



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall

ปีการศึกษา 2568



นางสาวอินชา มานะเกียรติ

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนอนุบาลวัดดงตาล (วโรสุราประชาสรรค์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารนี้จัดทำขึ้นเพื่อการนำเสนอ Best Practice เรื่อง การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall โดยใช้กระบวนการบริหารวงจรคุณภาพ (PDCA) เป็นกระบวนการการบริหารงานคุณภาพ (Plan-Do-Check-Act) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ โดยมี 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การวางแผน (Plan), การปฏิบัติ (Do), การตรวจสอบ (Check), และการปรับปรุง (Act). วงจร PDCA ช่วยให้องค์กรสามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) โดยกิจกรรมการเรียนการสอนจะมีครูผู้สอนเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ตลอดจนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนให้เป็นไปตามระบบการทำงานที่มีคุณภาพ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเป็นบุคคล มีการเรียนรู้ดี เก่ง และมีความสุขเผยแพร่ต่อสาธารณชน

หวังว่าเอกสารเล่มนี้จะอำนวยความสะดวกต่อการพิจารณาของคณะกรรมการประเมินและจะเป็นประโยชน์สำหรับโรงเรียนหรือผู้ที่สนใจ และผู้ที่กำลังจะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพทั้งในด้านความรู้ ด้านทักษะการคิดการวิเคราะห์ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ให้มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นต่อไป

นางสาวโนชา มานะเกียรติ
โรงเรียนอนุบาลวัดดงตาล (วโรสุธาประชาสรรค์)

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ประเด็นความสอดคล้องกับ “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”	1
บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา	2
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	3
วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ	4
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	8
บทสรุป	8
ภาคผนวก	10

**แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
ตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568**

- ผลงานสถานศึกษา ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall

ประเด็นความสอดคล้องกับ “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” (โปรดระบุเลือกเพียงข้อเดียว)

1. ก้าวด้วยคุณธรรม
 พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของรัชกาลที่ 10 และปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ
หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
 ลูกเสือ
2. ก้าวนำเรียนรู้เชิงรุก
 Active Learning
 หลักสูตรท้องถิ่น
 ประวัติศาสตร์
 หน้าที่พลเมือง
 ศิลธรรม
 ประชาธิปไตย
 งานสถานักเรียน
 ชุมชน
3. ก้าวประยุกต์ Soft Power วิถีไทย
 Soft Power วิถีไทย ดนตรี กีฬา ศิลปะ แฟชั่น อาหาร ฯลฯ
4. ก้าวใส่ใจความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม
 ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา
 ด้านสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา
5. ก้าวพร้อมพัฒนาปฐมวัย
 การจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย
6. ก้าวไกลเทคโนโลยี
 การขับเคลื่อนดิจิทัลในสถานศึกษา
 การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
 การเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV/DLIT)
7. ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด
 ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และ RT/NT/O-NET และ PISA
 ส่งเสริมผู้เรียนด้านการอ่าน

- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการเขียน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ
- 8. ก้าวพิชิตนวัตกรรม
 - ด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา
 - ด้านการจัดการเรียนการสอน
- 9. ก้าวล้ำทักษะอาชีพ
 - การสร้างรายได้ Learn to Earn
 - ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching)

1. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET) การเป็นการวัดความรู้ ความคิดรวบยอดตามมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำผลการทดสอบไปใช้ในการปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอน ใช้ในการประกันคุณภาพการศึกษา ใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชาติ ระดับนานาชาติ และใช้ในการวิจัยพัฒนาองค์ความรู้ต่อไป ดังนั้นในการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET) จึงสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนและครูสอน เพื่อช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการสอนให้มีคุณภาพที่สูงขึ้น

โรงเรียนอนุบาลวัดคงตาล (วโรสุธาประชาสรรค์) มีจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ปรับปรุงปีพุทธศักราช 2560) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น รวมถึงการพัฒนากระบวนการศึกษาให้มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องทุกปี โดยการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test : O-Net) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ซึ่งรายงานผลการทดสอบในรายวิชาภาษาไทย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการทดสอบในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ค่อนข้างต่ำ ดังนั้นจึงมีการวางแผนเพื่อหาเทคนิควิธีการจัดการเรียน การสอนรูปแบบต่าง ๆ เพื่อช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) รายวิชาภาษาไทยในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ให้เพิ่มสูงขึ้นและสูงกว่าระดับชาติ

