



รายงานวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและ
การพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง

The Development of Games for Reading Skill and Spelling Thai Words for
Primary School Students Grade 1-3 under the U-School Mentoring Project

โดย

อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก

การวิจัยครั้งนี้ได้รับเงินทุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ชื่องานวิจัย: การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
และการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง

ชื่อผู้วิจัย: อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก

ปีที่ทำการวิจัยแล้วเสร็จ: 2563

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1-3 2) หาประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่สร้างตามเกณฑ์มาตรฐาน
80/80 3) ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย
ตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ผู้ผ่านเกณฑ์ต้องได้คะแนนตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป โดยศึกษาจากประชากรคือ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 24 คน ที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของโรงเรียนคลอง
โยงเวทีอุบลรัตน์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและ
การพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงของมหาวิทยาลัยราชภัฏฯ เครื่องมือการวิจัย คือ
1) แบบสำรวจปัญหาการอ่าน 2) แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
1-3” 3) เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย และ 4) แบบทดสอบหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการอ่าน
สะกดคำภาษาไทย วิเคราะห์ข้อมูลการสร้างเกมโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละประเด็น
ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมโดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ใน
ระดับ 80/80 วิเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้คะแนนในการทำ
แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียน พบว่า 1) เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย มีจำนวน 9 เกม 2)
ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็น
82.66/83.20 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็น 83.33/84.40 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็น 82.50/83.00
และ 3) ผลการทดสอบหลังเรียนมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ในระดับดี 6 คน และดี
มาก 4 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านเกณฑ์ในระดับดี 5 คน และดีมาก 5 คน นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านเกณฑ์ในระดับดี 3 คน และดีมาก 1 คน

คำสำคัญ: การอ่านสะกดคำภาษาไทย เกมการฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย เกมสำหรับ
นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3

Research Title: The Development of Games for Reading Skill and Spelling Thai Words for Primary School Students Grade 1-3 under the U-School Mentoring Project

Researcher: Aphaphon Ditlek

Year: 2020

Abstract

The purposes of this study were: 1) to develop games for reading skill and spelling Thai words for the primary school students grade 1-3, 2) to study the effectiveness of the games for reading skill and spelling Thai words as with the criteria 80/80, 3) to study the achievement in spelling Thai words skills after the application of the games for reading and spelling Thai words as with the criteria at the good level up. The population of this study were 24 primary school students grade 1-3, who had problem in reading and spelling Thai words, at Klong Yong Vethi Upathum School, Bang Yai District, Nonthaburi. It was a school under the educational and local development U-School Mentoring Project of which Rajapruk University was the host. Instruments of this study were 1) a questionnaire to survey the problems in reading, 2) an interview entitled teaching Thai language for primary schools students grade 1-3 to interview teachers taking charge of Thai language subjects at the school, 3) games for practicing reading and spelling Thai words, and 4) a post-test using games for reading and spelling Thai words. Analyzed game development data by distributing the frequency and finding the percentage of problematic issues. Analyzed efficiency of process and efficiency of product by average and performance values with the criteria set in the 80/80. Analyzed the achievement in spelling skills by analyzed scores of the reading test after class. The results of the study revealed that 1) there were 9 games for reading and spelling Thai words, 2) the effectiveness of the games for practicing reading and spelling Thai words of the first primary school students were 82.66/83.20, the second primary school students were 83.33/84.40, the third primary school students were 82.50/83.00, and 3) the results of the post-test revealed that the first primary school students passed the criteria at good level 6 students and very good level 4 students, the second primary school students passed the criteria at good level 5 students and very good level 5 students, the third primary school students passed the criteria at good level 3 students and very good level 1 student.

Keywords: reading and spelling Thai words or practicing reading and spelling Thai words, games for primary school students grade 1-3

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงได้เพราะผู้วิจัยได้รับคำแนะนำและคำปรึกษาจาก รศ.ดร.ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มา ณ ที่นี้ และขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ข้อเสนอแนะที่มีค่าอย่างยิ่งในการสร้างเครื่องมือการวิจัย ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.ณัฐกนต์ สุขชื่น ที่ได้กรุณาตรวจทานบทคัดย่อภาษาอังกฤษ และขอขอบพระคุณคณาจารย์ผู้สอนภาษาไทยทุกท่านที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ในงานวิจัยนี้เป็นอย่างยิ่ง ท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ที่ให้ทุนสนับสนุนวิจัย จนทำให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเรื่องนี้ได้จนสำเร็จ และขอขอบคุณผู้เขียนบทความตำรารายงานวิจัย และวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าประกอบการทำรายงานวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งล้วนเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยได้เกิดความชัดเจนในแนวทางดำเนินการวิจัยได้จนสำเร็จด้วยดี



อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก
เมษายน 2564

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.4 สมมติฐานการวิจัย	4
1.5 ขอบเขตการวิจัย	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.7 ประโยชน์ของงานวิจัย.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 การสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย	8
2.2 สื่อการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา.....	20
2.3 การเรียนการสอนโดยการใช้เกม	24
2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในระดับประถมศึกษา.....	27
2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	29
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	30
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	30
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	35

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	39
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	40
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย	42
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย	50
ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย	57
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	60
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	60
5.2 อภิปรายผล.....	62
5.3 ข้อเสนอแนะ	64
5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	64
5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	64
บรรณานุกรม.....	65
ภาคผนวก	70
ภาคผนวก ก การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ.....	71
ภาคผนวก ข แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ...	75
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3....	79
ภาคผนวก ง เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย.....	82
ประวัติผู้วิจัย	157

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ระยะเวลาในการทดลองเรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์.....	38
4.1 จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จากการแบบสำรวจปัญหาการอ่าน จำแนกตามระดับชั้น....	43
4.2 ประเด็นปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	43
4.3 ประเด็นปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	44
4.4 ประเด็นปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	44
4.5 ผลการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย	47
4.6 คะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำแนกตามรายบุคคล.....	51
4.7 ประสิทธิภาพของกระบวนการของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายเกมและผลรวม.....	52
4.8 คะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำแนกตามรายบุคคล.....	52
4.9 ประสิทธิภาพของกระบวนการของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รายเกมและผลรวม.....	53
4.10 คะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำแนกตามรายบุคคล.....	54
4.11 ประสิทธิภาพของกระบวนการของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รายเกมและผลรวม.....	54
4.12 ค่าประสิทธิภาพของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.....	55
4.13 ค่าประสิทธิภาพของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	55
4.14 ค่าประสิทธิภาพของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	56
4.15 ประสิทธิภาพของกระบวนการของการเล่นเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	56

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.16 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	56
4.17 ผลการประเมินคะแนนการทดสอบหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	57
4.18 ผลการประเมินคะแนนการทดสอบหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	58
4.19 ผลการประเมินคะแนนการทดสอบหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	59



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	29
3.1 ภาพการมอบเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยให้โรงเรียนในการประชุมครั้งที่ 1	36
3.2 การประชุมชี้แจงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยครั้งที่ 1	37
3.3 การประชุมชี้แจงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยครั้งที่ 2	37
4.1 คะแนนการวัดความสามารถหลังเรียนโดยใช้เกม	59



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง เป็นโครงการที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดบทบาทให้สถาบันอุดมศึกษาทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง เพื่อช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นในทุกพื้นที่ทั่วประเทศ โดยวิธีการเชื่อมโยงและถ่ายทอดนวัตกรรมองค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญต่าง ๆ จากสถาบันอุดมศึกษาไปสู่โรงเรียน ซึ่งตรงกับพันธกิจด้านการบริการวิชาการของสถาบันอุดมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2560: ออนไลน์) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะเป็นสถาบันการศึกษาในจังหวัดนันทบุรี และเป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมในโครงการดังกล่าว ในปีการศึกษา 2560 มหาวิทยาลัยได้ร่วมมือกับโรงเรียนในพื้นที่จำนวน 10 โรงเรียน เพื่อร่วมมือกันพัฒนาการจัดการศึกษาให้กับนักเรียน แต่ละโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการมีจุดเน้นในการพัฒนาที่มีความหลากหลายแนวทางต่างกัน โดยมีโรงเรียนแห่งหนึ่ง คือ โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนันทบุรี ได้ประสานกับมหาวิทยาลัยเพื่อเน้นหาวิธีการและสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยแก้ไขปัญหการอ่านไม่ออกและอ่านไม่คล่องของนักเรียนในระดับประถมศึกษา พบนักเรียนที่มีปัญหานี้กระจายอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-5 จำนวน 45 คน (ร้อยละ 31.91)

ปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับปัญหาสำคัญระดับประเทศที่พบว่า นักเรียนไทยมีปัญหาด้านการอ่านภาษาไทย ดังผลการประเมินขององค์กรเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนาในโครงการประเมินนักเรียนนานาชาติ PISA (Programme for International Student Assessment) (Programme for International Student Assessment) (OECD, PISA 2012) ที่พบว่า การอ่านของนักเรียนไทยอยู่ในเกณฑ์ต่ำ โดยในปี ค.ศ. 2012 อยู่ในอันดับที่ 49 และผลการสำรวจทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้น ป.3 ทั่วประเทศ จำนวน 6 แสนคนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (การศึกษาไทยสู่วิฤติ เด็ก ป. 3 นับหมื่นอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้, 2557: ออนไลน์) พบว่านักเรียน ป.3 ประมาณ 35,000 คน คิดเป็น ร้อยละ 5 มีปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้เลย ประมาณ 2 แสนคน หรือถึง 1 ใน 3 มีปัญหาอ่านไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง สอดคล้องกับรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-net) ของนักเรียนส่วนใหญ่ก็พบว่าทำคะแนนได้ต่ำกว่าร้อยละ 50 ในทุกรายวิชา ส่วนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนทุกระดับ ตั้งแต่ปี 2539 ถึงปัจจุบันก็พบว่าอยู่ในระดับต่ำกว่าร้อยละ 50 และผลจากผู้ประเมินในการประเมินคุณภาพมาตรฐานสถานศึกษาภายนอกของสำนักงานรับรอง

มาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) รอบสอง (พ.ศ. 2549-2551) (ปาณินา วงศ์เลขา, 2557: ออนไลน์)

ข้อมูลเหล่านี้สะท้อนถึงปัญหาการศึกษาไทย เมื่อเปรียบเทียบกับดัชนีคุณภาพการศึกษา 144 ประเทศทั่วโลก จากรายงานโกลบอล คอมเพทิทีฟ รีพอร์ต 2014-2015 (Global Competitive Report 2014-2015) ของเวิลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม (WEF) ปรากฏว่าคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยอยู่อันดับ 7 ในกลุ่มประเทศอาเซียน (ประเมินไทยรั้งท้ายอาเซียน, 2557: ออนไลน์) จากปัญหาดังกล่าว ทำให้รัฐบาลประกาศนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ว่า “ปี 2558 เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้” (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2558: ออนไลน์) เพราะส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย และส่งผลโดยตรงต่อนักเรียนที่จะขาดความพร้อมในการพัฒนาทักษะของตนเองและการปฏิรูปการศึกษา เนื่องจากทักษะในการสื่อสารทั้งการสื่อสารทั้งการพูดและการเขียน เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (P21), 2007 ; และไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2557: 29)

ด้วยเหตุนี้ จึงมีผู้ศึกษาด้านการสะกดคำประเด็นต่าง ๆ อาทิ Ulla Leppanen, Pekka Niemi, Kaisa Aunola และ Jari-Erik Nurmi (2004) ศึกษาการพัฒนาการทางความคิดและสังคมกับการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนก่อนวัยเรียนและระดับประถมศึกษา Gene Quелlette, Monique Senechai และ Allyson Haley (2013) ศึกษาการสะกดคำสำหรับเด็กทดสอบโดยใช้แนวคิดของ Vygotskian ส่วน Beth G. Davis (2013) ศึกษาการสะกดคำตามโปรแกรมสะกดคำ Sitton Spelling และทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ของ Rebecca Sitton, Mararida Alvas Martins, Liliana Saivador, Ana Albuquerque และ Cristina Silva (2013) ศึกษาการจัดกิจกรรมสะกดคำในกลุ่มย่อยและการสะกดคำและการอ่านในช่วงเริ่มต้นวัยเรียน รัตนารณ์ ไชยทนต์ ศุภวรรณ เล็กวิไล และบรรเจอดพร สุ่มแสนสุข (2557) ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 Loic Pulido และ Marie-France Morin (2017) ศึกษาวิธีที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ในโรงเรียนอนุบาลที่ใช้ภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาแม่ จึงนับว่ามีผู้ยังคงให้ความสนใจและพยายามหาวิธีการในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนระดับประถมศึกษาหรือช่วงอนุบาลมาโดยตลอดอย่างต่อเนื่อง ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เพราะการสะกดคำเป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ โดยในการเรียนรู้ต้องเป็นการฝึกฝนที่สอดคล้องกับช่วงวัย การใช้เกมมาช่วยในการพัฒนาทักษะการสะกดคำจึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจสมควรศึกษา

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ประจำหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏฯ จึงสนใจศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยแก้ไขปัญหาการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ เนื่องจาก

เป็นการศึกษาในระดับขั้นพื้นฐานที่สำคัญ หากนักเรียนยังคงประสบปัญหาด้านการอ่านและไม่ได้รับการพัฒนาแก้ไข ย่อมส่งผลต่อการเรียนรู้ทางด้านภาษาและรายวิชาอื่นต่อไปในระดับที่สูงขึ้น ประกอบกับที่ผู้วิจัยได้เคยศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำของครูภาษาไทยระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี (อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก, 2560) ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรกด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน คือ ระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียนในชั้นเรียนแตกต่างกัน ($\mu = 3.96$) ด้านสื่อการสอน คือ ปัญหาเรื่องระยะเวลาในการเตรียมสื่อประกอบการสอน ($\mu = 3.78$) ด้านความพร้อมในการเรียนรู้ของนักเรียน คือ ความมีสมาธิในการเรียนของนักเรียน ($\mu = 4.18$) โดยมีความเห็นว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านสื่อการสอน คือ สร้างแบบฝึกหรือชุดการสอนพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ ($\mu = 4.45$) ผู้วิจัยจึงคิดสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย เพื่อแก้ไขปัญหาด้านการอ่าน เนื่องจากเหมาะสมกับธรรมชาติตามช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ดังทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจต์ (Piaget, J., 1967, สมชาติ รัตนทองคำ, 2556 และผดุง อารยะวิญญู, 2539) ที่ว่า เด็กช่วงอายุ 7-11 ขวบ มีพัฒนาการระยะที่ 3 ขั้นคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นรูปธรรม (Concrete Operation Stage) ใช้เหตุผลตัดสินใจปัญหาดีขึ้น จินตนาการ เปรียบเทียบ เรียงลำดับได้ คิดย้อนกลับ จัดกลุ่มหรือจัดการได้ เรียนรู้ได้ดีผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เรียนรู้ด้วยการกระทำโดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ดังนั้น การเรียนรู้โดยการใช้เกมที่เป็นสิ่งที่จับต้องได้ มีภาพ และเป็นกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม จึงเหมาะสมกับธรรมชาติในการเรียนรู้และช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ และสอดคล้องกับทศนา แหมมณี (2556: 363) ที่ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ได้รับประสบการณ์ตรง จึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ดังนั้น ในงานวิจัยนี้ จึงเริ่มศึกษาโดยสำรวจปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย เพื่อให้สร้างเกมที่แก้ไขปัญหาดังตรงจุด และสร้างเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาไทยให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ที่มีปัญหาการสะกดคำให้มีความสามารถในการอ่านดีขึ้น

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะอย่างไร

1.2.2 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 หรือไม่

1.2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ที่ใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยมีความสามารถในการอ่านสะกดคำอยู่ในระดับดีหรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง

1.3.2 เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงที่สร้างตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

1.3.3 เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงตามเกณฑ์ที่กำหนด

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับ 80/80

1.4.2 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยในงานวิจัยนี้ ใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีปัญหาด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยคัดเลือกเนื้อหาที่ใช้ฝึกฝนตามประเด็นปัญหาของผู้เรียน และคัดเลือกคำศัพท์ที่ใช้ฝึกฝน ทั้งที่มีอยู่ในแบบเรียนภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ และบัญชีคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ประกอบด้วยเกม จำนวน 9 เกม ระดับชั้นละ 3 เกม ดังนี้

1) เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 3 เกม คือ (1) เกมบิงโกการอ่าน (2) เกมเที่ยวป่าหาศัพท์ และ (3) เกมตะกร้าคำศัพท์

2) เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวน 3 เกม คือ (1) เกมแผนที่แม่กด (2) เกมช่วยลูกแมวดกถั่ง และ (3) เกมรถไฟต่อคำ

3) เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 3 เกม คือ (1) เกมแรลลี่ควบล้อ (2) เกมตกปาลาเมาเล่าเรื่อง และ (3) เกมบันไดคำศัพท์

1.5.2 ขอบเขตด้านประชากร

งานวิจัยนี้ศึกษาจากประชากรในงานวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงของมหาวิทยาลัยราชภัฏฯ นนทบุรี ที่มีปัญหาด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 24 คน แบ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกจากการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ทุกคน ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 17 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 19 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 45 คน ทำแบบสำรวจปัญหาการอ่านสะกดคำเพื่อสำรวจจำนวนของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน และลักษณะปัญหาในการอ่านสะกดคำของนักเรียน สำหรับนำไปเป็นข้อมูลแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำต่อไป

1.5.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาของงานวิจัยเรื่องนี้ใช้เวลาทั้งสิ้น 1 ปี เริ่มตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2561 – พฤษภาคม 2562

1.5.4 ขอบเขตด้านพื้นที่

งานวิจัยนี้ศึกษาในโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 การอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านออกเสียงประสมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ภาษาไทยให้เป็นคำ

1.6.2 แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทย หมายถึง แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงอุปถัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี จำนวน 45 คน ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการวิเคราะห์เนื้อหาและคำศัพท์ที่เรียนในแบบเรียนวิชาภาษาไทยของโรงเรียน และบัญชีคำพื้นฐาน ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ทดสอบเรื่องการอ่านพยัญชนะ สระ เดี่ยวในภาษาไทย และการอ่านคำที่ผันอักษรกลาง รวม 65 ข้อ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จะทดสอบการอ่านคำที่ใช้สระเดี่ยว สระประสม การผันอักษรกลาง มาตราตัวสะกด คำควบกล้ำ จำนวน 20 คำ และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเป็นการทดสอบอ่านคำที่มีสระเปลี่ยนรูป การผันอักษรกลางและอักษรสูง คำที่อักษรควบกล้ำ อักษรนำ คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คำที่มีตัวการ์ตูน การอ่านคำเรียงพยางค์ และข้อความยาวบ้าง จำนวน 20 คำ โดยกำหนดว่า ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบคือได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป

1.6.3 แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3”

หมายถึง แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างเพื่อสอบถามอาจารย์ผู้รับผิดชอบสอนวิชาภาษาไทยของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปลัมภในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 2 คน มีจำนวน 2 ชุด ชุดที่ 1 คำถาม 5 ข้อ เป็นการสัมภาษณ์ก่อนการสร้างเกมเพื่อรับทราบข้อมูลสภาพปัญหาและข้อเสนอแนะเพื่อนำเป็นข้อมูลในการสร้างเกม ชุดที่ 2 คำถาม 6 ข้อ สัมภาษณ์หลังการสอนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

1.6.4 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง เกมที่ใช้ในการฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนคลองโยงอุปลัมภ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรีที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 24 คน โดยเป็นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 3 ระดับชั้น คือ เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แต่ละเกมประกอบด้วย คำชี้แจงในการใช้เกมสำหรับผู้สอน แผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการเล่นแต่ละเกม อุปกรณ์การเล่น เกม ใบบันทึกคะแนนในการเล่นเป็นรายบุคคล แบบทดสอบประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียน และแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนโดยการใช้เกม

1.6.5 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน หมายถึง แบบทดสอบการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการทดสอบหลังการใช้เกมในแต่ละระดับชั้น นำคำศัพท์จากแบบเรียน เกม และบัญชีคำพื้นฐานมาสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน แบบทดสอบแบ่งเป็น 3 ชุด ตามระดับชั้น ชุดละ 50 คำ คะแนนเต็มชุดละ 50 คะแนน

1.6.6 ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง คุณภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีปัญหาด้านการอ่านของโรงเรียนคลองโยงอุปลัมภ โดยพิจารณาจากคะแนนของแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน ต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพในระดับ 80/80

80 ตัวแรก (E1) หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดจากคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียน เมื่อศึกษาโดยใช้เกมแต่ละชุด ต้องมีค่าคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

80 ตัวหลัง (E2) หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดจากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการใช้เกม เมื่อศึกษาโดยใช้เกมครบทุกชุด ต้องมีค่าคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

1.6.7 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง ผลคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-

3 ที่มีปัญหาการอ่านหลังการเรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยกำหนดเกณฑ์ที่ผ่านคือ ตั้งแต่ระดับดีขึ้น คือ ตั้งแต่ 31 คะแนนจากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

1.7 ประโยชน์ของงานวิจัย

1.7.1 ได้เกมการฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีปัญหาด้านการสะกดคำ ซึ่งจะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนอ่านสะกดคำได้ถูกต้องชัดเจนขึ้น

1.7.2 นักเรียนที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยได้รับการพัฒนาทักษะด้านการอ่านที่สอดคล้องกับปัญหาการอ่านของตนเอง

1.7.3 นักเรียนสามารถนำทักษะการอ่านสะกดคำไปใช้เป็นพื้นฐานในการอ่านภาษาไทยในระดับที่สูงขึ้น

1.7.4 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาการสอนภาษาไทยโดยใช้เกม

1.7.5 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยในการสร้างสื่อการเรียนรู้ รวมทั้งวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอ่านภาษาไทย ที่เหมาะสมสำหรับการฝึกพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยของนักเรียนต่อไป



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมการฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย พบว่ามีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังต่อไปนี้

- 2.1 การสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย
- 2.2 สื่อการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา
- 2.3 การเรียนการสอนโดยใช้เกม
- 2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในระดับประถมศึกษา
- 2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 การสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย

การสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยมีความหมาย วิธีการ และมีหลักการสอนสะกดคำที่ดี ดังนี้

2.1.1 ความหมายของการอ่านสะกดคำ

คำว่า “สะกด” ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในวโรกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) อธิบายความหมายในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการอ่านไว้ว่า เขียนหรือบอกตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำ สอดคล้องกับที่ปิตินันท์ สุทธิสาร ฝ้ายวิชาการราชบัณฑิตยสถาน และผู้ใช้ภาษาไทยดีเด่นประจำปี 2557 (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2557) กล่าวว่า การอ่านสะกดคำ เป็นการอ่านสะกด โดยการออกเสียงเริ่มจากเสียงพยัญชนะต้น ตามด้วยเสียงสระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ การอ่านต้องสะกดด้วยเสียงจะทำให้เด็กอ่านได้ถูกต้อง เช่นคำว่า “เรือ” ถ้าอ่านสะกดคำต้องอ่านว่า รอ-เอือ เรือ หรือคำว่า “ใบ” สะกดว่า บอ-ไอ ใบ แม้ว่าสระไอ จะเขียนขึ้นก่อนก็ตาม ส่วนการสอนเขียนสะกดคำ จะเน้นรูปร่างตัวพยัญชนะหรือสระที่ปรากฏ เช่นคำว่า “เรือ” จะสะกดว่า สระเอ รอ-เรือ สระอี ออ-อ่าง หรือคำว่า “ใบ” จะสะกดว่า สระไอ บอ-ใบไม้ แต่ที่เด็กสับสนเพราะครูไปสะกดการเขียนให้เด็กอ่าน เช่นคำว่า เรียน หากครูสอนว่า สระเอ-รอ-สระอี-ยอ-นอ เด็กจะอ่านไม่ออกทันที ต้องสอนว่า รอ-เอีย-นอ อ่านว่า เรียน เด็กถึงจะอ่านได้ ครูจึงต้องสอนให้เด็กรู้จักกับรูปสระ รูปพยัญชนะ เสียงสระ เสียงพยัญชนะ

ดังนั้น การอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านออกเสียงประสมพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ภาษาไทยให้เป็นคำ

2.1.2 วิธีการสอนอ่านสะกดคำ

วิธีการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยมีหลักการที่มีผู้นำเสนอแนวทางวิธีการสอนไว้หลายท่าน อาทิ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534) กล่าวถึงกระบวนการเรียนภาษา มุ่งพัฒนาทักษะทางภาษา โดยมี 4 ขั้นตอนคือ 1) ทำความเข้าใจสัญลักษณ์ สื่อ รูปภาพ รูปแบบเครื่องหมาย คือ รับรู้ความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และถ้อยคำสำนวนต่าง ๆ 2) สร้างความคิดรวบยอด เชื่อมโยงจากประสบการณ์กับสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง 3) สื่อความหมาย ความคิด ถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และ 4) พัฒนาความสามารถ เกิดการเรียนรู้ตามขั้นตอนคือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า

ส่วนฐานปี สิริเลิศ (2557) เสนอกลยุทธ์การสอนอ่านไทย สำหรับแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นการนำเสนอขั้นตอนการสอน เทคนิคการสอนที่จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้รวดเร็วและสัมฤทธิ์ผลมีทั้งหมด 12 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 หลักการสอนพยัญชนะ ในระยะเริ่มต้นของการสอนอ่านไทย เด็กที่มีปัญหาเรื่องการอ่านจะไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพยัญชนะ ควรเริ่มสอนเพียง 28 ตัว (ไม่ควรเกิน 30 ตัว) โดยสอนคราวละ 1-2 ตัว เรียงลำดับจากพยัญชนะที่มีรูปไม่ซับซ้อน และตัวที่มีรูปร่างคล้ายกัน ควรสอนต่อเนื่องกัน เช่น เริ่มจาก ก, ข-ป, พ-ฟ, ท, ว, ร, ก-ณ-ภ, อ-ฮ, ย, จ, ม, น - ฉ, ด-ต, ค-ศ, ล-ส, ข-ช, ซ-ซ, ผ-ฝ, ห เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การสอนสะกดคำ โดยใช้หลักเชื่อมโยงความรู้ ก่อนการสอนสะกดคำ ควรให้เด็กออกเสียงเฉพาะเสียง โดยไม่ต้องออกชื่อของพยัญชนะ เช่น ตัว ต ฝึกออกเสียงเฉพาะ ตอ ไม่เรียก ตอ เต่า และควรเริ่มด้วยการสอนคำที่ประสมด้วยสระตัวนั้น เช่น สระ อา ก็ควรสอนคำว่า ตา ให้เด็กใช้เป็นคำหลัก เพื่อให้เด็กรูปร่าง ตำแหน่งการวางสระ และการออกเสียง

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกสังเกตรูปร่างของสระ ปัญหาของเด็กที่อ่านไม่ออก บางครั้งเป็นเพราะจำรูปร่างสระไม่ได้ ทุกครั้งที่สอน สระ ต้องให้เด็กสังเกตรูปร่าง ลักษณะ เช่น ะ คล้ายไม้เท้า คล้ายภูเขา และให้สังเกตสระที่คล้ายกัน เช่น อิ, อี, อื เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 จัดเนื้อหาให้เหมาะสม เด็กที่มีปัญหาการอ่าน ไม่ควรจัดเนื้อหาให้มากเกินไป ควรจัดให้มีเพียง 1 - 2 ความคิดรวบยอดเท่านั้นในการสอนแต่ละครั้ง และควรจัดลำดับการสอนจากง่ายไปหายาก เช่น สอน ก่อน แ สอน แ ก่อน ะ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 จัดแบบฝึกอย่างเหมาะสมในการอ่านแต่ละเรื่อง ต้องจัดแบบฝึกให้เหมาะสม และให้สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น สอนเรื่อง สระ ก็ต้องทำแบบฝึกที่เป็นสระ อา

ขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการสอนอ่านสะกดคำ ควรปฏิบัติตามขั้นตอน คือ 1) สอนการสะกดคำเดี่ยว ๆ 2) สอนการสะกดคำประสม โดยการปิดตัวหนังสือให้เหลือทีละตัว แล้วจึงอ่านรวมคำ และ 3) สอนการอ่านวลี หรือประโยคสั้น ๆ ที่เด็กคุ้นเคย เช่น ชื่อเพลง ชื่อละคร ชื่อรายการโทรทัศน์ที่นักเรียนคุ้นเคย

ขั้นตอนที่ 7 สอนระดับเสียง คำเป็น คำตาย ง่าย ๆ

1) สอนให้รู้ว่า พยัญชนะไทย แบ่งออกเป็น 3 พวก สอนด้วยภาษาง่าย ๆ และควรทำแผนภูมิให้เห็นอย่างชัดเจน

2) สอนให้รู้ว่า คำที่ประสมด้วยสระเสียงสั้นหรือสะกดด้วย แม่ กด แม่กก แม่กบ เป็นคำตาย ระดับเสียงของคำที่พยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง อักษรสูง จะออกเสียงเท่ากัน ถ้าพยัญชนะต้นเป็นอักษรต่ำ จะออกเสียงสูง เช่น กด ปลด ขด หด ลด มด ถ้าคำที่ประสมด้วยสระเสียงยาว หรือสะกดด้วย แม่ กง แม่กม แม่กน แม่เกย แม่เกว เป็นคำเป็น ระดับเสียงของคำที่พยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง อักษรต่ำ จะออกเสียงเท่ากัน ถ้าพยัญชนะต้นเป็นอักษรสูงจะออกเสียงสูง เช่น ขาม หาม

ขั้นตอนที่ 8 การจัดลำดับการสอนอย่างเหมาะสม ควรจัดลำดับการสอน โดยเริ่มจากคำในแม่ ก กา ที่เป็นสระเสียงยาว ที่มีรูปร่างไม่ซับซ้อน แล้วจึงสอนสระเสียงสั้น

ขั้นตอนที่ 9 หลักการสอนสระที่มีรูปร่างซับซ้อน โดยเริ่มจากการให้เด็กจำรูปร่างของสระนั้น ๆ อย่างละเอียด โดยให้หลักการจำ เช่น เ - กับ - ำ เป็นสระ เ - ำ, เ - ือ เรียกสระเอื้อ, เ - ย เรียก สระเอ๋ย

ขั้นตอนที่ 10 การสอนสระเปลี่ยนรูป สระ เออ เมื่อ มี ย สะกด จะตัดตัว อ ออก เช่น กอ - เออ - ยอ เป็น เกย สระ อะ เมื่อมีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูป เป็น ั เช่น จอ - อะ - ดอ เป็น จัด

