่เรียนที่ศึกษา ทำให้จดจำได้ดี แม้เวลาจะผ่านไปนาน เมื่อมีการทบทวนของเก่าจะทำให้ใช้เวลา น้อย ประหยัดเวลาได้มาก

4. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดในการประเมินความคิดของตนเอง (Metacognition) คือ รู้ว่าตนเองคิดอะไร คิดอย่างไร ทำอะไร คิดถูกหรือผิด มีจุดเด่นจุดด้อยอะไร เป็นการกำกับตรวจสอบความคิดของตนเองเมื่อพบข้อบกพร่องจะได้วางแผนดำเนินการปรับปรุงการคิดและการกระทำให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. เป็นเครื่องมือในการประชุม อบรม สัมมนา ร่วมกัน คิดและสรุปเรื่องที่ประชุมทำให้ได้แก่นสาระใช้เวลาไม่ยืดเยื้อ ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้กับการประชุมวางแผนทำโครงการกลุ่มหรือทำงานอื่น ๆ ได้

6. ผู้สอนสามารถใช้วางแผนสร้างหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนเป็นช่วงชั้นรายปี รายภาคเรียน รวมทั้งวางแผนการสอนเป็นหน่วยหรือบทเรียน นอกจากนี้ยังใช้เตรียมเนื้อหาสำหรับการบรรยาย หรือจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้

7. ผู้สอนสามารถประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนว่ามีความรู้ความเข้าใจความคิดรวบยอดในเนื้อหาสาระที่เรียนมากน้อยเพียงใดถูกต้องหรือไม่ สามารถประเมินได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน ทำให้ทราบการคิดของผู้เรียนว่ามีลักษณะอย่างไร ถ้าพบข้อบกพร่องจึงหาทางช่วยเหลือหรือแก้ไข

นันทนภัส นิยมทรัพย์ (2560: 118) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ผังกราฟิกในด้านของผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลความรู้ทั้งหมด มาเขียนแผนภาพ ซึ่งผู้เรียนจะมีความเข้าใจและจดจำได้ดี รวมถึงหากมีโอกาสนำเสนอข้อมูลจะมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

2. เพื่อให้ผู้สอนได้มีโอกาสตรวจสอบและประเมินการเรียนรู้ผู้เรียนจากแผนภาพ ซึ่งผู้สอนสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้

กุลิสรา จิตรชญาวนิช (2563: 101) ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิกไว้ดังนี้

1. ทำให้เกิดความคิดรวบยอดในเนื้อหาสาระที่เรียนอย่างถูกต้อง  
2. ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับการสร้างแผนผังกราฟิกไปใช้ในการสรุปบทเรียนต่างๆได้

3. ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนและจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี

จากประโยชน์ของผังกราฟิกที่กล่าวมาทั้งหมดสรุปได้ว่า ผังกราฟิกเป็นตัวช่วยในการเรียนการทำงาน การวางแผน การบันทึกช่วยจำ และการสรุปบทเรียน ในด้านการจัดการเรียนรู้แนวคิดนี้สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือตามความเหมาะสมกับเรื่อง และเนื้อหาวิชาได้

#### 4.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิก มีหลายรูปแบบ ในที่นี้ได้นำเสนอไว้ดังนี้

Jones, Pierce, and Hunter (1989: 20 – 25 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2563: 234) ได้เสนอการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิกซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนเสนอตัวอย่างข้อมูลด้วยผังกราฟิกที่เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์

2. ผู้สอนแสดงวิธีการสร้างผังกราฟิก
3. ผู้สอนชี้แจงเหตุผลของการใช้ผังกราฟิกนั้นและอธิบายวิธีการใช้
4. ผู้เรียนฝึกการสร้างและใช้ผังกราฟิกในการทำความเข้าใจเนื้อหาเป็นรายบุคคล
5. ผู้เรียนเข้ากลุ่มและนำเสนอผังกราฟิกของตนแลกเปลี่ยนกัน

Clark (Clark,1991: 526 – 534 อ้างถึงใน ทิศนา ขมมณี, 2563: 234 - 235) ได้เสนอการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิกดังนี้

#### ขั้นก่อนสอน

1. ผู้สอนพิจารณาลักษณะของเนื้อหาที่จะสอนสาระนั้นและวัตถุประสงค์ของการสอนเนื้อหาสาระนั้น
2. ผู้สอนพิจารณาและคิดหาผังกราฟิกหรือวิธีหรือระบบในการจัดระเบียบเนื้อหาสาระนั้น ๆ
3. ผู้สอนเลือกผังกราฟิก หรือวิธีการจัดระเบียบเนื้อหาที่เหมาะสมที่สุด
4. ผู้สอนคาดคะเนปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในการใช้ผังกราฟิกนั้น ๆ

#### ขั้นสอน

1. ผู้สอนเสนอผังกราฟิกที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาสาระแก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนทำความเข้าใจเนื้อหาสาระและนำเนื้อหาสาระใส่ลงในผังกราฟิกตามความเข้าใจของตน
3. ผู้สอนซักถาม เพื่อทดสอบความเข้าใจถ้าผู้เรียนไม่เข้าใจ ให้อธิบายความรู้ที่ถูกต้อง
4. กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด โดยนำเสนอปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา แล้วให้ผู้เรียนใช้ผังกราฟิกเป็นกรอบในการคิดแก้ปัญหา
5. ผู้สอนให้ข้อมูลกับผู้เรียน

Joyce, Weil, and Calhoun (อ้างถึงใน กุณิศรา จิตรขญาวนิช, 2563: 101) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้วิธีการดังนี้

1. แจ้งจุดประสงค์ของบทเรียน
2. นำเสนอผังกราฟิกที่เหมาะสมกับเนื้อหา
3. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนนึกถึงความรู้เดิมเพื่อเชื่อมโยงความรู้ใหม่
4. ผู้สอนเสนอเนื้อหาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้
5. ผู้สอนเชื่อมโยงเนื้อหาสาระที่เรียนกับผังกราฟิกและให้ผู้เรียนแนะนำเนื้อหาสาระที่เรียนกับผังกราฟิก
6. ผู้สอนให้ความรู้เชิงกระบวนการโดยชี้แจงเหตุผลของการใช้ผังกราฟิก



7. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายผลการใช้ผังกราฟิกกับเนื้อหา

8. ผู้สอนซักถามปรับความเข้าใจและขยายความจนผู้เรียนเกิดความเข้าใจกระจ่างชัด

ในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดของนักวิชาการและนักการศึกษา และงานวิจัยต่าง ๆ ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมและการใช้ผังกราฟิก จากการศึกษาผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการสอนดังนี้ 1) ชี้นำ 1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความสนใจ 1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่ 2) ชี้นำสอน ใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 2.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 - 5 คน 2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูสื่อ (ภาพ คลิปวีดีโอ แบบจำลอง เพลง) เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูสื่อ 2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ดูแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียน 2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ 2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค ให้ได้มากที่สุด 2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง 3) ชี้นำสรุปและประเมินผล 3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองาน ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ 3.2 นักเรียนเขียนเรื่องเป็นรายบุคคล

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### งานวิจัยในประเทศ

##### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผังกราฟิก

ศศิธร พงษ์โสภา (2557) พัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาอนาคตร่วมกับแผนผังความคิด เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 3) แบบประเมินความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนบางลิ่ววิทยานานน 38 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาหลังการจัดการเรียนรู้สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงขึ้นตามลำดับ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (2557) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรียงความ 2) แบบฝึกทักษะเขียนเรียงความภาพการ์ตูน 3) แบบทดสอบวัด



ความสามารถในการเขียนเรียงความ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 43 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนวัดศรีสำราญราษฎร์บำรุง (แฉ่มประชาอุทิศ) ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีจับฉลาก ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากการจัดการเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีความเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

มยุรี หอมขจร (2560) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรารักเพชรบุรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการกิจกรรมเรื่องการอ่านจับใจความ 2) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ 4) แบบสัมภาษณ์ความภูมิใจในท้องถิ่น กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ เพชรบุรีที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน หลังจากการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรารักเพชรบุรี หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมีความพึงพอใจมาก และด้านความภาคภูมิใจพบว่ามีความคิดเห็นว่ามีใจที่ได้เกิดมาเป็นคนเพชรบุรี เพราะมีพระมหากษัตริย์ถึง 3 พระองค์สร้างพระราชวังไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาค้นคว้าและเคารพกราบไหว้อีกทั้งจังหวัดเพชรบุรียังมีภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อมที่น่าอยู่ การคมนาคมไปมาสะดวก สำหรับด้านการทำประโยชน์พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นว่าจะช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม เช่น ประเพณีแห่เรือบัก ไทยทรงดำ อีกทั้งควรร่วมกันสืบสานภูมิปัญญาไทยและปราชญ์ชาวบ้านให้คงอยู่คู่จังหวัดเพชรบุรีสืบไป

ชญัญญา เอมบำรุง (2563) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยและทักษะการร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทย 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลักการใช้ภาษาไทย และ 3) แบบประเมินทักษะการร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 9 โรงเรียนโพธาวัฒนาเสนี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ทักษะการร่วมมือของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลิปปกร บุณนาค (2564) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาร่วมกับผังกราฟิก เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความ 2) แบบทดสอบการอ่านจับ

ใจความและ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนวัดหงส์รัตนาราม แขวงวัดอรุณ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสม

สมชาย แก้วเจริญ (2555) ศึกษาการใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านทำนองเสนาะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย สื่อประสมที่ใช้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านทำนองเสนาะ 1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความคิดเห็นผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนวัดลำตะเคียน (วิริยศึกษา) จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อประสม มีค่าเท่ากับ 80.20/81.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อประสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .59

ปัทมา ชั้นอินทร์งาม (2556) ศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนด้วยชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูด ที่ส่งผลต่อความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหอมเกร็ด เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) ชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูดภาษาอังกฤษ 3) แบบประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดหอมเกร็ด เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุมจำนวน 1 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 32 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถทางการพูดของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันซึ่งผลความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษจากการตอบคำถามปากเปล่า (สัมภาษณ์) การบรรยายภาพ พบว่าความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 2) ผลของความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มที่เรียนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูดภาษาอังกฤษมีค่าความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก

เสาวลักษณ์ ทักษิณากุล (2559) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ

ประสม เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) สื่อประสมเรื่อง คำภาษาบาลีและสันสกฤต 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย 4) แบบสอบถามความคิดเห็น ต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนทั้งสิ้น 58 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสม เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย คือ 96.43/91.00 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับดี

ชฎารัตน์ ภูทางนา (2563) ศึกษาเกี่ยวกับ การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยวิธีสอนแบบสื่อประสมกับวิธีสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลเมืองชลุง 1 (บูรวิทยาการ) เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความ 2) แบบวัดความพึงพอใจ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลเมืองชลุง 1 (บูรวิทยาการ) อำเภอชลุง จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนด้วยวิธีสอนแบบสื่อประสมกับวิธีสอนแบบ SQ4R คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอนแบบสื่อประสม มีค่าเท่ากับ 0.57 และวิธีการสอนแบบ SQ4R มีค่าเท่ากับ 0.52

พิมพ์พร บังวัด (2563) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2) แบบประเมินความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 3) แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนกมลลาไสย อำเภอกมลลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังจากการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 77.40 2) ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ หลังจากการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 75.20 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.06

## งานวิจัยต่างประเทศ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผังกราฟิก

Jiang (2012) ได้ทำการวิจัยเรื่องการ “โครงสร้างของข้อความร่วมกับผังกราฟิกที่มีผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ” เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบทดสอบ TOEFL สำหรับความสามารถทางการอ่านทั่วไปและข้อสอบเติมผังกราฟิกในการทดสอบความสามารถความเข้าใจข้อความ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ นักศึกษาที่ไม่ใช่เอกภาษาอังกฤษโดยแบ่งเป็นภาคเรียนที่ 1 จำนวน 174 คนและภาคเรียนที่ 2 จำนวน 166 คน รวมทั้งสิ้น 340 คน หลังจากจัดการเรียนการสอน 7 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่าการสอนโครงสร้างข้อความร่วมกับผังกราฟิกสามารถพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจได้อย่างมีนัยสำคัญ

Praveen and Premalatha (2013) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้ผังกราฟิกในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง” จุดประสงค์การวิจัยคือศึกษาการใช้ผังกราฟิกในการเข้าใจบทอ่านของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และ เพื่อทดสอบการใช้ผังกราฟิกแบบต่างๆว่าชนิดไหนมีประสิทธิภาพสูงสุด กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง กลุ่มละ 35 คน รวมทั้งสิ้น 70 คนโดยกลุ่มทดลองจะเรียนโดยใช้ผังกราฟิก ส่วนกลุ่มควบคุมเรียนโดยใช้วิธีการแบบดั้งเดิมคือให้นักเรียนอ่านแล้วตอบคำถามหลังการอ่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ในระหว่างที่เรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีการใช้สื่อการอ่าน แบบฝึกทักษะที่แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองได้มีการพัฒนาความสามารถทางการอ่านมากกว่ากลุ่มควบคุม ดังนั้นผังกราฟิกจึงมีประสิทธิภาพสำหรับการอ่านในแง่ของการหาใจความสำคัญ การระบุข้อความสนับสนุน การเรียนรู้คำศัพท์ และการตีความของบทอ่าน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสม

Lee and Kamisah (2014) พัฒนาโมดูลสื่อประสมแบบอินเทอร์แอคทีฟ ที่มีครูเป็นสื่อกลาง (IMMPA) ในการจัดการเรียนรู้วิชาเคมีไฟฟ้าและทำการประเมินความต้องการของนักเรียน โดยศึกษาจากครูเคมีที่เป็นสื่อกลางในการซักถาม ผ่านสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นจำนวน 7 คน ต่อนักเรียน 223 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 3 แห่ง พบว่าทั้งครูและนักเรียนมีความเห็นตรงกันว่า บทเรียนเรื่องเคมีไฟฟ้าเป็นบทเรียนที่เรียนรู้ได้ยาก เป็นอันดับที่สองจากบทเรียนทั้ง 8 บทในประเทศมาเลเซีย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้อยู่ในเกณฑ์ต่ำ แต่นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านสื่อประสมนี้ ได้เรียนรู้ด้วยความสุข และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

Afsaneh Ghanizadeh และ Azam Razavi (2015) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลของการใช้สื่อประสมในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์การ



เรียนและการตั้งเป้าหมายในการเรียนภาษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของการใช้สื่อประสมในการสอนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนเกรด 8 ในโรงเรียนของรัฐ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนหญิงจำนวน 58 คน จากโรงเรียนมัธยมหญิง Navid ซึ่งอยู่ในเมือง Mashhad ซึ่งเป็นเมืองทางตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศอิหร่าน ในภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษา (ค.ศ. 2014 – 2015) ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองได้ใช้สื่อประสม ส่วนกลุ่มควบคุมสอนโดยวิธีปกติ คือการสอนด้วยกระดานดำ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ สื่อประสม เช่น ภาพเคลื่อนไหว การ์ตูน และสไลด์การนำเสนอ ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และแบบสอบถามวัดผลสัมฤทธิ์ของการตั้งเป้าหมาย ผลการวิจัยพบว่า ผลการทดสอบก่อนเรียนของทั้งสองกลุ่มพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ของระดับความสามารถทางภาษา หลังดำเนินการทดลอง ผลการทดสอบหลังเรียนบ่งชี้ว่า การใช้สื่อประสมในการสอนภาษาอังกฤษส่งผลทางบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการตั้งเป้าหมายในการเรียนภาษาของนักเรียนก็เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

จากการศึกษา ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อประสม และการใช้ผังกราฟิกในการจัดการศึกษาพบว่า ทั้งการใช้สื่อประสม และการใช้ผังกราฟิกจะช่วยพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจสื่อประสม และผังกราฟิกมาใช้พัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียน เนื่องจากสื่อประสมเป็นการนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดจินตนาการ เป็นแรงกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นคำ เป็นประโยค สื่อความเป็นเรื่องราว ส่วนการใช้ผังกราฟิก เป็นการวางโครงเรื่องให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ๆ ช่วยขจัดปัญหาการเขียนซ้ำ การเขียนวกวน การลำดับเรื่อง และยังช่วยแก้ปัญหาการใช้ภาษาบกพร่อง เมื่อนำสองวิธีมาใช้พัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด มีจินตนาการและสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ลอกเลียนแบบใคร

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกและเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

#### 1. ขั้นเตรียมการวิจัย

- 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 1.3 ตัวแปร
- 1.4 เนื้อหา
- 1.5 ระยะเวลา
- 1.6 แบบแผนการวิจัย
- 1.7 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 2. ขั้นสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
- 2.2 แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการพร้อมเกณฑ์การประเมิน
- 2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

#### 3. ขั้นดำเนินการทดลอง

#### 4. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

มีรายละเอียดของขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

#### 1. ขั้นเตรียมการวิจัย

##### 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน



2. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมและผังกราฟิก

3. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อประสม ผังกราฟิก การเขียนเรื่องตามจินตนาการ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

## 1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กลุ่มโรงเรียนตักศิลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 1 จำนวน 6 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 ห้องเรียน ดังนี้ 1) โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน 2) โรงเรียนวัดสระกระเบื้อง 3) โรงเรียนวัดธรรมิการาม 4) โรงเรียนทองคั้ง (สละราษฎร์บำรุง) 5) โรงเรียนวัดเทพอาไฟ 6) โรงเรียนวัดมหาสอน รวมทั้งสิ้น 76 คน ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน จำนวน 16 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก

## 1.3 ตัวแปร

1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
2.ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และ ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

## 1.4 เนื้อหา

ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน ในเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

## 1.5 ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้อยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลอง 8 ชั่วโมง

## 1.6 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre Experimental Designs) โดยใช้แบบแผนการวิจัย The One – Group – Pretest – Posttest – Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 144) ดังนี้

ตารางที่ 6 แบบแผนการวิจัย

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- T<sub>1</sub> แทน การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
 X แทน การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
 T<sub>2</sub> แทน การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

### 1.7 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

2. แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เป็นข้อทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 1 ข้อ แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 1 ฉบับ และทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 1 ฉบับ

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### 2. ชั้นสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

การสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง มีขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน ตัวชี้วัดที่ 8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำมากำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

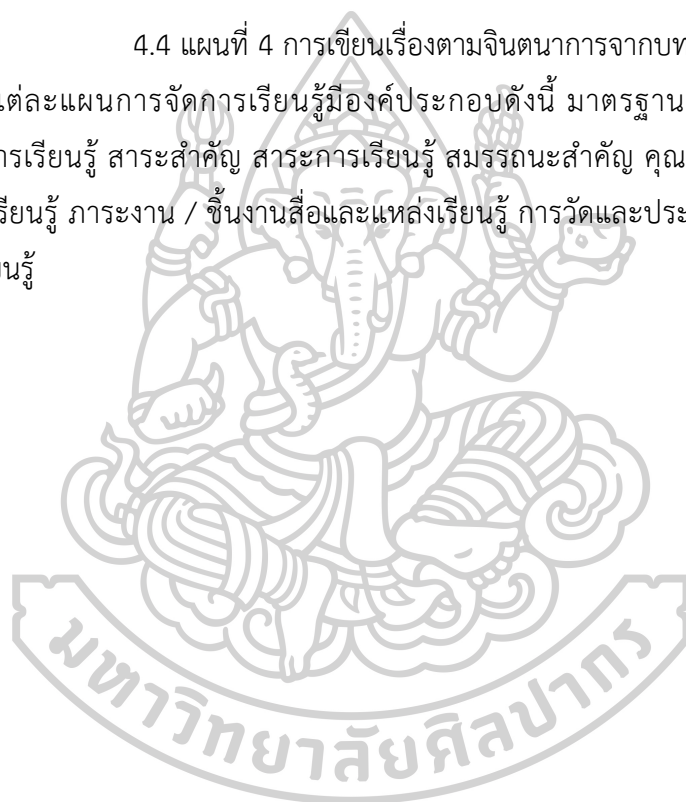
2. ศึกษาเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

3. ศึกษาเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ  
ประสมและผังกราฟิก

4. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก จำนวน 4 แผน แผนละ 2  
ชั่วโมง ได้แก่

- 4.1 แผนที่ 1 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ
- 4.2 แผนที่ 2 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคลิปวิดีโอ
- 4.3 แผนที่ 3 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากแบบจำลอง
- 4.4 แผนที่ 4 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากบทเพลง

โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบดังนี้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด  
จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์  
กิจกรรมการเรียนรู้ ภาระงาน / ชิ้นงานสื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และบันทึกหลัง  
การจัดการเรียนรู้



ตารางที่ 7 แผนจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สื่อประสมที่ใช้	ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก	เวลา (นาที)
1	ภาพ	<p><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p>1) ชี้นำ</p> <p>1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความสนใจ</p> <p>1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่</p> <p>2) ชี้นสอนใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก</p> <p>2.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 - 5 คน แบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อนในอัตราส่วน 1:2:1</p> <p>2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูภาพ เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ภาพที่ครูนำมาเป็นภาพเกี่ยวกับอะไร</li> <li>- ในภาพมีใครทำอะไรที่ไหน</li> <li>- ดูภาพแล้วรู้สึกอย่างไร</li> </ul> <p>2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ดูแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียน</p> <p>2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้</p> <p><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p>2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค</p> <p>2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง</p> <p>3) ชี้นสรุปและประเมินผล</p> <p>3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการเขียนเรื่อง ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ</p> <p>3.2 นักเรียนเขียนเรื่องจากภาพเป็นรายบุคคล</p>	60
			60

ตารางที่ 7 แผนจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
(ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สื่อประสมที่ใช้	ขั้นการจัดกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก	เวลา (นาที)
2	คลิปวิดีโอ	<p><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p>1) ช้่นนำ</p> <p>1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อเร้าความสนใจ</p> <p>1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่</p> <p>2) ช้่นสอนใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก</p> <p>2.1 นักเรียนเข้ากลุ่มเดิมที่ครูจัดไว้</p> <p>2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูคลิปวิดีโอ (มะลิจอมแก่น ตอนสามัคคีคือพลัง) เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูคลิปวิดีโอ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนคิดว่าความสามัคคีคืออะไร</li> <li>- นักเรียนคิดว่าความสามัคคีมีข้อดีอย่างไร</li> <li>- นักเรียนคิดว่าความสามัคคีสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่</li> <li>- ในการทำงานถ้าทุกคนขาดความสามัคคีผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร</li> </ul> <p>2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับคลิปวิดีโอที่ดูแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียน</p> <p>2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้</p>	60
		<p><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p>2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค ให้ได้มากที่สุด</p> <p>2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง</p> <p>3) ช้่นสรุปและประเมินผล</p> <p>3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการเขียนครูและนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ</p> <p>3.2 นักเรียนเขียนเรื่องจากคลิปวิดีโอเป็นรายบุคคล</p>	60

ตารางที่ 7 แผนจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
(ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สื่อประสมที่ใช้	ขั้นการจัดกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก	เวลา (นาที)
3	แบบจำลอง	<p><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p>1) ชำนาญ</p> <p>1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความสนใจ</p> <p>1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่</p> <p>2) ชำนาญประกอบผังกราฟิก</p> <p>2.1 นักเรียนเข้ากลุ่มที่ครูจัดไว้</p> <p>2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูของจำลอง (แบบจำลองวิถีชุมชนเศรษฐกิจพอเพียง) เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูแบบจำลอง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบจำลองวิถีชุมชนเศรษฐกิจพอเพียงนี้มีการทำการเกษตรอะไรบ้าง</li> <li>- นักเรียนคิดว่าชุมชนในแบบจำลองนี้น่าอยู่หรือไม่เพราะเหตุใด</li> </ul> <p>2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับแบบจำลองวิถีชุมชนเศรษฐกิจพอเพียงแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียน</p> <p>2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้</p> <p><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p>2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค ให้ได้มากที่สุด</p> <p>2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง</p> <p>3) ชำนาญสรุปและประเมินผล</p> <p>3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองาน ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลงานที่น่าเสนอ</p> <p>3.2 นักเรียนเขียนเรื่องจากแบบจำลองเป็นรายบุคคล</p>	60



ตารางที่ 7 แผนจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
(ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สื่อประสมที่ใช้	ขั้นการจัดกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก	เวลา (นาที)
4	บทเพลง	<p><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p>1) ช้่นนำ</p> <p>1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อเร้าความสนใจ</p> <p>1.2 ทบทวนความรู้เดิม เชื่อมโยงเข้าสู่ความรู้ใหม่</p> <p>2) ช้่นใช้สื่อประกอบผังกราฟิก</p> <p>2.1 นักเรียนเข้ากลุ่มที่ครูจัดไว้</p> <p>2.2 ครูให้นักเรียนฟังเพลง เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการ์ตูนเพลง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เพลงที่ครูนำมาเป็นเพลงเกี่ยวกับอะไร</li> <li>- ถ้าเราปฏิบัติตามบทเพลงจะส่งผลอย่างไรต่อตัวนักเรียน</li> </ul> <p>2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับเพลง แล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียน</p> <p>2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้</p> <p><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p>2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค ให้ได้มากที่สุด</p> <p>2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง</p> <p>3) ช้่นสรุปและประเมินผล</p> <p>3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองาน ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ</p> <p>3.2 นักเรียนเขียนเรื่องจากบทเพลงเป็นรายบุคคล</p>	60

5. เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องและความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและการประเมินผล จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผล ซึ่งกำหนดคะแนนการพิจารณา (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555 : 177) ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผล

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผล

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดการเรียนรู้และการวัดผลและประเมินผล

นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยมีสูตรดังนี้

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

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

R คือ คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$  คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

เมื่อนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากัน เท่ากับ 1.00 แสดงว่าองค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมหรือมีความสอดคล้องกันสามารถนำไปใช้ทดลองได้

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกไปใช้เป็นเครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เป็น

แบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 1 ข้อ แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 1 ฉบับ และทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 1 ฉบับ ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สารที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ วิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

3. ศึกษาเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการเขียนเรื่องตามจินตนาการในลักษณะต่างๆ จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

4. สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เป็นแบบอัตนัย โดยใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกจำนวน 1 ข้อ และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก จำนวน 1 ข้อ

6. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่สร้างขึ้นพร้อมเกณฑ์ในการตรวจ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

7. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการพร้อมเกณฑ์ในการตรวจที่แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของข้อความและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 177)

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ -1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

เมื่อนำผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

8. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดสอบใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน

จำนวน 23 คน ที่เคยเรียนเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการมาแล้ว แล้วใช้เกณฑ์การตรวจซึ่งมีรายละเอียดของเกณฑ์การให้คะแนน ดังแสดงในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก จุดเน้น	คะแนน เต็ม
	3	2	1		
1.การตั้งชื่อเรื่อง 1.1 ชื่อเรื่องมีความ สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง 1.2 ชื่อเรื่องมีความ กระชับ 1.3 ชื่อเรื่องมีความ น่าสนใจ	ตั้งชื่อเรื่องได้ ตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ	ตั้งชื่อเรื่องได้ตาม เกณฑ์ครบ 2 ข้อ	ตั้งชื่อเรื่องได้ ตามเกณฑ์ 1 ข้อ	1	3
2.เนื้อหา 2.1 ได้สาระครบถ้วน 2.2 ลำดับความ ต่อเนื่อง 2.3 มีความ สอดคล้องกับชื่อเรื่อง 2.4 มีความเป็นเหตุ เป็นผล	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 4 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 2 - 3 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ 1 ข้อ	3	9
3. ความคิดสร้างสรรค์ 3.1 น่าสนใจ 3.2 ให้ข้อคิด 3.3 ไม่ ลอกเลียนแบบ	มีความคิด สร้างสรรค์ได้ ตามหลักเกณฑ์ ครบ 3 ข้อ	มีความคิด สร้างสรรค์ได้ ตามหลักเกณฑ์ ครบ 2 ข้อ	มีความคิด สร้างสรรค์ได้ ตามเกณฑ์ 1 ข้อ	3	9
4. การใช้ภาษา 4.1 เลือกใช้คำได้ ถูกต้องตามกาลเทศะ 4.2 สื่อความชัดเจน 4.3 เกิดความรู้สึก คล้อยตามหรือเห็น ภาพ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 4 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 2 - 3 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 1 ข้อ	3	9

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก จุดเน้น	คะแนน เต็ม
	3	2	1		
4.4 สะกตคำถูกต้อง					
รวม				10	30

เกณฑ์การแปลงผลการประเมิน ดังนี้

- |                                 |                           |
|---------------------------------|---------------------------|
| คะแนนสูงกว่าร้อยละ 75           | หมายถึง ระดับดี           |
| คะแนนร้อยละ 50 – คะแนนร้อยละ 75 | หมายถึง ระดับพอใช้        |
| คะแนนต่ำกว่า ร้อยละ 50          | หมายถึง ระดับต้องปรับปรุง |

9. นำแบบทดสอบมาหาค่าความยากง่าย ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) โดยใช้เกณฑ์ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ .20 ขึ้นไปจากการหาประสิทธิภาพใช้ค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.60 – 0.64 และค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.33 – 0.36

10. การตรวจสอบข้อสอบอัตโนมัติตรวจให้คะแนนโดยผู้วิจัยตรวจร่วมกับ คุณครูประจำวิชาภาษาไทยจำนวน 1 คน ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้กำหนดไว้ข้างต้น แล้วหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson (มาเรียม นิลพันธุ์, 2549: 181) เท่ากับ .86 หมายถึงผลการตรวจของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญในระดับสูง

11. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 16 คน โดยใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ รายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นด้วยมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

2. สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับจำนวน 10 ข้อ สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเป็นรายบุคคลซึ่งถาม 3 ด้าน คือ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งคำถามที่ใช้มีการกำหนดค่า ระดับความคิดเห็น 3 ระดับ ดังนี้ เห็นด้วยมากเห็นด้วยปานกลางและเห็นด้วยน้อยดังที่ได้แสดงรายละเอียดไว้ในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 การกำหนดค่าความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)