การจัดการเรียนรู้ เกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนุกสนานและไม่มีความตื่นเต้นเร้าใจทำให้ผู้เรียนจำนวนมากไม่ให้ความสนใจ และไม่ใส่ใจกับการเรียนเท่าที่ควร จากปัญหาดังกล่าว ผู้ศึกษาค้นคว้ามีความเห็นว่าจะมีการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ และความสนใจในการเรียน เนื่องจากผลการเรียนรู้และความสนใจในการเรียนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืนของผู้เรียนอันเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสืบเสาะแสวงหาแนวทางในการแก้ปัญหา ด้วยการศึกษาค้นคว้าวิธีการสอนต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนในโรงเรียนอนุบาลวัดคงตาล (วโรสุธาประชาสรรค์) จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน สิ่งที่นักเรียนชอบทำในเวลาว่างและความสนใจของนักเรียนในช่วงวัยนี้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกม จากการเล่นตอบคำถาม เพื่อจะให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง รวมทั้งมีการแลกเปลี่ยนคำถามและความคิดเห็นอย่างต่อเนื่องจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนให้เป็นรูปแบบเกมที่หลากหลาย มีการถาม-ตอบ ที่สนุกตื่นเต้น และท้าทายความสามารถของนักเรียน มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ให้เพิ่มสูงขึ้น

และให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน และเกิดความสนุกสนาน

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

ผู้ศึกษาค้นคว้าคิดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสู่การยกระดับการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนที่มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย และเกิดประสิทธิภาพในการเรียนที่สูงขึ้น โดยการสร้างเกม Wordwall จากแม่แบบ (template) ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาผ่านเกม ซึ่งเนื้อหาในเกมสอดคล้องกับ Test Blueprint ในส่วนข้อมูลตัวชี้วัดการวัดผลที่กำหนดในการทดสอบ (O-NET) รายวิชาภาษาไทย

วัตถุประสงค์ของวิธีสอนโดยใช้เกม

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงองค์ประกอบของวิธีสอนโดยใช้เกม อธิบายองค์ประกอบของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกม และกติกาการเล่น
3. มีการเล่นเกมตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ว่า มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

การสอนโดยการใช้เกม เป็นการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกา โดยนำเนื้อหาในบทเรียนมาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกม ซึ่งจะสังเกตพฤติกรรมจากการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนนำการเล่นเก๋มดังกล่าวมาใช้ในการอภิปรายสรุปผล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม ผักผ่อนเทคนิคและทักษะต่าง ๆ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อีกทั้งมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนด้วย

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall ให้สูงกว่าระดับชาติ

2.1.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน โรงเรียนอนุบาลวัดดงตาล (วิโรสุธาประชาสรรค์) มีผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) วิชาภาษาไทย ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall ผลเฉลี่ยสูงขึ้น

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2.2.2 เชิงคุณภาพ

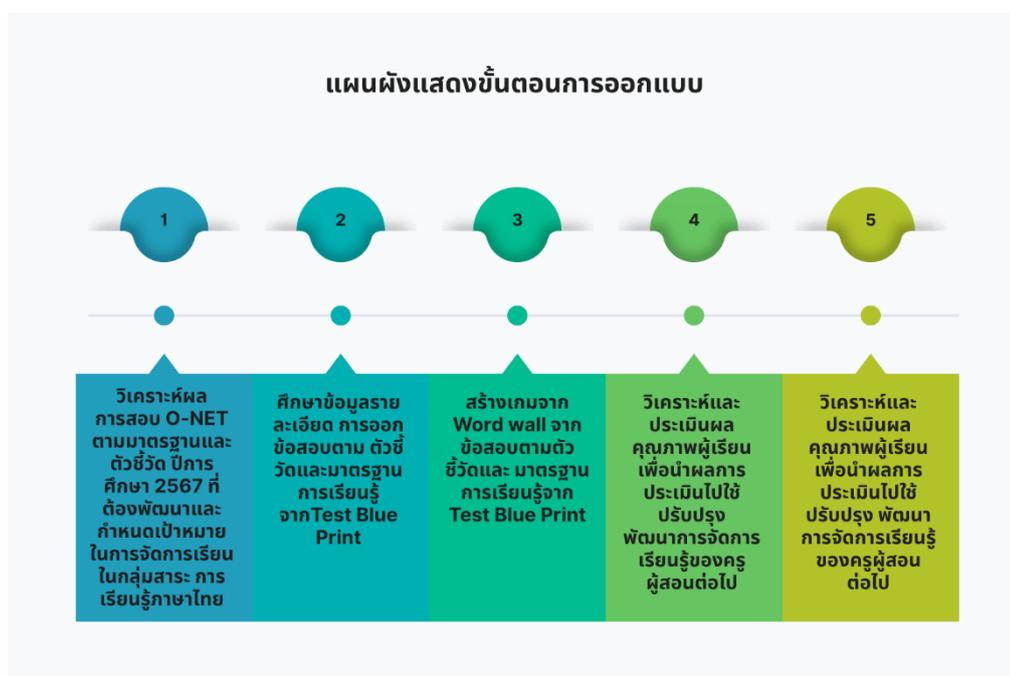
1. ผลเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-Net) ตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ร้อยละ 70 ขึ้นไป นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลวัดดงตาล (วิโรสุธาประชาสรรค์) มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยจากการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall

3. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ

3.1 การออกแบบผลงาน นวัตกรรม หรือ แนวปฏิบัติ

การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall มีดังนี้ ศึกษาผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 ระดับโรงเรียนกับระดับประเทศ จำแนกรายมาตรฐาน เพื่อให้ทราบว่ามาตรฐานใดบ้างที่ต้องพัฒนา โดยศึกษาข้อมูลรายละเอียดการออกข้อสอบตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้จาก Test Blue Print เพื่อนำผลดังกล่าวมาจัดทำเกม แบบทดสอบในรูปแบบต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับ Test Blue Print โดยนำผลลัพธ์จากการเล่นเกมเพื่อนำผลมาวิเคราะห์ผลตามแผนผัง ดังนี้



3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

3.2.1 กลุ่มเป้าหมายในการนำไปใช้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 31 คน

3.2.2 ขั้นตอนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสู่การยกระดับ การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall ผู้รายงานได้การดำเนินงาน กิจกรรมตาม วงจรการเชิงคุณภาพ (PDCA) ดังนี้

ขั้นตอน	ขั้นตอน
P – Plan	<p>ครูผู้สอนภาษาไทย ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหา ประเด็นต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิเคราะห์สาเหตุของผลเฉลี่ยในการทดสอบ ชั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-Net) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2. วิเคราะห์ผลการทดสอบชั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-Net) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดย แยกตาม ตัวชี้วัด ศึกษาข้อมูลรายละเอียดการออกข้อสอบ ตามตัวชี้วัดและมาตรฐาน การเรียนรู้จาก Test - Blue Print เพื่อพิจารณาเนื้อหาที่ต้องพัฒนาและ ดำเนินการพัฒนาตามลำดับ 3. วิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อแบ่งกลุ่มในการพัฒนาได้ อย่างตรงเป้าหมาย 4. กำหนดเป้าหมายในการพัฒนา และมีเป้าหมายในการพัฒนา คือ มีผลการทดสอบสูงกว่าระดับชาติ
D - Do	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำสู่ กระบวนการการคิดค้นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ แบบใหม่ 2. การสร้างและทดลองการใช้เครื่องมือ ดังนี้ 1) วิเคราะห์ผลการสอบ O-NET ว่ามีมาตรฐาน หรือ ตัวชี้วัดใดบ้างที่ต้องได้รับการพัฒนา เพื่อนำมาปรับ ใช้ในการจัดการเรียนการสอน 2) นำข้อสอบ ย้อนหลังตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้จาก Test Blue Print มาวิเคราะห์แล้วเลือกข้อสอบ ออกมา เพื่อสร้างเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ให้นักเรียน 3) สร้างกิจกรรมได้ง่าย ๆ โดย - เลือกแม่แบบ - กรอก เนื้อหา - สร้างกิจกรรมหรือ - เลือกเล่นบนหน้าจอ ซึ่งมี 4 เกม ได้แก่ ชุดที่ 1 เกมชนิดของคำ https://wordwall.net/th/resource/2287393/ ชุดที่ 2 เกมจับคู่คำราชาศัพท์ https://wordwall.net/th/resource/5863488/