ขั้นตอนที่ 11 หลักการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ คำที่ใช้ในการทำแบบทดสอบต้องเป็นคำที่ไม่คุ้นตา เพื่อกันเด็กจำคำ แบบทดสอบต้องครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านคำพื้นฐานทั้งหมด แบบทดสอบต้องชี้วัดปัญหาอย่างชัดเจนว่า เด็กอ่านไม่ได้ เพราะไม่เข้าใจเรื่องใด เช่น จะวัดความสามารถในการอ่านที่ประสมด้วยสระ เ - ก็ควรเลือกคำที่ประสมสระ เ - ในแม่ ก กา แต่ไม่ควรเลือกใช้คำที่มีตัวสะกดด้วย เพราะเราจะไม่สามารถทราบได้ว่าเด็กไม่เข้าใจเรื่อง สระหรือเรื่องตัวสะกด ควรเรียงตัวอักษรที่มีรูปหรือเสียงคล้ายกับตัวอื่น เช่น พ- ฟ , ผ- ฝ ควรจัดลำดับข้อของแบบทดสอบให้มีลักษณะเป็นคู่ขนานกับการจัดลำดับก่อน - หลัง ของการสอน ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในขั้นตอนการสอนว่า เด็กควรได้รับการซ่อมเสริมในเรื่องใด นอกจากนี้ ก่อนจะวัดความสามารถในการอ่านคำ ควรทำการวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพยัญชนะ โดยใช้รายการพยัญชนะที่ไม่เรียงลำดับ เพื่อป้องกันการตอบโดยอาศัยการท่องจำ

ขั้นตอนที่ 12 บทสรุป การอ่านได้เป็นเสมือนกุญแจดอกสำคัญที่จะไขไปสู่โลกของการเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ อีกมากมายทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน

ส่วนฉันทวิทย์ พรหมศร (2556) หลักการ ขั้นตอน เทคนิค เคล็ดลับ การสอนสะกดคำแบบแจกลูกตามมาตราตัวสะกดและแบบเทียบเสียงไว้ดังนี้

1) หลักการฝึก (สอน) อ่านแจกลูกสะกดคำ

การแจกลูกเป็นกระบวนการฝึกภาษา เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาที่ดี มีประสิทธิภาพขั้นสูงต่อไป หากครูไม่สอนการแจกลูกสะกดคำในระยะเริ่มแรก นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสน จนอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิดพลาดไป การแจกลูก มี 2 ชนิด คือ การแจกลูกตามมาตราตัวสะกดต่าง ๆ และการเทียบเสียง

(1) วิธีการ/ขั้นตอนการฝึกอ่าน(สอน) แจกลูกสะกดคำตามมาตราตัวสะกด

ก. เริ่มต้นจากการจำและออกเสียงพยัญชนะ สระให้ได้

ข. ต่อจากนั้น ฝึกเริ่มแจกลูกในมาตราแม่ ก กา (ไม่มีเสียงสะกด) จะใช้สะกดคำไปทีละคำไล่ไปตามลำดับของสระ(อะ อา อิ อี อุ อู เอ โอ) เช่น

- กะ สะกดว่า กอ - อะ - กะ สะกดว่า กอ - อา - กา

ค. แล้วจึงอ่านโดยไม่สะกดคำ เช่น กะ กา กิ กี กุ กู เก โก เป็นต้น

ง. เมื่ออ่านได้จึงอ่านตามตัวสะกดมาตราอื่น ๆ ต่อไป

(2) วิธีการ/ขั้นตอนการฝึกอ่าน(สอน) แจกลูกสะกดคำ แบบเทียบเสียง

ก. เมื่อนักเรียนอ่านคำ จำคำได้แล้ว ให้ครูนำรูปคำมาแจกลูกโดยการเปลี่ยนพยัญชนะต้น หรือพยัญชนะท้าย เช่น เมื่อจำคำว่า บ้านได้แล้ว ก็ให้ลองหาพยัญชนะอื่นมาเปลี่ยน "บ" บ้าง เช่น ก้าน ป้าน ร้าน ล้าน ค้าน เป็นต้น

ข. การแจกลูกสะกดคำแบบนี้ ครูต้องฝึกโดยอ่านสระเสียงยาวก่อนสระเสียงสั้น นำคำที่มีความหมายมาฝึกเท่านั้น เปลี่ยนเฉพาะพยัญชนะต้นหรือท้ายเท่านั้น นำคำที่อ่านแล้วมาจัดทำเป็นแผนภูมิการอ่านให้เด็กเห็นชัดเจนด้วย

2) เทคนิคการฝึก (สอน) อ่านสะกดคำ

(1) ควรฝึกอ่านแจกลูกให้คล่องปาก ทั้งแบบจากหนังสือเรียน หรือที่ครูเขียนบนกระดาน หรือแบบเห็นคำจากบัตรคำ หรือแบบปากเปล่า (ไม่เห็นคำ)

(2) การแจกลูกสะกดคำ ต้องเป็นการออกเสียง มิใช่ฝึกการแยกตัวพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ ลงในตาราง หรือช่องว่าง เพราะเป็นเพียงการจำแนกตัวอักษรที่เป็นส่วนประกอบของคำ

3) เคล็ดลับการฝึก (สอน) สะกดคำ

(1) การสอนอ่านสะกดคำ จะต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำพร้อมการอ่าน

(2) ครูจะต้องให้อ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำพร้อม ๆ กัน

- (3) นำคำที่มีความหมายมาฝึกเท่านั้น
- (4) เมื่อสะกดคำจนจำคำได้แล้ว ไม่ควรใช้วิธีการสะกดคำคำนั้น ๆ อีก
- (5) การสอนสะกดคำเป็นแค่เครื่องมือในการสอนอ่านคำใหม่ ถ้ายังสอนแบบสะกดคำอีก จะทำให้นักเรียนอ่านจับใจความไม่ได้ และอ่านได้ช้า

(6) วิธีการสอนการสะกดคำที่ถูกต้อง ถ้าสอนสะกดคำเพื่ออ่าน ต้องฝึกสะกดคำตามเสียง, ถ้าสอนสะกดคำเพื่อเขียน ต้องฝึกสะกดคำตามรูป (ครูส่วนมากมักสอนให้สะกดคำตามรูปไม่ว่าทั้งอ่านและเขียน จึงทำให้นักเรียนอ่านหนังสือไม่ถูกเป็นจำนวนมาก)

- (7) การสะกดคำจะทำได้เฉพาะคำที่เป็นคำไทยแท้ และมีตัวสะกดตรงตามรูปคำเท่านั้น

4) วิธีฝึก (สอน) สะกดคำตามรูปคำ และเสียง

(1) วิธีฝึกสะกดคำตาม "รูปคำ"

- กา สะกดว่า กอ - อา - กา
- คาง สะกดว่า คอ - อา - งอ - คาง

(2) วิธีฝึกสะกดคำ "ตามเสียง" โดยสะกดแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสะกดตามมาตรา

อื่น ๆ

- คาง สะกดว่า คอ - อา - คา - คา - งอ - คาง
- ค้าง สะกดว่า คอ - อา - คา - คา - งอ - คาง - คาง - โท - ค้าง

(แต่จะเห็นชัดเจน ตอนฝึกสะกดคำตามเสียงอักษรนำ หรืออักษรควบ)

5) ขั้นตอนวิธีฝึกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

- (1) ฝึกให้เห็นรูปคำ แล้วให้อ่านออกเสียงตามให้ถูกต้อง
- (2) ฝึกจำรูปคำ และรู้ความหมายของคำ เพราะส่วนมากเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศตัวสะกดบางคำบางครั้งไม่ตรงตามมาตราที่ออกเสียง
- (3) รู้หลักการสะกดคำ เช่น แต่ละเสียง สามารถใช้ตัวอะไรสะกดตามแม่มาตรานั้น ๆ ได้บ้าง

- (4) คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา จะไม่สอนฝึกสะกดคำ แต่ใช้หลักการสังเกตรูปคำ จำคำให้ได้ โดยอ่านและเขียนบ่อย ๆ

นอกจากการสอนอ่านสะกดคำแบบแจกลูก การสอนอ่านยังมีหลากหลายวิธี แต่ครูควรเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับนักเรียน ดังที่ ทรง จิตปราสาท (2526: 23) ได้กล่าวไว้ว่า โดยให้การดำเนินการสอนนั้นทำให้เด็กเรียน ฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องรวดเร็วและสัมพันธ์กัน เรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน การสอนจะต้องจัดให้มีการสอนครบ 6 ประการดังต่อไปนี้

1) สอนสระ พยัญชนะ ให้บอกชื่อ ออกเสียง และเขียน ให้ถูกต้องจะสอนครบทุกตัวทันทีหรือจะสอนบางตัวโดยเริ่มจากพยัญชนะที่เด็กได้พบก่อนแล้วค่อยเพิ่มขึ้นจนครบทุกตัวแล้วนำมาเรียงลำดับให้ถูกต้องในภายหลังก็ได้

2) สอนคำให้อ่าน – เขียน ให้ถูกต้องรู้ความหมาย

3) สอนประโยคให้อ่าน เขียน ให้ถูกต้องรู้ความหมายและใช้คำเรียงประโยคได้ถูกต้องทั้งในการพูดและการเขียน

4) สอนแจกลูก ให้สามารถจับหลักเกณฑ์วิธีออกเสียงผสมพยัญชนะกับสระ เพื่อนำไปใช้ในการอ่านและเขียนคำที่ต้องการได้

5) สอนผันให้สามารถจับหลักเกณฑ์วิธีออกเสียง ผันวรรณยุกต์ เพื่อนำไปใช้ในการอ่านและการเขียนคำที่ต้องการได้

6) สอนการใช้ภาษาไทย ให้สามารถใช้ภาษาไทยสื่อความหมายแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกทั้งการพูด และการเขียนได้ถูกต้องทั้งสะกดตัวและความหมายได้ดี ตามวัยและระดับชั้นเช่น ในการอภิปราย เล่าเรื่อง แต่งความ จดหมาย เป็นต้น

นอกจากนี้กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ยังได้แนะนำแนวทางการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษาไว้หลายวิธีดังนี้

1) การสอนภาษาไทยโดยใช้ประสบการณ์ทางภาษา การสอนวิธีนี้เป็นลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยสร้างประสบการณ์ทางภาษาให้แก่เด็ก ให้เด็กได้คิด ฟัง พูด อ่าน และเขียน เป็นหลัก มีขั้นตอนในการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์ร่วม โดยครูอาจใช้รูปภาพให้นักเรียนดู สนทนาเกี่ยวกับภาพ อ่านหรือเล่าเรื่องให้ฟัง

ขั้นที่ 2 กระตุ้นให้คิด หลังจากฟังเรื่องและดูภาพแล้วครูซักถามโดยใช้คำถามนำให้นักเรียนคิดและอภิปรายร่วมกัน

ขั้นที่ 3 บันทึกข้อความ เมื่อนักเรียนเข้าใจและคิดเรื่องที่ฟังตรงกันแล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องที่ฟัง ครูบันทึกข้อความบนกระดานดำ ถ้านักเรียนใช้คำพูดหรือภาพผิด ครูแก้ไขให้

ขั้นที่ 4 อ่านข้อความที่บันทึกครูให้นักเรียนฝึกอ่านข้อความที่บันทึกเป็นรายบุคคลและเป็นรายกลุ่มจนคล่อง

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเขียน เช่น ฝึกอ่านบัตรคำ หรือแถบประโยคเขียนเรื่องราวจากประสบการณ์หรือจากการอ่านหนังสือร่วมกัน

2) การสอนภาษาไทยโดยใช้หนังสือเรียน วิธีสอนนี้ฝึกหนังสือเรียนเป็นหลัก มีขั้นตอนในการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน และทบทวนประสบการณ์พื้นฐานการเรียนรู้กับผู้เรียนด้วย เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับประสบการณ์ใหม่ในบทเรียน

ขั้นที่ 2 สอนคำใหม่ทบทวนคำเก่า

ขั้นที่ 3 บอกจุดประสงค์ของการอ่านให้นักเรียนทราบ เช่น อ่านเพื่อเขียนเล่าเรื่อง

ขั้นที่ 4 อ่านในใจและอ่านออกเสียงโดยครูแนะนำวิธีการอ่าน และให้นักเรียนฝึกอ่าน ออกเสียงเป็นกลุ่มและรายบุคคล ครูแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่าน

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมฝึกฝนทักษะทางภาษา เช่น เกมทางภาษา ทำแบบฝึกหัด และ กิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดในคู่มือครู

3) การสอนภาษาไทยโดยใช้วิธีการทางหลักภาษา เป็นการสอนสะกดคำ แจกลูก ผัน อักษร โดยเริ่มจากให้เด็กรู้จักเสียงพยัญชนะ สระ และจรรูปพยัญชนะ สระให้ได้เสียก่อนจึงนำมา สะกดคำและแจกลูก มีขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ฝึกสะกดคำให้คล่อง

ขั้นที่ 2 สังเกตการวางพยัญชนะ สระของคำ แล้วฝึกสะกด

ขั้นที่ 3 สอนความหมายของคำโดยใช้ภาพ หรือท่าทางประกอบ

ขั้นที่ 4 นำคำที่สะกดแล้วมาอ่านเป็นคำโดยไม่ต้องสะกดคำได้อ่านไม่ได้ให้ใช้การสะกด ช่วย โดยให้นักเรียนเขียนตามคำบอกจนจำได้

ขั้นที่ 5 นำคำที่อ่านได้แล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้ง ฟัง พูด อ่านและเขียน โดย เน้นการอ่านและเขียน บ่อย ๆ

4) การสอนภาษาไทยโดยการอ่านหนังสือเป็นรายบุคคล มีขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกหนังสือ โดยให้นักเรียนเลือกหนังสือตามความสนใจและความสามารถ ของแต่ละคน

ขั้นที่ 2 ตั้งจุดมุ่งหมายและวางแผน คือให้นักเรียนตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่าน เช่น อ่าน แล้วทำกิจกรรมอะไร จะใช้เวลาอ่านเท่าไร เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ และนำเสนอผลการอ่านให้ครูฟัง

ขั้นที่ 4 ทำกิจกรรมหลังการอ่าน เช่น เขียนเรื่องย่อ เขียนข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน วาด ภาพในเรื่อง เขียนคำบรรยายประกอบภาพ

ขั้นที่ 5 เสนอผลงานและประเมินผลงาน

เพื่อให้การสอนภาษาไทยมีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงได้ประสบประสานการสอนทั้ง 4 วิธีเข้าด้วยกัน เป็นการสอนภาษาไทยแบบประสมประสาน โดยจัดลำดับการสอนไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสอนโดยใช้ประสบการณ์ทางภาษาจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 2 การสอนอ่านในใจจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 3 การสอนสะกดคำจากแบบฝึกในหนังสือเรียน

ขั้นที่ 4 การสอนออกเสียงจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 5 การฝึกการใช้ภาษา

ขั้นที่ 6 การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษาและการอ่านเป็นรายบุคคล

ขั้นที่ 7 การสอนซ่อมเสริมจะเห็นได้ว่า การสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาชั้นนั้นไม่
ว่าจะใช้วิธีการสอน หรือกิจกรรมใดก็ตาม ครูจำเป็นต้องฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้
สัมพันธ์กันไม่ควรแยกเป็นทักษะใดทักษะหนึ่งโดยเฉพาะ เพราะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของ
นักเรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะทั้ง 4 อยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นในการเรียนการสอนครูจึงต้องให้นักเรียนได้
พัฒนาทักษะเหล่านี้ให้ดีที่สุดเพราะนอกจากทักษะทั้ง 4 จะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดแล้วยัง
เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนวิชาต่าง ๆ และสามารถนำทักษะการใช้ภาษาดังกล่าวไปใช้ในการ
ติดต่อสื่อสารในสังคมไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

สืบเนื่องจากปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออกของนักเรียนในปัจจุบัน สมเด็จพระเทพ
รัตนราชสุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงมีรับสั่งให้กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) พิจารณาแบบแจก
ลูกสะกดคำและพิจารณาหาวิธีการขยายการสอนดังกล่าว เพราะเป็นพื้นฐานที่เป็นประโยชน์เพราะทำ
ให้เด็กอ่านออกเขียนได้ โดยพระองค์ท่านรับสั่งว่าเคยเรียนด้วยวิธีนี้ แต่ ศธ.ไปยกเลิกทำให้เด็กสะกด
คำไม่เป็น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จึงพร้อมรับสนองพระราชดำริส โดย
มีกระบวนการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นโดยภาพรวมว่าเด็กมีปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ อยู่ 2 กลุ่ม
แบ่งเป็น กลุ่มแรก คือ กลุ่มที่ไม่มีความพร้อมในการเรียน อาทิ เด็กต่างด้าวที่ย้ายเข้ามาอยู่ในประเทศ
ไทย เด็กชนเผ่าต่าง ๆ รวมถึงเด็กที่มีปัญหายากจน กลุ่มนี้ประมาณ 26,000 คน และกลุ่มที่ 2 เป็น
เพราะโรงเรียนเปลี่ยนรูปแบบการสอน จากเดิมที่สอนแบบแบบแจกลูกสะกดคำ มาเป็นสอนอ่านเป็น
คำ ๆ เช่นเดียวกันการสอนภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาเกาหลี เป็นต้น ทำให้
เด็กไม่สามารถผลสมคำที่แตกต่างออกไปได้ จนเกิดปัญหาเด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ดังปัจจุบัน ทั้งนี้
ที่ผ่านมา สพฐ. ได้ดำเนินการแก้ไข ไปแล้วระดับหนึ่ง โดยได้จัดพิมพ์แบบเรียนเร็วใหม่ ตอนต้น
ตอนกลาง และตอนปลาย ของหลักสูตรแกนกลาง และนายฉันท ขำวิไล ที่ใช้สอนในระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1-3 หนังสือเรียนวิชาภาษาไทยชุดมานะ มานี มานะ ปิติ ชูใจ รวมถึง จัดพิมพ์คู่มือ
การดำเนินงานอ่านออก เขียนได้ อ่านคล่องเขียนคล่อง และสื่อสารได้ แจกโรงเรียนทั่วประเทศไปแล้ว
รวมทั้งประกาศเป็นนโยบายการให้ทุกโรงเรียนปรับรูปแบบการสอน มาเป็นการสอนแบบแจกลูก
สะกดคำทั้งหมด ขณะเดียวกันส่งเสริมให้ครูคิดนวัตกรรมการสอนแบบแจกลูกสะกดคำใหม่ ๆ ขึ้นมา
ปรับประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนอีกทางหนึ่งด้วย ดังที่ กมล รอดคล้าย เลขาธิการคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวว่า

“ข้อดีของการเรียนแบบแจกลูกสะกดคำ จะทำให้เด็กสามารถผสมคำได้หลากหลาย เพราะภาษาไทยมีรูปแบบการเรียนที่แตกต่างจากประเทศอื่น ๆ มีทั้งคำสมาส และคำสนธิ ที่เปลี่ยนรูปคำ ความหมายก็จะเปลี่ยนไปด้วย อาทิ คำว่า มติครุ หากเปลี่ยนจาก เป็นมติประชา ความหมายก็จะเปลี่ยน จึงจำเป็นต้องเรียนแบบสะกด ขณะเดียวกัน จากการที่ได้ตามเสด็จสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ไปเยี่ยมโรงเรียน ซึ่งได้มีการนำนวัตกรรมการสอนแบบแจกลูกสะกดคำมานำเสนอต่อหน้าพระพักตร์ ได้อย่างน่าสนใจ ดังนั้นสพฐ. จะรวบรวมนวัตกรรมเหล่านี้ และนำผลงานที่โดดเด่นในด้านการสอนมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอนต้นแบบให้โรงเรียนต่าง ๆ ต่อไป” (ASTV ผู้จัดการออนไลน์, 2558)

อย่างไรก็ตามการสอนอ่านจำเป็นต้องบูรณาการกับการสอนทักษะอื่น ๆ ด้วย จึงจะช่วยให้เด็กเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรู้ที่ชัดเจนคงทนและยั่งยืน ดังที่ ประดิษฐ์ อูปรนัย (2559: 25) ได้กล่าวถึงการสอนภาษาไทยว่า การสอนภาษาไทยจะไม่มุ่งสอนทักษะใดทักษะหนึ่งเพียงทักษะเดียว แต่จะสอนให้นักเรียนมีโอกาสพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้านไปพร้อม ๆ กัน โดยอาจเน้นทักษะใดทักษะหนึ่งในการสอนครั้งหนึ่ง ๆ มากกว่าทักษะอื่น ๆ ได้

นอกจากนั้น การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยไม่ได้มุ่งเพียงการอ่านออกเขียนได้แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เน้นที่ผลสัมฤทธิ์ของทักษะความเข้าใจภาษา คือการฟังและการอ่าน ทักษะการใช้ภาษาคือการพูดและการเขียน จนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความคิด ความเข้าใจ การหาเหตุผล แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ จึงควรยึดแนวการสอนดังนี้

1) การสอนภาษาไทยให้สอดคล้องกับการใช้ภาษาในชีวิตนำภาษาที่ผู้เรียนพบเห็นและใช้อยู่ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ที่บ้านที่โรงเรียน ตลาด ชุมชน ภาษาจากวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น มาเป็นสื่อในการเรียนรู้เพื่อที่ผู้เรียนจำนำความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ได้รับ ๆ ไปใช้ให้เกิดผลสำเร็จในชีวิต

2) สอนทักษะทั้งสี่ ให้สัมพันธ์กันทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นกระบวนการใช้ภาษาที่ถูกต้อง แต่อาจจะแยกย่อยออกฝึกฝนแต่ละทักษะในกรณีการสอนซ่อมเสริมได้

3) ฝึกฝนให้เรียนรู้ด้วยความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ เน้นการฝึกฝนจนเกิดความคิดรวบยอดสามารถสรุปหลักเกณฑ์ได้ด้วยตนเอง

4) ฝึกฝนให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้และเรียนด้วยตนเองให้มากโดยมีครูคอยแนะนำ ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังนิสัยใคร่รู้ ใคร่เรียน และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

5) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกสนาน น่าสนใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการฝึกฝนบ่อย ๆ และซ้ำ ๆ ทั้งยังเป็นการปลูกฝังความรักในการเรียนภาษาไทยอีกด้วย

6) ฝึกให้เป็นคนช่างคิด ช่างสังเกต การใช้ภาษาที่พบเห็นในที่ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความคิดและมีประสบการณ์กว้างขวางยิ่งขึ้น

7) ในการฝึกทักษะ ถ้าครูพบข้อบกพร่องควรหาสาเหตุและแก้ไขให้ถูกต้องและทันเวลา การสอนซ่อมเสริมเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ยังอ่อนในทางทักษะ

8) เลือกใช้วิธีที่เหมาะสมหลาย ๆ วิธีตลอดจนการใช้สื่อการเรียนที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย (สุชาติดา วิทยุณี, 2529: 64-65)

การสอนอ่านสะกดคำในระดับประถมศึกษา จึงมีหลายวิธีการ และครูต้องคำนึงถึงระดับอายุพัฒนาการของนักเรียนด้วย ดังที่ รศ.ปิตินันท์ สุทธาร เสนอแนะแนวทางไว้ว่า การสอนอ่านเขียนในระดับป.1-2 จึงเน้นการสอนแบบอ่านสะกดและแจกลูกทุกสระ เพื่อให้เด็กอ่านออก แต่ถ้าระดับที่โตขึ้นเช่น ป.3-6 เด็กจะเจอคำที่ยากขึ้น ครูก็จะสอนแบบเขียนสะกดคำ เช่น คำว่าบริสุทธิ์ จะสอนแบบเขียนสะกดคำว่า บอ-ใบไม้ รอ-เรือ สระอิ สอ-เสือ สระอุ ทอ-ทหาร ธอ-ธง สระอิ การันต์ เพื่อให้เด็กเขียนสะกดได้ถูกต้อง จึงอยากให้ครูสอนตามแบบเรียนภาษาพาทีของกระทรวงศึกษา ระดับชั้นป.1-6 เพราะผู้ที่ทำแบบเรียนไม่ใช่คนเดียวจะคิดขึ้นมา แต่ผ่านคณะกรรมการหลายท่านที่มีความรู้ด้านภาษา ถ้าครูสอนตามนี้และฝึกฝนเด็กอย่างต่อเนื่องจะไม่เกิดปัญหาเด็กอ่านไม่ออก (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2557)

Richard Gentry (2016: 4-5) ศึกษาวิจัยด้านการสอนสะกดคำในศตวรรษที่ 21 และเสนอแนวทางเทคนิคการสอนสะกดคำ 5 ด้าน คือ

- 1) Self-testing การทดสอบด้วยตนเองในวันแรกที่เรียน ใช้คำที่สมควรเรียนรู้
- 2) Self-explanation กิจกรรมอธิบายวิธีการสะกดคำ
- 3) Elaborative interrogation การพิจารณาอย่างละเอียดถึงสาเหตุที่สะกดคำเช่นนั้น เน้นการเรียนรู้ว่า ทำไม อย่างไร เพราะจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้
- 4) Distributed practice การปฏิบัติและเผยแพร่ กิจกรรมที่เรียนรู้ต้องมีความหมาย อาจมีการฝึกเป็นคู่ หรือใช้เกมคอมพิวเตอร์
- 5) Interleaved practice ฝึกปฏิบัติอ่านแบบสอดแทรกในกิจกรรมแต่ละวันในสัปดาห์ อ่านแล้วกลับมาทบทวนใหม่

นอกจากนั้น ปราณี ปราบริปู (2560: คำชี้แจงสำหรับครู ผู้ปกครอง, 27-29) ได้ อธิบายเรื่องการสอนฝึกอ่านเขียนว่า สามารถใช้วิธีการแบบเดิมและผสมผสานแบบใหม่เพื่อความน่าสนใจ เน้นการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ ที่มีปริมาณพอเหมาะแก่เด็กในปัจจุบัน คำที่ยากคงไม่อาจสอนแบบแจกลูกได้ คงเพียงสอนให้อ่านแบบสะกดคำเพื่ออ่าน และสะกดคำเพื่อเขียน หรือเขียนคำอ่านให้เด็กอ่าน เช่น คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา คำที่มีเครื่องหมายทัณฑฆาต ฯลฯ และให้ข้อสังเกตเรื่องการสอนอ่านคำเรียงพยางค์ว่า แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ 1) พยางค์เรียงกัน 2 ตัว ออกเสียงพยางค์

หน้า ประสมสระ อะ เช่น คณิต [คะ-นิต] 2) พยัญชนะเรียงกัน 2 ตัว พยัญชนะตัวหลังเป็นพยัญชนะ ร ล ว และไม่ใช่เสียงควบกล้ำให้อ่านแบบเรียงพยางค์ ออกเสียงพยางค์หน้าประสมสระ อะ เช่น อรุณ [อะ-รุน] ยกเว้น บางคำออกเสียง 2 แบบ เช่น กรณี [กะ-ระ-ณี, กอ-ระ-ณี] 3) พยัญชนะเรียงกัน 2 ตัว ลักษณะคล้ายอักษรนำ แต่อ่านแบบเรียงพยางค์ ออกเสียงพยางค์หน้า ประสมสระ อะ เช่น ขโมย [ชะ-โมย]

จากที่ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลรายงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยในระดับ ประถมศึกษามีทั้งการศึกษาโดยใช้แบบฝึก แบบทดสอบที่สร้างขึ้น เช่น จันทรเพ็ญ กุกุตเรือ (2552) ศึกษาเรื่องการส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ แบบฝึกอ่านและการเสริมแรงทางบวก ที่เป็นแบบทดสอบฝึกทักษะการพัฒนากการอ่านสะกดคำใน เนื้อหาวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านดีขึ้น สามารถอ่านสะกดคำได้มากขึ้น และงานวิจัยของวิสัยมน มิ่งระหงษ์ (2553) เรื่องการศึกษา ผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนเซนต์ หลุยส์ ฉะเชิงเทรา มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนสะกดคำ ภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะทางการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่า การประเมินผลหลังการใช้แบบฝึกมีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยโดยการใช้แบบฝึกดังกล่าวพบว่าช่วยให้ผลการอ่านของนักเรียนสูงขึ้น แต่ยังมีนักวิจัยที่ได้พยายามหาวิธีการสอนรูปแบบอื่น ๆ มาช่วยในการสอนอ่านสะกดคำด้วย เช่น ศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่โรงเรียนวัดเขาย้อยไพบูลย์อุปถัมภ์ โดยใช้วิธีการสอนแบบเอกซ์พลีซิที เปรียบเทียบกับการสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบเอกซ์พลีซิทีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

จากที่มีผู้วิจัยโดยการสร้างแบบฝึกและใช้วิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาการอ่านสะกดคำอาจแก้ไขโดยการสร้างนวัตกรรมที่ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งล้วนมีความ แตกต่างกันไปตามบริบทของสังคมชุมชน แต่ในขณะเดียวกันการส่งเสริมให้รักการอ่านก็เป็นเรื่อง ที่ต้องคำนึงควบคู่ไปด้วย เพราะหากนักเรียนไม่รักการอ่าน ย่อมไม่ยอมฝึกฝนทักษะการอ่านของ ตนเอง ดังเช่นทองดี ดวงรัตน์ (2553) การศึกษาความพร้อมในการส่งเสริมการอ่านภาษาไทยของ โรงเรียนปริยัติรังสรรค์ จังหวัดเพชรบุรี ใน 5 ด้าน คือ ด้านผู้บริหาร ด้านบุคลากร ด้านวัสดุอุปกรณ์ ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านนักเรียน พบว่ามีความพร้อมในภาพรวมและรายด้านในระดับ มาก ส่วนการศึกษาปัญหาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่าน ด้านผู้บริหารพบว่ายังมี นโยบายการสนับสนุนงบประมาณที่ไม่ครอบคลุม จึงควรมีนโยบายสนับสนุนให้ครอบคลุมต่อเนื่อง

ด้านบุคลากรพบปัญหา คือ ครูมีภาระงานมากจึงไม่มีเวลาในการเตรียมพร้อมจัดกิจกรรมส่งเสริมรักการอ่าน ครูจึงควรวางแผนเวลาให้ดี ด้านวัสดุอุปกรณ์พบว่าห้องสมุดยังมีขนาดเล็กไม่เพียงพอ จึงควรมีการขยายห้องสมุด ด้านการจัดการเรียนการสอน นักเรียนกลุ่มอ่อนยังไม่สนใจการอ่าน ครูจึงต้องเพิ่มกิจกรรมส่งเสริมการอ่านมากขึ้น และด้านนักเรียน พบว่านักเรียนกลุ่มอ่อนยังไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม โรงเรียนจึงควรมีมาตรการให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และต้องให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการฝึกอ่านด้วย

ดังนั้น การสอนอ่านสะกดคำจึงมีหลากหลายวิธี การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงควรคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ครูควรเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับพัฒนาการความพร้อมของนักเรียน บริบทสภาพสังคมแวดล้อม และปัจจัยความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยให้เวลาในการฝึกฝน และพบทวนการอ่านสะกดคำอย่างต่อเนื่อง