ระดับความคิดเห็น	ค่าคะแนนเชิงนิมิต
เห็นด้วยมาก	3
เห็นด้วยปานกลาง	2
เห็นด้วยน้อย	1

สำหรับการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความคิดเห็นที่วัดได้และกำหนดเกณฑ์ดังตารางที่ 10  
ตารางที่ 10 การแปลความหมายของค่าระดับความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็นเชิงนิมิต
2.50 – 3.00	เห็นด้วยมาก
1.50 – 2.49	เห็นด้วยปานกลาง
1.00 – 1.49	เห็นด้วยน้อย

3. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมจากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4. นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกที่แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการทดสอบสอดคล้อง ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555: 177)

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ -1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

เมื่อนำผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนมาคำนวณแล้วได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องและยอมรับได้ตามเกณฑ์

5. นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ครบทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้



### 3. ขั้นตอนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เพื่อวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ (Pre – test) ซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เนื้อหาในการสอน จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

3.3 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกเพื่อวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ (Post – test) ซึ่งเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ

3.4 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการทดลองดังนี้

#### 4.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 การศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกโดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) และค่าที่ แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ( $t$ -test dependent) เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

4.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ใช้ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ )

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

โดยมีรายละเอียดในแต่ละตอนดังนี้

#### ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ผู้วิจัยได้นำผลทดสอบมาเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของ นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ก่อนเรียน (pretest) และ หลังเรียน (posttest) และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติปรากฏผลดังตารางที่ 11 ตารางที่ 11 ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ประเด็นการประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	การจัดการเรียนรู้	<i>M</i>	<i>SD</i>	ร้อยละ	แปลผล	t	p
1. การตั้งชื่อเรื่อง	ก่อนเรียน	1.81	0.83	60.41	พอใช้	-2.90	0.01
	หลังเรียน	2.68	0.47	89.58	ดี		
2. เนื้อหา	ก่อนเรียน	4.50	1.54	50.00	พอใช้	-4.39	0.01
	หลังเรียน	6.19	1.32	68.75	พอใช้		
3. ความคิดสร้างสรรค์	ก่อนเรียน	4.12	1.50	45.83	ปรับปรุง	-4.39	0.01
	หลังเรียน	5.81	1.72	64.58	พอใช้		
4. การใช้ภาษา	ก่อนเรียน	4.32	1.53	47.91	ปรับปรุง	-4.93	0.00
	หลังเรียน	6.00	1.54	66.67	พอใช้		
รวม	ก่อนเรียน	14.75	2.96	49.16	ปรับปรุง	-9.64	0.00
	หลังเรียน	20.68	4.45	69.95	พอใช้		

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งเป็นเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ประกอบไปด้วย 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) เนื้อหา 3) ความคิดสร้างสรรค์ 4) การใช้ภาษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ หลังการจัดการเรียนรู้ ( $M = 20.68, SD = 4.45$ ) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $M = 14.75, SD = 2.96$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ในการแปลผลระดับความสามารถพบว่า ภาพรวมหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการอยู่ในระดับพอใช้ (ร้อยละ 69.95) เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการตั้งชื่อเรื่องอยู่ในระดับดี (ร้อยละ 89.58) นักเรียนมีความสามารถด้านเนื้อหาอยู่ในระดับพอใช้ (ร้อยละ 68.75) นักเรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้ (ร้อยละ 64.58) และนักเรียนมีความสามารถด้านการใช้ภาษาอยู่ในระดับพอใช้ (ร้อยละ 66.67)

## ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 12 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ที่	รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ความหมาย	ลำดับที่
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1	กิจกรรมการเรียนน่าสนใจสามารถปฏิบัติได้	2.62	0.50	เห็นด้วยมาก	4
2	กิจกรรมทุกขั้นตอนมีความต่อเนื่องและความสอดคล้องกันดี	2.75	0.44	เห็นด้วยมาก	2
3	กิจกรรมมีสื่อการสอนที่หลากหลายช่วยสร้างจินตนาการได้ดีขึ้น	2.87	0.34	เห็นด้วยมาก	1
4	กิจกรรมการทำงานกลุ่มเปิดโอกาสให้ร่วมกันคิดและแสดงความคิดเห็นทำให้มีแนวทางในการเขียนเรื่อง	2.68	0.47	เห็นด้วยมาก	3
<b>เฉลี่ยด้านกิจกรรมเรียนรู้</b>		<b>2.73</b>	<b>0.44</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	<b>1</b>
<b>ด้านบรรยากาศการเรียนรู้</b>					
5	บรรยากาศในห้องเรียนเป็นกันเองเอื้อต่อการเรียนการสอน	2.81	0.40	เห็นด้วยมาก	1

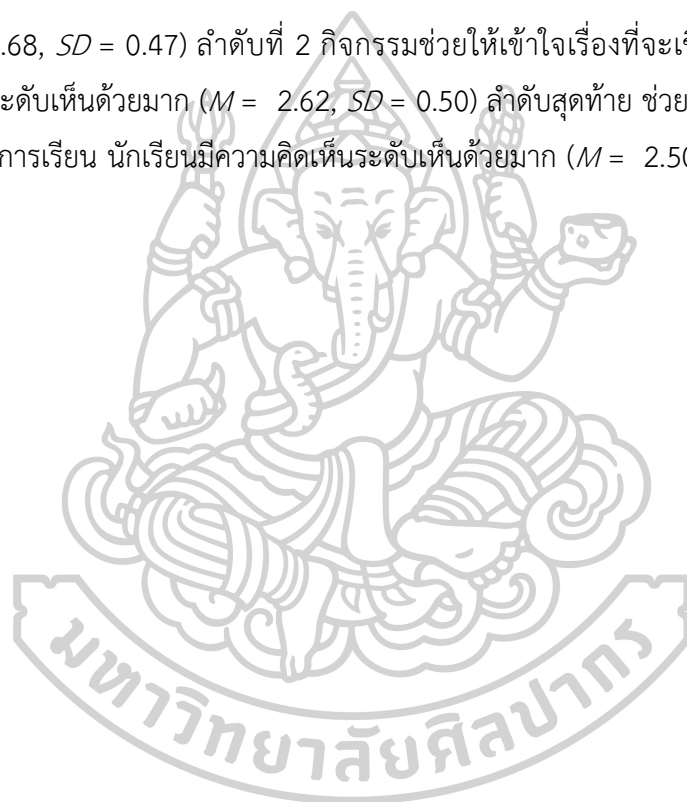
ที่	รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	ความหมาย	ลำดับที่
6	บรรยากาศในการเรียนรู้มีความสุข ไม่น่าเบื่อ	2.50	0.51	เห็นด้วยมาก	2
	<b>เฉลี่ยด้านบรรยากาศการเรียนรู้</b>	<b>2.65</b>	<b>0.48</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	<b>2</b>
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
7	ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียดในการเรียน	2.50	0.52	เห็นด้วยมาก	4
8	กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้ดีขึ้น	2.62	0.50	เห็นด้วยมาก	2
9	สื่อประสมช่วยเพิ่มจินตนาการในการพัฒนาทักษะการเขียนได้ดีขึ้น	2.56	0.51	เห็นด้วยมาก	3
10	ผังกราฟิกช่วยในการเลือกสรรคำและวางโครงเรื่องในการเขียน ทำให้เขียนเรื่องจากจินตนาการได้ดีขึ้น	2.68	0.47	เห็นด้วยมาก	1
	<b>เฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>	<b>2.59</b>	<b>0.49</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	<b>3</b>
	<b>เฉลี่ยทุกด้าน</b>	<b>2.66</b>	<b>0.47</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	

จากตารางที่ 12 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ในภาพรวมพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่นักเรียนมีความเห็นในระดับเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.73, SD = 0.44$ ) รองลงมาคือด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.65, SD = 0.48$ ) และด้านที่มีระดับความคิดเห็นลำดับสุดท้ายคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.59, SD = 0.49$ ) เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละด้านพบว่า

ด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.73, SD = 0.44$ ) เมื่อวิเคราะห์รายข้อพบว่า ลำดับที่ 1 กิจกรรมมีสื่อการสอนที่หลากหลายช่วยสร้างจินตนาการได้ดีขึ้น นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.87, SD = 0.34$ ) ลำดับที่ 2 กิจกรรมทุกขั้นตอนมีความต่อเนื่องและความสอดคล้องกันดี นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.75, SD = 0.44$ ) ลำดับสุดท้าย กิจกรรมการเรียนนำเสนอสามารถปฏิบัติได้ นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.62, SD = 0.50$ )

ด้านที่ 2 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.65, SD = 0.48$ ) เมื่อวิเคราะห์รายละเอียดรายข้อพบว่า ลำดับที่ 1 บรรยากาศในห้องเรียนเป็นกันเองเอื้อต่อการเรียนการสอน นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.81, SD = 0.40$ ) ลำดับสุดท้าย บรรยากาศในการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.50, SD = 0.51$ )

ด้านที่ 3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับนักเรียนมีความคิดเห็น อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.59, SD = 0.49$ ) เมื่อวิเคราะห์รายละเอียดรายข้อพบว่า ลำดับที่ 1 ผังกราฟิกช่วยในการเลือกสรรคำและวางโครงเรื่องในการเขียนทำให้เขียนเรื่องจากจินตนาการได้ดีขึ้น นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.68, SD = 0.47$ ) ลำดับที่ 2 กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้ดีขึ้น นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.62, SD = 0.50$ ) ลำดับสุดท้าย ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียดในการเรียน นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมาก ( $M = 2.50, SD = 0.52$ )



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre Experimental Designs) โดยใช้แบบแผนการวิจัย The One – Group – Pretest – Posttest – Design มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน จำนวน 16 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ จำนวน 4 แผน 2) แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการพร้อมเกณฑ์การประเมิน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ แบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ มีค่าความยากง่าย ( $p$ ) ระหว่าง 0.60 – 0.64 มีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ระหว่าง 0.33 – 0.36 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองเป็นเวลาทั้งหมด 4 สัปดาห์ โดยสอนสัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ชั่วโมงเรียนละ 60 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนโดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) และนำคะแนนมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t- test Dependent) วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ )

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้



2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ในภาพรวมพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอยู่ในระดับเห็นด้วยมา

### การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก พบว่า ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ มีสาเหตุจากสื่อประสมที่ใช้เป็นการนำเอาสื่อหลายรูปแบบทั้งภาพ คลิปวิดีโอ แบบจำลองและบทเพลงมาใช้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนนำข้อมูล และแนวคิดที่ได้รับจากการดูภาพซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเห็นรูปร่าง ขนาด สี ความรู้สึก รายละเอียดของสิ่งที่ดู การดูคลิปวิดีโอ เห็นทั้งภาพ ขนาด สี เสียงและการเคลื่อนไหว การดูแบบจำลองเห็นทั้งรูปร่าง ขนาด สี พื้นผิวสัมผัส นักเรียนสามารถหยิบจับได้ และการฟังเพลงจะได้ข้อมูลเนื้อหา สารอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ซึ่งสื่อที่ใช้ทุกชนิด จะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราว มีข้อมูล เนื้อหาสาระ มีความรู้สึกนึกคิดที่จะเขียนถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราว มีจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2540: 118) ที่กล่าวว่า หัวใจของสื่อประสม คือ การนำสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาสัมพันธ์กัน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระในลักษณะที่สื่อแต่ละชิ้นจะส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ดีเกือบทุกอย่างจากแหล่งหลายแหล่ง โดยถือว่าสื่อแต่ละอย่างให้คุณค่าแตกต่างกัน ดังนั้นการเรียนโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกเรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางการเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวาร์ตน์ ภูทางนา (2563: 78) ที่ได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยวิธีสอนแบบสื่อประสมกับวิธีสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนมีผลการเรียนสูงขึ้นอาจเนื่องมาจากการเรียนเพิ่มเติมจากสื่อประสมและวิธีสอนแบบ SQ4R ทำให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหามากขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัทมา ชันอินทร์งาม (2556: 116) ได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า ความสามารถทางการพูดของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง มีการแลกเปลี่ยนความรู้ทั้งกับผู้เรียนด้วยตนเองและกับผู้สอน สื่อประสมจะช่วยดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน รวมถึงกิจกรรมเกมทำให้ผู้เรียนสนุกสนานและเมื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนจะส่งผลให้ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น

ประกอบกับการนำผังกราฟิกมาช่วยในการเลือกสรรคำ วางโครงเรื่อง และจัดลำดับเหตุการณ์ของเรื่องก่อนลงมือเขียน จะทำให้ผู้เรียนเขียนเนื้อเรื่องไม่วกวน แก้ปัญหาการเขียนซ้ำ ดังที่ Tony Buzan (Buzan, 2003 อ้างถึงใน วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2553: 34) ได้นำความรู้เรื่องสมองมาปรับใช้ในการเรียนรู้ โดยพัฒนาจากการจดบันทึกแบบเดิมที่บันทึกตัวอักษรเป็นบรรทัดๆเป็นแถวๆ มาใช้ปากกาหรือดินสอสีเดียวกันมาบันทึกด้วยคำ ภาพ สัญลักษณ์ แบบขยายกิ่งก้านออกจากศูนย์กลาง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พชรมณท์ หมวดนุ้ม (2555: 111) ได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า ความสามารถในการคิดเชิงระบบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกสูงขึ้น เพราะ ผู้เรียนได้ฝึกการคิดเชิงระบบ โดยใช้ความรู้พื้นฐานด้านการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์สอดคล้องกับ ทิศนา ขมมณี (2563: 388) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเทคนิคผังกราฟิกไว้ว่า ผังกราฟิกใช้เป็นเครื่องมือในการคิดได้ดี เนื่องจากการสร้างความคิด ซึ่งมีลักษณะเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นจับต้องไม่ได้ แต่สร้างให้สามารถมองเห็น ซึ่งอธิบายเป็นระบบชัดเจน และประหยัดเวลา

เมื่อพิจารณาคะแนนการประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการพบว่า ผลการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนมีพัฒนาการดีขึ้น แต่เมื่อนำมาแปลผลคะแนนยังอยู่ในระดับพอใช้ อาจมีสาเหตุมาจาก 1) การจัดการเรียนรู้ คือการร่วมกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนบางคนไม่แสดงความคิดเห็น ไม่ให้ความร่วมมือ จึงทำให้ขาดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจินตนาการกับกลุ่มเพื่อน และขาดการฝึกฝนก่อนการเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นรายบุคคล ส่งผลให้การเขียนเรื่องตามจินตนาการอยู่ในระดับพอใช้ 2) ในประเด็นการประเมิน ด้านการตั้งชื่อเรื่อง ผู้เรียนยังตั้งชื่อเรื่องไม่น่าสนใจ ด้านเนื้อหา ผู้เรียนยังเขียนเรื่องวกวน สับสน ด้านความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนลอกเลียนแบบเนื้อเรื่องจากสื่อที่ดูไม่ปรากฏข้อคิด และด้านการใช้ภาษา ผู้เรียนเลือกใช้คำไม่ถูกต้องตามกาลเทศะ รวมทั้งการเขียนคำยังสะกดไม่ถูกต้อง

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดรายด้านพบว่า ลำดับที่หนึ่งด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีสาเหตุจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก มีการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ มีการใช้สื่อประสมที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียนและเข้าใจง่ายช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ อีกทั้งในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่องและสอดคล้องกันดี โดยครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันคิด วิเคราะห์และนำเสนอผลงานมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ มีความคิดจินตนาการและมีความมั่นใจก่อนลงมือเขียนเป็นรายบุคคล ลำดับที่สองด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีสาเหตุจาก ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นกันเอง โดยนักเรียนได้ทำงานเป็น

กลุ่ม ช่วยกันคิดวางแผน มีอิสระในการเรียนที่ร่วมกันคิดค้น เสนอความคิดเห็นและจัดระบบความคิด ลงสู่ผังกราฟิก อีกทั้งการนำเสนอที่หลากหลายมาให้นักเรียนดู ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และที่สำคัญมีความคิดที่หลากหลายและแปลกใหม่ ลำดับสุดท้าย ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก มีสาเหตุจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน ไม่เครียด และสามารถนำความรู้ วิธีการไปใช้ในการเรียนเนื้อหา อื่น ๆ ได้อีกด้วย ผู้วิจัยได้นำสื่อประสมที่หลากหลายได้แก่ ภาพ คลิปวิดีโอ ของจำลอง และบทเพลงมา ช่วยสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ทำให้พัฒนาทักษะการเขียนได้และนำผังกราฟิกมาช่วยในการเลือกคำ วางโครงเรื่อง และจัดลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง ทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้เป็นอย่างดี ดังเช่น พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2545: 126) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ผังกราฟิก (Graphic Organizers) ในการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นการพัฒนาการคิดในระดับสูงช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียน การใช้ผังกราฟิก เป็นการฝึกให้นักเรียนคิดและปฏิบัติด้วยตนเอง การทำด้วยตนเองจะทำให้ นักเรียนเข้าใจความรู้ เนื้อหาหรือบทเรียนนั้น ๆ ช่วยให้นักเรียนสามารถจำได้ เพราะนักเรียนใช้ความคิดในการจัดระบบข้อมูล ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจ เมื่อมีการออกแบบผังกราฟิก เพื่อนำเสนอช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาความรู้ได้นานและช่วยให้นักเรียนพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลาย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เสาวลักษณ์ ทักษิณากุล (2559: 66) ได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ในภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีสาเหตุจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน สามารถโต้ตอบกับนักเรียนได้ ทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้ มีภาพ สีสัน เสียง ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้

### ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยดังนี้

#### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

เพื่อให้สามารถนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ครูควรกำกับเวลาในการเขียนผลงานของแต่ละกลุ่มและเพื่อเวลาให้นักเรียนได้ใช้ความคิดในการเขียนเรื่องตามจินตนาการรายบุคคล
2. ครูควรจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอย่างสม่ำเสมอเพื่อฝึกทักษะทางด้านความคิด จินตนาการ ฝึกทักษะด้านการเขียน การเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง และการใช้คำให้ถูกต้อง
3. ครูควรใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนให้คิด และให้กำลังใจนักเรียนในขณะที่ฝึกด้วย

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยจัดการเรียนรู้โดยสื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกในมาตรฐานการเรียนรู้อื่นๆ เช่น การอ่าน วรรณคดีและวรรณกรรม และหลักภาษาไทย
2. ควรนำสื่อประสมและผังกราฟิกร่วมกับวิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การใช้เกม การเรียนแบบกลุ่มร่วมมือ เป็นต้น



## รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กองทัพ เคลือบพณิชกุล. (2542). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โอเนเดียนส์โตร์.

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

เกตุสิน จุฑาวิจิตร. (2552). การเขียนสร้างสรรค์ทางสื่อสิ่งพิมพ์ : Idea ดีๆ ไม่มีวันหมด. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2563). การจัดการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จกมล วจนะเสถียร. (2559). “การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบซินเนคติกส์”. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาการสอนวิชาภาษาไทยบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จรรยา เหนียนเฉลย. (2546). เทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

จิรนนท์ เสขุ. (2561). หลักการทำงานของสื่อประสม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ชฎารัตน์ ภูทางนา. (2563). “การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยวิธีสอนแบบสื่อประสมกับวิธีสอนแบบ SQ4R ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลเมืองชลุง 1 (บูรวิทยาคาร)”. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2540). เอกสารการเรียนรู้ชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เล่มที่ 1 หน่วยที่ 1-5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ดวงกมล สิ้นเพ็ง. (2553). การพัฒนาผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ : การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2 (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพมหานคร: บริษัท วี. พรินท์ (1991) จำกัด.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาและอาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 9.

กรุงเทพมหานคร: บริษัท เซ็นจูรี่ จำกัด.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). สรรพศาสตร์ของการเรียน ในการจัดทำนวัตกรรมการศึกษา.



กรุงเทพมหานคร: ธารอักษร.

ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). การสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏธนบุรี.

ทีศนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน:องค์กระบวนการความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี

ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 24 .กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญญา เอ็มบำรุง. (2563). “การศึกษาค้นคว้าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยและทักษะการร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เทคนิควีรวิสัยจิ๊กซอว์ร่วมกับผังกราฟิก”.

ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทยบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์. (2560). ความรู้พื้นฐานด้านการเรียนการสอน. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

นาคยา ปิลันธนานนท์. (2542). การเรียนรู้ความคิดรวบยอด. กรุงเทพมหานคร: เจ้าพระยาระบบการพิมพ์.

ณภัทร สระประเทศ. (2544). “การสร้างชุดการสอนทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิชภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลบ้านสามเหลี่ยมเทศบาลนครขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพมหานคร: ชมรมเด็ก.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญยแสนอ ตริวิเศษ. (2554). การเขียนสร้างสรรค์. บุรีรัมย์: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2553). ภาพพัฒนาการคิด. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคปรี้นติ้ง.

ปราณี สุรสิทธิ์. (2559). การเขียนสร้างสรรค์เชิงวารสารศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: แสงดาว.

ปัทมา ชันอินทร์งาม. (2556). “ผลการเรียนด้วยชุดสื่อประสมร่วมกับกิจกรรมการสอนที่เน้นการพูดที่ส่งผลต่อความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดหอมเกร็ด”. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พิมพ์พร บังวัด. (2563). “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2”. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักวิชาสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พชรมณต์ หมวดนุ้ม. (2555). “การพัฒนาความสามารถโดยการใช้เทคนิคผังกราฟิกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- มยุรี หอมขจร. (2560). “การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและความภาคภูมิใจใน  
ท้องถิ่น ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรารักเพชรบุรี  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”. ปรียญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ  
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มาเรียม นิลพันธ์. (2555). วิธีวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนา  
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ลักขณา แสงขาว. (2553). “ผลการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ KWL – Plus ร่วมกับการทำโครงการโดยใช้  
แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วนิดา กุลภัทร์แสงทอง. (2554). “การพัฒนาแบบฝึกการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์  
โดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”. ปรียญญาศึกษาศาสตร  
มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศศิธร พงษ์โกคา. (2557). “การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาขนาดร่วมกับแผนผังความคิด”.  
ปรียญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร.
- สิปปกร บุณนาค. (2564). “การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีปัญหาพร้อมทั้งผังกราฟิก”. ปรียญญาศึกษา  
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมชาย แก้วเจริญ. (2555). “การใช้สื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านทำนองเสนาะ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”. ปรียญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย  
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุทธิวรรณ อินทะกนก. (2559). การเขียนเชิงสร้างสรรค์. อุดรธานี: สำนักวิชาศึกษาทั่วไป  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุปรียา ตันสกุล. (2540). “ผลของการใช้รูปแบบการสอนแบบจัดข้อมูลด้วยแผนภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนและความสามารถทางการแก้ปัญหา”. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2560). สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา. แพร์: ห้างหุ้นส่วนจำกัดแพร์ไทยอุตสาหกรรม  
พิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2552). 21วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. พิมพ์ครั้งที่

8. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

เสาวลักษณ์ ทักษิณากุล. (2559). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องคำภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสม”. ปรินญา มหบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทยบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เหมพรรณ โนทะยะ. (2549). “การพัฒนาแบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัญมณี”. ปรินญานิพนธ์การศึกษามหบัณฑิต สาขาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน (ฉบับปรับปรุง 2563)

อัจฉรา ชิวพันธ์. (2561). กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ ในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัจฉรา เจตบุตร. (2554). “การพัฒนาบทเรียนสื่อประสม เรื่อง การเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4”. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Ghanizadeh, A. and Razavi, A. (2015). “The impact of using multimedia in English high school classes on students’ language achievement and goal orientation.” Department of Education, Imam Reza International University.

Hamilton, Heather Suzanne. “The Effect of Different Types of Image Annotations in Scientific Text on Different Learning Outcomes in Multimedia Learning Environments,” **Dissertation Abstracts International**. 64(08) : 4075-B ; February, 2004

Jiang, X. “Effect of Discourse Structure Graphic Organizers on EFL Reading Comprehension.” **Reading in a Foreign Language** 24, 1 (April 2012): 84-105.

Lee Tien Tien and Kamisah Osman. 2014. Development of Interactive Multimedia Module with Pedagogical Agent (IMMPA) in the Learning of Electrochemistry: Needs Assessment. *Research Journal al Applied .Science, Engineering and Technology*. 7(1 8)

Source :<http://www.maxwellsci.coniljp/abstract.php7jid=RJASET&no-427&abs-05>  
[April 13, 2017\_1

Praveen, S. D., and R. Premalatha. “Using graphic organizers to improve reading comprehensionskills for the middle school ESL students.” **English Language Teaching** 6, 2 (2013): 155-170.





ภาคผนวก



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน

รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข

ข้าราชการบำนาญ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ยุวรี ญาณปรีชาเศรษฐ์

ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

คุณครูประทุม กลิ่นทอง

ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาภาษาไทย

โรงเรียนวัดธรรมิการาม





ที่ อว 8606 (๗๖) | ๕๘๖๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

22 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข

ด้วย นางสาวนันทิรา ชื่นทันตา รหัสประจำตัว 620620088 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก" ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากซู้ )

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.034-218790



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร โทร.034-218790  
 ที่ อว 8606 (พค)/๕๘๖๖ วันที่ 22 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุวี ญาณปรีชาเสริมฐ

ด้วย นางสาวนันทิธรา ชื่นทันตา รหัสประจำตัว 620620088 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต  
 สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนา  
 ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้  
 ผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

( อาจารย์ ดร.อธิกมาศ มากซู้ )

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
 รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ฮว 8606 (สจ) 5894



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

22 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวประทุม กลิ่นทอง

ด้วย นางสาวนันทิรรา ชื่นทันตา รหัสประจำตัว 620620088 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากजूย )

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร. 034-218790

ภาคผนวก ข  
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย



ตารางที่ 13 แบบสรุปลำดับชั้นความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของ  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 4

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้				IOC
	1	2	3	4	
<b>1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>					
1.1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
1.2 แผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนอย่างเป็นระบบ	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย สามารถวัดและประเมินผลได้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>3. สาระการเรียนรู้</b>					
3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
3.2 สาระการเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>4. ชิ้นงาน/ภาระงาน</b>					
4.1 ชิ้นงาน/ ภาระงานสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
4.2 ชิ้นงาน/ภาระงาน มีความเหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>5. กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
5.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
5.2 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
5.3 กิจกรรมมีลำดับขั้นตอนเหมาะสม และเน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการกลุ่ม	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้</b>					
6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
6.2 สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>7. การวัดและประเมินผล</b>					
7.1 การวัดและประเมินผลครอบคลุมสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
7.2 การวัดประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และเนื้อหา	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
7.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดประเมินผลมีความเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

ตารางที่ 14 แบบสำรวจค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของ  
แบบสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>						
1	กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจสามารถปฏิบัติได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	กิจกรรมทุกขั้นตอนมีความต่อเนื่องและความสอดคล้องกันดี	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3	กิจกรรมมีสื่อการสอนที่หลากหลายช่วยสร้างจินตนาการได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	กิจกรรมการทำงานกลุ่มเปิดโอกาสให้ร่วมกันคิดและแสดงความคิดเห็นทำให้มีแนวทางในการเขียนเรื่อง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>ด้านบรรยากาศการเรียนรู้</b>						
5	บรรยากาศในห้องเรียนเป็นกันเองเอื้อต่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	บรรยากาศในการเรียนรู้มีความสุขสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>						
7	ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียดในการเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
8	กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9	สื่อประสมช่วยเพิ่มจินตนาการในการพัฒนาทักษะการเขียนได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
10	ผังกราฟิกช่วยในการเลือกสรรคำและวางโครงเรื่องในการเขียนทำให้เขียนเรื่องจากจินตนาการได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง



ตารางที่ 15 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC	ความหมาย
	1	2	3		
1. แบบประเมินมีความชัดเจนครอบคลุมการประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. แบบประเมินสอดคล้องกับกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. แบบการประเมินเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ความเหมาะสมของแบบการประเมินในด้านการตั้งชื่อเรื่อง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. ความเหมาะสมของแบบการประเมินในด้านเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6. ความเหมาะสมของแบบการประเมินในด้านความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
7. ความเหมาะสมของแบบการประเมินในด้านการใช้ภาษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
8. ความเหมาะสมของแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการกับผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียน  
เรื่องตามจินตนาการ

ที่	ชุดที่ 1	ชุดที่ 2
1	10	10
2	10	10
3	10	12
4	14	12
5	26	23
6	24	24
7	23	21
8	24	24
9	21	21
10	14	23
11	16	16
12	16	16
13	26	26
14	26	26
15	23	23
16	23	23
17	17	19
18	17	19
19	26	26
20	15	15
21	15	15
22	27	24
23	27	27
ค่าความยากง่าย (p)	0.64	0.60
ค่าอำนาจจำแนก (r)	0.36	0.33



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ประโยคในภาษาไทย

เวลา 10 ชั่วโมง

เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ

จำนวน 2 ชั่วโมง

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## 1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาในรูปแบบความเรียง ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ แปลกใหม่และไม่ซ้ำแบบใคร โดยนำประสบการณ์ ความรู้ จินตนาการ ในการเขียนเรื่องโดยมีภาพ มากระตุ้นให้นักเรียนเกิดจินตนาการให้ดีขึ้น

## 2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวใน รูปแบบต่างๆ และรายงานการศึกษา ค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ  
ตัวชี้วัด

ท 2.1 ป 6/3 เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน

ท 2.1 ป 6/8 เขียนเรื่องจินตนาการและสร้างสรรค์

ท 2.1 ป 6/9 มีมารยาทในการเขียน

## จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถคิดคำที่เกี่ยวกับภาพที่ดูได้
- 2) นักเรียนสามารถนำคำมาเขียนเป็นผังกราฟิกได้
- 3) นักเรียนสามารถนำคำมาแต่งเป็นประโยคได้ถูกต้อง
- 4) นักเรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ได้
- 5) นักเรียนมีมารยาทในการเขียน