	<p>ชุดที่ 3 เกมประโยครวม https://wordwall.net/th/resource/9228933/ ชุดที่ 4 เกมสำนวน สุภาชิต และคำพังเพย https://wordwall.net/th/resource/4629631/ 3. การนำนวัตกรรมไปใช้ในสถานการณ์จริง กับ นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน โดยแบ่งนักเรียนเป็นสองกลุ่ม 1) ทำกิจกรรมก่อนเรียน จากการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall โดยครูแชร์กิจกรรมให้นักเรียนทำแบบ ต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนเข้ามาเล่นเกม ได้หลาย ช่องทาง ได้แก่ Facebook , Line 2) ศึกษาเรียนรู้ เนื้อหาตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้จาก Test Blue Print 3) ทำแบบทดสอบหลังเรียน จาก การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall โดยครูแชร์กิจกรรม ให้นักเรียนทำแบบต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนเข้ามาเล่น เกมหรือทำกิจกรรมได้บ่อย ๆ ตามที่ต้องการ สามารถ แชร์กิจกรรมได้หลายช่องทาง ได้แก่ Facebook</p>
C - Check	<ol style="list-style-type: none"> นำผลการประเมินคุณภาพของผู้เรียนมาวิเคราะห์ เพื่อเปรียบเทียบ โดยนำผล การทดสอบจากเกม Word wall เพื่อนำผลมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบ ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน และนำ ผลการประเมินไปใช้พัฒนา ปรับปรุง การเรียนรู้ของ ผู้เรียน หรือการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน สำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้กลุ่มสาระ ภาษาไทย จากการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิค การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall นำผลการสำรวจ ความพึงพอใจของนักเรียนมาสรุปผล สรุปและ รายงานผลการใช้นวัตกรรม
A - Action	<p>การปรับปรุง ทบทวน พัฒนา แก้ไข และหา ข้อผิดพลาดของ กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ</p>

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

1. แนวทางการนำผลการทดสอบ O – NET ย้อนหลัง และรายละเอียดการออกข้อสอบตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้จาก Test Blue Print ไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Assessment for Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เกม กิจกรรมต่างๆ ที่ออกแบบใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน นักเรียนให้ความสนใจร้อยละ 93.54

3. นำผลมาวิเคราะห์ผลการประเมินค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยจากการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall พบว่า นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยทั้ง 4 ชุดสูงซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนสูงขึ้นจากการใช้เกมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ O-NET รายวิชาภาษาไทย

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall เพื่อนำผลการสำรวจไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน

หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล
1. เสียงบรรยายชัดเจน	5.00	100	มากที่สุด
2. การใช้ภาษาเข้าใจง่าย	4.35	87.09	มากที่สุด
3. ใช้สื่อที่น่าสนใจ	4.67	93.54	มากที่สุด
4. แบบฝึกทักษะเข้าใจง่าย	4.19	83.87	มากที่สุด
5. กิจกรรมดึงดูดความสนใจ	5.00	100	มากที่สุด
6. รางวัลสร้างความสนใจ	5.00	100	มากที่สุด
7. กิจกรรม เกม เล่นเป็นทีม /คู่/เดี่ยว	4.35	87.09	มากที่สุด
8. นักเรียนพอใจกับการแสดงความก้าวหน้าของการเรียน	4.19	83.87	มากที่สุด
9. ลักษณะการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเหมาะสมกับผู้เรียน	4.35	87.09	มากที่สุด
10. กิจกรรมสร้างความสามัคคี	4.35	87.09	มากที่สุด
11. มีอิสระในขณะเรียน	5.00	100	มากที่สุด
12. ทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น	5.00	100	มากที่สุด
13. ต้องการเรียนด้วยบทเรียนในลักษณะนี้กับบทเรียนอื่น ๆ	4.35	87.09	มากที่สุด
14. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน	5.00	100	มากที่สุด
15. ระดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	100	มากที่สุด
16. ระยะเวลาเหมาะสมกับเนื้อหา	5.00	100	มากที่สุด
	4.67	93.54	มากที่สุด

4. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

1. การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall นักเรียนตั้งใจเรียน ให้ความสนใจมากขึ้น และการทำแบบทดสอบผ่านเกม ช่วยกระตุ้นให้รักเรียน มีความพยายามหาคำตอบที่ถูกต้อง ส่งผลให้มีการพัฒนาที่สูงขึ้น

2. ผลการสำรวจประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall อยู่ที่ร้อยละ 93.54 สูงกว่าที่กำหนด