2.1.3 การอ่านสะกดคำที่ดี

การอ่านสะกดคำที่ดี ต้องเป็นการอ่านที่ชัดเจน ถูกต้อง การอ่านชัดเจน หมายถึง การอ่านฉะฉาน ชัดถ้อยชัดคำ แต่เป็นเสียงชัดเจนตามทำนองเสียงที่ใช้พูดกัน ส่วนการอ่านถูกต้อง หมายถึง อ่านสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ถูกต้อง ไม่อ่านผิดสระ เช่น ไก่ เป็น ก่าย ไม่อ่านผิดพยัญชนะ เช่น ขวัญ เป็น ฝัน ไม่อ่านผิดวรรณยุกต์ เช่น เมื่อไร เป็น เมื่อไร เมื่อไรต้องอ่าน “ท” เป็น “ด” และเมื่อไรต้องอ่านเป็นเสียง “ด” อ่านตัว ร ล ให้ถูกต้อง (กำชัย ทองหล่อ, 2547: 496) ซึ่งในเรื่องการออกเสียงผิดนี้ พรทิพย์ พุกผาสุข (2548: 230-231) กล่าวถึงการออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ผิดไว้เช่นเดียวกันว่า พยัญชนะต้นที่มักเป็นปัญหาในการออกเสียงคือ พยัญชนะควบกล้ำเสียงสระในภาษาไทยมีทั้งสระเสียงสั้นและยาว หากออกเสียงสระผิดทำให้ความหมายของคำผิดไป ส่วนเสียงวรรณยุกต์ เมื่อจะออกเสียงวรรณยุกต์ใดก็ต้องออกเสียงให้ถูก เพราะมีผลต่อความหมายของคำเช่นเดียวกัน

ปัจจัยที่มีผลต่อการอ่านทำให้เกิดความชัดเจนและเข้าใจ มีสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือ

1) ภูมิหลังของผู้อ่าน ความรู้เบื้องหลังเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจหนังสือที่จะอ่าน การอ่านเป็นสิ่งที่ควรฝึกมาแต่เด็ก แม้เด็กที่เพิ่งหัดอ่านก็ควรหัดให้เข้าใจความหมายด้วยไม่ใช่เพียงแต่ออกเสียงตามตัวสะกดเท่านั้น แต่เด็กที่ไม่มีภูมิหลังไม่เคยพบเห็นสิ่งนั้นมาก่อนก็เข้าใจเรื่องที่อ่านไม่ได้

2) ความเร็วในการอ่าน ผู้อ่านเข้าใจได้รวดเร็วย่อมได้เปรียบผู้อ่านช้า การที่จะอ่านได้เร็วต้องอาศัยการฝึกฝนต้องอ่านบ่อย ๆ และหัดจับใจความในเวลาจำกัด

3) ศรัทธาในการอ่าน การอ่านต้องอาศัยความพอใจ ไม่ใช่ให้อ่านโดยถูกบังคับ การอ่านโดยเสรีจะทำให้เกิดความพอใจ ความเพลิดเพลิน ในที่สุดก็ได้รับสิ่งต่าง ๆ ตามต้องการ (ผะอบ โปษะกฤษณะ, 2544: 109-110)

ดังนั้น ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสร้างเกมการสอนสะกดคำภาษาไทยโดยเริ่มจากการศึกษาปัญหาที่แท้จริงของนักเรียน และสร้างเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในประเด็นปัญหาของตนเอง

2.2 สื่อการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา

2.2.1 รูปแบบสื่อการสอนภาษาไทย

สื่อการสอนภาษาไทย อาจเป็นได้ทั้งแบบเรียนและวัสดุอื่น ๆ ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน สื่อการสอนแบ่งได้เป็นสื่อประเภทตีพิมพ์ เช่น ตำรา แบบเรียน สื่อประเภทวัสดุ เช่น ของจริง ของจำลอง รูปภาพ บัตรคำ แผนภูมิ แผนที่ หนังสือ ฯลฯ สื่อประเภทอุปกรณ์ เช่น เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ โทรทัศน์ เครื่องบันทึกเสียง วิทยุ ฯลฯ และสื่อประเภทวิธีการ ได้แก่ กิจกรรมทุกอย่างที่ครูหรือนักเรียนจัดขึ้น ทั้งในและนอกห้องเรียน เช่น การสาธิต การแสดง บทบาทสมมติ การแสดงละคร การเชิดหุ่นการศึกษาสถานนอกสถานที่ ฯลฯ เนื่องจากสื่อมีหลายประเภท ผู้สอนจึงต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาวิชา จุดประสงค์ของบทเรียน ลักษณะของผู้เรียน และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ

2.2.2.1 ประโยชน์ของสื่อการสอน สื่อการสอนให้ประโยชน์ต่อผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

1) สื่อกับผู้เรียน

(1) เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

(2) สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดความสุขและไม่เบื่อหน่ายการเรียน

(3) การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียนนั้น

(4) ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนด้วย

(5) ช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

(6) ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยการจัดให้มีการใช้สื่อในการเรียนการสอนรายบุคคล

2) สื่อกับผู้สอน

(1) การใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการเรียนการสอน ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการสอนมากกว่าวิธีการที่เคยใช้การบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว เป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้เพิ่มขึ้นด้วย

(2) สื่อจะช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหาเพราะบางครั้งอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อได้เอง

(3) เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน ตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น (ทิตานันท์ มลิทอง, 2543)

อย่างไรก็ตาม สื่อการสอนจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อผู้สอนได้นำไปใช้อย่างเหมาะสมและถูกวิธี ดังนั้น ก่อนที่จะนำสื่อแต่ละอย่างไปใช้ ผู้สอนจึงควรที่จะได้ศึกษาถึงลักษณะและคุณสมบัติของสื่อการสอน ข้อดีและข้อจำกัดอันเกี่ยวเนื่องกับสื่อและการใช้สื่อแต่ละอย่าง ตลอดจนการผลิตและการใช้สื่อให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนด้วย ทั้งนี้เพื่อให้การจัดกิจกรรมการสอนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ที่วางไว้

2.2.2.2 หลักการเตรียมสื่อการสอน ในการเตรียมสื่อการสอนควรมีหลักการ ดังนี้

1) จัดทำ จัดหาสื่อการสอนให้สอดคล้องเหมาะสมกับบทเรียน ตามแผนการสอนที่เตรียมไว้ เช่น ภาพ บัตรคำ กระดาษแผ่น วาด วิชิต แผนภูมิ

2) สำนัวจวัสดุอุปกรณ์ทุกชั้นที่จะนำมาใช้ก่อนว่าอยู่ในสภาพที่ใช้การได้ มีความชัดเจนไม่ขาดไม่ชำรุด อาจจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขก่อนใช้ เช่น เดิมสีให้เข้มขึ้น ถ้าของเดิมสีอ่อนหรือจางไป

3) ทดลองใช้วัสดุอุปกรณ์ก่อนที่จะใช้จริง เพื่อการใช้ได้อย่างคล่องแคล่วถูกต้องตามขั้นตอน ทำให้ไม่เสียเวลาในขณะสอน

4) สำนัวจและจัดเตรียมห้องเรียนก่อนใช้จริง เพื่อมิให้เกิดความบกพร่องในการใช้อุปกรณ์ เช่น มิได้ะสำหรับวางอุปกรณ์ มีสายไฟ มีปลั๊กไฟ มีที่แขวนจอฉาย เป็นต้น

5) จัดเรียงลำดับวัสดุอุปกรณ์การใช้อีก่อนหลัง เพื่อความคล่องตัวในขณะสอน

2.2.2.3 หลักการเลือกใช้สื่อการสอน

ในการเลือกใช้สื่อการสอน ผู้สอนควรได้กำหนดจุดประสงค์การสอนเสียก่อน เพื่อเป็นเครื่องชี้แนะในการเลือกใช้สื่อการสอน และควรมีหลักการในการเลือกใช้สื่อการสอน ดังนี้

1) เลือกใช้สื่อการสอนที่สัมพันธ์กับบทเรียนและตรงเป้าหมายกับเรื่องที่จะสอน ตัวอย่างเช่น ถ้าต้องการจะสอนแหล่งเพาะปลูกข้าวที่สำคัญของประเทศไทย ก็ต้องเลือกใช้แผนที่ประเทศไทยที่แสดงอาณาบริเวณที่ปลูกข้าว ไม่ใช่ใช้แผนที่ประเทศไทยแบบทั่วไป ๆ ไป เป็นต้น

2) เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนการสอนมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชานั้นได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน

3) เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน

4) สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้ มีวิธีใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยากเกินไป

5) ต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนและเป็นจริง

6) มีราคาไม่แพงจนเกินไป หรือถ้าจะผลิตเอง ควรคุ้มกับเวลาและการลงทุน

7) พิจารณาเลือกสื่อในปริมาณที่พอเหมาะที่จะใช้ในประกอบการสอนอย่างแท้จริง ไม่มากจนเกินไปจนทำให้การเรียนการสอนส่วนอื่นบกพร่อง หรือเหลือใช้ในแต่ละชั่วโมงเรียน

8) เลือกสื่อการสอนที่ไม่เป็นอันตรายแก่ผู้เรียน

9) เลือกใช้สื่อการสอนที่มีสีสันดึงดูดความสนใจผู้เรียน ควรใช้สีที่เย็นตาและสดใส

10) เลือกใช้สื่อที่มีขนาดถูกต้องตามหลักเกณฑ์ เช่น บัตรคำ ควรมีตัวอักษรสูงประมาณ $\frac{1}{5}$ นิ้ว ความหนาของตัวอักษรประมาณ $\frac{1}{8}$ นิ้ว และเขียนด้วยหมึกที่มีสีชัดเจน สีที่ควรใช้คือสีเขียว น้ำเงินบนกระดาษสีขาว จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ส่วนรูปแบบของตัวอักษรควรเป็นแบบที่อ่านง่าย มีหัวตัวอักษรชัดเจน หัวไม่ทึบเพื่อเป็นตัวอย่างแก่ผู้เรียน

11) ควรเลือกใช้สื่อที่แปลกไปจากสิ่งที่ผู้เรียนเคยเห็นจำอยู่แล้ว หรือเลือกใช้สื่อที่สามารถเคลื่อนไหวได้ (Movement) จะช่วยสร้างความสนใจผู้เรียนได้ดีเป็นพิเศษ

2.2.2.4 ขั้นตอนในการใช้สื่อการสอน อาจจะใช้เฉพาะขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของการสอน หรือจะใช้ในทุกขั้นตอนก็ได้ ดังนี้

1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียนนั้น สื่อที่ใช้ในขั้นนี้จึงเป็นสื่อที่แสดงเนื้อหากว้าง ๆ หรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน ยังมีสื่อที่เน้นเนื้อหาเจาะลึกอย่างแท้จริง อาจเป็นสื่อที่เป็นแนวปัญหา หรือเพื่อให้ผู้เรียนได้คิด และควรเป็นสื่อที่ง่ายต่อการนำเสนอในระยะเวลาอันสั้น เช่น ภาพ บัตรคำ หรือบัตรปัญหา เป็นต้น

2) ขั้นตอนการสอนหรือประกอบกิจกรรมการเรียน เป็นขั้นสำคัญในการเรียนเพราะเป็นขั้นที่จะให้ความรู้เนื้อหาอย่างละเอียด เพื่อสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนจะต้องเลือกสื่อให้ตรงกับเนื้อหาและวิธีการสอน หรืออาจจะใช้สื่อประสมก็ได้ ต้องมีการจัดลำดับขั้นตอนการใช้สื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียน การใช้สื่อในขั้นนี้จะต้องให้ผู้เรียนได้รับความรู้นั้นอย่างละเอียดถูกต้องและชัดเจน เช่น แผนภูมิ ภาพยนตร์ สไลด์ แผ่นโปรงใส วิดิทัศน์ หรือชุดการเรียน เป็นต้น

3) ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองนำความรู้ด้านทฤษฎี หรือหลักการที่เรียนมาแล้วไปใช้แก้ปัญหาในขั้นฝึกหัด

โดยลงมือปฏิบัติเอง สื่อในชั้นนี้จึงเป็นสื่อที่เป็นประเด็นปัญหาให้ผู้เรียนได้ขบคิด โดยผู้เรียนเป็นผู้ใช้สื่อเองมากที่สุด เช่น สมุดแบบฝึกหัด บัตรปัญหา แถบบันทึกเสียง หรือชุดการเรียนรายบุคคล

4) ขั้นสรุปบทเรียน เป็นขั้นสุดท้ายของการเรียนการสอน เพื่อการย้ำเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ด้วย ขั้นสรุปนี้ควรใช้ระยะเวลาสั้น ๆ เช่นเดียวกับขั้นนำ สื่อที่ใช้สรุปจึงควรครอบคลุมเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมดโดยย่อและใช้เวลาสั้น ๆ เช่น แผนภูมิ หรือแผ่นโปสเตอร์ เป็นต้น

2.2.2.5 ข้อควรคำนึงในการใช้สื่อการสอน การใช้สื่อการสอนให้ถูกต้องมีประสิทธิภาพ เกิดคุณค่าต่อผู้เรียน และมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนอย่างแท้จริง ควรคำนึงถึงข้อต่อไปนี้

- 1) ควรฝึกใช้ก่อนสอนเสมอ เพื่อความคล่องตัวในการสอน
- 2) ควรแสดงสื่อการสอนให้เห็นได้ชัดทั่วทั้งห้อง เช่น การยกภาพให้ผู้เรียนดู ควรยกให้สูงในระดับอกของผู้สอนและอยู่ข้างหน้า พยายามยื่นชิดกระดานดำให้มากที่สุด โดยเฉพาะห้องที่มีช่องว่างเล็กน้อยระหว่างที่นั่งของผู้เรียนกับกระดานดำ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนที่นั่งหน้าสุดมองเห็นได้
- 3) ควรหาที่ตั้งหรือแขวนสื่อที่มีขนาดใหญ่ และมีน้ำหนักเบา เช่น แผนภูมิ แผนที่ เป็นต้น ในจุดที่จะทำให้ผู้เรียนเห็นได้ชัดทั่วทั้งห้อง ไม่ควรยื่นถือแล้วอธิบาย จะทำให้ผู้สอนไม่คล่องแคล่วเท่าที่ควร และระหว่างที่ผู้สอนอธิบาย มักมีท่าทางเคลื่อนไหวไปมา ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นสื่อไม่น่าชัดเจน
- 4) ควรใช้ไม้ยาวและมีปลายแหลมชี้ แผนภูมิ แผนที่ กระดานดำ แทนการใช้นิ้วมือ โดยที่ผู้สอนยื่นชิดไปด้านใดด้านหนึ่ง เพื่อมิให้บังสายตาของผู้เรียนส่วนใดส่วนหนึ่งจากสื่อ นั้น ๆ
- 5) ควรนำสื่อการสอนมาวางเรียงกันไว้เป็นลำดับที่หน้าชั้นเรียนก่อนถึงเวลาเพื่อสะดวกในการหยิบใช้ เช่น การใช้ภาพ ภาพใดใช้ก่อนควรเรียงไว้ข้างบน เป็นต้น และควรจัดวางไว้ในลักษณะที่จะไม่หันเหความสนใจของผู้เรียนเมื่อยังไม่ถึงเวลาใช้ โดยคว่านำภาพหรือแผนที่ที่ยังไม่ใช้ หรือนำหุ่นจำลองใส่ถุงหรือกล่อง เป็นต้น
- 6) ควรเลือกใช้เครื่องมือประกอบการใช้สื่อให้เหมาะสม เช่น ถ้าต้องการจะติดแผนภูมิภาพแผนที่ ฯลฯ บนกระดานนิเทศ ควรใช้หมุดติด แต่ถ้าจำเป็นต้องติดบนกระดานดำก็ไม่ควรใช้หมุด ควรใช้ดินน้ำมัน หรือเทปกาวแทน และควรตัดเทปกาวเป็นชิ้น ๆ โดยติดปลายข้างหนึ่งไว้กับแผนภูมิให้ครบทุกมุมเสียก่อน เมื่อจะใช้ก็สามารถติดกระดานดำได้เลย หรือตัดเทปกาวเป็นชิ้น ๆ ขนาดที่ต้องการ แล้วติดไว้ที่มุมเทปกาวก่อนโดยไม่ต้องเสียเวลาตัดเทปกาวจากม้วนแล้วนำมาติดแผนภูมิ

7) ในบางกรณีควรมีการเตรียมผู้เรียนล่วงหน้าก่อนใช้สื่อการสอน เช่น ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนมีการสังเกตในเรื่องใด ตอนใด ควรบอกให้ผู้เรียนทราบเสียก่อน ผู้เรียนจึงจะทำตามความประสงค์ของผู้สอนได้ เช่น การทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องการให้มีการสังเกตผล

8) ควรใช้สื่อการสอนให้คุ้มค่ากับที่ได้เตรียมมา และใช้อย่างทะนุถนอม กล่าวคือพยายามใช้ให้เป็นประโยชน์มากที่สุด เช่น ได้ใช้แผนภูมิแสดงส่วนประกอบของต้นไม้ในชั้นการสอนแล้ว ครูอาจจะใช้แผนภูมินั้นซ้ำอีกครั้งหนึ่งในชั้นสรุปบทเรียน แต่ต้องมีวิธีใช้ที่แตกต่างกับชั้นการสอน ผู้สอนควรใช้แผนภูมิเป็นสื่อช่วยอธิบายเนื้อหา จึงควรให้ผู้เรียนได้เห็นคำอธิบายประกอบแผนภูมินั้น ได้แก่ ราก ใบ หน่อ ฯลฯ แต่ถ้าใช้ในชั้นสรุปบทเรียน ผู้สอนควรหากระดาษแผ่นเล็ก ๆ ปิดคำอธิบายนั้นเสีย เมื่อตั้งคำถามถามผู้เรียนในแต่ละส่วนของต้นไม้แล้วจึงดึงออกเพื่อเฉลยคำตอบที่ละส่วน เพื่อจะได้วัดผลการเรียนในช่วงนั้นด้วยการใช้สื่อการสอนเช่นนี้

9) พยายามเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีกิจกรรมร่วมหรือได้ศึกษาจากสื่อการสอนนั้นด้วยตนเอง เช่น การให้ผู้เรียนอธิบายภาพ สะกดและอ่านบัตรคำ การเลือกภาพจับคู่กับคำ เป็นต้น

10) ควรฝึกให้ผู้เรียนเกิดระเบียบในการใช้สื่อการสอน เช่น ในโอกาสที่ต้องการแจกสื่อไปตามโต๊ะผู้เรียนเพื่อทำการทดลอง ผู้สอนควรส่งสื่อทั้งหมดให้กับผู้เรียนที่นั่งหน้าหยิบส่วนของตนไว้ แล้วส่งที่เหลือให้แก่คนต่อไป หรือในโอกาสที่ต้องการให้ผู้เรียนมาใช้สื่อหน้าชั้นเรียน ควรฝึกให้ผู้เรียนหันหน้าเข้าหาชั้นเรียน และไม่ยืนบังสายตาของเพื่อน

11) ควรคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้สื่อบางชนิด โดยเฉพาะในกรณีที่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนใช้เองควรกำชับผู้เรียนให้ระมัดระวังในการใช้เป็นพิเศษ เช่น การใช้ของมีคม การใช้ของที่เกี่ยวกับไฟ เช่น การจุดไม้ขีด ควรมีผ้าโลหะ หรือจานแก้วรองรับก้านไม้ขีดที่จุดแล้วมากกว่าจะวางทิ้งไว้บนโต๊ะ ซึ่งอาจทำให้โต๊ะเป็นรอยไหม้ และอาจเกิดอุบัติเหตุขึ้นได้เสมอ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2545)

ในการเลือกใช้สื่อประกอบการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยจึงใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หาง่าย และมีวิธีการสร้างไม่ซับซ้อน เพื่อให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าถึงเกมได้ง่ายขึ้น

2.3 การเรียนการสอนโดยใช้เกม

การจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนภาษาจะช่วยพัฒนาทักษะการใช้ภาษาให้กับผู้เรียน เพราะเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนานกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ดังที่ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534; 2558) กล่าวถึงกระบวนการเรียนภาษาว่า มุ่งพัฒนาทักษะทางภาษา โดยมี 4 ขั้นตอนคือ 1) ทำความเข้าใจสัญลักษณ์ สื่อ รูปภาพ รูปแบบเครื่องหมาย คือ รับรู้ความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และถ้อยคำสำนวนต่าง ๆ 2) สร้างความคิดรวบยอด เชื่อมโยงจากประสบการณ์กับสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง 3) สื่อความหมาย ความคิด ถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และ

4) พัฒนาความสามารถ เกิดการเรียนรู้ตามขั้นตอนคือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า และได้แนะนำแนวทางการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาไว้ว่า ควรจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางภาษา เช่น เกมทางภาษา ทำแบบฝึกหัด และกิจกรรมต่าง ๆ

เกมเป็นสื่อทางการศึกษารูปแบบหนึ่ง ที่เน้นกิจกรรมการปฏิบัติ สามารถจูงใจนักเรียน กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งมีอายุประมาณ 7-9 ปี ทั้งนี้พิจารณาอายุตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่องนโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการรับนักเรียน ปีการศึกษา 2561 ข้อ 3.2 ว่า ให้รับเด็กที่มีอายุย่างเข้าปีที่ 7 หรือจบการศึกษาชั้นก่อนประถมศึกษาที่อยู่ในเขตพื้นที่บริการของโรงเรียนเข้าเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560: ออนไลน์) อยู่ในวัยที่ชอบกิจกรรมที่มีเคลื่อนไหว เล่นเกมที่เน้นความบันเทิง มีการแข่งขัน ดังทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget, J., 1967, สมชาติ รัตนทองคำ, 2556 และผดุง อารยะวิญญู, 2539) ที่ว่า เด็กช่วงอายุ 7-11 ขวบ มีพัฒนาการระยะที่ 3 ขั้นคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นรูปธรรม (Concrete Operation Stage) ใช้เหตุผลตัดสินใจปัญหาที่ขึ้น จินตนาการ เปรียบเทียบ เรียงลำดับได้ คิดย้อนกลับ จัดกลุ่มหรือจัดการได้ เรียนรู้ได้ดีผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เรียนรู้ด้วยการกระทำ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ดังนั้น การเรียนรู้โดยการใช้เกมที่เป็นสิ่งที่จับต้องได้ มีภาพ และเป็นกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม จึงเหมาะสมกับธรรมชาติในการเรียนรู้และช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนที่ใช้เกม ต้องพิจารณาคัดเลือกเกมที่มีความเหมาะสม โดย อัจฉรา ชิวพันธ์ (2546 : 27) กล่าวถึงลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะดังนี้ 1) เกมต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่นพร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวน เนื้อหาจากบทเรียนด้วย 2) ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง 3) เกมควรให้เด็กมีความเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้าง 4) ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจน 5) ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่ายๆ แต่ใช้ในการสอนได้ 6) ถ้าหากครูเห็นว่าควรใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า 7) ถ้าการเล่นมีลักษณะการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิด โอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

เกมจึงมีความสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะและเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังที่ ทศนา แหมมณี (2556: 363, 365-369 ; 2560) มีทัศนะว่า สื่อ/นวัตกรรมและกิจกรรมการปฏิบัติเป็นกระบวนการพัฒนาสติปัญญา ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้อย่างมีกฎเกณฑ์จำได้คงทนและแม่นยำ วิธีการสอนโดยการใช้เกม (Game) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ วิธีสอนโดยการใช้เกมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทาย

ความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนโดยใช้เกม คือ มีผู้สอนและผู้เรียน มีเกมและกติกาการเล่น มีการเล่นเกมตามกติกา มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ขั้นตอนการสอน คือ ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ผู้เรียนและผู้สอนอภิปรายร่วมกัน ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ คือ 1) การเลือกและนำเสนอเกม ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอน อาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน ศึกษาให้เข้าใจก่อนใช้และทดลองใช้ก่อน หากผู้สอนสร้างขึ้นใช้เอง จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและทดลองใช้หลายครั้ง จนแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ 2) การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย จัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดชัดเจน ดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกา 3) การเล่นเกม จัดสถานที่ให้พร้อม เล่นไปตามลำดับขั้นตอน ควบคุมเวลา สังเกตพฤติกรรม บันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์นำมาอภิปราย 4) การอภิปรายหลังการเล่น สำคัญมาก มุ่งเน้นอภิปรายตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วไปมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ 2) เรียนรู้เนื้อหาจากเกม 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ ถ้ามุ่งเน้นพัฒนาทักษะอภิปรายว่า ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด สำเร็จหรือไม่ มีวิธีการใดช่วยให้สำเร็จมากขึ้น ข้อดี คือ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เห็นประจักษ์ด้วยตนเอง การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน ผู้สอนไม่เหนื่อยและผู้เรียนชอบ และมีข้อจำกัด คือ เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก มีค่าใช้จ่าย ขึ้นกับความสามารถ ความรู้ความเข้าใจของผู้สอน ต้องเตรียมการ วัสดุ อุปกรณ์ ต้องอาศัยเวลาทดลองมาก มีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ การเรียนโดยใช้เกมหรือสื่อเสริมต่าง ๆ ให้นักเรียนมีพัฒนาการในการอ่านภาษาไทย ยังมีปัจจัยที่สำคัญคือ การดูแลเอาใจใส่ทั้งจากครูและผู้ปกครอง ดังที่ ปราณี ปราบริปู (2560: คำชี้แจงสำหรับครู ผู้ปกครอง) ให้ข้อเสนอแนะว่า นักเรียนบางกลุ่ม ครูจำเป็นต้องมีสื่อเสริมและใช้เวลาเรียนเป็นพิเศษ จึงจะพัฒนาความสามารถการอ่านการเขียน แต่เมื่อนักเรียนกลุ่มนี้ได้พัฒนาแล้ว จะมีพื้นฐานในการเรียนรู้วิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ทันนักเรียนปกติ ครูจึงควรเสียสละกำลังกาย กำลังใจ และเวลาช่วยนักเรียนกลุ่มนี้ ยิ่งผู้ปกครองร่วมดูแลเอาใจใส่ช่วยส่งเสริมอีกทางหนึ่งด้วยแล้ว นักเรียนจะก้าวพ้นอุปสรรคสำคัญ สามารถเรียนในชั้นสูงต่อไปด้วยความเชื่อมั่นและสง่างาม

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมในการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ผู้วิจัยจึงสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ตามแนวคิดของ เพียเจต์ (1967) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2526) โดยสร้างเกมที่พัฒนาทักษะการอ่านสะกดจากลักษณะคำที่เป็นปัญหาของนักเรียนชั้นระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 9 เกม จำแนกตาม

ระดับชั้นละ 3 เกม แต่ละเกมประกอบด้วย คำชี้แจงในการใช้เกมสำหรับผู้สอน แผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการเล่นแต่ละเกม อุปกรณ์การเล่นเกม ใบบันทึกคะแนนในการเล่นเกมนั้นเป็นรายบุคคล แบบทดสอบ ประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียน และแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำ ภาษาไทยหลังเรียนโดยการใช้เกม

2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในระดับประถมศึกษา

งานวิจัยที่ศึกษาการใช้เกมในระดับประถมศึกษาที่พัฒนาทักษะการใช้ภาษาของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีทั้งวิจัยที่ใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย งานวิจัยที่ใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศของนักเรียนไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มี นักวิจัยที่ศึกษาไว้ อาทิ ปราณี ชูชม (2556) วิจัยเรื่องการใช้ชุดเกมเพลงในการจัดการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่าชุดเกมเพลง มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน และพบว่าการเรียนโดยใช้เกมทำให้เด็กจะเรียนได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน เหมาะสมกับปัญหา และเหมาะสมกับนักเรียนที่สุด เพราะธรรมชาติของเด็กชอบการแข่งขัน ชอบ เพลง ชอบความสนุกสนาน ทำท่าย สماعิเด็กจะสมาธิสนใจในการเรียนน้อย เบื่อง่าย เพราะฉะนั้นต้องสอดแทรกเกม เพลง ความท้าทาย ความอยากรู้อยากเห็น ทำให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งทำกิจกรรมจนลืมว่ากำลังเรียน และขณะที่ เล่นเกมนั้นเด็กก็จะ ใช้ภาษาไปด้วย เกมทางภาษาจะช่วยให้ใช้ภาษาคล่องแคล่วขึ้น เช่นเดียวกับที่ สุณิสสา ทองอยู่ (2559) ศึกษาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยนำกิจกรรมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนเกม ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินสนุกสนานตื่นตัวไม่รู้สึกละเลินเล่อต่อการเรียนคำศัพท์ที่นำมาสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียนและบางคำเป็นคำศัพท์ใหม่นำมาจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหว และออกกำลังกายไปด้วยจากการสังเกตและจดบันทึกของผู้วิจัยขณะสอนพบว่านักเรียนจะรู้สึก ตื่นเต้นมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในขณะทำกิจกรรมที่กำหนดนักเรียนทุกคนให้ความ ร่วมมือกล้าแสดงออกมีความเพียรพยายามในการทำกิจกรรมนั้น ๆ แม้ว่าบางครั้งจะพูดผิดบ้าง แต่ นักเรียนก็มีความพึงพอใจในการเล่นเกมนั้น ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟังพูดอ่านและเขียน โดยมี โอกาสนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนเห็นว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ามากเกม เปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนานเกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกันเกมช่วยให้เกิดแรงจูงใจใน การเรียนรู้ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและยังช่วยสรุปบทเรียนส่งผลให้นักเรียนเข้าใจ บทเรียนมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่ศึกษาการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีนักวิจัยศึกษาไว้หลายท่าน อาทิ จันทร์เพ็ญ กุกุดเรือ (2552) วิจัยเรื่องการส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกอ่านและการเสริมแรงทางบวก พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านดีขึ้น สามารถอ่านสะกดคำได้มากขึ้น อ่านหนังสือได้ดีขึ้น และมั่นใจในการอ่านออกเสียงของตนเองมากขึ้น และให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า นักเรียนควรได้รับการส่งเสริม หรือได้รับการพัฒนาความสามารถในการอ่านอย่างต่อเนื่อง นักเรียนที่มีข้อบกพร่อง หรือมีคะแนนความก้าวหน้าช้าต้องใช้เวลาในการฝึกเพิ่มขึ้นและต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะและพัฒนาความสามารถด้านการอ่านในระดับที่สูงขึ้น นำแนวทางในพัฒนาความสามารถในการอ่านของนักเรียนไปใช้กับนักเรียนคนอื่น ๆ ที่มีปัญหาลักษณะคล้ายกัน