## 3. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การเขียนเรื่องตามจินตนาการ
- การเขียนผังกราฟิก

## 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

## 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

- ทักษะการเขียน
- ทักษะการฟัง
- ทักษะการดู

- ทักษะการพูด
  - 4.2 ความสามารถในการคิด
    - ทักษะการสังเกต
    - ทักษะการเปรียบเทียบ
  - 4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
  - 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์
    - 5.1 มีวินัย
    - 5.2 ใฝ่เรียนรู้
    - 5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน
  - 6. กิจกรรมการเรียนรู้ (สื่อประสมที่ใช้ : ภาพ)
    - 1) ชี้นำ
      - 1.1 ครูจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความสนใจ โดยใช้เกม ภาพปริศนา
        - นักเรียนดูภาพปริศนาและทายคำจากภาพให้ถูกต้อง
      - 1.2 ครูเชื่อมโยงกิจกรรมการทายภาพปริศนาเข้าสู่บทเรียน
    - 2) ชี้นสอนใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก
      - 2.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 - 5 คน แบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อนในอัตราส่วน 1:2:1
      - 2.2 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูภาพ เพื่อสร้างจินตนาการ และร่วมกันตอบคำถามจากการดูภาพ
        - ภาพที่ครูนำมาเป็นภาพเกี่ยวกับอะไร
        - ในภาพมีใครทำอะไร ที่ไหน
        - ดูภาพแล้วมีความรู้สึกอย่างไร
      - 2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดคำที่เกี่ยวข้องกับภาพที่ดูแล้วร่วมกันอภิปรายเพื่อคัดเลือกคำที่จะนำมาใช้ในการเขียนเรื่อง
      - 2.4 นักเรียนนำคำที่คัดเลือกแล้วไปเขียนเป็นผังกราฟิก ลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้
- ชั่วโมงที่ 2
- ชี้นำ
- ครูทบทวนเนื้อหาที่เรียนในชั่วโมงที่ผ่านมา
  - 2) ชี้นสอนใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก (ต่อ)
    - 2.5 นักเรียนนำคำจากผังกราฟิกมาแต่งเป็นประโยค
    - 2.6 นักเรียนนำประโยคมาเขียนเป็นเรื่อง

## 3) ขึ้นสรุปและประเมินผล

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการเขียนเรื่อง ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันอภิปรายผลงานที่นำเสนอ

3.2 นักเรียนเขียนเรื่องเป็นรายบุคคลในใบงานที่ 1.1 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ(ช่วยกันปลูกต้นไม้)

## 7. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6	แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 6	ใช้เกณฑ์ประเมินตามสภาพจริง
ตรวจใบงานที่ 1.1	แบบประเมินความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ พอใช้
สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ พอใช้

## 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- รูปภาพ
- กระดาษขรุขระสำหรับเขียนผังกราฟิก
- ปากกาเมจิก



บันทึกหลังสอน

ผลการเรียนรู้

.....

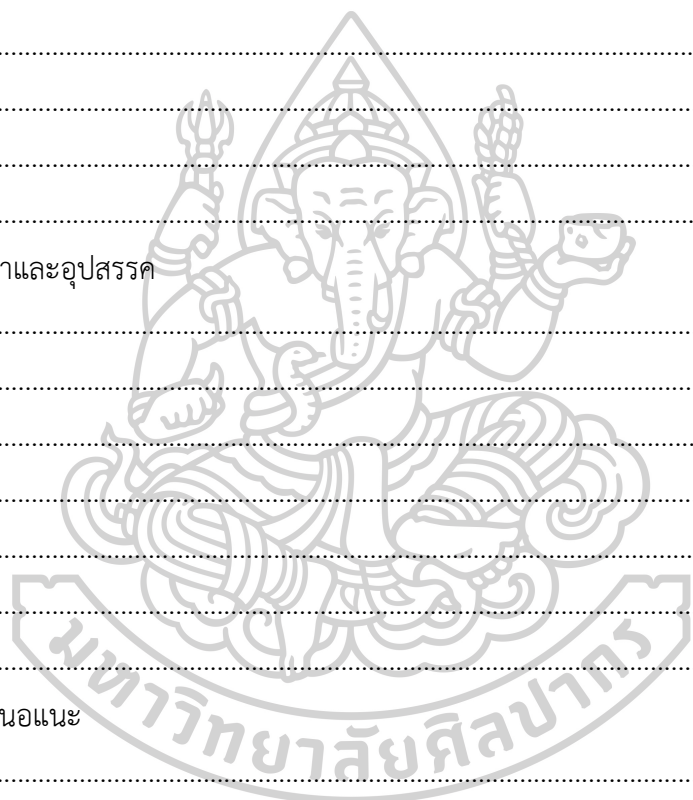
.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค



ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวนันท์ธิดา ชื่นทันตา)

ตำแหน่ง ครู

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา/หรือผู้ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....  
(นางอรรัญญา ทองทาสี)  
ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

### แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓  
ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อกลุ่ม ของผู้รับการ ประเมิน	ความ ร่วมมือกัน ทำกิจกรรม			การแสดง ความ คิดเห็น			การรับฟัง ความ คิดเห็น			ความตั้งใจ ทำงาน			การแก้ไข ปัญหา/ หรือ ปรับปรุง ผลงานกลุ่ม			รวม 15 คะแนน	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

#### เกณฑ์การให้คะแนน

- 3 หมายถึง นักเรียนปฏิบัติมากกว่า 3 ครั้ง
- 2 หมายถึง นักเรียนปฏิบัติ 2 - 3 ครั้ง
- 1 หมายถึง นักเรียนปฏิบัติ 1 ครั้ง

#### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

- ช่วงคะแนน 12 - 15 ระดับคุณภาพ ดี
- ช่วงคะแนน 8 - 11 ระดับคุณภาพ พอใช้
- ช่วงคะแนน 5 - 7 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

## แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓  
ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. มีวินัย รับผิดชอบ	1.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน			
	1.2 มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน มีความรับผิดชอบ			
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 ตั้งใจเรียน			
	2.2 เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน			
	2.3 เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ			
	2.4 ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	2.5 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้			
	2.6 แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ

ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง

ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
23 – 30	ดี
15 – 22	พอใช้
ต่ำกว่า 15	ปรับปรุง

## เกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก จุดเน้น	คะแนน เต็ม
	3	2	1		
1. การตั้งชื่อเรื่อง 1.1 ชื่อเรื่องมีความ สอดคล้องกับเนื้อ เรื่อง 1.2 ชื่อเรื่องมีความ กระชับ 1.3 ชื่อเรื่องมีความ น่าสนใจ	ตั้งชื่อเรื่องได้ ตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ	ตั้งชื่อเรื่องได้ ตามเกณฑ์ครบ 2 ข้อ	ตั้งชื่อเรื่องได้ ตามเกณฑ์ 1 ข้อ	1	3
2. เนื้อหา 2.1 ได้สาระครบถ้วน 2.2 ลำดับความ ต่อเนื่อง 2.3 มีความ สอดคล้องกับชื่อเรื่อง 2.4 มีความเป็นเหตุ เป็นผล	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ ครบ 4 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 2-3 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ 1 ข้อ	3	9
3. ความคิด สร้างสรรค์ 3.1 น่าสนใจ 3.2 ให้ข้อคิด 3.3 ไม่ลอกเลียนแบบ	มีความคิด สร้างสรรค์ได้ ตามหลักเกณฑ์ ครบ 3 ข้อ	มีความคิด สร้างสรรค์ได้ ตามหลักเกณฑ์ ครบ 2 ข้อ	มีความคิด สร้างสรรค์ได้ ตามหลักเกณฑ์ 1 ข้อ	3	9

## เกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการ(ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			น้ำหนัก จุดเน้น	คะแนน เต็ม
	3	2	1		
4. การใช้ภาษา 4.1 เลือกใช้คำได้ ถูกต้องตามกาลเทศะ 4.2 สื่อความชัดเจน 4.3 เกิดความรู้สึก คล้อยตามหรือเห็น ภาพ 4.4 สะกดคำถูกต้อง	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 4 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 2-3 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตาม หลักเกณฑ์ครบ 1 ข้อ	3	9
รวม				10	30

เกณฑ์การประเมินจากคะแนน ดังนี้

คะแนนระหว่าง	24 – 30	หมายถึง	ดี
คะแนนระหว่าง	17 – 23	หมายถึง	พอใช้
คะแนนระหว่าง	10 – 16	หมายถึง	ต้องปรับปรุง



ภาพปริศนา



<https://pantip.com/topic/32322028>

คำตอบ ประเทศไทย



<https://www.pinterest.com/pin/804666658416081402/>

คำตอบ บนนาน



<https://teen.mthai.com/variety/69989.html>

คำตอบ ซอฮู้



<https://www.pinterest.com/pin/804666658416081402/>

คำตอบ แปดเป็อน

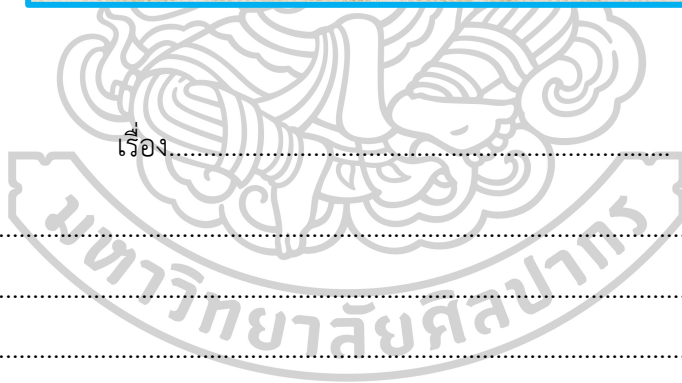
## สื่อการสอน





ใบงานที่ 1.1  
การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพที่กำหนดให้พร้อมตั้งชื่อเรื่อง (30 คะแนน)



เรื่อง.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

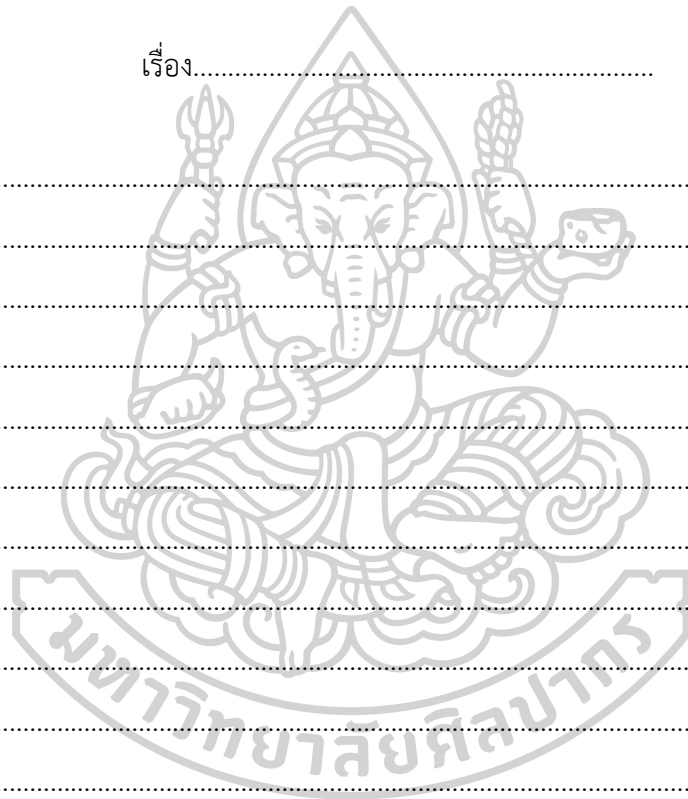
.....