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall สามารถแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนสำหรับการจัดการเรียนการสอนได้ตรงตามจุดประสงค์แล้วเป้าหมายได้ครบถ้วน

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยจากการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall ได้

2. นักเรียนเข้าใจเนื้อหา และสามารถทำแบบทดสอบได้ จะส่งผลต่อยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ให้สูงขึ้นได้

3. นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสร้างสรรคกิจกรรมการวัดและประเมินผลระดับชั้นเรียนด้วย Word wall ในระดับมากที่สุด

5. บทสรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall ผู้สอนสามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทออนไลน์ หรือหากเกิดความไม่พร้อมจากการใช้อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ไม่เพียงพอ ก็สามารถพิมพ์เป็นใบงานให้ผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรมได้ โดยเตรียมเนื้อหาเพียงครั้งเดียว แต่ทำกิจกรรมได้ทั้งสองรูปแบบ โดยการสร้างกิจกรรมทำได้ง่าย ๆ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา และสามารถทำแบบทดสอบได้ การนำนวัตกรรมเกม Wordwall มาใช้ส่งผลต่อการยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้นได้

5.2 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

โรงเรียนอนุบาลวัดคงตาล (วิโรสุธาประชาสรรค์) มีการส่งเสริมสนับสนุนในการพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน นำโดยผู้บริหาร ข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษาให้ความร่วมมือในการนำนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยจากการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านเกม Wordwall ไปจัดการเรียนการสอนสู่ห้องเรียนคุณภาพ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างต่อเนื่อง โดยใช้วิธีการดำเนินงานด้วยกระบวนการการ PDCA และ PLC ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนสูงขึ้นตาม

ศักยภาพ รวมทั้งผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ได้มีทักษะกระบวนการการคิด การแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการเรียน สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวันได้ สามารถนำผลงานไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและการประเมินผลการดำเนินงานเพื่อพัฒนาปรับปรุงผลงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง

5.3 ข้อเสนอแนะ /แนวทางการพัฒนา

ข้อเสนอแนะ ผู้สอนคอยให้คำแนะนำ แนวทางการปฏิบัติให้แก่ผู้ในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ เพื่อดำเนินไปอย่างมีความสุข รวมทั้งผู้สอนต้องหมั่นศึกษาหาความรู้อยู่เสมอก้าวทันเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน เพื่อพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

แนวทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ต้องทำอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ โดยอาศัยความร่วมมือจากครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติอย่างจริงจัง นักเรียนจึงจะเกิดทักษะการเรียนรู้ได้อย่างดี

5.4 การเผยแพร่/รางวัลที่ได้รับ

5.4.1 การเผยแพร่

1. ได้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ของตนเอง มีการนำเสนอในที่ประชุม ผู้อำนวยการ คณะครู และบุคลากรทางการศึกษา จัดทำเป็น Infographic เพื่อประชาสัมพันธ์แก่นักเรียนและ ผู้ที่เข้ามาใช้บริการ ภายในโรงเรียน

5.4.2 รางวัลที่ได้รับ

1. รางวัลที่เกี่ยวข้อง ได้รับรางวัลเป็นสถานศึกษาที่มีจำนวนนักเรียนได้คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2566 รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไปของจำนวนนักเรียนที่เข้าสอบ จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. รางวัลที่เกี่ยวข้อง ได้รับรางวัลได้รับรางวัลครูผู้สอนดีเด่น วิชาภาษาไทยที่มีนักเรียนสมัครเข้ารับการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 มากกว่าร้อยละ 60 จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2



ภาคผนวก

ภาพประกอบการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning)
 ผ่านเกม Wordwall

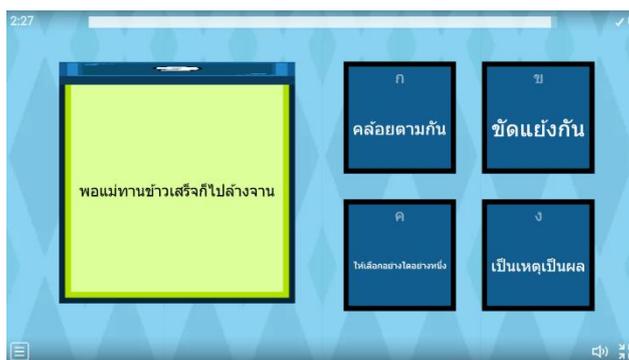
ชุดที่ 1 เกมชนิดของคำ <https://wordwall.net/th/resource/2287393/>