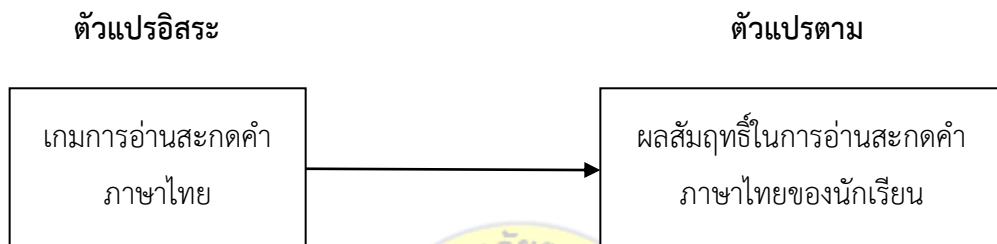
ผลการศึกษาวิจัยข้างต้น เป็นไปในทำนองเดียวกันกับที่ ปาริชาติ แพนบุตร และสุรัชย์ ปิยานุกูล (2553) วิจัยเรื่องผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานในระดับมากที่สุด และผลการวิจัยของอัญชลี สวัสดิ์โสม (2557) เรื่องผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

งานวิจัยด้านเกมการฝึกทักษะด้านการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย มีผู้ที่ศึกษาวิจัยไว้เช่นกัน อาทิ รัตนาภรณ์ ไชยทน ศุภวรรณ เล็กวิไล และบรรเจตพร สุ่มแสนสุข (2557) ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ความสนใจต่อการเรียนการสอน โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนอยู่ในระดับมาก วิจัยของพิมพ์ชนก สิตี มาลีนี จุฑาปะมา และประคอง กาญจนการุณ (2559) เรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด และพินิจกุล หิตยะโส (2561) การพัฒนาความสามารถการอ่าน-เขียนคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้เกมบิงโก ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและคงทน นักเรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ยากจากการเล่นเกม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางด้านพุทธิศึกษา จริยศึกษา และความสามารถด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์

และประเมินค่า ความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร ความสัมพันธ์กับผู้อื่น มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และนักเรียนให้ความสนใจกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ดีมาก

จากที่ศึกษารายงานวิจัยดังที่กล่าวมา แสดงถึงว่าการใช้เกมเป็นแนวทางที่พัฒนาทักษะทางการใช้ภาษาได้ดี ดังนั้น ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงสร้างเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นตามสภาพปัญหาในแต่ละระดับชั้นต่อไป

2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงเป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปลัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรีให้ถูกต้องชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยนำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้ ศึกษาจากประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปลัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยงของมหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ นนทบุรี ที่มีปัญหาด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 24 คน แบ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 คน ใช้วิธีการคัดเลือกจากการให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ทุกคน ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 17 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 19 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 คน รวมทั้งสิ้น 45 คน ทำแบบสำรวจปัญหาการอ่านสะกดคำ เพื่อสำรวจจำนวนของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน และลักษณะปัญหาในการอ่านสะกดคำ เป็นข้อมูลในการสร้างเกมต่อไป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

3.2.1 แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีจำนวน 3 ชุด จำแนกตามระดับชั้น คือ 1) แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทดสอบเรื่องพยัญชนะ สระเดี่ยวในภาษาไทย และการอ่านคำที่ผันอักษรกลางรวม 65 2) แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทดสอบอ่านคำที่ใช้สระเดี่ยว สระประสม การผันอักษรกลาง มาตราตัวสะกด คำควบกล้ำ จำนวน 20 คำ 3) แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทดสอบอ่านคำที่ใช้สระเปลี่ยนรูป การผันอักษรกลางและอักษรสูง อักษรควบกล้ำ อักษรนำ คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คำที่มีตัวการันต์ การอ่านคำเรียงพยางค์ และข้อความยาวบ้าง จำนวน 20 คำ ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบในแต่ละชุด คือ ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป

3.2.2 แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ผู้วิจัยสร้างเพื่อสอบถามอาจารย์ผู้รับผิดชอบสอนวิชาภาษาไทยของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 2 คน ปรับปรุงตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษาตรวจสอบความตรงและความครอบคลุมเนื้อหา มีจำนวน 2 ชุด ใช้สัมภาษณ์ 2 ครั้ง คือ 1) แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ครั้งที่ 1” ใช้สัมภาษณ์ก่อนการสร้างเกมเพื่อรับทราบข้อมูลสภาพปัญหาและข้อเสนอแนะ เพื่อนำเป็นข้อมูลในการสร้างเกม ลักษณะคำถามเป็นคำถามปลายเปิดจำนวน 5 ข้อ 2) แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ครั้งที่ 2” ใช้สัมภาษณ์หลังการสอนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย มีจำนวนคำถาม 6 ข้อ

3.2.3 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยสร้างตามแนวคิดของเพียเจต์ (1967) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) มีจำนวน 9 เกม เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มี 3 เกม คือ เกม 1 บิงโกการอ่าน เกม 2 เที้ยวป่าหาศัพท์ และเกม 3 ตะกร้าคำศัพท์ เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 3 เกม คือ เกม 1 แผนที่แมงกต เกม 2 ช่วยลูกแมวดกถึง และเกม 3 รถไฟต่อคำ และเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี 3 เกม คือ เกม 1 แรลลี่ควบกล้ำ เกม 2 ตกปาลมาเล่าเรื่อง และเกม 3 บันไดคำศัพท์

ลักษณะของเกมแต่ละชุด ประกอบด้วย

- 1) คำชี้แจงในการใช้เกมสำหรับผู้สอน
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้
- 3) วิธีการเล่นและกติกาการเล่นแต่ละเกม
- 4) อุปกรณ์การเล่นเกม
- 5) ใบบันทึกคะแนนในการเล่นเกมเป็นรายบุคคล
- 6) แบบทดสอบประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกม มีลักษณะเป็นบัญชีคำศัพท์ให้นักเรียนอ่านหลังเรียนจบแต่ละเกม ชุดละ 20 คำ คะแนนเต็มชุดละ 10

คะแนน โดยเป็นคำที่มีลักษณะตรงกับประเด็นปัญหาที่เป็นวัตถุประสงค์ของการฝึกในแต่ละเกม อ่านถูกต้องให้ค่าละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้องให้ 0 คะแนน ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบคือได้คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป

3.2.4 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน เป็นแบบทดสอบการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการทดสอบหลังการใช้เกมในแต่ละระดับชั้น มี 3 ชุด ตามระดับชั้น ชุดละ 50 คำ คะแนนเต็มชุดละ 50 คะแนน อ่านถูกต้องให้ค่าละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้องให้ 0 คะแนน โดยกำหนดเกณฑ์ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป คือได้ตั้งแต่ 31 คะแนนจากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

3.3.1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำภาษาไทยระดับประถมศึกษา

3.3.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาและลักษณะคำศัพท์ในแบบเรียนภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ และบัญชีคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

3.3.1.2 นำข้อมูลจากการศึกษา การวิเคราะห์เนื้อหาและคำศัพท์มาสร้างแบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทย ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการวิเคราะห์เนื้อหาที่เรียนในแบบเรียนวิชาภาษาไทยของโรงเรียน ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเพิ่งขึ้นมาจากระดับอนุบาลเป็นภาคการศึกษาแรก จะทดสอบอ่านพยัญชนะ สระเดี่ยวในภาษาไทย และคำที่ผันอักษรกลาง รวม 65 ข้อ ส่วนระดับประถมศึกษาปีที่ 2-3 วิเคราะห์หมวดหมู่ลักษณะคำศัพท์ตามที่ปรากฏในแบบเรียน และนำคำหรือข้อความมาเป็นคำที่ใช้ในการทดสอบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะเป็นคำที่ใช้สระเดี่ยว สระประสม การผันอักษรกลาง มาตราตัวสะกด คำควบกล้ำ จำนวน 20 คำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเป็นเรื่องสระเปลี่ยนรูป การผันอักษรกลางและอักษรสูง คำที่อักษรควบกล้ำ อักษรนำ คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คำที่มีตัวการันต์ การอ่านคำเรียงพยางค์ และข้อความยาว จำนวน 20 คำ ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบคือได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป

3.3.1.3 ตรวจสอบคุณภาพโดยปรับปรุงตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา

3.3.2 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับประถมศึกษา

3.3.2.2 นำข้อมูลจากการศึกษามาสร้างแบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 1 เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากอาจารย์สอนภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุบลัมภ์ โดยนำแบบสัมภาษณ์ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยและเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงและความครอบคลุมเนื้อหา

3.3.2.3 ปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ชุดที่ 1 ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา เพื่อให้เป็นที่เข้าใจชัดเจนมากขึ้น ก่อนนำไปใช้สัมภาษณ์อาจารย์สอนภาษาไทย ครั้งที่ 1 มีจำนวนคำถาม 5 ข้อ

3.3.2.4 นำข้อมูลจากผลสำรวจปัญหาการอ่านของนักเรียน และผลการสัมภาษณ์ครั้งที่ 1 มาสร้างแบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 2 เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากอาจารย์สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุบลัมภ์หลังการเรียนรู้โดยการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยนำแบบสัมภาษณ์ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยและเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงและความครอบคลุมเนื้อหา

3.3.2.5 ปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ชุดที่ 2 ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา เพื่อให้เป็นที่เข้าใจชัดเจนมากขึ้น ก่อนนำไปใช้สัมภาษณ์อาจารย์สอนภาษาไทย ครั้งที่ 2 โดยเพิ่มข้อคำถาม 1 ข้อ รวมข้อคำถามทั้งสิ้น 6 ข้อ

3.3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ผู้วิจัยสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยตามแนวคิดของเพียเจต์ (1976) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) โดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.3.3.1 คั่นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรียนโดยการใช้เกม และสำรวจปัญหาการอ่านสะกดคำของนักเรียน และสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุบลัมภ์ ครั้งที่ 1

3.3.3.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและผลสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียน มาวิเคราะห์ลักษณะปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน โดยนำปัญหาที่พบในแต่ละระดับชั้นใน 3 ลำดับแรกมาเป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีปัญหา 3 ลำดับแรก คือ 1) การผันอักษรกลาง 2) ปัญหาการอ่านสระเอะ และสระเอะ และ 3) ปัญหาการอ่านพยัญชนะ ญ และ ณ ตามลำดับ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีปัญหา 3 ลำดับแรก คือ 1) อักษรนำ 2) ปัญหาการอ่านอักษรควบกล้ำ และ 3) ปัญหาการอ่านคำที่ใช้ตัวสะกดในแม่กด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีปัญหา 3 ลำดับแรก คือ 1) การอ่านคำเรียงพยางค์ 2) อักษรนำ และ 3) อักษรควบกล้ำ

3.3.3.3 สร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสำหรับผู้สอนนำไปใช้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย กำหนดคำศัพท์ที่ใช้ในเกมให้ตรงกับเนื้อหาที่ต้องการฝึก เวลาที่ใช้ในการเล่น เกม กติกา วิธีการเล่น การให้คะแนน และแบบทดสอบระหว่างเรียนเมื่อจบการเรียนรู้ในแต่ละเกม ให้สอดคล้องกับลักษณะปัญหาการอ่านสะกดคำของนักเรียน สร้างเกมโดยอาศัยแนวคิดของเพียเจต์ (1976) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) คือ ใช้ทั้งสื่อที่เป็นคำจากบทเรียนและบัญชีคำพื้นฐานเพื่อทบทวนบทเรียน รูปภาพ เกมใช้ระยะเวลาสั้น เน้นการใช้ประสาทสัมผัส จินตนาการ และชี้แจงกติกาการเล่นให้ชัดเจน โดยสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 9 เกม คือ เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มี 3 เกม คือ เกม 1 บิงโกการอ่าน (ฝึกอ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ) เกม 2 เที้ยวป่าหาศัพท์ (ฝึกอ่านคำที่ใช้ สระเอะ และ สระแอะ) และเกม 3 ตะกร้าคำศัพท์ (ฝึกอ่านการผันอักษรกลาง) เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 3 เกม คือ เกม 1 แผนที่แมงกุด (ฝึกอ่านคำที่ใช้ตัวสะกด แมงกุด) เกม 2 ช่วยลูกแมวดกถึง (ฝึกอ่านคำควบกล้ำ) และเกม 3 รถไฟต่อคำ (ฝึกอ่านอักษรนำ) และเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี 3 เกม คือ เกม 1 แรลลี่ควบกล้ำ (ฝึกอ่านคำควบกล้ำ) เกม 2 ตกปาลมาเล่าเรื่อง (ฝึกอ่านอักษรนำ) และเกม 3 บันไดคำศัพท์ (ฝึกอ่านคำเรียงพยางค์)

3.3.3.4 ปรับปรุงแก้ไขและประเมินตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยนำเกมที่สร้างขึ้นปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไข และตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวิจัยและวัดประเมินผล 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน 1 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of item –Objective Congruence: IOC) ในด้านคำชี้แจงในการใช้เกม แผนการจัดการเรียนรู้ เกม เนื้อหา และการวัดประเมินผล โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3.3.3.5 ปรับปรุงแก้ไขและประเมินตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยกลุ่มผู้เรียน เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้ (Try out) กับประชากรที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน จากนั้น นำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนไปใช้สอนกับประชากรกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์จำนวน 24 คนที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย ลักษณะของเกมแต่ละชุด ประกอบด้วย คำชี้แจงในการใช้เกมสำหรับผู้สอน แผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการเล่นแต่ละเกม อุปกรณ์การเล่น เกม ใบบันทึกคะแนนในการเล่นเป็นรายบุคคล แบบทดสอบประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียน ซึ่งเป็นการทดสอบอ่านสะกดคำที่มีลักษณะตรงกับประเด็นที่ต้องการฝึกทักษะในแต่ละเกม มีคะแนนเต็มชุดละ 10 คะแนน ผู้ผ่านเกณฑ์คือ ได้คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป และเมื่อนักเรียนแต่ละชั้นเรียนโดยใช้เกมครบทั้ง 3

เกมแล้ว ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนโดยการใช้เกม

3.3.4 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

3.3.4.1 ค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาไทย

3.3.4.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและผลวิเคราะห์ลักษณะปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ มาเป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

3.3.4.3 นำคำศัพท์จากแบบเรียน เกม และบัญชีคำพื้นฐานมาสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน

3.3.4.5 ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ โดยนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยและผู้เชี่ยวชาญอีกจำนวน 3 ท่านพิจารณา

3.3.4.6 แก้ไขตามคำแนะนำ และนำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่ประชากรในการทดลอง จนได้แบบทดสอบ 3 ชุด ตามระดับชั้น ชุดละ 50 คำ คะแนนเต็มชุดละ 50 คะแนน อ่านถูกต้องให้ค่าละ 1 คะแนน อ่านไม่ถูกต้องให้ 0 คะแนน ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป คือ ได้คะแนนตั้งแต่ 31 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างและทดลองใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยกับนักเรียนและอาจารย์ภาษาไทยโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ ดังนี้

3.1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ 45 คน โดยใช้แบบสำรวจปัญหาการอ่าน เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ลักษณะปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนใช้เป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

3.1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้รับผิดชอบสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียน 2 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 1 เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากอาจารย์สอนภาษาไทยเกี่ยวกับการสอนภาษาไทยนักเรียน และปัญหาของนักเรียนในการอ่านภาษาไทย เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางใน

การสร้างเครื่องมือพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียน จนนำไปสู่การสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

3.1.3 ประชุมชี้แจงอาจารย์สอนภาษาไทยของโรงเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 2 ครั้ง ดังภาพประกอบ



ภาพที่ 3.1 ภาพการมอบเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยให้โรงเรียนในการประชุมครั้งที่ 1

ภาพที่ 3.1 เป็นภาพเหตุการณ์ที่ ผู้ช่วยอธิการบดี/ผู้อำนวยการสำนักบริการวิชาการและผู้วิจัย (คนที่ 1 จากด้านซ้าย) มอบเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยให้กับผู้อำนวยการโรงเรียนคลองโยง เวทีอุปถัมภ์ (คนที่ 2 จากด้านซ้าย) และอาจารย์ภาษาไทยของโรงเรียน (คนที่ 1 จากด้านซ้าย) ก่อนการชี้แจงการใช้เกมให้กับอาจารย์ภาษาไทยที่สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3



ภาพที่ 3.2 การประชุมชี้แจงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยครั้งที่ 1

ภาพที่ 3.2 เป็นภาพเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยชี้แจงการใช้เกมให้กับอาจารย์ภาษาไทยที่สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในการประชุมครั้งที่ 1



ภาพที่ 3.3 การประชุมชี้แจงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยครั้งที่ 2

ภาพที่ 3.3 เป็นภาพเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยชี้แจงการใช้เกมให้กับอาจารย์ภาษาไทยที่สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในการประชุมครั้งที่ 2 ในการประชุมแต่ละครั้ง ผู้วิจัยและผู้สอนร่วมกันอภิปรายเพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลในการประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย มีดังนี้

3.2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยสอบถามผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง

3.2.2 ดำเนินทดลองใช้เกมกับนักเรียนกลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 24 คน ผู้วิจัยบันทึกคะแนนจากแบบทดสอบประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนทุกคนในแต่ละเกม และเมื่อเรียนครบทุกเกม ให้ทุกคนทดสอบทำแบบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนโดยการใช้เกม ระยะเวลาในการทดลอง ระดับละ 4 ครั้ง ในวันที่ชั่วโมงการสอนเสริมวิชาภาษาไทยตามวันที่โรงเรียนกำหนด คือ ทุกวันพฤหัสบดีในช่วงเดือน ธันวาคม 2561-มกราคม 2562 ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3.1 ระยะเวลาในการทดลองเรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์

ครั้งที่	รายการดำเนินการทดลอง	เวลา	ชั่วโมง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1			
1	ประถมศึกษาปีที่ 1 เรียนโดยใช้เกมบิงโกการอ่าน	13.00-14.00 น.	1
2	ประถมศึกษาปีที่ 1 เรียนโดยใช้เกมเที่ยวป่าหาศัพท์	13.00-14.00 น.	1
3	ประถมศึกษาปีที่ 1 เรียนโดยใช้เกมตะกร้าคำศัพท์	13.00-14.00 น.	1
4	ทดสอบหลังเรียน	13.00-14.00 น.	1
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2			
1	ประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนโดยใช้เกมแผนที่แม่กด	13.00-14.00 น.	1
2	ประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนโดยใช้เกมช่วยลูกแมวดกถึง	13.00-14.00 น.	1
3	ประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนโดยใช้เกมรถไฟต่อคำ	13.00-14.00 น.	1
4	ทดสอบหลังเรียน	13.00-14.00 น.	1
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3			
1	ประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนโดยใช้เกมแรลลี่ควบล้อ	13.00-14.00 น.	1
2	ประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนโดยใช้เกมตกปลาแม่เล่าเรื่อง	13.00-14.00 น.	1
3	ประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนโดยใช้เกมบันไดคำศัพท์	13.00-14.00 น.	1
4	ทดสอบหลังเรียน	13.00-14.00 น.	1

จากตารางดังกล่าว แต่ละครั้งเป็นการเรียนโดยใช้ 1 เกม ครั้งละ 1 ชั่วโมง การทดลองในครั้งที่ 4 เป็นการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการใช้เกม เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่สร้างตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย มีดังนี้

3.3.1 การสัมภาษณ์สอบถามความคิดเห็นอาจารย์ภาษาไทยโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ที่สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นการสัมภาษณ์ครั้งที่ 2 หลังจากนักเรียนได้เรียนโดยการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยครบทุกเกม

3.3.3 เก็บรวบรวมข้อมูลผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยจำนวน 24 คน โดยบันทึกคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ที่กำหนด

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์จำนวน 45 คน นำมาแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ เพื่อจัดประเด็นลักษณะปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียน และวิเคราะห์ความคิดเห็นของอาจารย์สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ จำนวน 2 คน จากการสัมภาษณ์ 2 ครั้งคือ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนโดยการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ครบทุกระดับชั้น นำมาจัดประเด็นสำคัญที่ใช้เป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ปรับปรุงใช้ในโอกาสต่อไป โดยนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

3.5.2 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าประสิทธิภาพ E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2560) โดยหาค่าร้อยละของคะแนนในการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยเริ่มจากวิเคราะห์คะแนนจากการทดสอบระหว่างเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) วิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามเกณฑ์ E_2 (80 ตัวหลัง) วิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย เปรียบเทียบตามเกณฑ์ 80/80 (E_1 / E_2) ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

3.5.3 วิเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย วิเคราะห์จากคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่มีปัญหาการอ่าน จำนวน 24 คน ในการทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน หลังเรียน ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป คือ ได้คะแนนตั้งแต่ 31 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน โดยวิเคราะห์คะแนนและหาค่าร้อยละนำเสนอตารางผลการวิเคราะห์ และพรรณนาวิเคราะห์ประกอบ

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งได้เป็น

3.6.1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยผู้เชี่ยวชาญ ใช้การคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean)

3.6.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ใช้การหาค่าคะแนน E1/ E2 ใช้สถิติการหาประสิทธิภาพของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556: 7-19)

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 = ประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดจากคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียน เมื่อศึกษาโดยใช้เกมแต่ละชุด ต้องมีค่าคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

$\sum x$ = คะแนนรวมของนักศึกษาจากเงินจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

A = คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน

N = จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองการใช้ชุดการสอน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 = ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดจากคะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการใช้เกมครบทุกชุด ต้องมีค่าคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

$\sum F$ = คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการใช้เกม

B = คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการใช้เกม

N = จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองการใช้เกม

3.6.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ใช้คะแนนการสอบจากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียน และค่าร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ได้คะแนนการทดสอบหลังการทดลองใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยกำหนดเกณฑ์การแปลระดับคุณภาพ ดังนี้

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดังนี้

41-50	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
31-40	คะแนน	หมายถึง	ดี
21-30	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
11-20	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง
ต่ำกว่า 11	คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้น



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจากประชากรในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 24 คน นำเสนอ เพื่อศึกษาการสร้าง หาประสิทธิภาพ และศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ผลการวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ผู้วิจัยสร้างและตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยจากผลการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนสะกดคำภาษาไทย ผลสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ทุกคนของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ จำนวน 45 คน และความคิดเห็นจากอาจารย์ที่รับผิดชอบงานภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียน ดังนี้

1. ผลสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ข้อมูลผลสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ทุกคนของโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ จาก “แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” พบว่า มีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การอ่านภาษาไทยจำนวน 24 คน แบ่งเป็นระดับชั้นตามตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จากการแบบสำรวจปัญหาการอ่าน จำแนกตามระดับชั้น

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	จำนวนนักเรียนทั้งหมด	จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	17	10	58.82
2. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	19	10	52.63
3. ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	9	4	44.44

จากผลการสำรวจปัญหาข้างต้น พบว่านักเรียนที่มีปัญหาการอ่านภาษาไทยไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่า ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบคือได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป มีจำนวน 24 คน (ร้อยละ 53.33) โดยพบปัญหาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มากกว่าชั้นอื่น และเมื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ลักษณะปัญหาจำแนกตามระดับชั้น ปรากฏดังตารางที่ 4.2-4.4

ตารางที่ 4.2 ประเด็นปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นปัญหา	จำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ถูกต้อง	ร้อยละ
1. การผันอักษรกลาง	11	64.71
2. การอ่านคำที่ใช้สระเอะ และสระแอะ	10	58.82
3. การอ่านคำที่ใช้พยัญชนะ ญ และ ณ	8	47.06
4. การอ่านคำที่ใช้สระเอาะ และสระออ	7	41.18
5. การอ่านคำที่ใช้สระเอ และสระแอ	3	17.65
6. การอ่านคำที่ใช้พยัญชนะ ถ และ ภ	2	11.76
7. การอ่านคำที่ใช้พยัญชนะ ฎ และ ฏ	2	11.76
8. การอ่านคำที่ใช้พยัญชนะ ต และ ตม	2	11.76

จากตาราง ปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่พบเรียงตามลำดับ คือ ปัญหาการผันอักษรกลาง 11 คน (ร้อยละ 64.71) รองลงมาคือ ปัญหาการอ่านสระเอะ และสระแอะ 10 คน (ร้อยละ 58.42) และปัญหาการอ่านพยัญชนะ ญ และ ณ 8 คน (ร้อยละ 47.06)

ตารางที่ 4.3 ประเด็นปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ประเด็นปัญหา	จำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ถูกต้อง	ร้อยละ
1. การอ่านอักษรนำ	16	84.21
2. การอ่านอักษรควบกล้ำ	13	68.42
3. การอ่านคำที่ใช้ตัวสะกดในแม่กต	11	57.89
4. การอ่านคำที่ใช้ รร	8	42.11
5. การผันอักษรกลาง	6	31.58

จากตาราง ปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พบเรียงตามลำดับ คือ ปัญหาเรื่องอักษรนำ 16 คน (ร้อยละ 84.21) รองลงมาคือ ปัญหาการอ่านอักษรควบกล้ำ 13 คน (ร้อยละ 68.42) และปัญหาการอ่านคำที่ใช้ตัวสะกดในแม่กต 11 คน (ร้อยละ 57.89)

ตารางที่ 4.4 ประเด็นปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ประเด็นปัญหา	จำนวนนักเรียนที่อ่านไม่ถูกต้อง	ร้อยละ
1. การอ่านคำเรียงพยางค์	7	77.78
2. การอ่านอักษรนำ	5	55.56
3. การอ่านอักษรควบกล้ำ	4	44.44
4. การอ่านประโยคสั้น ๆ	2	22.22

จากตาราง ปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่พบเรียงตามลำดับ คือ ปัญหาการอ่านคำเรียงพยางค์ 7 คน (ร้อยละ 77.78) อักษรนำ 5 คน (ร้อยละ 55.56) และอักษรควบกล้ำ 4 คน (ร้อยละ 44.44) ผู้วิจัยนำผลสำรวจปัญหาของนักเรียนแต่ละระดับชั้นใน 3 ลำดับแรกมาเป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2. ผลการสอบถามความคิดเห็นในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

จากการสัมภาษณ์ อาจารย์ที่รับผิดชอบงานภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุบลรัตน์ จำนวน 2 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนสะกดคำภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” จำนวน 2 ครั้ง สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.1 ผลสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนสะกดคำภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 1

จากการสัมภาษณ์อาจารย์ภาษาไทยโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 1 เพื่อสำรวจข้อมูลในการสร้างเครื่องมือฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยอาจารย์สอนภาษาไทยกล่าวถึงปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ว่า มีนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่าน คือ อ่านไม่คล่อง และมีปัญหาในการสะกดคำภาษาไทยจำนวนประมาณ 24 คน โดยมีปัญหาในหลายลักษณะสรุปสาระสำคัญจากการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

2.1.1 ปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บางคนพบปัญหาดังแต่การลืมพยัญชนะ สระบางตัว จำสับสนกัน จึงทำให้อ่านผิด และบางคนมีปัญหายังสะกดคำไม่ได้

2.1.2 ปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีปัญหาในการเรียนภาษาไทย มักประสบปัญหาเรื่องการอ่านคำควบกล้ำ อักษรนำ และการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา

2.1.3 ปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาในการเรียนภาษาไทย ยังคงมักประสบปัญหาเรื่องการอ่านคำควบกล้ำและอักษรนำ นอกจากนี้ ยังพบปัญหาการอ่านคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ การอ่านคำเรียงพยางค์ การอ่านข้อความหรือประโยค

2.1.4 แนวคิดในการแก้ไขปัญหาในการเรียนภาษาไทย

อาจารย์สอนภาษาไทยแสดงความคิดเห็นว่า นักเรียนสมควรฝึกฝนทักษะการอ่านภาษาไทยเพิ่มเติม โดยใช้การฝึกฝนจากสื่อทำมือ เนื่องจากเหมาะสมกับวัยและธรรมชาติของนักเรียน

2.1.5 ความต้องการการสนับสนุนช่วยเหลือในการแก้ปัญหา

อาจารย์สอนภาษาไทยกล่าวว่า การจัดสรรเวลาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อการสอน ดังนั้น หากนโยบายทางการศึกษามีการกำหนดปริมาณงาน โครงการ หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับสัดส่วนครู จะทำให้ผู้สอนมีเวลาในการสร้างสื่อการสอนมากขึ้น ซึ่งในการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น หากมีการสนับสนุนเรื่องการมอบสื่อทำมือ หรือสื่อประเภทอื่น ๆ ที่ช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำก็อาจช่วยแก้ไขปัญหาด้านนี้ได้แนวทางหนึ่ง

จากความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย เนื่องจากสอดคล้องกับที่อาจารย์สอนภาษาไทยให้ความเห็นว่า นักเรียนสมควรฝึกฝนเพิ่มเติมจากสื่อทำมือที่เหมาะสมกับวัยและธรรมชาติของนักเรียน ผู้วิจัยจึงสร้างเกมการ

อ่านสะกดคำภาษาไทยที่ฝึกทักษะการอ่านในประเด็นที่เป็นปัญหาจากผลสำรวจปัญหาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ใน 3 ลำดับแรกมาเป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.2 ผลสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนสะกดคำภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 2

จากการสัมภาษณ์อาจารย์ภาษาไทยโรงเรียนคลองโยงเวทีอุบลรัตน์ เรื่อง “การสอน
ภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 2 เพื่อสำรวจข้อมูลในการเรียนโดยใช้เกมการอ่าน
สะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทย สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

2.2.1 ช่วงเวลาในการเรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

อาจารย์สอนภาษาไทยนำเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยไปใช้ฝึกนักเรียนใน
ช่วงเวลาที่เป็นชั่วโมงการสอนเสริมวิชาภาษาไทย คือทุกวันพฤหัสบดี วันละ 1 ชั่วโมง เวลา 13.00-
14.00 น. ระดับชั้นละ 4 ครั้ง ครั้งที่ 1 เป็นการเรียนโดยใช้เกมที่ 1 ครั้งที่ 2 เป็นการเรียนโดยใช้เกม
ที่ 2 ครั้งที่ 3 เป็นการเรียนโดยใช้เกมที่ 3 และครั้งที่ 4 เป็นการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบ
วัดทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.2.2 ปัญหาในการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

อาจารย์สอนภาษาไทยเล่าถึงปัญหาในการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยว่า มี
ปัญหาเรื่องเวลาในการเล่นเกมน คือ บางเกมอาจต้องให้เวลานักเรียนฝึกอ่านและคิด และใช้เวลาใน
การเล่นซ้ำ เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำให้แม่นยำถูกต้องชัดเจนขึ้น

2.2.3 ความสนใจและร่วมมือของนักเรียนในการเรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกด คำภาษาไทย

นักเรียนให้ความสนใจและร่วมมือในการเล่นเกมนกันค่อนข้างดี สืบเนื่องจากสีหน้า
ท่าทางระหว่างการเล่นเกม และความกระตือรือร้นในการเล่นเกมน