เลขที่.....

แบบทดสอบก่อนเรียน  
เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการจาก วิดีทัศน์เรื่อง มะลิจอมแก่น ตอน มะลิขอบคุณ  
พร้อมตั้งชื่อเรื่อง (เวลา 30 นาที 30 คะแนน)

เรื่อง.....

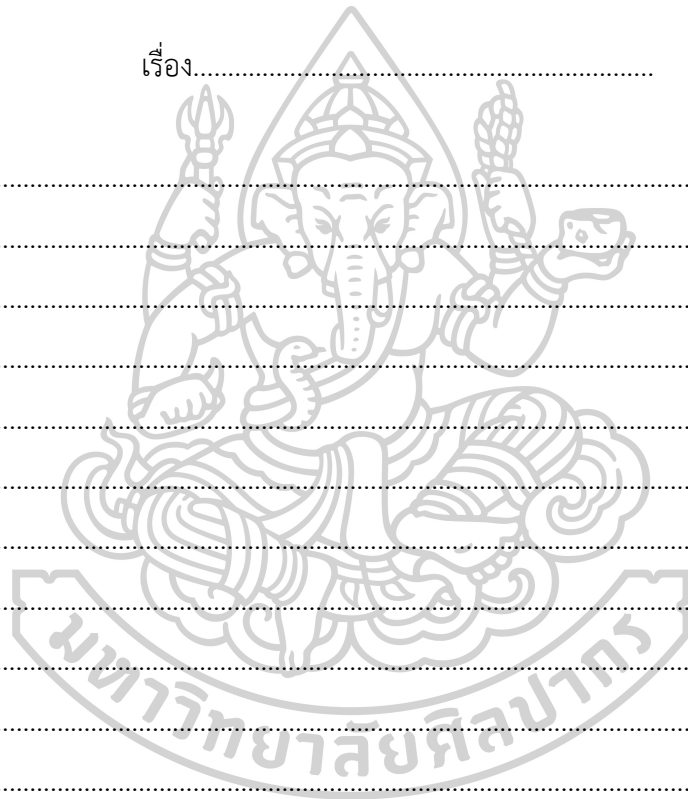


เลขที่.....

แบบทดสอบหลังเรียน  
เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการจาก วิดีทัศน์เรื่อง มะลิจอมแก่น ตอน ต่อกิวเท่กว่า  
เยอะ พร้อมตั้งชื่อเรื่อง (เวลา 30 นาที 30 คะแนน)

เรื่อง.....



เลขที่.....

สำหรับครู



<https://www.youtube.com/watch?v=Ymg7saqByMc>

มะลิจอมแก่น ตอน มะลิขอบคุณ



<https://www.youtube.com/watch?v=b1PBIBSXCTw>

มะลิจอมแก่น ตอน ต่อกวีเท่าแก้ว



แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก  
โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐิน อำเภอบ้านหมี่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรีเขต 1

.....  
คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบสอบถามความคิดเห็นเป็นข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกการตอบแบบสอบถามนี้ไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนการเรียนของนักเรียน

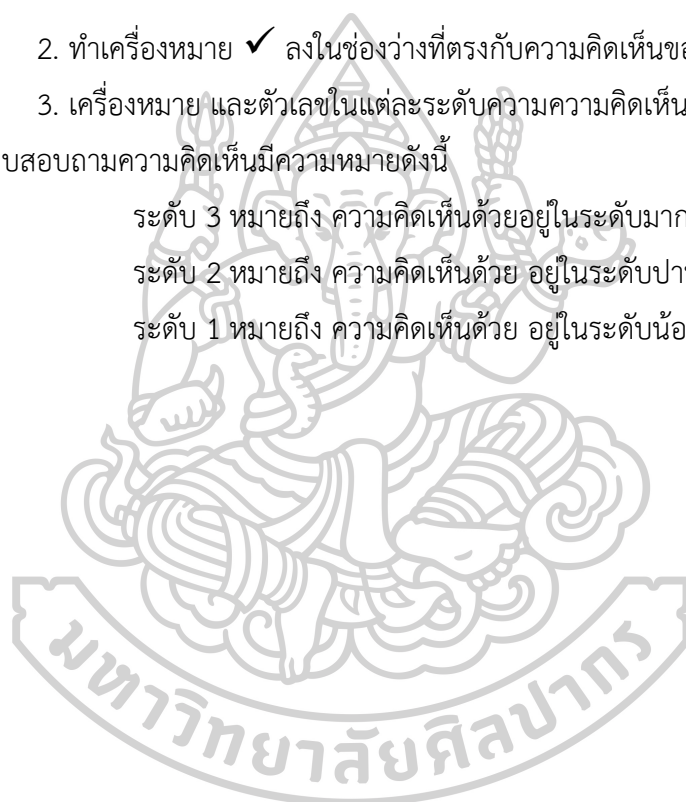
2. ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

3. เครื่องหมาย และตัวเลขในแต่ละระดับความคิดเห็นของนักเรียน ทางด้านขวามือของแบบสอบถามความคิดเห็นมีความหมายดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง ความคิดเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ระดับ 2 หมายถึง ความคิดเห็นด้วย อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง ความคิดเห็นด้วย อยู่ในระดับน้อย



ความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	3	2	1
<b>1.ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
1.1กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจสามารถปฏิบัติได้			
1.2 กิจกรรมทุกขั้นตอนมีความต่อเนื่องและความสอดคล้องกันดี			
1.3 กิจกรรมมีสื่อการสอนที่หลากหลายช่วยสร้างจินตนาการได้ดีขึ้น			
1.4กิจกรรมการทำงานกลุ่มเปิดโอกาสให้ร่วมกันคิดและแสดงความคิดเห็นทำให้มีแนวทางในการเขียนเรื่อง			
<b>2. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้</b>			
2.1 บรรยากาศในห้องเรียนเป็นกันเองเอื้อต่อการเรียนการสอน			
2.2 บรรยากาศในการเรียนรู้มีความสุขสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ			
<b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
3.1ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียดในการเรียน			
3.2 กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องที่จะเขียนได้ดีขึ้น			
3.3 สื่อประสมช่วยเพิ่มจินตนาการในการพัฒนาทักษะการเขียนได้ดีขึ้น			
3.4 ผังกราฟิกช่วยในการเลือกสรรคำและวางโครงเรื่องในการเขียนทำให้เขียนเรื่องจากจินตนาการได้ดีขึ้น			

**สรุปผลการประเมิน**

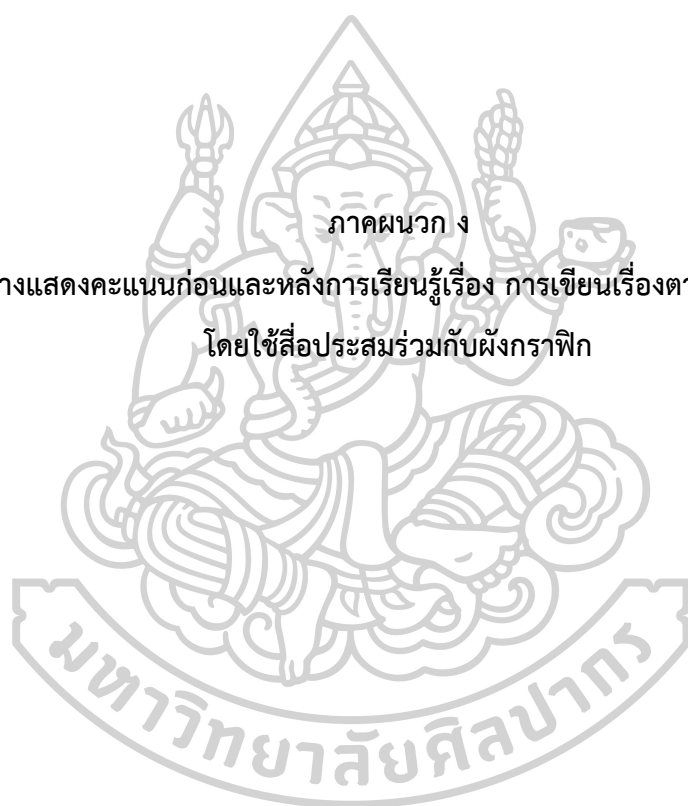
คะแนนระหว่าง 24 – 30 ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

คะแนนระหว่าง 17 – 23 ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนระหว่าง 10 – 16 ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย



ภาคผนวก ง  
ตารางแสดงคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ  
โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก



ตารางที่ 17 ตารางแสดงคะแนนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การเขียนเรื่องตาม  
จินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (30 คะแนน)
1	17	21
2	10	12
3	13	21
4	17	20
5	10	15
6	15	20
7	17	21
8	20	30
9	19	30
10	12	17
11	15	21
12	13	21
13	12	20
14	14	20
15	16	21
16	16	21
<i>M</i>	14.75	20.68
<i>S.D</i>	2.96	4.45
ร้อยละ	49.16	69.95
T	-9.67	

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นางสาวนันท์ธิดา ชื่นทันตา  
วุฒิการศึกษา พ.ศ. 2556 สำเร็จการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
พ.ศ. 2562 ศึกษาต่อในหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาการสอนวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์  
ที่อยู่ปัจจุบัน 79 หมู่ 1 ตำบลบ้านชี อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี 15180