ชุดที่ 2 เกมจับคู่คำราชาศัพท์ <https://wordwall.net/th/resource/5863488/>



ชุดที่ 3 เกมประโยครวม <https://wordwall.net/th/resource/9228933/>



ชุดที่ 4 เกมสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย <https://wordwall.net/th/resource/4629631/>



ภาพประกอบการจัดกิจกรรม



Anoano Anocha
เมื่อสักครู๋ · 🌐

📌 ขออนุญาตเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ 📌
 ✍️ การปฏิบัติการเป็นเลิศ (Best Practice) เรื่องการพัฒนาผล
 การทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้
 ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการ
 สอน (Game - Based Learning)
 ผ่านเกม Wordwall

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
 การพัฒนาผลทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall

ปีการศึกษา 2568

นางสาวโนชา มานะเกียรติ
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนอนุบาลวัดดงตาล (วโรสุธาประชาสรรค์)
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2
 และเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

🔍 ๑/๖ ป.6/2567 14:16

เกม wordwall (O-NET)ภาษาไทย
 เกมที่ 1 <https://wordwall.net/th/resource/2287393>
 เกมที่ 2 <https://wordwall.net/th/resource/5863488/>
 เกมที่ 3 <https://wordwall.net/th/resource/9228933/>
 เกมที่ 4 <https://wordwall.net/th/resource/4629631/>

เมื่อ เป็นคำชนิดใด

คำพ้อง คำสลับ คำอุทาน

ชนิดของคำ
wordwall.net

เกม wordwall (O-NET)ภาษาไทย
 เกมที่ 1 <https://wordwall.net/th/resource/2287393>
 เกมที่ 2 <https://wordwall.net/th/resource/5863488/>
 เกมที่ 3 <https://wordwall.net/th/resource/9228933/>
 เกมที่ 4 <https://wordwall.net/th/resource/4629631/>

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน
(Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall**

เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ข้อคำถามจำนวน 16 ข้อ

โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจ/ความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วย / พึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วย / พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วย / พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วย / พึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสม / เห็นด้วย / พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนระดับต่าง ๆ โดยในแต่ละข้อเลือกได้ 1 ระดับ

หัวข้อประเมิน	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3	ระดับ 4	ระดับ 5
1. เสียงบรรยายชัดเจน					
2. การใช้ภาษาเข้าใจง่าย					
3. ใช้สื่อที่น่าสนใจ					
4. แบบฝึกทักษะเข้าใจง่าย					
5. กิจกรรมดึงดูดความสนใจ					
6. รางวัลสร้างความสนใจ					
7. กิจกรรม เกม เล่นเป็นทีม / คู่/เดี่ยว					
8. นักเรียนพอใจกับการแสดง ความก้าวหน้าของการเรียน					
9. ลักษณะการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เหมาะสมกับผู้เรียน					
10. กิจกรรมสร้างความสามัคคี					
11. มีอิสระในขณะเรียน					
12. ทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น					
13. ต้องการเรียนด้วยบทเรียนในลักษณะ นี้กับบทเรียนอื่น ๆ					
14. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน					
15. ระดับความยากง่ายเหมาะสมกับ ผู้เรียน					
16. ระยะเวลาเหมาะสมกับเนื้อหา					

ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall

หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล
1. เสียงบรรยายชัดเจน	5.00	100	มากที่สุด
2. การใช้ภาษาเข้าใจง่าย	4.35	87.09	มากที่สุด
3. ใช้สีที่น่าสนใจ	4.67	93.54	มากที่สุด
4. แบบฝึกทักษะเข้าใจง่าย	4.19	83.87	มากที่สุด
5. กิจกรรมดึงดูดความสนใจ	5.00	100	มากที่สุด
6. รางวัลสร้างความสนใจ	5.00	100	มากที่สุด
7. กิจกรรม เกม เล่นเป็นทีม /คู่/เดี่ยว	4.35	87.09	มากที่สุด
8. นักเรียนพอใจกับการแสดงความก้าวหน้าของการเรียน	4.19	83.87	มากที่สุด
9. ลักษณะการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเหมาะสมกับผู้เรียน	4.35	87.09	มากที่สุด
10. กิจกรรมสร้างความสามัคคี	4.35	87.09	มากที่สุด
11. มีอิสระในขณะเรียน	5.00	100	มากที่สุด
12. ทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น	5.00	100	มากที่สุด
13. ต้องการเรียนด้วยบทเรียนในลักษณะนี้กับบทเรียนอื่น ๆ	4.35	87.09	มากที่สุด
14. นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน	5.00	100	มากที่สุด
15. ระดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	100	มากที่สุด
16. ระยะเวลาเหมาะสมกับเนื้อหา	5.00	100	มากที่สุด
	4.67	93.54	มากที่สุด