2.2.4 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำ ภาษาไทย

ภายหลังจากที่ให้นักเรียนได้เรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย อาจารย์
สอนภาษาไทยมีความเห็นว่า การใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยมีส่วนช่วยให้นักเรียนได้มี
พัฒนาการในการสะกดคำได้ดีขึ้น โดยพิจารณาจากคะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียน
โดยใช้เกม ซึ่งพบว่านักเรียนที่มีปัญหาการอ่านผ่านเกณฑ์ที่กำหนดคือ ได้คะแนนตั้งแต่ในระดับดีขึ้น
ไปทุกคน แต่นักเรียนบางคนอาจต้องมีการฝึกซ้ำบ่อย ๆ เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีทักษะในการอ่าน
แตกต่างกัน

2.2.5 ข้อเสนอแนะเรื่องการปรับปรุงเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

อาจต้องปรับเรื่องเวลาที่กำหนดในเกมที่เป็นปัญหายาก อาทิ การอ่านอักขรนำ การอ่านคำเรียงพยางค์ เพื่อให้เวลานักเรียนได้ฝึกอ่านด้วยตนเองมากขึ้น

2.2.6 ข้อเสนอแนะเรื่องการสอนสะกดคำภาษาไทย

การสอนอ่านสะกดคำเป็นเรื่องสำคัญมาก การสำรวจปัญหาการอ่านของนักเรียนแต่ละคนจึงเป็นเรื่องจำเป็น เพื่อให้ผู้สอนจะนำมาสร้างสื่อหรือกิจกรรมที่ฝึกฝนแก้ปัญหานักเรียนได้อย่างถูกต้อง

จากความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบผลการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงเกมการอ่านสะกดคำเพื่อนำไปใช้ต่อไป โดยเพิ่มหมายเหตุในคำแนะนำสำหรับครูว่า เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยแต่ละเกมใช้เวลาประมาณ 60 นาที แต่ครูอาจปรับเวลาได้ตามความเหมาะสม

3. ผลการประเมินตรวจสอบคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ผลการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวิจัยและวัดประเมินผล 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน 1 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of item –Objective Congruence: IOC) ในด้านคำชี้แจงในการใช้เกม แผนการจัดการเรียนรู้ เกม เนื้อหา และการวัดประเมินผล พบว่าได้ค่า IOC ของชุดการสอนอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ดังตาราง

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

รายการประเมิน	ค่า IOC	แปลผล
1. คำชี้แจงในการใช้เกม		
1.1 คำชี้แจงวิธีการเล่นเกมชัดเจน	0.67	สอดคล้อง
1.2 คำชี้แจงกติกา ชัดเจน	0.67	สอดคล้อง
1.3 คำแนะนำสำหรับครูมีความชัดเจน	0.67	สอดคล้อง
2. แผนการจัดการเรียนรู้		
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
2.2 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับวัย	1.00	สอดคล้อง
2.3 กิจกรรมมีขั้นตอนที่เหมาะสมเป็นไปตามระดับในการเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

รายการประเมิน	ค่า IOC	แปลผล
3. เกม		
3.1 เกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
3.2 เกมเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน	1.00	สอดคล้อง
3.3 เกมมีความหลากหลาย	0.67	สอดคล้อง
3.4 เกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสะกดคำ	1.00	สอดคล้อง
3.5 วิธีการเล่นสะดวก เข้าใจง่าย	1.00	สอดคล้อง
4. เนื้อหา		
4.1 คำศัพท์ในเกมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
4.2 คำศัพท์ในเกมสอดคล้องกับบัญชีคำพื้นฐานตามระดับชั้น	1.00	สอดคล้อง
4.3 เนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้จากเกมเหมาะสมกับเวลาที่สอน	0.67	สอดคล้อง
4.4 เรียงลำดับเนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้จากเกมได้เหมาะสม	1.00	สอดคล้อง
5. การประเมินผล		
5.1 แบบทดสอบการอ่านระหว่างเรียนสอดคล้องวัดได้ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
5.2 เกณฑ์การให้คะแนนเกมมีความชัดเจน	0.67	สอดคล้อง
5.3 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียนมีความชัดเจนครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
5.4 เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียนมีความชัดเจน	0.67	สอดคล้อง
เฉลี่ย	0.90	

จากตาราง แสดงว่าผลการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญทุกด้านอยู่ในระดับเหมาะสม สามารถนำไปใช้กับประชากรกลุ่มทดลองได้ แต่ทั้งนี้ มีประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

- 1) แก้ไขคำชี้แจงวิธีการเล่นเรื่องเกณฑ์ในการตัดสินผู้ชนะในแต่ละเกมให้ชัดเจนขึ้น

2) แก้ไขคำชี้แจงกติกาการเล่น โดยอธิบายวิธีบันทึกคะแนนในแต่ละเกม ผู้วิจัยจึงปรับแก้ไขเพิ่มเติมว่า ให้ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน

เกณฑ์คะแนนมีดังนี้

รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม

รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมและอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง และชัดเจน

รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

3) แก้ไขเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละเกมให้ชัดเจนขึ้น

4) แก้ไขเกณฑ์การผ่านในแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านที่ใช้ทดสอบหลังเรียนให้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงปรับแก้ไขเพิ่มเติมว่า ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป คือ ได้คะแนนตั้งแต่ 31 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

4. ผลการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์สอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงวชิรอุบล จำนวน 2 คน ผลสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 45 คน โดยนำปัญหาของนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การอ่านภาษาไทย จำนวน 24 คน เป็นแนวทางในการสร้างเกม ตามแนวคิดของเพียเจต์ (1976) และอัจฉรา ชีวพันธ์ (2546) คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษามาสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ปรับแก้ไขจนได้ทั้งหมด 9 เกม จำแนกตามระดับชั้น ระดับละ 3 เกมดังนี้

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มี 3 เกม ได้แก่

- 1) เกมบิงโกการอ่าน (ฝึกอ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ)
- 2) เกมเที่ยวป่าหาศัพท์ (ฝึกอ่านคำที่ใช้ สระเอะ และสระแอะ)
- 3) เกมตะกร้าคำศัพท์ (ฝึกอ่านการผันอักษรกลาง)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 3 เกม ได้แก่

- 1) เกมแผนที่แม่กต (ฝึกอ่านคำที่ใช้ตัวสะกด แม่กต)
- 2) เกมช่วยลูกแมวดกถึง (ฝึกอ่านคำควบกล้ำ)
- 3) เกมรถไฟต่อคำ (ฝึกอ่านอักษรนำ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี 3 เกม ได้แก่

- 1) เกมแรลลี่ควบกล้ำ (ฝึกอ่านคำควบกล้ำ)
- 2) เกมตกปลาแม่เล่าเรื่อง (ฝึกอ่านอักษรนำ)
- 3) เกมบันไดคำศัพท์ (ฝึกอ่านคำเรียงพยางค์)

ลักษณะของแต่ละเกม ประกอบด้วย

- 1) คำชี้แจงในการใช้เกมสำหรับผู้สอน ซึ่งเป็นคำแนะนำเบื้องต้นสำหรับผู้สอนในการนำเกมนี้ไปใช้สอนจริง
 - 2) แผนการจัดการเรียนรู้ ที่กำหนดชั่วโมงการทดลองเรียน หัวข้อเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล
 - 3) วิธีการเล่นเกมและกติกาในการเล่นเกม เพื่อช่วยให้ผู้สอนใช้อธิบายให้นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นและกติกาในการเล่นแต่ละเกม
 - 4) อุปกรณ์การเล่นเกม
 - 5) ใบบันทึกคะแนนในการเล่นเกมเป็นรายบุคคล
 - 6) แบบทดสอบประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียน ซึ่งเป็นการทดสอบอ่านสะกดคำที่มีลักษณะตรงกับประเด็นที่ต้องการฝึกทักษะในแต่ละเกม มีคะแนนเต็มชุดละ 10 คะแนน ผู้ผ่านเกณฑ์คือ ได้คะแนนตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป
 - 7) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียนโดยการใช้เกม เมื่อนักเรียนแต่ละชั้นเรียนโดยเล่นเกมครบทั้ง 3 เกมแล้ว โดยนำคำศัพท์จากแบบเรียน เกม และบัญชีคำพื้นฐานมาสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน แบบทดสอบแบ่งเป็น 3 ชุด ตามระดับชั้น ชุดละ 50 คำ คะแนนเต็มชุดละ 50 คะแนน
- ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่มีส่วนประกอบข้างต้นกับกลุ่มทดลอง ดังที่จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนต่อไป

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏดังตาราง

ตารางที่ 4.6 คะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
จำแนกตามรายบุคคล

(n=10)

คนที่	เกมที่ 1 บิงโกการอ่าน	เกมที่ 2 เทียวป่าหาศัพท์	เกมที่ 3 ตะกร้าคำศัพท์
1	8	9	8
2	8	8	7
3	9	9	8
4	8	9	8
5	9	8	9
6	9	9	8
7	7	7	7
8	9	8	8
9	9	8	10
10	8	8	8
Σx	84	83	81
E_1	84.00	83.00	81.00

จากการทดสอบระหว่างเรียนทำเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) เกมที่มีค่าประสิทธิภาพมากที่สุด คือ เกมที่ 1 บิงโกการอ่าน มีประสิทธิภาพร้อยละ 84.00 รองลงมาคือ เกมที่ 2 เทียวป่าหาศัพท์ มีประสิทธิภาพร้อยละ 83.00 และเกมที่ 3 ตะกร้าคำศัพท์ มีประสิทธิภาพร้อยละ 81.00 ตามลำดับ แสดงว่าเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกเกมผ่านเกณฑ์ ประสิทธิภาพตัวแรก ($E_1 = 80$) และเมื่อพิจารณาผลคะแนนรายบุคคลในแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกม พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาการอ่านภาษาไทยทั้ง 10 คน ผ่านการทดสอบ โดยทุกคนทดสอบได้มากกว่า 5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนนในแต่ละเกม

ตารางที่ 4.7 ประสิทธิภาพของกระบวนการของเกมนิการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายเกมและผลรวม

ค่าประสิทธิภาพ	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3
ค่าประสิทธิภาพกระบวนการของแต่ละเกม	84.00	83.00	81.00
ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม(E_1)	82.66		

ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการจากตารางที่ 4.7 พบว่า มีค่าประสิทธิภาพคิดเป็นร้อยละ 81.00– 84.00 และมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม คือ ร้อยละ 82.66 แสดงว่าเกมนิการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้ง 3 เกม ผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรกที่กำหนดไว้ ($E_1 = 80$) เนื่องจากมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 80

1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏดังตาราง

ตารางที่ 4.8 คะแนนการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำแนกตามรายบุคคล

(n=10)

คนที่	เกมที่ 1 แผนที่แมกต	เกมที่ 2 ช่วยลูกแมวดกถัง	เกมที่ 3 รถไฟต่อคำ
1	9	9	8
2	8	8	8
3	8	8	7
4	9	9	8
5	8	8	7
6	9	9	9
7	7	8	8
8	9	9	9
9	8	8	8
10	9	9	9

Σx	84	85	81
E_1	84.00	85.00	81.00

จากการทดสอบระหว่างเรียนท้ายเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) เกมที่มีค่าประสิทธิภาพมากที่สุดคือ เกมที่ 2 ช่วยลูกแมวดกถึง มีประสิทธิภาพร้อยละ 85.00 รองลงมาคือ เกมที่ 1 แผนที่แมกด มีประสิทธิภาพร้อยละ 84.00 และเกมที่ 3 รถไฟต่อคำ มีประสิทธิภาพร้อยละ 81.00 ตามลำดับ แสดงว่าเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทุกเกมผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรก ($E_1 = 80$) และเมื่อพิจารณาผลคะแนนรายบุคคลในแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกม พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีปัญหาการอ่านภาษาไทยทั้ง 10 คน ผ่านการทดสอบโดยทุกคนทดสอบได้มากกว่า 5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนนในแต่ละเกม

ตารางที่ 4.9 ประสิทธิภาพของกระบวนการของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รายเกมและผลรวม

ค่าประสิทธิภาพ	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3
ค่าประสิทธิภาพกระบวนการของแต่ละเกม	84.00	85.00	81.00
ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม (E_1)	83.33		

ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการจากตารางที่ 4.9 พบว่า มีค่าประสิทธิภาพคิดเป็นร้อยละ 81.00– 85.00 และมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม คือ ร้อยละ 83.33 แสดงว่าเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้ง 3 เกม ผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรกที่กำหนดไว้ ($E_1 = 80$) เนื่องจากมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 80

1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏดังตาราง

ตารางที่ 4.10 คะแนนการทำให้แบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
จำแนกตามรายบุคคล

(n=10)

คนที่	เกมที่ 1 แรลลี่ควบล้ำ	เกมที่ 2 ตกปลาเมาเล่าเรื่อง	เกมที่ 3 บันไดคำศัพท์
1	8	8	8
2	8	8	7
3	9	9	9
4	8	8	8
Σx	34	33	32
E_1	85.00	82.50	80.00

จากการทดสอบระหว่างเรียนทำเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยแต่ละเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E_1 (80 ตัวแรก) เกมที่มีค่าประสิทธิภาพมากที่สุดคือ เกมที่ 1 แรลลี่ควบล้ำ มีประสิทธิภาพร้อยละ 85.00 รองลงมาคือ เกมที่ 2 ตกปลาเมาเล่าเรื่อง มีประสิทธิภาพร้อยละ 82.50 และเกมที่ 3 บันไดคำศัพท์ มีประสิทธิภาพร้อยละ 80.00 ตามลำดับ แสดงว่าเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกเกมผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรก ($E_1 = 80$) และเมื่อพิจารณาผลคะแนนรายบุคคลในแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกม พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาการอ่านภาษาไทยทั้ง 4 คน ผ่านการทดสอบโดยทุกคนทดสอบได้มากกว่า 5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนนในแต่ละเกม

ตารางที่ 4.11 ประสิทธิภาพของกระบวนการของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 รายเกมและผลรวม

ค่าประสิทธิภาพ	เกมที่ 1	เกมที่ 2	เกมที่ 3
ค่าประสิทธิภาพกระบวนการของแต่ละเกม	85.00	82.50	80.00
ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม(E_1)	82.50		

ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการจากตารางที่ 4.11 พบว่า มีค่าประสิทธิภาพคิดเป็นร้อยละ 80.00– 85.00 และมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม คือ ร้อยละ 82.50 แสดงว่าเกมการ

อ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 3 เกม ผ่านเกณฑ์ประสิทธิภาพตัวแรกที่กำหนดไว้ ($E_1 = 80$) เนื่องจากมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 80

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามเกณฑ์ E_2 (80 ตัวหลัง) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามเกณฑ์ E_2 (80 ตัวหลัง) จากคะแนนการทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีดังนี้

ตารางที่ 4.12 ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อเกม	เกณฑ์ 80/80	
	E_1	E_2
1. เกม 1 บิงโกการอ่าน	84.00	
2. เกม 2 เทียบป่าหาคัพท์	83.00	
3. เกม 3 ตะกร้าคำศัพท์	81.00	
ค่าเฉลี่ย	82.66	83.20

ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ $E_1 = 82.66$ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ $E_2 = 83.20$ สอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยเกมที่มีค่าประสิทธิภาพกระบวนการสูงสุดคือ เกมบิงโกการอ่าน

ตารางที่ 4.13 ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อเกม	เกณฑ์ 80/80	
	E_1	E_2
1. เกม 1 แผนแม่บท	84.00	
2. เกม 2 ช่วยลูกแมวดกถึง	85.00	
3. เกม 3 รถไฟต่อคำ	81.00	
ค่าเฉลี่ย	83.33	84.40

ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ $E_1 = 83.33$ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ $E_2 = 84.40$

สอดคล้องกับสมมุติฐานที่กำหนดไว้ โดยเกมที่มีค่าประสิทธิภาพกระบวนการสูงสุดคือ เกมช่วยลูกแมว ตกถึง

ตารางที่ 4.14 ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อเกม	เกณฑ์ 80/80	
	E ₁	E ₂
1. เกม 1 แรลลี่ควบล้ำ	85.00	
2. เกม 2 ตกปลามาเล่าเรื่อง	82.50	
3. เกม 3 บันไดคำศัพท์	80.00	
ค่าเฉลี่ย	82.50	83.00

ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ $E_1 = 82.50$ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ $E_2 = 83.00$ สอดคล้องกับสมมุติฐานที่กำหนดไว้ โดยเกมที่มีค่าประสิทธิภาพกระบวนการสูงสุดคือ เกมแรลลี่ควบล้ำ

เมื่อพิจารณาค่าประสิทธิภาพโดยรวมของทุกระดับชั้น พบว่ามีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการในภาพรวมดังตาราง

ตารางที่ 4.15 ประสิทธิภาพของกระบวนการของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ค่าประสิทธิภาพ	ป. 1	ป. 2	ป. 3
ค่าประสิทธิภาพกระบวนการของแต่ละระดับ	82.66	83.33	82.50
ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการโดยรวม (E_1)		82.83	

ส่วนค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์โดยรวมทุกระดับชั้น มีค่าประสิทธิภาพดังตาราง

ตารางที่ 4.16 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ค่าประสิทธิภาพ	ป. 1	ป. 2	ป. 3
ค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ของแต่ละระดับ	83.20	84.40	83.00

ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์โดยรวม(E₂)

83.53

ดังนั้น ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยรวมทุกระดับชั้น พบว่า ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพกระบวนการคือ 82.83 และค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ 83.53 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ในการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้นได้ เนื่องจากสอดคล้องกับสมมุติฐานที่กำหนดไว้ว่า เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่สร้างจะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับ 80/80

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้คะแนนการทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังเรียนมาแปลผลตามเกณฑ์ระดับคุณภาพที่กำหนดไว้ ดังนี้

41-50 คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
31-40 คะแนน	หมายถึง	ดี
21-30 คะแนน	หมายถึง	พอใช้
11-20 คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุง
ต่ำกว่า 11 คะแนน	หมายถึง	ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป

คะแนนการทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนแต่ละระดับชั้น มีดังนี้

ตารางที่ 4.17 ผลการประเมินคะแนนการทดสอบหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

(n=10)

คนที่	คะแนนหลังการทดลองด้วยเกม ครบทั้ง 3 เกม คะแนนเต็ม 50 คะแนน	ระดับคุณภาพ	การผ่านเกณฑ์
1	47	ดีมาก	ผ่าน
2	35	ดี	ผ่าน
3	46	ดีมาก	ผ่าน
4	39	ดี	ผ่าน
5	40	ดี	ผ่าน
6	40	ดี	ผ่าน
7	37	ดี	ผ่าน
8	47	ดีมาก	ผ่าน

9	48	ดีมาก	ผ่าน
10	37	ดี	ผ่าน

จากตารางพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีคะแนน ตั้งแต่ 35-48 คะแนน ผ่านระดับดี 6 คน และดีมาก 4 คน

ตารางที่ 4.18 ผลการประเมินคะแนนการทดสอบหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

(n=10)

คนที่	คะแนนหลังการทดลองด้วยเกม ครบทั้ง 3 เกม คะแนนเต็ม 50 คะแนน	ระดับคุณภาพ	การผ่านเกณฑ์
1	48	ดีมาก	ผ่าน
2	35	ดี	ผ่าน
3	34	ดี	ผ่าน
4	40	ดี	ผ่าน
5	39	ดี	ผ่าน
6	49	ดีมาก	ผ่าน
7	37	ดี	ผ่าน
8	48	ดีมาก	ผ่าน
9	42	ดีมาก	ผ่าน
10	50	ดีมาก	ผ่าน

จากตารางพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทุกคนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีคะแนน ตั้งแต่ 35-50 คะแนน ผ่านระดับดี 5 คน และดีมาก 5 คน

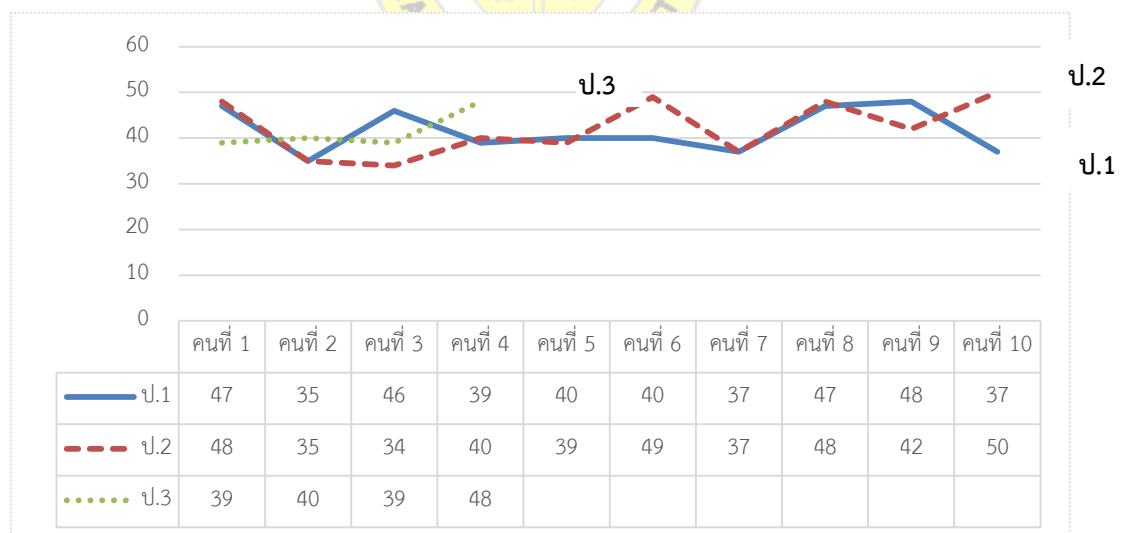
ตารางที่ 4.19 ผลการประเมินคะแนนการทดสอบหลังการใช้เกมตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

(n=4)

คนที่	คะแนนหลังการทดลองด้วยเกม ครบทั้ง 3 เกม คะแนนเต็ม 50 คะแนน	ระดับคุณภาพ	การผ่านเกณฑ์
1	39	ดี	ผ่าน
2	40	ดี	ผ่าน
3	39	ดี	ผ่าน
4	48	ดีมาก	ผ่าน

จากตารางพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีคะแนนตั้งแต่ 39-48 คะแนน ผ่านระดับดี 3 คน และดีมาก 1 คน

ผลการใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 สามารถสรุปได้ดังภาพ



ภาพที่ 4.1 คะแนนการวัดความสามารถหลังเรียนโดยการใช้เกม

จากภาพแสดงว่าการเรียนโดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยให้ดีขึ้นได้ เนื่องจากผลการใช้เกมของนักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพที่ผู้วิจัยกำหนดคือ ได้คะแนนตั้งแต่ระดับดีขึ้นไปทุกคน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

รายงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง เพื่อสร้าง หาประสิทธิภาพ และศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยทั้งหมด 24 คน สามารถสรุปผล อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผู้วิจัยสร้างตามแนวคิดของเพียเจต์ (1967) และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) แล้วนำไปใช้สอนกับกลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยทั้งหมด 24 คน โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองระดับชั้นละ 4 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

5.1.1 ผลการสร้างและการประเมินคุณภาพเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ได้เกมทั้งหมด

9 เกม ผู้วิจัยสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องความคิดเห็นจากอาจารย์ที่รับผิดชอบงานภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ จำนวน 2 คน และผลสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 45 คน พบว่า มีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การอ่านภาษาไทยจำนวน 24 คน (ร้อยละ 53.33) สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้รับผิดชอบสอนภาษาไทยของโรงเรียนที่ให้ข้อมูลว่านักเรียนมีปัญหาเรื่องการสะกดคำภาษาไทยจำนวนประมาณ 24 คน และแสดงความคิดเห็นว่านักเรียนสมควรฝึกฝนเพิ่มเติมโดยการใช้การฝึกฝนจากสื่อทำมือ วิจัยจึงนำผลสำรวจปัญหาของนักเรียนแต่ละระดับชั้นใน 3 ลำดับแรกมาเป็นแนวทางในการสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยพบว่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีปัญหาการผันอักษรกลาง 11 คน (ร้อยละ 64.71) ปัญหาการอ่านสระเอะ และสระแอะ 10 คน (ร้อยละ 58.42) และปัญหาการอ่านพยัญชนะ ญ และ ณ 8 คน (ร้อยละ 47.06) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีปัญหาเรื่องอักษรนำ 16 คน (ร้อยละ 84.21) ปัญหาการ

อ่านอักษรควบล้ำ 13 คน (ร้อยละ 68.42) และปัญหาการอ่านคำที่ใช้ตัวสะกดในแม่กด 11 คน (ร้อยละ 57.89) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การอ่านคำเรียงพยางค์ 7 คน (ร้อยละ 72.78) อักษรนำ 5 คน (ร้อยละ 55.56) และอักษรควบล้ำ 4 คน (ร้อยละ 44.44) โดยสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 9 เกม ได้แก่ เกมบิงโกการอ่าน เกมเที่ยวป่าหาศัพท์ เกมตะกร้าคำศัพท์ เกมแผนที่แม่กด เกมช่วยลูกแมวดกถึง เกมรถไฟต่อคำ เกมแรลลี่ควบล้ำ เกมตกปลาแม่เล่าเรื่อง และเกมบันไดคำศัพท์

ลักษณะของเกมแต่ละชุด ประกอบด้วย คำชี้แจงในการใช้เกมสำหรับผู้สอน แผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการเล่นและกติกาการเล่นแต่ละเกม อุปกรณ์การเล่นเกม ใบบันทึกคะแนนในการเล่นเกม เป็นรายบุคคล แบบทดสอบประลองการอ่านที่เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียนแต่ละเกม และเมื่อนักเรียนแต่ละชั้นเรียนครบทุกเกมให้ทุกคนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน เป็นแบบทดสอบการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการทดสอบหลังการใช้เกมในแต่ละระดับชั้น มี 3 ชุด ตามระดับชั้น โดยกำหนดเกณฑ์ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป คือได้ตั้งแต่ 31 คะแนนจากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

5.1.2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยมีค่าประสิทธิภาพโดยเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ $E_1 = 82.66$ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ $E_2 = 83.20$ เกมที่มีประสิทธิภาพกระบวนการสูงสุดคือ เกมบิงโกการอ่าน ($E_1 = 84.00$) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ $E_1 = 83.33$ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ $E_2 = 84.40$ เกมที่มีประสิทธิภาพกระบวนการสูงสุดคือ เกมช่วย ลูกแมวดกถึง ($E_1 = 85.00$) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ คือ $E_1 = 82.50$ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ $E_2 = 83.00$ เกมที่มีประสิทธิภาพกระบวนการสูงสุดคือ เกมแรลลี่ควบล้ำ ($E_1 = 85.00$) ค่าประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยรวมทุกระดับชั้นมีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพกระบวนการคือ 82.83 และค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ 83.53 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ในการสอนฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ได้ เนื่องจากสอดคล้องกับสมมุติฐานที่กำหนดไว้ว่า เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยที่สร้างจะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับ 80/80

5.1.3 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยได้คะแนนระดับดีขึ้นไปทุกคน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้คะแนนระดับดี 6 คน และดีมาก 4 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้คะแนนระดับดี 5 คน และดีมาก 5 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้คะแนนระดับดี 3 คน และดีมาก 1

คน แสดงว่าเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยได้ในระดับดีและดีมาก

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 การสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ผลวิจัยที่สร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยจากผลการสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 และผลการสัมภาษณ์อาจารย์สอนภาษาไทยโรงเรียนคลองโยงเวทีอุปถัมภ์ มีประเด็นที่สามารถอภิปรายผลดังนี้

5.2.1.1 เนื้อหาและคำศัพท์ที่ใช้ในการฝึกทักษะในเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย สอดคล้องกับปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน เนื่องจากสร้างตามผลสำรวจปัญหาการอ่านตามระดับชั้นนักเรียน และผลการสัมภาษณ์ของผู้สอน โดยเรียงจากลำดับปัญหา คือ ประถมศึกษาปีที่ 1 มี 3 เกม ได้แก่ 1) เกมบิงโกการอ่าน ฝึกอ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ 2) เกมเที่ยวป่าหาศัพท์ ฝึกอ่านคำที่ใช้ สระเอะ และสระแอะ 3) เกมตะกร้าคำศัพท์ ฝึกอ่านการผันอักษรกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 3 เกม ได้แก่ 1) เกมแผนที่แมงกุด ฝึกอ่านคำที่ใช้ตัวสะกด แมกุด 2) เกมช่วยลูกแมวดกถึง ฝึกอ่านคำควบกล้ำ 3) เกมรถไฟต่อคำ ฝึกอ่านอักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มี 3 เกม ได้แก่ 1) เกมแรลลี่ควบกล้ำ ฝึกอ่านคำควบกล้ำ 2) เกมตกปลามาแล้วเรื่อง ฝึกอ่านอักษรนำ 3) เกมบันไดคำศัพท์ ฝึกอ่านคำเรียงพยางค์ จึงเป็นการแก้ปัญหาให้ตรงจุด เรียนรู้ตามลำดับชั้นในการสอนอ่าน คำศัพท์กับเนื้อหาสัมพันธ์กัน และจัดปริมาณเหมาะสม สอดคล้องกับทักษะของปีตินันท์ สุทธสาร (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2557) ณัฐวิทย์ พรหมศร (2558) และ ฐาปนี สิทธิเลิศ (2558) ว่า ควรเริ่มสอนจากเสียงพยัญชนะต้น พยัญชนะที่มีรูปไม่ซับซ้อน และตัวมีรูปร่างคล้ายกัน ควรสอนต่อเนื่องกัน ตามด้วยเสียงสระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ ไม่ควรจัดเนื้อหามากเกินไป ลำดับการสอนจากง่ายไปหายาก

นอกจากนั้น คำศัพท์ในเกมสร้างจากแบบเรียนและบัญชีคำพื้นฐาน เพื่อฝึกซ้ำ ใช้ทั้งในเกมและแบบทดสอบวัด สอดคล้องกับ ฐาปนี สิทธิเลิศ (2558) แบบทดสอบต้องครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านคำพื้นฐานทั้งหมด

5.2.1.2 การสร้างเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยในงานวิจัยนี้ เป็นเกมที่ใช้สื่อทำมือ สร้างตามผลการสัมภาษณ์ผู้สอนภาษาไทยที่เห็นว่าควรฝึกทักษะการอ่านสะกดคำด้วยสื่อทำมือ เนื่องจากเหมาะสมกับวัยและธรรมชาติของนักเรียน การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับแนวคิดของ เพียเจต์ และอัจฉรา ชิวพันธ์ ว่าการฝึกทักษะทางภาษาที่เหมาะสมกับธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ซึ่งยังอยู่ในวัยเล่นปนเรียน ทั้งยังสอดคล้องกับที่ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2558) ได้แนะนำแนวทางการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาไว้ว่า ควรจัด

กิจกรรมฝึกทักษะทางภาษา เช่น เกมทางภาษา ทำแบบฝึกหัด และกิจกรรมต่าง ๆ และผลการศึกษาของปราณี ชูชม (2556) ว่า การเรียนโดยใช้เกมทำให้เด็กจะเรียนได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน เหมาะสมกับปัญหา และเหมาะสมกับนักเรียนที่สุด เพราะธรรมชาติของเด็กชอบการแข่งขัน ชอบเพลง ชอบความสนุกสนาน ทำท่าย สมาธิเด็กจะสมาธิสั้นสนใจในการเรียนน้อย เบื่อง่าย เพราะฉะนั้นเราต้องสอดแทรกเกม เพลง ความท้าทาย ความอยากรู้อยากเห็น

5.2.2 เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ในระดับ 80/80 มีประเด็นที่สามารถอภิปรายผล ดังนี้

5.2.2.1 ประสิทธิภาพของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสอดคล้องตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ $E_1 / E_2 = 80/80$ โดยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่า $E_1 / E_2 = 82.66/83.20$ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่า $E_1 / E_2 = 82.50/83.00$ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่า $E_1 / E_2 = 82.50/83.00$ เพราะสร้างอย่างมีขั้นตอนเป็นระบบและผ่านการทดลองตรวจสอบคุณภาพ ตามขั้นตอนการสร้างของเพียเจต์ และอัจฉรา ชีวพันธ์ สอดคล้องตามกลวิธีการสอนสะกดคำของ Richard Gentry (2016: 4-5) ตั้งแต่มีการทดสอบ การอธิบายเหตุผลที่สะกดแต่ละคำ กิจกรรมฝึกปฏิบัติ และมีการทบทวน โดยผู้วิจัยได้ผ่านการทดลองใช้และปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษา เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยนี้จึงมีประสิทธิภาพช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการสะกดคำในระดับดีได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของอัญชลี สวัสดิ์โสม (2557) และจันทร์เพ็ญ กุกุดเรือ (2552) ที่พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีทักษะทางภาษาสูงขึ้น

5.2.2.2 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยทุกเกม สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่า $E_1 = 80$ โดยเกมที่มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) มากที่สุด คือ เกมลูกหมูตกถัง ($E_1 = 85.00$) และ เกมแรลลี่ควบกล้วย ($E_1 = 85.00$) เพราะกิจกรรมมีความหลากหลาย ฝึกรายบุคคล รายกลุ่มและสัมพันธ์กันในหลายทักษะ มีวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน และปัจจัยสำคัญคือ ผู้เรียนตั้งใจ สนุกกับเกม สอดคล้องกับทัศนะของ ประดินันท์ อุปرنัย (2529) และ บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2545) ว่า การสอนภาษาไทยจะไม่มุ่งสอนทักษะใดทักษะหนึ่งเพียงทักษะเดียว จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกสนาน สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกและไม่เบื่อหน่ายการเรียน เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน ส่วนเกมที่มีค่าประสิทธิภาพน้อยที่สุดคือ เกมบันไดคำศัพท์ ($E_1 = 80.00$) ซึ่งฝึกการอ่านคำเรียงพยางค์ ซึ่งจัดเป็นเนื้อหาที่ยาก จึงจำเป็นต้องมีการฝึกซ้ำ ๆ และเน้นย้ำต่อไปอย่างต่อเนื่อง

5.2.2.3 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของเกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยทุกเกม สอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่า $E_1 = 80$ แสดงว่า เกมการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยนี้ทำให้นักเรียนประถมศึกษาตอนต้นที่มีปัญหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยมีพัฒนาการที่ดี เมื่อพิจารณาค่า

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามระดับชั้นพบว่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพสูงสุด คือ $E_2 = 84.40$ เพราะนักเรียนมีความตั้งใจ เรียนสนุก สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุณิสา ทองอยู่ (2559) และ พินิจกุล หิตยะโส (2561) ที่พบว่านักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในขณะที่ทำกิจกรรม ทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก มีความเพียรพยายามในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งนักเรียนจะพูดผิดบ้างก็ตามแต่นักเรียนก็มีความพึงพอใจในการเล่น และประสิทธิภาพของผลลัพธ์สอดคล้องกับสมมุติฐานที่กำหนดไว้ ตรงกับผลการศึกษาของ รัตนารณ ไชยทน ศุภวรรณ เล็กวิไล และบรรเจอดพร สุ่มแสนสุข (2557) และพิมพ์ชนก สิตี มาลีณี จุฑาปะมา และประคอง กาญจนการณ (2559) ส่วนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าประสิทธิภาพน้อยที่สุด คือ $E_2 = 83.00$ อาจเป็นเพราะเป็นเรื่องยาก อาจเกิดความท้อ เมื่อเจอคำหลายชนิดทั้งที่เป็นอักษรนำ คำเรียงพยางค์

5.2.3 ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ทุกคนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ผู้ผ่านเกณฑ์การทดสอบ ต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป โดยได้คะแนนตั้งแต่ 31 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ในระดับดี 14 คน และดีมาก 10 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผ่านระดับดี 6 คน และดีมาก 4 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านระดับดี 5 คน และดีมาก 5 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านระดับดี 3 คน และดีมาก 1 คน เห็นได้ว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของทิตินา แคมมณี (2560) ว่า สื่อ/นวัตกรรมและกิจกรรมการปฏิบัติเป็นกระบวนการพัฒนาสติปัญญา ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างมีกฎเกณฑ์จำได้คงทนและแม่นยำ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนยังมีความจำเป็นต้องฝึกอ่านคำที่มีพยัญชนะต้น เรียงต่อกัน 2 ตัว ทั้งที่เป็นอักษรควบกล้ำ อักษรนำ หรือคำเรียงพยางค์ รัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ และโรงเรียนควรกำหนดเป็นนโยบายที่ชัดเจนในการพัฒนาทักษะการอ่านคำในลักษณะดังกล่าว

5.3.1.2 อาจารย์ภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 สามารถใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยเพื่อสอนเสริมให้นักเรียนตามความเหมาะสมกับปัญหาการอ่านของนักเรียน และโรงเรียนควรมีนโยบายที่ให้ความสำคัญกับการฝึกอ่านคำเรียงพยางค์ อักษรนำ การผันอักษร และอักษรควบกล้ำ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรศึกษาเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านคำเรียงพยางค์ อักษรนำ และการผันอักษร

5.3.2.2 ควรศึกษาสื่อ
อักษรนำ หรือคำเรียงพยางค์

ะการอ่านสะกดคำอักษรควบกล้ำ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **พระเทพฯ รับสั่งให้ ศธ.กลับมาสอนภาษาไทยสะกดคำ แบบอดีต.** ค้นเมื่อ 2 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.teen.mthai.com/education/86526.html>

กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2534). **คู่มือหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533).** กรุงเทพฯ :คุรุสภา.

_____. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

_____. (2558). **ปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน.** ค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2558 จาก <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=41213&Key=news2>

การศึกษาไทยส่อวิกฤติ เด็ก ป. 3 นับหมื่นอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้. (2557). ค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.education.kapook.com/view103055.html>

กำชัย ทองหล่อ. (2547). **หลักภาษาไทย.** กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.

จันทร์เพ็ญ กุกุดเรือ. (2552). **การส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกอ่านและการเสริมแรงทางบวก.** กรุงเทพฯ: โรงเรียนศาลาคู้.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน.** วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์ วิจัย, 5(1), 7-19. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

_____. (2560). **การสร้างชุดการสอน.** ค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2560, จาก <http://www.innosawake.blogspot.com/2008/07/01.html>

ฐาปนี สิทธิเลิศ. (2557). **กลยุทธ์การสอนอ่านไทย.** ค้นเมื่อ 27 เมษายน 2558, จาก <http://www.pleonsukrat.exteen.com/20110219/entry-2>

- ณัฐวิทย์ พรหมศร. (2556). **หลักการ ขั้นตอน เทคนิค เคล็ดลับ การสอนสะกดคำ**. ค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม, 2558 จาก <http://www.gotoknow.com>
- ทรง จิตประสาท. (2526). **วิธีการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. ฉะเชิงเทรา: วิทยาลัยครู ฉะเชิงเทรา.
- ทองดี ดวงรัตน์. (2553). **การศึกษาความพร้อมในการส่งเสริมการอ่านภาษาไทยของโรงเรียนปรีดิรัฐสรรค์ จังหวัดเพชรบุรี**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ทิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีทางการศึกษาและนวัตกรรม**. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.
- ทิตินา แคมมณี. (2556). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). **ตรงกับแนวคิด 2550. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์**, ปีที่ 19 (ฉบับที่ 2), หน้า 90-96 กรกฎาคม – ธันวาคม, 2560.
- บันไดทักษะ 4 ขั้นแก้ปัญหา “เด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้”**. (2557). ค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2558 จาก <http://www.kroobannok.com>
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). **คุณภาพเครื่องมือวัด**. ใน **ประประมวลสาระวิชาการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา หน่วยที่ 3**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประดินันท์ อุปรนัย. (2559). **การพัฒนาพฤติกรรมเด็กปฐมวัย**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประเมินไทยรัฐท้ายอาเซียน. (2557). **มติชนสุดสัปดาห์**. (12 - 18 ก.ย. 2557).
- ปราณี ชูชม. (2556). **การใช้ชุดเกม เพลง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน**. โรงเรียนอนุบาลน้องหญิง.
- ปราณี ปราบริปู. (2560). **หนังสือเสริมการเรียนรู้ ชุด มาตรฐานอ่านเขียนภาษาไทย เล่ม 3 อ่าน คล่อง เขียนคล่อง ระดับประถมศึกษาตอนต้น (ชั้น ป.1-ป.3)**. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำสกลศ.
- ปาริชาติ แพนบุตร และสุรัชย์ ปิยานุกูล. (2553). **ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, ปีที่ 2 (ฉบับที่ 2), หน้า 67-79 กรกฎาคม – ธันวาคม, 2553.

- ผะอบ โปษะกฤษณะ, พ.ต. หญิง. (2544). **ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2539). **การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- พรทิพย์ พุกผาสุข. (2548). “ปัญหาการใช้ภาษาไทย” . ประมวลสารวิชาการภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หน่วยที่ 6. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พินิจกุล หิตยะโส. (2561). **การพัฒนาความสามารถการอ่าน-เขียนคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้เกมบิงโก ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๑**. นนทบุรี: โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง).
- พิมพ์ชนก สิตี, มาลินี จุฑาปะมา และประคอง กาญจนการุณ. (2559). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2557). **ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวให้พ้นกับดักตะวันตก**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พาณิญา วงศ์เลขา. (2557). **วิกฤติภาษาไทยในวัยรุ่นปัญหาเร่งด่วนที่ต้องแก้ไข**. ค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.dailynews.co.th/Content/education>
- รัตนารณ์ ไชยทนต์ สุวรรณ เล็กวิไล และบรรเจอดพร สู่แสนสุข. (2557). **ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2**. เอกสารการประชุมวิชาการ Graduate Research Conference 2014.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในวโรกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วัสยามน มิ่งระหงษ์. (2553). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนเซนต์หลุยส์ ฉะเชิงเทรา**. ฉะเชิงเทรา: โรงเรียนเซนต์หลุยส์
- ศิริรัตน์ เกิดแก้ว. (2553). **ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย 2(1): 55-62.

- สถาบันภาษาไทย. (2558). **หลักภาษาไทย: เรื่องที่ครูภาษาไทยต้องรู้**. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของ สกสค.
- สมชาติ รัตนทองคำ. (2556). **ทฤษฎีการเรียนรู้ ใน เอกสารประกอบการสอนทางด้าน กายภาพบำบัด**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.. (2560). ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน เรื่อง นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการรับนักเรียน. ค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2561, จาก <http://www.admission.bobb-obec.info>
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2560). **สกอ.จัดมหกรรม U-School Mentoring**. ค้นเมื่อ 20 เมษายน 2561, จาก [http:// www.moe.go.th/ moe/th/ news/ detail.php? NewsID=49729&Key=news2](http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=49729&Key=news2)
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2557). **นักภาษาไทยชำแหละปัญหา เด็กไทยอ่านไม่ออก ชี้ครูเป็นต้นเหตุสอนผิดวิธี**. ค้นเมื่อ 24 เมษายน 2558, จาก <http://www.qlf.or.th/Mobile/Details?contentId=895>.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2558). **ปี 2558 ปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้**. ค้นเมื่อ 24 เมษายน 2558, จาก <http://www.moe.go.th/websm/2015/jan/015.html>
- สุชาดา วัชรวิทย์. (2529). **คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (แรกเกิด-3 ปี)**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุนิสา ทองอยู่. (2559). **การศึกษาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้ เกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. กรุงเทพฯ: กลุ่มสารสนเทศ สำนัก นโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2546). **คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). **ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ฉะเชิงเทรา.
- อาภากรณ์ ดิษฐเล็ก. (2560). **สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนสะกดคำของครู ภาษาไทยระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัย ราชพฤกษ์.

ASTV ผู้จัดการออนไลน์. (2558). สพฐ.สั่ง ร.ร. ปรับสอนแบบแจกลูกสะกดคำ สอนองพระราชดำรัส “สมเด็จพระเทพฯ”. ค้นเมื่อวันที่ 19 เมษายน 2558 จาก <http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9580000008492>

ภาษาต่างประเทศ

- Beth G. Davis. (2013). **Sitton Spelling and Word Skills**. Retrieved March 15, 2017 from <https://www.scasd.org/cms/lib5/PA01000006/Centricity/Domain/3/Sitton%20Spelling.pdf>
- Gene Quелlette, Monique Senechai และ Allyson Haley. (2013). **Guiding Children's Invented Spellings: A Gateway Into Literacy Learning**. Retrieved March 15, 2017 from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00220973.2012.699903?scroll=top&needAccess=true>
- Loic Pulido และ Marie-France Morin.(2017). **Invented spelling: what is the best way to improve literacy skills in kindergarten?**. Retrieved March 15, 2017 from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01443410.2017.1414155>
- Mararida Alvas Martins, Liliana Saivador, Ana Albuquerque และ Cristina Silva. (2013). **Invented spelling activities in small groups and early spelling and reading**. Retrieved March 15, 2017 from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0143410.2014.950947>
- OECD, PISA. (2012). **PISA 2012 Results**. Retrieved April 19, 2013 from <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-results.htm>
- Piaget, J. (1967). **Six Psychology Studies**. New York: Vintage Houses.
- P21 (2017). **Framework for 21stcentury learning**. Retrieved May 20, 2013 from <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Richard Gentry. (2016). *Current Research on Spelling Instruction*. **Spelling Connections**. Zaner-Bloser (January 1,2016)

Ulla Leppanen, Pekka Niemi, Kaisa Aunola และ Jari-Erik Nurmi. (2004). **Development of reading skills among preschool and primary school pupils.** Retrieved March 15, 2017 from <https://www.jstor.org/stable/4151760?seq=1>



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (IOC)

1. อ.ปิยะพันธ์ สรรพสาร ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวิจัยและวัดประเมินผล และการสอนภาษาไทย จบการศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี และศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนภาษาไทยโรงเรียนโพธิ์ธาตุประชาสรรค์ สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ประสบการณ์การสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา 15 ปี
2. อ.วัลยา สิบรุ่งสาสน์ ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาไทย จบการศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนภาษาไทยโรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ประสบการณ์การสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา 20 ปี
3. ผศ.ดร.เรวดี ศักดิ์ดุลยธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน จบการศึกษาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาสหสาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยอธิการบดี และผู้อำนวยการสำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์



แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ
การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC)
เกมการฝึกทักษะกตคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

คำชี้แจง ขอความอนุเคราะห์ท่านพิจารณาข้อความแต่ละข้อว่าท่านมีความคิดเห็นอยู่ในระดับใด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- + 1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเหมาะสมสอดคล้องตรงกับวัตถุประสงค์
- 0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าสอดคล้องตรงกับวัตถุประสงค์
- 1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่เหมาะสมไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. คำชี้แจงในการใช้เกม					
1.1 คำชี้แจงวิธีการเล่นเกมชัดเจน	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
1.2 คำชี้แจงกติกา ชัดเจน	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
1.3 คำแนะนำสำหรับครูมีความชัดเจน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
2. แผนการจัดการเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.2 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับวัย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.3 กิจกรรมมีขั้นตอนที่เหมาะสมเป็นไปตามระดับในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. เกม					
3.1 เกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
3.2 เกมเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.3 เกมมีความหลากหลาย	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
3.4 เกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสะกดคำ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.5 วิธีการเล่นสะดวก เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. เนื้อหา					
4.1 คำศัพท์ในเกมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.2 คำศัพท์ในเกมสอดคล้องกับบัญชีคำพื้นฐานตามระดับชั้น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.3 เนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้จากเกมเหมาะสมกับเวลาที่สอน	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
4.4 เรียงลำดับเนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้จากเกมได้เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. การประเมินผล					
5.1 แบบทดสอบการอ่านระหว่างเรียนสอดคล้องวัดได้ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5.2 เกณฑ์การให้คะแนนเกมมีความชัดเจน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
5.3 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียนมีความชัดเจนครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5.4 เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังเรียนมีความชัดเจน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
เฉลี่ย	17	16	17	0.90	

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....	ผู้ประเมิน
(.....	)
ความคิ	



ภาคผนวก ข

แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2




1 เสียงดัง	2 คำถาม	3 โชคลาภ
4 รูปภาพ	5 ขาติไทย	6 กฎหมาย
7 บอกกล่าว	8 เเวอร์กรม	9 ข้าวแต่น
10 ไก่แจ้	11 นะคะ	12 เกี้ยวน้ำ
13 เสียใจ	14 ไม้กวาด	15 หวาดกลัว
16 ครอบครอง	17 อย่าเกียจคร้าน	18 หนามทุเรียน
19 เขาชอบอยู่อย่างสงบ	20 โรงเรียนอยู่ใกล้คลอง	

แบบสำรวจปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3


อ่านว่าอะไร



 1. สวรรค์	 2. จ๊อกแจ็ก	 3. พระจันทร์เพ็ญ
 4. กติกา	 5. สามัคคี	 6. นกเกาะกิ่งไม้
 7. กระป๋อง น้ำอัดลม	 8. เปลือกกล้วย	 9. สวนสัตว์
 10. ลีอกประตู่	 11. เพลินเพลิน ใจ	 12. ครูวิชา วิทยาศาสตร์
 13. ขยะย่อย สลาย	 14. จังหวัด นนทบุรี	 15. เหยือก ปลาหมอ
 16. ชีม้าเร็วไว ไม่ทันใครตรง	 17. เข็นครกขึ้นเขา หนักเอาเบาสู้	 18. ทำดีอย่า หวั่นไหว
 19. เด็ก ๆ หลายคนยืน อ่านข้อความ	 20. การประกวดคำขวัญ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	

ภาคผนวก ค

แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3”



แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 1

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์..... วันที่สัมภาษณ์

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

4. ท่านมีแนวคิดในการแก้ไขปัญหาอย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. ท่านต้องการความสนับสนุนช่วยเหลือในการแก้ปัญหาด้านใด

.....

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์เรื่อง “การสอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3” ครั้งที่ 2

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์..... วันที่สัมภาษณ์

1. ท่านได้นำเกมไปใช้ในเวลาใด อย่างไร

.....

.....

.....

2. ท่านพบปัญหาในการใช้เกมหรือไม่ในแต่ละระดับชั้นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

3. ท่านคิด้ว่านักเรียนให้ความสนใจและร่วมมือในการเรียนโดยการใช้เกมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าการใช้เกมสะกดคำมีส่วนช่วยให้นักเรียนได้มีพัฒนาการในการสะกดคำหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. ท่านมีข้อเสนอแนะเรื่องการปรับปรุงเกมให้ดีขึ้นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

6. ท่านมีข้อเสนอแนะเรื่องการสะกดคำ

.....

.....

.....



เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



โดย ผศ.อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก

คำชี้แจง

การใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้จัดทำขึ้นเพื่อฝึกทักษะในการออกเสียงสะกดคำภาษาไทย ที่นักเรียนออกเสียงยังไม่ถูกต้อง โดยมีจำนวน 3 เกม ประกอบด้วย

เกมที่ 1 เกมบิงโกการอ่าน ฝึกการอ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ

เกมที่ 2 เกมเที่ยวป่าหาศัพท์ ฝึกการอ่านคำที่ใช้สระเอะ และ สระ แอะ

เกมที่ 3 เกมตะกร้าคำศัพท์ ฝึกการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง



คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูต้องศึกษาคำชี้แจงและรายละเอียดในแผนการเรียนรู้แต่ละชุด
2. ครูต้องให้นักเรียนทำกิจกรรมให้ครบทุกกิจกรรม อธิบายประกอบ และฝึกให้นักเรียนออกเสียงเพิ่มเติม หากนักเรียนยังออกเสียงไม่ถูกต้อง
3. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายหลังจากการเรียนรู้แต่ละเกม
4. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการเรียนรู้เมื่อเรียนครบทุกเกม

หมายเหตุ แต่ละเกมใช้เวลาประมาณ 60 นาที แต่ครูอาจปรับเวลาได้ตามความเหมาะสม



**แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยการใช้เกมบิงโกการอ่าน**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชุดที่ 1 เกมบิงโกการอ่าน (ฝึกอ่านคำที่ใช้ ณ และ ณ)

2. การอ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ เป็นตัวสะกด



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความแตกต่างของเสียงและรูปพยัญชนะ ญ และ ณ ได้ถูกต้อง
2. อ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ เป็นพยัญชนะต้นได้ถูกต้องและชัดเจน
3. อ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ เป็นตัวสะกดได้ถูกต้องและชัดเจน



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นการเรียนรู้จักพยัญชนะ ญ และ ณ
 - 1.1 ครูเขียนพยัญชนะ ญ และ ณ บนกระดาน ถามนักเรียนว่าคือพยัญชนะใด
 - 1.2 ครูอธิบายความแตกต่างในการเขียนพยัญชนะ ญ และ ณ และให้นักเรียนสังเกตการณ์ ออกเสียงพยัญชนะทั้ง 2 ตัว ดังนี้

ญ เมื่อเป็นพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะตัวแรกของคำ ออกเสียงเหมือน ย

เมื่อเป็นตัวสะกด ออกเสียงเหมือน น สะกด

ณ เมื่อเป็นพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะตัวแรกของคำ ออกเสียงเหมือน น

เมื่อเป็นตัวสะกด ออกเสียงเหมือน น สะกด

- 1.3 ให้นักเรียนดูพยัญชนะ ญ และ ณ ที่ครูเขียนบนกระดาน เขียนหมายเลข 1 บนพยัญชนะ ญ คือ เขียนหมายเลข 2 บนพยัญชนะ ณ จากนั้นให้ตอบครูทีละคน เมื่อครูพูดว่า ญ ให้บอก 1 พูด ณ ให้บอก 2

- 1.4 ครูให้นักเรียนเขียนหมายเลข 1-5 และเขียนพยัญชนะ ญ หรือ ณ ตามที่ครูบอก

- 1.5 ครูเขียนคำศัพท์ที่ใช้ ญ และ ณ เป็นพยัญชนะต้น และให้นักเรียนฝึกออกเสียงตาม และให้อ่านทีละคน

- 1.6 ครูเขียนคำศัพท์ที่ใช้ ญ และ ณ เป็นตัวสะกด และให้นักเรียนฝึกออกเสียงตาม และให้อ่านทีละคน

2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกมส์

- 2.1 ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกการอ่าน โดยแจกแผ่นบิงโกคนละ 1 แผ่น กากบาทลงในช่องคำศัพท์ที่ครูอ่านจากบัญชีคำศัพท์ให้ถูกต้อง ระหว่างการเล่นเกมส์ครูตรวจสอบความถูกต้องโดยเขียนเฉลยคำศัพท์ที่อ่านบนกระดาน และให้นักเรียนฝึกออกเสียงพร้อมกัน

- 2.2 หลังจากได้ผู้ชนะในเกมลำดับที่ 1-5 แล้ว ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำที่ใช้ ญ และ ณ ทั้งหมดบนกระดาน เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนสังเกตและบอกความแตกต่างของ ญ และ ณ อีกครั้ง

3.2 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1 เรื่อง คำที่ใช้ ญ และ ณ

3.3 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน

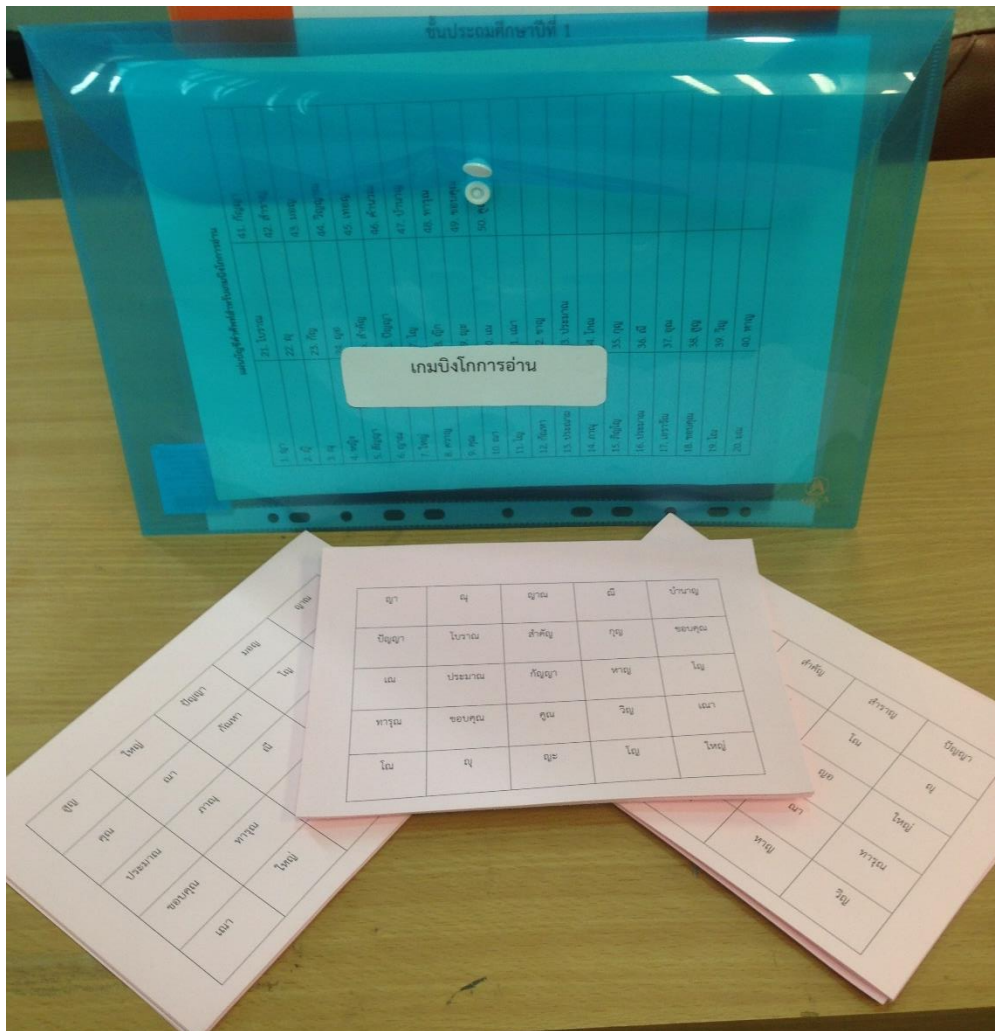
สื่อการเรียนการสอน

1. ตัวอย่างคำศัพท์ที่ใช้ ญ และ ณ เป็นพยัญชนะต้นและตัวสะกด
2. แผ่นบิงโกการอ่าน
3. บัญชีคำศัพท์ที่ใช้เล่นเกมบิงโกการอ่าน
4. แบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1
5. ใบสะสมคะแนนการอ่าน

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมบิงโกการอ่าน
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1

ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมบิงโกการอ่าน



วิธีการเล่นและกติกาของเกมบิงโกการอ่าน

วิธีการเล่น

1. ครูแจกกระดาษแผ่นบิงโกให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนฟังคำที่ครูอ่าน แล้วกากบาทลงในช่องคำศัพท์นั้น
3. ระหว่างกากบาท ครูจะเป็นผู้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ โดยเขียนเฉลยคำบนกระดาน และให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นตาม
4. หลังจากที่ได้ผู้ชนะในลำดับที่ 1-5 แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดบนกระดานพร้อมกัน

กติกา

1. ผู้เล่นที่กากบาทคำศัพท์ในแนวตั้ง แนวนอน หรือทแยงมุมต่อกัน 5 คำ
2. ผู้ที่กากบาทได้ตามแนวที่กำหนดเรียงต่อกัน 5 คำก่อนเป็นคนแรก คือผู้ชนะในเกม
3. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมบิงโกการอ่านของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน

เกณฑ์คะแนนมีดังนี้

รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมบิงโกการอ่าน

รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมบิงโกการอ่าน และอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมบิงโกการอ่าน อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน

รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมบิงโกการอ่าน อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และ

คล่องแคล่ว

แผ่นคำศัพท์สำหรับเกมบิงโกการอ่าน (สำหรับครู)

1. ญา	21. โบราณ	41. กัญญา
-------	-----------	-----------

2. ฎี	22. ฤ	42. สำราญ
3. ฤ	23. ักญ	43. มอญ
4. หญิง	24. ญอ	44. วิญญาณ
5. สัญญา	25. สำคัญ	45. เทอญ
6. ญาณ	26. ปัญญา	46. คำนวณ
7. ใหญ่	27. คุณ	47. บำนาญ
8. ควาญ	28. ญิก	48. ทารุณ
9. คุณ	29. ญะ	49. ขอบคุณ
10. ณา	30. เณ	50. คุณ
11. โญ	31. เณา	
12. ักณา	32. ชาญ	
13. ประณาม	33. ประมาณ	
14. ภาณ	34. โกณ	
15. ภิญโญ	35. ฤญ	
16. ประมาณ	36. ณี	
17. เอราวัน	37. อุณ	
18. ขอบคุณ	38. สุน	
19. โณ	39. วิญ	
20. มณ	40. หาญ	

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.1 ชุดที่ 1
ชื่อ.....ได้.....คะแนน



1.สัญญา

2.มอญ

3.หาญ

4.ประมาณ

5.สัญญาณ

6.ภาณุ

7.ณา

8.ภิญโญ

9.สุญ

10.ขอบคุณ

11.โบราณ

12.ปัญญา

13.ทารุณ

14.คุณ

15.โกณ

16.สำคัญ

17.มอญ

18.วิญญาณ

19.คำนวณ

20.ประณาม

2

แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยการใช้เกมเที่ยวป่าหาศัพท์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชุดที่ 2 เกมเที่ยวป่าหาศัพท์ (ฝึกอ่านคำที่ใช้สระเอะและสระแอะ)