พบว่า โดยรวมมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด และร้อยละ 93.54 ผลการสำรวจประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall อยู่ที่ร้อยละ 93.54 สูงกว่าที่กำหนด

ตารางแสดงผลการประเมินค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนในการพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติ
ขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ด้วยเทคนิคการสอน (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall

เกม	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	คะแนน พัฒนาการ นักเรียน
	Pre-test (40)	Post - test (40)	
	เฉลี่ย (Mean)	เฉลี่ย (Mean)	
ชุดที่ 1 เกมชนิดของคำ	5.00	8.50	3.50
ชุดที่ 2 เกมจับคู่คำราชาศัพท์	5.50	7.00	1.50
ชุดที่ 3 เกมประโยครวม	5.50	9.00	3.50
ชุดที่ 4 เกมสำนวน สุภาษิต และ คำพังเพย	5.00	7.50	2.50
ค่าเฉลี่ย	21.00	32.00	11

จากตารางพบว่า นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีคะแนนพัฒนาการเฉลี่ย
ทั้ง 4 ชุดสูงขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนสูงขึ้นจากการใช้เกม ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ O-NET
รายวิชาภาษาไทย

Test Blue Print ปีการศึกษา 2567



ผลการทดสอบขั้นพื้นฐานระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระภาษาไทย ปีการศึกษา 2566 และปีการศึกษา 2567



หน้า 1/4

รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566

ฉบับที่ 5 - ค่าสถิติแยกตามสาระการเรียนรู้สำหรับโรงเรียน

รหัสโรงเรียน 1072020061 ชื่อโรงเรียน วัดคงคา (วโรสุธาประชาสรรค์)

ขนาดโรงเรียน เล็ก ที่ตั้งโรงเรียน นอกเมือง

จังหวัด สุพรรณบุรี ภาค กลาง สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วิชา: ภาษาไทย (61)

ระดับ	จำนวนผู้เข้าสอบ	คะแนนเฉลี่ย (Mean)			ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)			คะแนนสูงสุด (Max.)			คะแนนต่ำสุด (Min.)			มัธยฐาน (Median)	ฐานนิยม (Mode)
		ปรนัย	อัตนัย	รวม	ปรนัย	อัตนัย	รวม	ปรนัย	อัตนัย	รวม	ปรนัย	อัตนัย	รวม		
โรงเรียน	13	50.77	13.62	64.38	11.25	2.29	12.76	64.00	17.50	81.50	28.00	8.50	40.50	66.50	-
ขนาดโรงเรียน	228,739	43.28	11.64	54.92	13.57	3.61	15.76	80.00	20.00	100.00	4.00	0.00	4.00	55.50	52.50
ที่ตั้งโรงเรียน	5,683	47.08	12.65	59.73	13.55	3.32	15.55	80.00	20.00	99.75	4.00	0.00	8.00	60.25	56.25
จังหวัด	7,432	47.46	12.70	60.15	13.50	3.31	15.47	80.00	20.00	99.75	4.00	0.00	8.00	61.00	56.25
สังกัด	386,360	44.30	11.89	56.20	13.93	3.60	16.17	80.00	20.00	100.00	4.00	0.00	4.00	56.50	52.25
ภาค	127,177	46.20	12.15	58.34	13.75	3.54	15.92	80.00	20.00	100.00	4.00	0.00	4.00	59.25	56.50*
ประเทศ	600,358	45.32	11.98	57.30	14.17	3.70	16.51	80.00	20.00	100.00	4.00	0.00	4.00	58.00	56.25