2. การอ่านคำที่ใช้สระอะ



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความแตกต่างของเสียงและรูปสระอะ และสระอะได้ถูกต้อง
2. อ่านคำที่ใช้สระอะได้ถูกต้องและชัดเจน
3. อ่านคำที่ใช้สระอะได้ถูกต้องและชัดเจน



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นการเรียนรู้จักสระอะ และสระอะ
 - 1.1 ครูเขียนสระอะ และสระอะบนกระดาน ถามนักเรียนว่าคือสระใด
 - 1.2 ครูอธิบายความแตกต่างในการเขียนสระอะ และสระอะ และให้นักเรียนสังเกตการออกเสียงสระทั้ง 2 ตัว
 - 1.3 ให้นักเรียนฝึกประสมคำโดยใช้พยัญชนะและสระตามแผ่นวงล้อการประสมคำ ให้นักเรียนฝึกทีละคนโดยเลือกใส่พยัญชนะและหมุนลูกศรไปที่สระตามคำศัพท์ที่ครูพูด จากนั้นครูให้นักเรียน
 - 1.4 ครูให้นักเรียนฝึกประสมคำเอง และอ่านให้ถูกต้องทีละคน
2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกมน
 - 2.1 ให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม เล่นเกมเที่ยวป่าหาศัพท์พร้อมกันทั้งสองกลุ่ม โดยครูอธิบายวิธีการเล่น (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมเที่ยวป่าหาศัพท์) ระหว่างการเล่นเกมนครูตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม
 - 2.2 ใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 10-15 นาที นับคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ
 - 2.3 ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำที่สระอะและสระอะทุกคำในเกม เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง
3. ขั้นสรุปและประเมินผล
 - 3.1 ให้นักเรียนสังเกตและบอกความแตกต่างของสระอะและสระอะอีกครั้ง
 - 3.2 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2 เรื่อง คำที่ใช้สระอะและสระอะ
 - 3.3 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน



สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นวงล้อฝึกการประสมคำ

2. แผ่นเกมเที่ยวป่าหาศัพท์
3. แบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 2
5. ใบสะสมคะแนนการอ่าน



การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมเที่ยวป่าหาศัพท์
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 2



ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมเที่ยวป่าหาศัพท์



วิธีการเล่นและกติกาของเกมเทียวป่าหาค้างคาว

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดคำว่า “แกงส้ม” และ “ต้มยำ” สลับกันไป คนที่พูดชื่อ “แกงส้ม” อยู่กลุ่มเดียวกัน และคนที่พูดชื่อ “ต้มยำ” อยู่กลุ่มเดียวกัน
2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง หน้าแผ่นป้ายภูเขา คำศัพท์ของกลุ่มตนเอง แต่ละคนถือการ์ดไว้ใส่คำศัพท์
3. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเลือกอ่านคำศัพท์ตามรูปสัตว์ที่ตนเองชอบคนละ 1 คำ เมื่ออ่านได้ถูกต้องให้ใส่คำศัพท์นั้นลงในการ์ดใส่คำศัพท์ของกลุ่มตนเอง หากอ่านไม่ถูกต้องให้ใส่คำศัพท์ไว้ในช่องเดิม
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทีละคน จนครบทุกคนในกลุ่ม ครูอาจให้นักเรียนอ่านต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนครบเวลาตามที่กำหนด
5. รวบรวมคำศัพท์ที่แต่ละกลุ่มอ่านได้ถูกต้อง นับคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ

กติกา

1. ทั้งสองกลุ่มเริ่มเล่นเกมพร้อมกัน และใช้เวลาในการเล่นเท่ากัน
 2. ผู้เล่นแต่ละคนต้องอ่านคำศัพท์ด้วยตนเอง สามารถอ่านคำศัพท์ได้คำละ 1 ครั้ง หากอ่านผิดให้ไปต่อหลังใหม่ คนต่อไปอาจเลือกอ่านคำเดิมหรือเปลี่ยนคำศัพท์ใหม่ได้
 3. กลุ่มที่อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้องมากกว่าคือกลุ่มที่ชนะ
 4. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน
- เกณฑ์คะแนนมีดังนี้
- รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์
- รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์และอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
- รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน
- รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

แผ่นคำศัพท์สำหรับเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ (สำหรับครู)

1. แวะ	13. แข็งแรง	25. แคหู่
--------	-------------	-----------

2. เตะ	14. ถั่วแระ	26. เล่นน้ำ
3. แข่ง	15. จะเล่น	27. เข้มแข็ง
4. เกะกะ	16. รongเท้าเตะ	28. เป็น
5. ทะแนะ	17. แยกแยะ	29. และ
6. แกะดำ	18. เฉอะแฉะ	30. เด็กดี
7. เละทะ	19. แนะนำ	31. แบ่งปัน
8. เตะ	20. เต๋น	32. มะเส็ง
9. เอะอะ	21. เปะปะ	33. เล็ก
10. ปะแปะ	22. เผะ	34. แข่งขัน
11. ตัวแข็ง	23. เต็มเปี่ยม	35. มะเร็ง
12. ลูกแพะ	24. เย็น	36. ทะเล้น



แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.1 ชุดที่ 2
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.เตะ

2.แคะ

3.และ

4.เด่น

5.เย็น

6.เฒะ

7.เป็น

8.เอะเอะ

9.แกะดำ

10.แนะนำ

11.ละทะ

12.แข่งขัน

13.เย็นนี้

14.เปะปะ

15.ทะเล็น

16.เด็กดี

17.กะกะ

18.แยกแยะ

19.เอะอะ

20.มะเล็ง

3

แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยการใช้เกมตะกร้าคำศัพท์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชุดที่ 3 เกมตะกร้าคำศัพท์ (ฝึกการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง)

หัวข้อเนื้อหา

1. การอ่านคำที่ผันวรรณยุกต์ในอักษรกลาง

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. บอกความแตกต่างของเสียงวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
2. อ่านคำที่เป็นอักษรกลางที่ใช้วรรณยุกต์ต่างกันได้ถูกต้องและชัดเจน

วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นการเรียนรู้จักการจำแนกเสียงวรรณยุกต์และการผันวรรณยุกต์ของอักษรกลาง
 - 1.1 ครูถามเสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยว่ามีกี่เสียง มีอะไรบ้าง
 - 1.2 ครูเขียนคำว่า อา อ่า อ้า อ๊า อ๋า บนกระดาน และอธิบายเพิ่มเติมถึงการออกเสียงวรรณยุกต์แต่ละเสียง
 - 1.3 ครูเขียนอักษรกลางบนกระดานและให้นักเรียนบอกชื่อพยัญชนะ และออกเสียงให้ถูกต้อง
 - 1.4 ให้นักเรียนช่วยกันหาคำจากหนังสือเรียนที่ใช้อักษรกลาง เขียนลงในกระดาษคนละ 1 คำ ครูรวบรวมคำมาเขียนบนกระดาน และให้ทุกคนช่วยกันตอบว่าใช้พยัญชนะและเสียงวรรณยุกต์ใด
2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม
 - 2.1 ให้นักเรียนเล่นตะกร้าคำศัพท์เป็นกลุ่ม จับฉลากเลือกกลุ่มที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยครูอธิบายวิธีการเล่น (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมตะกร้าคำศัพท์) ระหว่างการเล่นครูตรวจสอบความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม
 - 2.2 ใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 15 นาที นับคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ
 - 2.3 หลังจากได้ผู้ชนะในเกมแล้ว ให้นักเรียนทบทวนความเข้าใจเรื่องการผันวรรณยุกต์อักษรกลางในคำถามแต่ละข้อทุกข้อในเกม เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังตอบไม่ถูกต้อง
3. ขั้นสรุปและประเมินผล
 - 3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 3 เรื่องการผันวรรณยุกต์อักษรกลาง
 - 3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน

สื่อการเรียนการสอน

1. ตัวอย่างคำศัพท์การผันวรรณยุกต์อักษรกลาง

2. ชุดเกมตะกร้าคำศัพท์
3. บัญชีคำศัพท์ที่ใช้เล่นเกมตะกร้าคำศัพท์
4. แบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 3
5. ใบสะสมคะแนนการอ่าน

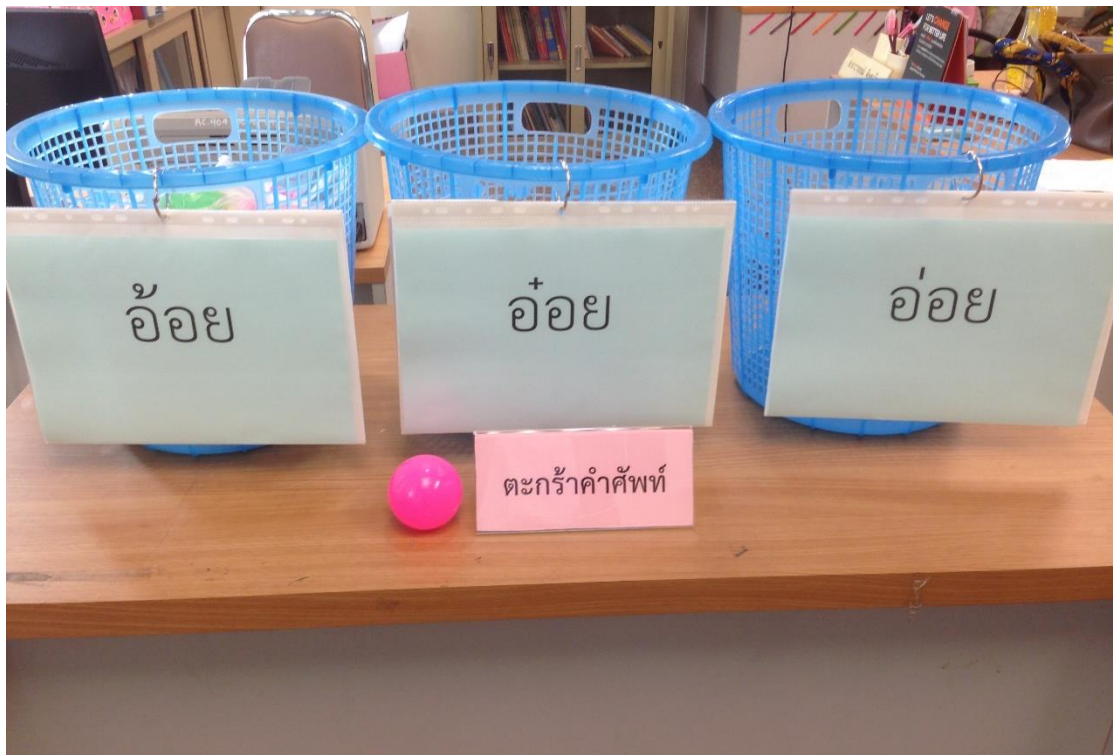


การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 3



ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์



วิธีการเล่นและกติกาของเกมตะกร้าคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดคำว่า “สิงโต” และ “เสือดาว” สลับกันไป คนที่พูดชื่อ “สิงโต” อยู่กลุ่มเดียวกัน และคนที่พูดชื่อ “เสือดาว” อยู่กลุ่มเดียวกัน
2. ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มจับฉลากเลือกว่า กลุ่มใดจะเริ่มเล่นก่อน
3. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง หน้าตะกร้าคำศัพท์ทั้ง 3 ใบ แต่ละคนถือลูกบอลไว้คนละ 1 ลูก
4. นักเรียนเล่นเกมทีละคน ให้แต่ละคนในกลุ่มฟังคำศัพท์ที่ครูอ่าน แล้วโยนลูกบอลลงในตะกร้าที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง โดยครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำถามว่า
คำถามข้อที่ 1- 10 ให้ฟังคำและโยนลูกบอลลงในตะกร้าที่เป็นเสียงวรรณยุกต์ของคำที่ครูอ่าน
คำถามข้อที่ 11- 20 ให้ฟังคำและโยนลูกบอลลงในตะกร้าที่เป็นคำศัพท์ที่ครูอ่าน
5. ครูบันทึกคะแนนจากลูกบอลที่นักเรียนโยนลงในตะกร้าที่ถูกต้อง
6. นักเรียนทุกคนในกลุ่มเล่นเกมทีละคนจนครบทุกคนในกลุ่ม ครูอาจให้นักเรียนอ่านต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนครบเวลาตามที่กำหนด รวบรวมคะแนน นับคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ

กติกา

1. ใช้เวลาในการเล่น 15 นาที
2. ผู้เล่นแต่ละคนต้องโยนลูกบอลด้วยตนเอง ห้ามคนอื่นในเกมบอกเพื่อนในกลุ่ม ผู้เล่นสามารถโยนลูกบอลได้คนละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 ลูก หากโยนผิดให้ไปต่อหลังใหม่ คนต่อไปต้องตอบข้อเดิมที่เพื่อนยังตอบไม่ถูกต้อง
3. กลุ่มที่โยนลูกบอลลงในตะกร้าคำศัพท์ได้ถูกต้องมากกว่าคือกลุ่มที่ชนะ
4. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน
เกณฑ์คะแนนมีดังนี้
รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์
รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์และอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์ อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน
รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมตะกร้าคำศัพท์ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

แผ่นคำศัพท์สำหรับเกมตะกร้าคำศัพท์ (สำหรับครู)

คำศัพท์	ตะกร้าคำศัพท์ 1	ตะกร้าคำศัพท์ 2	ตะกร้าคำศัพท์ 3
1. จี๊	☐ เสียงเอก	☒ เสียงตรี	☐ เสียงจัตวา

2. ไก่	☒ เสียงเอก	☐ เสียงตรี	☐ เสียงจัตวา
3. เตี้ย	☐ เสียงเอก	☒ เสียงตรี	☐ เสียงจัตวา
4. จำ	☒ เสียงจัตวา	☐ เสียงโท	☐ เสียงตรี
5. โต๊ะ	☐ เสียงจัตวา	☐ เสียงโท	☒ เสียงตรี
6. เปี้ย	☐ เสียงจัตวา	☒ เสียงโท	☐ เสียงตรี
7. ด้วย	☐ เสียงสามัญ	☐ เสียงเอก	☒ เสียงโท
8. เออะอะ	☐ เสียงสามัญ	☒ เสียงเอก	☐ เสียงโท
9. แต่ง	☐ เสียงสามัญ	☒ เสียงเอก	☐ เสียงโท
10. ตื้อ	☐ เสียงสามัญ	☐ เสียงเอก	☒ เสียงโท
11. อ้อย	☒ อ้อย	☐ อ้อย	☐ อ้อย
12. แก้ว	☐ เกา	☐ เก่า	☒ แก้ว
13. กระเป๋	☐ กระเป๋	☐ กระเป๋	☒ กระเป๋
14. บำไส้	☐ บำไส้	☒ บำไส้	☐ บำไส้
15. ไก่แจ้	☒ ไก่แจ้	☐ ไก่แจ้	☐ ไก่แจ้
16. เอ็กเอ็ก	☐ เอ็กเอ็ก	☒ เอ็กเอ็ก	☐ เอ็กเอ็ก
17. บ้องแบ้ว	☐ บ้องแบ้ว	☒ บ้องแบ้ว	☐ บ้องแบ้ว
18. จีบ	☒ จีบ	☐ จีบ	☐ จีบ
19. โป๊กเป๊ก	☐ โป๊กเป๊ก	☒ โป๊กเป๊ก	☐ โป๊กเป๊ก
20. กรุ่งกริ่ง	☐ กรุ่งกริ่ง	☐ กรุ่งกริ่ง	☒ กรุ่งกริ่ง

แบบทดสอบประลองการอ่าน ป.1 ชุดที่ 3
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.ดี้อ

2.จ๊ะ

3.ไก่แจ้

4.โตะ

5.เตี้ย

6.จำ

7.อ้อย

8.เก้า

9.เป่า

10.จิกโก

11.ตีตา

12.บ้าใบ้

13.กระเป่า

14.เก้าอี้

15.แก้ไข

16.จำ

17.เอ็กเอ็ก

18.ก้ามกุ้ง

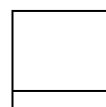
19.อีโต้

20.จู้จี้

ใบสะสมคะแนนการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ..... นามสกุล..... เลขที่

เกมบิงโกการอ่าน วันที่.....





แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



ชื่อ.....ได้.....คะแนน



ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
๑	ดี	๒๑	แต่	๔๑	ขาเก
๒	กา	๒๒	แะ	๔๒	ควาญช้าง
๓	ปา	๒๓	จ้อง	๔๓	ช้างป่า
๔	อา	๒๔	ใหญ่	๔๔	แกะดำ
๕	และ	๒๕	ได้	๔๕	เลอะ <u>เทอะ</u>
๖	เตะ	๒๖	ไก่	๔๖	กระเช้า
๗	ต้นไม้	๒๗	เกะกะ	๔๗	<u>เอ็ก</u> <u>เอ็ก</u>
๘	แถว	๒๘	สีแดง	๔๘	กระตัง
๙	ก็	๒๙	บ้องแบ้ว	๔๙	บ้านเรือน
๑๐	เจ็ด	๓๐	สัญญา	๕๐	แม่แม่เบี้ย
๑๑	แปด	๓๑	<u>เจ็จ</u>		
๑๒	กว่า	๓๒	ทะนง		
๑๓	หญิง	๓๓	แจกัน		
๑๔	บอก	๓๔	ขอบคุณ		
๑๕	ไป	๓๕	ยาแก้ไอ		
๑๖	แข่ง	๓๖	สัญญาณ		
๑๗	แล้ว	๓๗	เต็นท์		
๑๘	โอบ	๓๘	บ้าไป		
๑๙	อ้อย	๓๙	เกร		
๒๐	อารี	๔๐	เฮฮามา		

เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



โดย ผศ.อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก

คำชี้แจง

การใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้จัดทำขึ้นเพื่อฝึกทักษะในการออกเสียงสะกดคำภาษาไทย ที่นักเรียนออกเสียงยังไม่ถูกต้อง โดยมีจำนวน 3 เกม ประกอบด้วย

- เกมที่ 1 เกมแผนที่แม่กด ฝึกการอ่านคำที่ใช้ตัวสะกดในแม่ กด
- เกมที่ 2 เกมช่วยลูกแมวดกถึง ฝึกการอ่านคำควบกล้ำ
- เกมที่ 3 เกมรถไฟต่อคำ ฝึกการอ่านอักษรนำ



คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูต้องศึกษาคำชี้แจงและรายละเอียดในแผนการเรียนรู้แต่ละชุด
2. ครูต้องให้นักเรียนทำกิจกรรมให้ครบทุกกิจกรรม อธิบายประกอบ และฝึกให้นักเรียนออกเสียงเพิ่มเติม หากนักเรียนยังออกเสียงไม่ถูกต้อง
3. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายหลังจากการเรียนรู้แต่ละเกม
4. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการเรียนรู้เมื่อเรียนครบทุกเกม

หมายเหตุ แต่ละเกมใช้เวลาประมาณ 60 นาที แต่ครูอาจปรับเวลาได้ตามความเหมาะสม





หัวข้อเนื้อหา

1. ตัวสะกดในแม่ กด
2. การอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่ กด



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักพยัญชนะตัวสะกดในแม่ กด
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำที่สะกดด้วยแม่ กด ได้ถูกต้อง



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นการเรียนรู้พยัญชนะตัวสะกดแม่ กด
 - 1.1 ครูสอบถามเรื่องมาตราตัวสะกดว่ามีกี่มาตรา อะไรบ้าง และให้นักเรียนช่วยกันตอบว่า แม่ กด ใช้พยัญชนะใดเป็นตัวสะกดได้บ้าง
 - 1.2 ครูอธิบายถึงตัวสะกดในแม่ กดว่า ออกเสียงเหมือน ด สะกด มีตัวสะกด ได้แก่ ด จ ต ตู ตี ฏ ฏร ถ ช ชร ชน ช ฐ ฑ ฒ ท ศ ส ษ และให้นักเรียนสังเกตการใช้ตัวสะกด ดังนี้
 - 1.2.1 การใช้ตัวสะกดที่เป็นพยัญชนะ 1 ตัว เช่น ราช กิจ แก้ว เมตตา พิเศษ
 - 1.2.2 พยัญชนะ 2 ตัว เช่น บาดู
 - 1.2.3 พยัญชนะร่วมกับสระ เช่น วุฒิ ธาตุ
 - 1.2.4 พยัญชนะร่วมกับตัวการันต์ เช่น อาทิตย์
2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม
 - 2.1 ให้นักเรียนฝึกอ่านคำที่ใช้แม่ กด จากบทเรียนทีละคน
 - 2.2 ให้นักเรียนเล่นเกมแผนที่แม่ กด โดยเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แจกอุปกรณ์การเล่น ให้แต่ละกลุ่ม ครูอธิบายกติกาการเล่น (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาการเล่นแผนที่แม่ กด) ว่า ระหว่างการเล่นครูตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม
 - 2.3 หลังจากทุกกลุ่มได้ผู้ชนะในเกมแล้ว ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำศัพท์ในเกมทั้งหมด เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง
 - 2.4 ให้นักเรียนสังเกตและรวบรวมตัวสะกดในแม่ กด ที่พบจากในเกมอีกครั้ง
3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1 เรื่อง การอ่านคำที่ใช้ตัวสะกดในแม่ กด

3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน

สื่อการเรียนการสอน

1. ตัวอย่างคำศัพท์ที่ใช้ตัวสะกดในแม่กด
2. แผ่นเกมแผ่นที่แม่กด
3. แผ่นบัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านคำในแผ่นที่ตามหมายเลข
4. ลูกเต๋า
5. ตัวเดิน
6. แบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1
7. ใบสะสมคะแนนการอ่าน

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมแผ่นที่แม่กด
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1

ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมที่แม่กด



วิธีการเล่นและกติกาของเกมแผนที่แม่ กด

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แจกอุปกรณ์การเล่นเกมที่แต่ละกลุ่มได้แก่ แผ่นเกมแผนที่แมงกต แผ่นบัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านคำในแผนที่ตามหมายเลข และลูกเต๋า ให้กลุ่มละ 1 ชุด ตัวเดินคนละ 1 ตัว
2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละคนโยนลูกเต๋าลำดับการเล่นของแต่ละคนในกลุ่มคนที่โยนลูกเต๋าคือได้แต้มสูงสุด ได้เริ่มเล่นก่อนเรียงไปตามลำดับ
3. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเล่นเกม โดยโยนลูกเต๋าและอ่านคำตามหมายเลขจากแผ่นบัญชีคำศัพท์ นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าเพื่อนในกลุ่มอ่านถูกต้องหรือไม่ โดยครูจะเป็นผู้สังเกตและตัดสินหากนักเรียนในกลุ่มมีปัญหาในการอ่านคำศัพท์ในเกม
4. หลังจากทีทุกกลุ่มได้ผู้ชนะแล้ว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในแผนที่แมงกตพร้อมกัน

กติกา

1. ผู้เล่นแต่ละคนโยนลูกเต๋าคือได้ 1 ครั้งในแต่ละตาที่เดิน
 2. ผู้เล่นที่ถึงเส้นชัยก่อนคือผู้ชนะในเกม
 3. ผู้เล่นต้องอ่านคำศัพท์ในแต่ละช่องให้ถูกต้อง ถึงจะได้เดินในตาต่อไป
 3. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน
- เกณฑ์คะแนนมีดังนี้
- รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม
- รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมและอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
- รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน
- รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

คำศัพท์ในเกมแผนที่แมงกต

	34 รสเลิศ	33 หยุดกินแอปเปิ้ล 1 ครั้ง	32 ยศ	31 หยุดกินแตงโม 1 ครั้ง
26 กิจ	27 วิเศษ	28 ตำรวจ	29 ญาติ	30 อุทิศ
25 บาตร	24 ขี้เกียจ	23 มิตร	22 หยุดกินองุ่น 1 ครั้ง	21 ปฏิบัติ
16 ได้หอมใหญ่เพิ่ม พลังเข้าไป 1 ช่อง	17 สังเกต	18 อาทิตย์	19 อรรถ	20 เก่งกาจ
15 แก๊ส	14 ครุฑ	13 โกรธ	12 มัสยิด	11 กินพริกแล้วเผ็ด หยุด 1 ครั้ง
6 กวาด	7 สวัสดี	8 โจทย์	9 ได้ส้มเพิ่มพลัง เข้าไป 1 ช่อง	10 ศัตรู
5 พิฆาต	4 เมตตา	3 สัตว์	2 หยุดกินหัว ผักกาด 1 ครั้ง	 เริ่ม

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.2 ชุดที่ 1
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.วิเศษ

2.กิจ

3.ชาติ

4.ตำรวจ

5.อุทิศ

6.ครุฑ

7.แก๊ส

8.โกรธ

9.ปฏิบัติ

10.เมตตา

11.พิฆาต

12.มัสยิด

13.รสเลิศ

14.สังเกต

15.อุกอาจ

16.ศัตรู

17.โจทย์

18.บิณฑบาต

19.ประวัติ

20.อนุญาต



หัวข้อเนื้อหา

1. ตัวควบล้ำ
2. การอ่านคำควบล้ำ



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำควบล้ำ
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำควบล้ำได้ถูกต้อง



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นการเรียนรู้จักคำควบล้ำ

1.1 ครูสอบถามว่าพยัญชนะที่ใช้เป็นตัวควบล้ำคือพยัญชนะใด

1.2 ครูให้นักเรียนอ่านคำควบล้ำที่ช่วยกันยกตัวอย่างทีละคน โดยครูช่วยหาคำควบล้ำ

ที่อยู่ในบทเรียนประกอบ และครูเขียนลงบนกระดาน แยกตามตัวควบล้ำ ดังนี้

1.2.1 คำที่ ร เป็นตัวควบล้ำ

1.2.2 คำที่ ล เป็นตัวควบล้ำ

1.2.3 คำที่ ว เป็นตัวควบล้ำ

1.3 ให้นักเรียนฝึกอ่านคำควบล้ำบนกระดานทีละคน

2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม

2.1 ให้นักเรียนเล่นเกมช่วยลูกหมูตกถัง โดยเล่นเป็นกลุ่ม ครูอธิบายกติกาการเล่นเกม (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมช่วยลูกหมูตกถัง) ว่า ให้นักเรียนแต่ละคน หยิบลูกหมูออกจากถัง คนละ 1 ตัว เปิดอ่านคำที่อยู่ในตัวลูกหมูนั้นให้ถูกต้อง เมื่ออ่านได้ถูกต้อง ให้ใส่คำศัพท์นั้นลงในภาชนะคำศัพท์ของกลุ่มตนเอง หากอ่านไม่ถูกต้องให้ใส่คำศัพท์ไว้ในถังเดิม ระหว่างการเล่นเกมนครูตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม

2.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทีละคน จนครบทุกคนในกลุ่ม ครูอาจให้นักเรียนอ่านต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนครบเวลาตามที่กำหนด

2.3 นับคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ

2.4 หลังจากได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำศัพท์ในเกมทั้งหมด เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2 เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ

3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ตัวอย่างคำควบกล้ำ
2. ถังน้ำ
3. ตลับลูกแมวที่มีคำควบกล้ำอยู่ข้างใน
4. แผ่นบัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านคำ
5. แบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2
6. ใบสะสมคะแนนการอ่าน

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมช่วยลูกแมวตกถึง
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2

ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมห่วงลูกแมวตกถัง





วิธีการเล่นและกติกาของเกมช่วยลูกแมวดกถึง

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดหมายเลข 1 และ 2 สลับกันไป คนที่พูดหมายเลข 1 อยู่กลุ่มเดียวกัน และคนที่พูดหมายเลข 2 อยู่กลุ่มเดียวกัน ให้เข้าแถวเรียงหนึ่งหน้าถึงน้ำที่มีลูกแมวอยู่ในถังของกลุ่มตน
2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละคนหยิบลูกแมวออกจากถัง คนละ 1 ตัว เปิดอ่านคำที่อยู่ในตัวลูกแมวนั้นให้ถูกต้อง
3. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเล่นเกม เมื่ออ่านได้ถูกต้องให้ใส่คำศัพท์นั้นลงในภาตใส่คำศัพท์ของกลุ่มตนเอง หากอ่านไม่ถูกต้องให้ใส่คำศัพท์ไว้ในถังเดิม
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทีละคน จนครบทุกคนในกลุ่ม ครูอาจให้นักเรียนอ่านต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนครบเวลาตามที่กำหนด
5. รวบรวมคำศัพท์ที่แต่ละกลุ่มอ่านได้ถูกต้อง นับคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ
6. หลังจากทีทุกกลุ่มได้ผู้ชนะแล้ว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในแผนแม่ดพร้อมกัน

กติกา

1. ผู้เล่นในกลุ่มเล่นทีละคน หยิบลูกแมวได้คนละ 1 ตัวต่อครั้ง

2. ทั้งสองกลุ่มเริ่มเล่นเกมพร้อมกัน และใช้เวลาในการเล่นเกมนเท่ากัน
3. ผู้เล่นแต่ละคนต้องอ่านคำศัพท์ด้วยตนเอง สามารถอ่านคำศัพท์ได้คำละ 2 ครั้ง หากอ่านผิดให้ไปต่อหลังใหม่ คนต่อไปอาจเลือกอ่านคำเดิมหรือเปลี่ยนคำศัพท์ใหม่ได้
4. กลุ่มที่อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้องมากกว่าคือกลุ่มที่ชนะ
5. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน

เกณฑ์คะแนนมีดังนี้

รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม

รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมและอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน

รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว



บัญชีคำศัพท์เกมช่วยลูกแมวตกถึง

ลำดับที่	คำศัพท์	ลำดับที่	คำศัพท์
1	ครี้นเครง	11	แตงกวา
2	ร้องเพลง	12	เครื้อ
3	ครูเพลง	13	กลุ้ม
4	ขวัญ	14	ครวญคราง
5	พราว	15	แปลก
6	พริ้อย	16	ปลาบปลื้ม
7	กลืน	17	ปิดกวาด
8	แกว่ง	18	กล้วย
9	กลับกลาย	19	ปกครอง
10	กรวด	20	ไขว่คว้า

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.2 ชุดที่ 2
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.ไม้กวาด

2.เครื่อง

3.วันพระ

4.กลุ่ม

5.ขวัญ

6.กรวดทราย

7.กลุ้มใจ

8.พลาย

9.เลื้อกล้าม

10.ควาญ

11.แก้ง

12.กลมกล่อม

13.กลอง

14.น้ำพริก

15.เข้าตรู่

16.กลับกลาย

17.เปราะ

18.กะเพรา

19.อ่อนเพลีย

20.กล้าหาญ

3

แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยใช้เกมรถไฟต่อคำ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ชุดที่ 3 เกมรถไฟต่อคำ (ฝึกการอ่านอักษรนำ)