* : มีค่าฐานนิยมมากกว่า 1 ค่า

สาระ	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติจำแนกตามระดับ													
		โรงเรียน		ขนาดโรงเรียน		ที่ตั้งโรงเรียน		จังหวัด		สังกัด		ภาค		ประเทศ	
		Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.
การอ่าน	100.00	66.67	21.68	57.24	23.48	61.92	22.71	62.62	22.69	58.57	23.71	61.11	23.09	59.61	23.79
การเขียน	100.00	72.80	12.46	60.72	18.85	65.64	17.05	65.90	17.03	61.92	18.82	63.48	18.26	62.51	19.17
การฟัง การดู และการพูด	100.00	76.92	24.05	73.87	24.30	77.20	23.66	77.91	23.34	74.99	24.22	77.11	23.73	76.21	24.09
หลักการใช้ภาษาไทย	100.00	50.00	19.61	44.72	22.39	49.69	22.71	49.76	22.79	45.81	22.71	47.89	22.72	47.10	22.97
วรรณคดีและวรรณกรรม	100.00	56.41	27.38	38.22	30.71	44.16	31.66	44.83	31.78	40.06	31.36	42.98	31.75	42.01	31.70



หน้า 1/4

รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567

ฉบับที่ 5 - ค่าสถิติแยกตามสาระการเรียนรู้สำหรับโรงเรียน

รหัสโรงเรียน 1072020061 ชื่อโรงเรียน วัดคงคา (วโรสุธาประชาสรรค์)

ขนาดโรงเรียน เล็ก ที่ตั้งโรงเรียน นอกเมือง

จังหวัด สุพรรณบุรี ภาค กลาง สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วิชา: ภาษาไทย (61)

ระดับ	จำนวนผู้เข้าสอบ	คะแนนเฉลี่ย (Mean)			ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)			คะแนนสูงสุด (Max.)			คะแนนต่ำสุด (Min.)			มัธยฐาน (Median)	ฐานนิยม (Mode)
		ปรนัย	อัตนัย	รวม	ปรนัย	อัตนัย	รวม	ปรนัย	อัตนัย	รวม	ปรนัย	อัตนัย	รวม		
โรงเรียน	28	46.57	14.01	60.58	10.91	2.20	12.46	68.00	18.00	83.50	24.00	9.25	37.00	64.63	68.50*
ขนาดโรงเรียน	230,018	40.20	11.22	51.42	14.13	3.72	16.48	80.00	20.00	99.00	0.00	0.00	0.00	52.25	57.00
ที่ตั้งโรงเรียน	5,583	46.19	12.21	58.40	14.74	3.46	16.86	80.00	20.00	99.50	0.00	0.00	7.00	60.00	61.25*
จังหวัด	7,340	45.95	12.29	58.24	14.43	3.42	16.54	80.00	20.00	99.50	0.00	0.00	7.00	59.75	57.25*
สังกัด	394,297	41.24	11.52	52.76	14.53	3.75	16.96	80.00	20.00	100.00	0.00	0.00	0.00	53.50	57.00
ภาค	130,017	43.24	11.91	55.15	14.57	3.75	17.01	80.00	20.00	99.50	0.00	0.00	0.00	56.50	57.00
ประเทศ	614,561	42.49	11.71	54.20	14.83	3.88	17.40	80.00	20.00	100.00	0.00	0.00	0.00	55.25	57.00

* : มีค่าฐานนิยมมากกว่า 1 ค่า

สาระ	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติจำแนกตามระดับ													
		โรงเรียน		ขนาดโรงเรียน		ที่ตั้งโรงเรียน		จังหวัด		สังกัด		ภาค		ประเทศ	
		Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.
การอ่าน	100.00	61.31	16.09	58.53	22.92	64.71	22.05	64.58	21.89	59.43	23.00	61.25	22.57	60.32	23.00
การเขียน	100.00	65.34	11.78	51.62	16.98	56.75	16.25	56.87	16.00	53.06	17.21	55.01	17.15	54.09	17.72
การฟัง การดู และการพูด	100.00	77.38	23.66	61.55	33.38	70.34	31.45	70.79	31.21	63.31	33.37	67.39	32.56	65.57	33.20
หลักการใช้ภาษาไทย	100.00	52.38	21.66	44.73	23.84	53.96	25.62	53.37	25.39	46.30	24.51	49.43	25.01	48.56	25.06
วรรณคดีและวรรณกรรม	100.00	47.62	34.99	40.00	30.82	46.60	32.22	45.94	31.90	41.07	31.15	42.44	31.27	42.09	31.37

รางวัลที่ได้รับ





รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วย (Game - Based Learning) ผ่านเกม Wordwall
ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนอนุบาลวัดดงตาล (วโรสุราประชาสรรค์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