หัวข้อเนื้อหา

1. ลักษณะของอักษรนำ
2. การอ่านอักษรนำ



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักและสะกดคำที่เป็นอักษรนำ
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำที่เป็นอักษรนำได้ถูกต้อง



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ขั้นการเรียนรู้จักอักษรนำ
 - 1.1 ครูยกตัวอย่างอักษรนำ และลองให้นักเรียนช่วยกันสังเกตลักษณะของอักษรนำ
 - 1.2 ครูอธิบายเรื่องหลักการอ่านอักษรนำเพิ่มเติม ดังนี้

อักษรนำ

อักษรนำคือ พยัญชนะ 2 ตัวเรียงต่อกันต้นคำ สระตัวเดียวกัน ใช้อักษรกลางหรืออักษรต่ำนำอักษรเดี่ยวเท่านั้น

อักษรกลางนำ

1. อ นำ ย มี 4 คำ ได้แก่ อย่า อยู่ อย่าง อยาก
 อย่า ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน อ่า (อ่า-เสียงเอก ยา-เสียงโท)
 อยู่ ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน อุ (อุ-เสียงเอก ยู-เสียงโท)
 อย่าง ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน อ่าง (อ่าง-เสียงเอก ย่าง-เสียงโท)
 อยาก ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน อาก (อาก-เสียงเอก ยาก-เสียงโท)
2. อักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว คำแรกออกเสียง อะ คำสองออกเสียงเหมือน ห นำ
 ก นำ น – กนก (กะ-หนก)
 ต นำ ล – ตลาด (ตะ-หลาด) ตลิ่ง ตลก ตลบ

ต นำ ว – ตวาด (ตะ-หวาด)
 จ นำ ม – จมูก (จะ-หมูก)
 จ นำ ร – จรัส (จะ-หรั๊ด)
 ป นำ ร – ปรอท (ปะ-หรอด)
 อ นำ น – อนาคต (อะ-หนาด)

อักษรสูงนำ

3. ห นำ อักษรต่ำเดี่ยว ไม่ออกเสียง ห แต่ใช้เสียงวรรณยุกต์ตามตัวที่ 1
 หยุต ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน หุด (หุด-เสียงเอก ยุต-เสียงตรี)
 หวาน ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน หาน (หान-เสียงจัตวา วาน-เสียงสามัญ)
 เหงา ออกเสียงวรรณยุกต์เหมือน เหา (เหา-เสียงจัตวา เงา-เสียงสามัญ)
 หญิงสาว หล้าแฝก หมอนหนุนหัว ตัวนอน
4. อักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว คำแรกออกเสียง อะ คำที่ 2 ออกเสียงเหมือนคำที่มี ห นำ
 ข นำ ย – ขยาย (ชะ-หยาย) ขยาด
 ข นำ ม – ขนม (ชะ-หนม)
 ฉ นำ ล – ฉลาด (ฉะ-หลาด) ฉลาม ฉลา
 ผ นำ น – ผนวย (ผะ-หนวด) ผนีก
 ผ นำ ย – ผยอง (ผะ-หยอง)
 ผ นำ ล – ผลิต (ผะ-หลิต)
 ถ นำ น – ถนอม (ถะ-หนอม)
 ถ นำ ว – ถวาย (ถะ-หวาย)
 ส นำ ง – สงวน (สะ-หงวน)
 ส นำ ม – สมุด (สะ-หมุด) สมาน สัมคร
 ส นำ ล – สลัด (สะ-หลัด) สลิต

2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม

2.1 ให้นักเรียนเล่นเกมรถไฟต่อคำ โดยเล่นเป็นกลุ่ม ครูอธิบายกติกาการเล่นเกม (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมรถไฟต่อคำ) ว่า ให้แต่ละคนดูบัตรคำของตนเอง และแข่งกันออกมาใส่บัตรคำในช่องตู้รถไฟในขบวนที่ 1 และขบวนที่ 2 ไปตามลำดับที่ละตู้

รถไฟขบวนที่ 1 มี 3 ตู้ คือ อักษร ส นำ ห นำ อ นำ

รถไฟขบวนที่ 2 มี 3 ตู้ คือ อักษร ข นำ ต นำ ผ นำ

2.2 ให้นักเรียนเล่นเกมจนใส่บัตรคำในช่องได้ครบทุกคำ ระหว่างการเล่นเกมครูตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม โดยดูจากบัญชีคำศัพท์ในเกม

2.3 รวบรวมคำศัพท์ที่แต่ละกลุ่มอ่านได้ถูกต้อง นับคะแนนจากบัตรคำของแต่ละกลุ่ม ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ

2.4 หลังจากได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำศัพท์ในเกมทั้งหมด เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 3 เรื่อง การอ่านอักษรนำ

3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประลองการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน



สื่อการเรียนการสอน

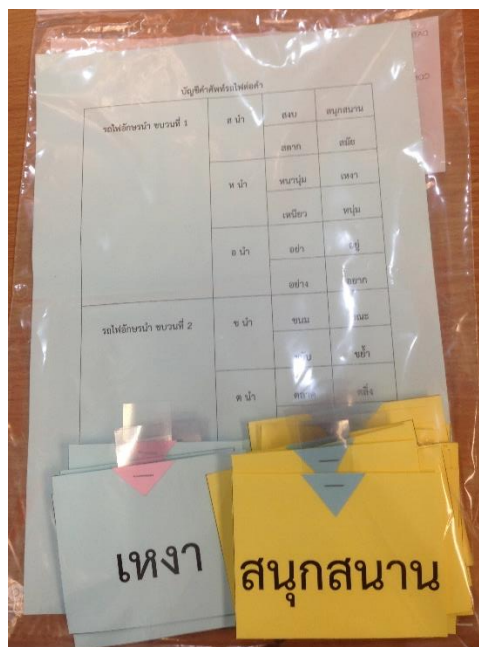
1. ตัวอย่างคำอักษรนำ
2. แผ่นเกมรถไฟต่อคำ
3. แผ่นบัตรคำศัพท์สำหรับนักเรียน
4. บัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในเกมสำหรับครู
5. แบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 3
6. ใบสะสมคะแนนการอ่าน



การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมรถไฟต่อคำ
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 3

ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นรถไฟต่อคำ



วิธีการเล่นและกติกาของเกมรถไฟต่อคำ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดสีเหลือง และสีฟ้าสลับกันไป คนที่พูดสีเหลืองอยู่กลุ่มเดียวกัน และคนที่พูดสีฟ้าอยู่กลุ่มเดียวกัน
2. ครูแจกบัตรคำให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มสีเหลืองได้บัตรคำสีเหลือง กลุ่มสีฟ้าได้บัตรคำสีฟ้า
3. ให้แต่ละกลุ่มแจกบัตรคำศัพท์อักษรนำให้สมาชิกในกลุ่มคนละ 2 คำ อธิบายการเล่นว่า ให้แต่ละคนดูบัตรคำของตนเอง และแข่งกันใส่บัตรคำในช่องตู้รถไฟในขบวนที่ 1 และขบวนที่ 2 ไปตามลำดับที่ละตู้รถไฟขบวนที่ 1 มี 3 ตู้ คือ อักษร ส นำ ห นำ อ นำ
รถไฟขบวนที่ 2 มี 3 ตู้ คือ อักษร ข นำ ต นำ ผ นำ
4. ผู้เล่นที่มีอักษรนำตรงกับแต่ละตู้รถไฟ ต้องอ่านคำศัพท์ให้ถูกต้องจึงจะใส่บัตรคำลงในช่องได้ หากอ่าน 2 ครั้งยังไม่ถูกต้องให้ปรึกษากันในกลุ่มและออกมาอ่านใหม่ได้อีก 1 ครั้ง หากยังไม่ถูกต้องให้เก็บบัตรคำนั้นไว้ จะให้อีกกลุ่มนำบัตรคำนั้นออกมาอ่านและหากอ่านถูกต้องให้ใส่บัตรคำไว้ในช่อง
5. ให้นักเรียนเล่นเกมจนใส่บัตรคำในช่องได้ครบทุกคำ
6. รวบรวมคำศัพท์ที่แต่ละกลุ่มอ่านได้ถูกต้อง นับคะแนนจากบัตรคำของแต่ละกลุ่ม ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ
7. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในรถไฟแต่ละขบวนพร้อมกัน

กติกา

1. ทั้งสองกลุ่มได้บัตรคำที่มีคำศัพท์เหมือนกันแต่ต่างสี
 2. ทั้งสองกลุ่มต้องแข่งกันออกมาใส่บัตรคำในแต่ละตู้รถไฟ ผู้ที่ออกมาใส่บัตรคำก่อนจะได้เริ่มอ่านก่อน
 3. ผู้เล่นต้องใส่บัตรคำไม่ซ้ำคำกัน และต้องเล่นเกมไปจนกว่าจะใส่บัตรคำได้ครบทุกช่อง
 4. ผู้เล่นแต่ละคนต้องอ่านคำศัพท์ด้วยตนเอง สามารถอ่านคำศัพท์ได้คำละ 2 ครั้ง หากอ่านผิดให้ไปปรึกษาในกลุ่ม และกลับมาอ่านใหม่ หากยังผิดอีกให้อีกกลุ่มอ่านแทน
 5. กลุ่มที่อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้องมากกว่าคือกลุ่มที่ชนะ โดยนับคะแนนจากบัตรคำศัพท์ของแต่ละกลุ่มที่ใส่ในแต่ละตู้รถไฟ
 6. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน
- เกณฑ์คะแนนมีดังนี้
- รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม
- รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมและอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
- รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน
- รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

บัญชีคำศัพท์รถไฟต่อคำ

รถไฟอักษรนำ ขบวนที่ 1	ส น้	สงบ	สนุกสนาน
		สลา	สมัย
	ห น้	หนานุ่ม	เหงา
		เหนียว	หนุ่ม
	อ น้	อย่า	อยู่
		อย่าง	อยาก
รถไฟอักษรนำ ขบวนที่ 2	ข น้	ขนม	ขณะ
		ขยับ	ขย้า
	ต น้	ตลาด	ตลิ่ง
		ตลก	ตวาด
	ผ น้	ผน้	ผนวก
		ผลิต	ผงะ

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.2 ชุดที่ 3
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.น้อยหน้า

2.เขยื้อน

3.หมอก

4.ผืนึก

5.ขณะ

6.อยาก

7.แสดง

8.จดหมาย

9.สละ

10.ถนน

11.ตลาด

12.ผงะ

13.ตลิ่ง

14.ถวายเป็น

15.กะหล่ำปลี

16.ขยัน

17.ตลอด

18.หนังสือ

19.ขนม

20.ถลก

ใบสะสมคะแนนการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อ..... นามสกุล..... เลขที่

เกมแผนที่แมงกุด วันที่.....

ประลองการอ่านชุดที่ 1 วันที่..... =

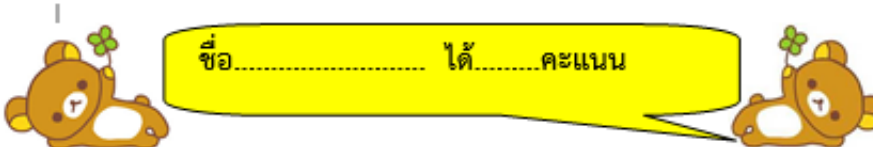
เกมช่วยลูกแมวดกน้ำ วันที่.....

ประลองการอ่านชุดที่ 2 วันที่..... =

เกมรถไฟต่อคำ วันที่.....

ประลองการอ่านชุดที่ 3 วันที่..... =

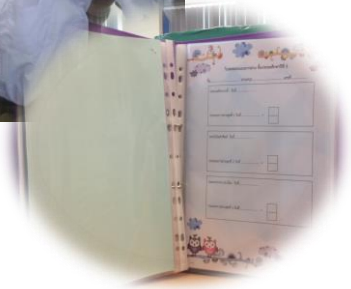
แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2


ป.2

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
๑	ขณะ	๒๑	ก่ง	๔๑	บาตร
๒	อยาก	๒๒	แก้ง	๔๒	กิจ
๓	ขนม	๒๓	จ๊ะ	๔๓	โจทย์
๔	ขนุน	๒๔	กะปิ	๔๔	คริสต์
๕	ตลก	๒๕	จำปา	๔๕	โกรธ
๖	เขย่ง	๒๖	แก๊ส	๔๖	เกษตร
๗	ตำแหน่ง	๒๗	ตุ๊กตุน	๔๗	ญาติ
๘	ถลอก	๒๘	ก่ายเดียว	๔๘	ตำรวจ
๙	ถวาย	๒๙	เดียวเดียว	๔๙	มัสยิด
๑๐	กะหล่ำปลี	๓๐	เจ็บป่วย	๕๐	พุทธา
๑๑	ไก่อ	๓๑	กรรไกร		
๑๒	กระตัก	๓๒	พรรษา		
๑๓	กล้า	๓๓	กรรม		
๑๔	เปรอะ	๓๔	ครรภ์		
๑๕	กลับ	๓๕	ภรรยา		
๑๖	ตะครุบ	๓๖	ผิวพรรณ		
๑๗	เพ็ชีย	๓๗	อรรถ		
๑๘	ควบคุม	๓๘	ธรรม		
๑๙	กวาด	๓๙	บรรทม		
๒๐	กระปุกออมสิน	๔๐	บรรพบุรุษ		

เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



โดย ผศ.อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก



การใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้จัดทำขึ้นเพื่อฝึกทักษะในการออกเสียงสะกดคำภาษาไทย ที่นักเรียนออกเสียงยังไม่ถูกต้อง โดยมีจำนวน 3 เกม ประกอบด้วย

- เกมที่ 1 เกมแรลลี่ควบล้ำ ฝึกการอ่านคำควบล้ำ
- เกมที่ 2 เกมตกปาลมาเล่าเรื่อง ฝึกการอ่านอักษรนำ
- เกมที่ 3 เกมบันไดคำศัพท์ ฝึกการอ่านคำเรียงพยางค์



คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูต้องศึกษาคำชี้แจงและรายละเอียดในแผนการเรียนรู้แต่ละชุด
2. ครูต้องให้นักเรียนทำกิจกรรมให้ครบทุกกิจกรรม อธิบายประกอบ และฝึกให้นักเรียนออกเสียงเพิ่มเติม หากนักเรียนยังออกเสียงไม่ถูกต้อง
3. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายหลังจากการเรียนรู้แต่ละเกม
4. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการเรียนรู้เมื่อเรียนครบทุกเกม

หมายเหตุ แต่ละเกมใช้เวลาประมาณ 60 นาที แต่ครูอาจปรับเวลาได้ตามความเหมาะสม



1

แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยการใช้เกมแรลลี่ควบล้ำ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดที่ 1 เกมแรลลี่คำควบล้ำ (ฝึกการอ่านคำควบล้ำ)



หัวข้อเนื้อหา

1. คำควบล้ำแท้และควบล้ำไม่แท้
2. การอ่านคำควบล้ำ



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนจำแนกคำควบล้ำแท้และควบล้ำไม่แท้ได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้เรียนออกเสียงคำควบล้ำได้ถูกต้องชัดเจน



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นการเรียนรู้จักคำควบล้ำแท้และไม่แท้
 - 1.1 ให้นักเรียนช่วยกันอธิบายคำควบล้ำ
 - 1.2 ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำควบล้ำ และอ่านคำที่ยกตัวอย่างมา
 - 1.3 ผู้สอนอธิบายเรื่องคำควบล้ำเพิ่มเติม ดังนี้

คำควบล้ำ

คำควบล้ำคือ คำที่มีพยัญชนะ 2 ตัวเขียนเรียงต่อกัน มีพยัญชนะ ร ล ว และพยัญชนะอื่นใช้สระเดียวกัน เวลาอ่านออกเสียงพยัญชนะทั้ง 2 ตัวพร้อมกัน

เช่น กราบ (กร+า+บ)

คำควบล้ำมี 2 ชนิด คือ

1. คำควบล้ำควบแท้ ออกเสียง ร ล ว

1.1 ใช้ ร ควบล้ำ

กร – กราบไหว้ กรุงเทพฯ

ขร – ขรุขระ

คร – ครอบครัว เครียด คุณครู เครื่องครัด

ตร – ยืนตรง เตรียมตัว

ปร – ปราบปราม ปรับปรุง แปรสัณฐาน ประรอง

พร – พระสงฆ์ พร้อมเพรียง

1.2 ใช้ ล ควบกล้ำ

กล – กลับกลอก เกลี้ยงเกลา กลบเกลื่อน กลองยาว กลางคืน

ชล – ชี้อลาด ของชล้าง

คล – คลั่งสินค้า คลุก คลาน คล่องแคล่ว

ปล – เปลี่ยนแปลง ปลา ปลวก

พล – ไม้พลอง พลั่ว เพลิดเพลิง

1.3 ใช้ ว ควบกล้ำ

กว – แกว่งไกว ไม้กวาด กว้างขวาง

ขว – ขว้างขวาน ขวิด แขนว ขวนขวาย ขวัญ

คว – คว้างคว้าง ควาย ควาญช้าง ความฝัน คว้นไฟ

2. คำควบไม่แท้ ไม่ออกเสียง ร ล ว

2.1 ไม่ออกเสียง ร แต่ออกเสียงเฉพาะตัวหน้า

จร – ความจริง

จร – ไซรั

สร – เศร้าสร้อย

สร – สระน้ำ สรงน้ำ สร้าง

2.2 ทร ออกเสียงเป็น ซ

ทรง ทราบ ทราม ทราย แทรก ทรุดโทรม มัทธิ อินทรี นนทรี พุทธา

ข้อสังเกต ระวังอย่าสับสนกับอักษรนำ ไม่ใช่อักษรกลางนำ หรือ ห นำ

1. ไม่ใช่ ห นำ เช่น หลับ หวัด

2. ไม่ใช่ ต นำ เช่น ตลาด ตลก ตลับ

3. ไม่ใช่ อ นำ เช่น อร่าม อลเวง

4. ไม่ใช่ บ นำ เช่น บริเวณ

5. ไม่ใช่ ป นำ เช่น ปลัด

6. ไม่ใช่ พล ในบางคำ เช่น พลละ

2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม

2.1 ให้นักเรียนเล่นเกมแรลลี่ควบล้ำ โดยเล่นเป็นกลุ่ม ครูอธิบายกติกาการเล่นเกม (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมแรลลี่ควบล้ำ) ว่า ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมแรลลี่ควบล้ำ 2 ฐานแรก

2.1.1 ฐานที่ 1 “ผู้พิชิต ร” ให้แต่ละคนในกลุ่มอ่านคำศัพท์ที่ใช้ ร ควบล้ำ ทีละคนด้วยตนเอง เมื่ออ่านถูกต้องแต่ละคำให้ใส่ไม้ไอศกรีมเพื่อบันทึกคะแนนในกระปุกคะแนนกลุ่มตนเอง ใช้เวลาเล่นเกม 10 นาที ระหว่างการเล่นเกมครูตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม

2.2.2 ฐานที่ 2 “ตามหาคำควบล้ำ” ให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันเปิดหนังสือเรียนหาคำศัพท์ที่ใช้ ล ว เป็นตัวควบล้ำ แล้วเขียนใส่กระดาษให้ได้มากที่สุดเป็นเวลา 10 นาที เมื่อหมดเวลาให้นำส่งครูเพื่อตรวจสอบ

2.2 ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มเล่นเกมฐานที่ 3 “คิดให้ไว ไข่หรือไม่ใช่ควบล้ำ” พร้อมกัน ครูเขียนประโยคตามแผ่นใบคำถามเรื่องควบล้ำบนกระดาน และให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดและเขียนตอบคำถามใส่ในกระดาษ เมื่อครบทุกข้อแล้วครูเฉลยคำตอบ นับคะแนนกลุ่มที่ชนะในฐานที่ 3

2.3 นับคะแนนการเล่นเกมในฐานที่ 1-3 ของทั้งสองกลุ่ม ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ

2.4 หลังจากที่ทุกกลุ่มได้ผู้ชนะแล้ว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในฐานพร้อมกัน เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประลองการอ่าน ชุดที่ 1 เรื่องการอ่านคำควบล้ำ

3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประลองการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน



สื่อการเรียนการสอน

1. ตัวอย่างคำควบล้ำ
2. แผ่นเกมจำลองร้านเสื้อที่ติดคำศัพท์ที่ใช้ ร เป็นตัวควบล้ำ สำหรับนักเรียนเล่นเกมฐานที่ 1 “ผู้พิชิต ร”
3. แผ่นบัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านคำควบล้ำ ฐานที่ 1 “ผู้พิชิต ร” สำหรับครู
4. หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับใช้ในเกมฐานที่ 2 “ตามหาคำควบล้ำ”
5. คำถามเรื่องควบล้ำ สำหรับใช้ในเกมฐานที่ 3 “คิดให้ไว ไข่หรือไม่ใช่คำควบล้ำ”

6. ไม้อัดกริมสำหรับนับคะแนน
7. กระบอกใส่คะแนน
8. แบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1
9. ใบสะสมคะแนนการอ่าน



การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมแรลลี่ควบล้ำ
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 1



ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมแรลลี่คำควบกล้ำ
ฐานที่ 1 “ผู้พิชิต ร”



คำถามในเกมแรลลี่คำควบกล้ำ ฐานที่ 3 “คิดให้ไว ไขหรือไม่ไขควบกล้ำ”

1. “พวกเรานั่งดูนักเรียนแข่งวิ่งผลัดกันอย่างสนุกสนาน” มีคำควบกล้ำกี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
2. “ครูประจำชั้นของเราร้องเพลงไพเราะมาก” มีคำควบกล้ำกี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
3. “เรือประมงลำน้อยโดนเกลียวคลื่นปะทะจนแล่นโคลงเคลง” มีคำควบกล้ำกี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
4. “น้องกำลังเพลิดเพลินกับการวาดภาพระบายสีรูปปลากระบอก” มีคำควบกล้ำกี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
5. “แม่กำลังตำน้ำพริกและทอดปลาที่อยู่ในครัว” มีคำควบกล้ำกี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
6. “อย่าผลิผลามปิ่นต้นไทร อาจพลาดพลั้งตกลงมาได้” มีคำควบกล้ำเท่ากี่คำ และคำควบไม่เท่ากี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
7. “พี่เรียนเสริมทักษะวิชาภาษาไทยอย่างคร่ำเคร่ง” มีคำควบกล้ำเท่ากี่คำ และคำควบไม่เท่ากี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
8. “หากเราโศกเศร้าจนเกินไป จะทำให้ร่างกายทรุดโทรมได้” มีคำควบกล้ำเท่ากี่คำ และคำควบไม่เท่ากี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
9. “นักเรียนต้องขวนขวาย ค้นหาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ” มีคำควบกล้ำเท่ากี่คำ และคำควบไม่เท่ากี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง
10. “เมื่อสักครู่นี้มีเศรษฐีใจดีพุดปราศรัยกับชาวบ้านในชุมชน” มีคำควบกล้ำเท่ากี่คำ และคำควบไม่เท่ากี่คำ มีคำว่าอะไรบ้าง

วิธีการเล่นและกติกาของเกมแรลลี่คำควบล้ำ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดหมายเลข 1 และ 2 สลับกันไป คนที่พูดหมายเลข 1 อยู่กลุ่มที่ 1 และคนที่พูดหมายเลข 2 อยู่กลุ่มที่ 2

2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหมุนเวียนกันเล่นเกมแรลลี่คำควบล้ำ 2 ฐานแรก ซึ่งมีวิธีการเล่นดังนี้

2.1 ฐานที่ 1 “ผู้พิชิต ร” ให้แต่ละคนในกลุ่มอ่านคำศัพท์ที่ใช้ ร ควบล้ำ ทีละคนด้วยตนเอง อ่านได้คำละ 2 ครั้ง หากยังอ่านไม่ถูกต้องให้ไปต่อแถวใหม่ และคนต่อไปต้องอ่านคำเดิมจนกว่าจะถูกต้อง เมื่ออ่านถูกต้องแต่ละคำให้ใส่ไม้ไผ่กริมเพื่อนับคะแนนในกระปุกคะแนนกลุ่มตนเอง ใช้เวลาเล่นเกม 10 นาที

2.2 ฐานที่ 2 “ตามหาคำควบล้ำ” ให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันเปิดหนังสือเรียนหาคำศัพท์ที่ใช้ ล ว เป็นตัวควบล้ำ แล้วเขียนใส่กระดาษให้ได้มากที่สุดในเวลา 10 นาที เมื่อหมดเวลาให้นำส่งครูเพื่อตรวจสอบ

3. ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มเล่นเกมฐานที่ 3 “คิดให้ไว ใช่หรือไม่ใช่ควบล้ำ” พร้อมกัน ซึ่งเป็นเกมที่ครูเขียนประโยคตามแผ่นใบคำถามเรื่องควบล้ำบนกระดาน และให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดและเขียนตอบคำถามใส่ในกระดาษ เมื่อครบทุกข้อแล้วครูเฉลยคำตอบ นับคะแนนกลุ่มที่ชนะในฐานที่ 3

4. นับคะแนนการเล่นในฐานที่ 1-3 ของทั้งสองกลุ่ม ประกาศผลกลุ่มที่ชนะ

5. หลังจากที่ถูกกลุ่มได้ผู้ชนะแล้ว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในฐานพร้อมกัน

กติกา

1. เวลาที่ใช้ในการเล่นฐานที่ 1-2 ใช้เวลาฐานละ 10 นาที ส่วนฐานที่ 3 เล่นพร้อมกันโดยแข่งขันกันตอบคำถาม

2. การนับคะแนน ฐานที่ 1 นับคะแนนจากไม้ไผ่กริมที่ใส่ในกระปุกคะแนนเมื่ออ่านได้ถูกต้อง ใส่ได้ 1 ไม้ต่อหนึ่งคำ ผู้เล่นแต่ละคนต้องอ่านคำไม่ซ้ำกัน ฐานที่ 2 นับคะแนนจากจำนวนคำที่ใช้ ล ว เป็นตัวควบล้ำ โดยนับเฉพาะคำที่แต่ละกลุ่มเขียนใส่กระดาษได้ถูกต้อง ส่วนฐานที่ 3 นับคะแนนจากความถูกต้องของคำตอบในแต่ละข้อ

3. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน

เกณฑ์คะแนนมีดังนี้

รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม

รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมและอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน

รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.3 ชุดที่ 1
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.กราบพระ

2.ใคร่ครวญ

3.ชวนขวย

4.ปลดปล่อย

5.กระพรวน

6.พลาตพลั่ง

7.ขรุขระ

8.เคร่งครัด

9.เค้างคว้าง

10.ขวกไขว่

11.พลาตพลั่ง

12.ครอบคร้ว

13.แพรวพราว

14.กว้างขวาง

15.กลับกลอก

16.ปลาทราย

17.กระตือรือร้น

18.เพลิดเพลิน

19.คั่นคว่ำ

20.ร้องเพลง

2

แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย

โดยการใช้เกมตกลามาเล่าเรื่อง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดที่ 2 เกมตกลามาเล่าเรื่อง (ฝึกการอ่านอักขรนำ)



หัวข้อเนื้อหา

1. ลักษณะของอักขรนำ
2. การอ่านอักขรนำ



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนอธิบายลักษณะคำที่เป็นอักขรนำได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำที่เป็นอักขรนำได้ถูกต้องชัดเจน



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นการเรียนรู้จักอักขรนำ
 - 1.1 ให้นักเรียนช่วยกันอธิบายคำที่เป็นอักขรนำ
 - 1.2 ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่เป็นอักขรนำ และอ่านคำที่ยกตัวอย่างมา
 - 1.3 ผู้สอนอธิบายเรื่องหลักการอ่านอักขรนำเพิ่มเติม
 - 1.4 ผู้สอนให้นักเรียนสังเกตความแตกต่างของเสียงวรรณยุกต์ระหว่างคำที่เป็นอักขรนำ

กับไม่ใช่อักขรนำ

2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม

2.1 ให้นักเรียนเล่นเกมตกลามาเล่าเรื่อง โดยเล่นเป็นกลุ่ม ครูอธิบายกติกาการเล่น (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมตกลามาเล่าเรื่อง) ว่า ให้นักเรียนแต่ละคน ตกลาคนละ 1 ตัว อ่านคำที่ผูกอยู่กับตัวปลานั้นให้ถูกต้อง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทีละคน จนครบทุกคนในกลุ่ม กลุ่มที่อ่านได้ถูกต้องครบทุกคำก่อนคือกลุ่มที่ชนะ ระหว่างการเล่นเกมนครูตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละกลุ่ม โดยดูจากบัญชีคำศัพท์ในเกม

2.2 หลังจากได้กลุ่มที่ชนะแล้ว ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำศัพท์ในเกมทั้งหมด เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

2.3 แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม ทำหนังสือทำมือจากคำควบล้ำในเกม โดยให้นำคำศัพท์ที่ได้อ่านจากเกมมาแต่งเรื่องราวง่าย วาดภาพระบายสีประกอบให้สวยงาม

2.4 ให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มอ่านเรื่องราวจากหนังสือทำมือของกลุ่มตนเอง เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2 เรื่อง การอ่านอักขรนำในห้องคอมพิวเตอร์

3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน



สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ตัวอย่างคำอักขรนำ
2. เกมตกปลา
3. บัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในเกมสำหรับครู
4. ตะกร้าใส่ปลาแม่เล็กที่ติดคำควบกล้ำ
5. กระดาษสำหรับใช้ทำหนังสือทำมือ
6. สีไม้
7. แบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2
8. ใบสะสมคะแนนการอ่าน



การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมตกปลามาแล้วเรื่อง
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 2

ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมตกปลาแม่เลี้ยง



วิธีการเล่นและกติกาของเกมตกลามาเล่าเรื่อง

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนพูดหมายเลข 1 และ 2 สลับกันไป คนที่พูดหมายเลข 1 อยู่กลุ่มที่ 1 และคนที่พูดหมายเลข 2 อยู่กลุ่มที่ 2 ให้เข้าแถวเรียงหนึ่งหน้าถาดตกลามาแม่เหล็กของกลุ่มตน
2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละคนตกลาคนละ 1 ตัว อ่านคำที่ผูกอยู่กับตัวปลานั้นให้ถูกต้อง
3. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเล่นเกม เมื่ออ่านได้ถูกต้องให้นำปลาใส่ในตะกร้าใส่คำศัพท์ของกลุ่มตนเอง หากอ่านไม่ถูกต้องให้ใส่ปลาไว้ในถาดตกลาตามเดิม
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านทีละคน จนครบทุกคนในกลุ่ม กลุ่มที่อ่านได้ถูกต้องครบทุกคำก่อนคือกลุ่มที่ชนะ
5. หลังจากทีทุกกลุ่มได้ผู้ชนะแล้ว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในเกมพร้อมกัน
6. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม ทำหนังสือทำมือจากคำควบกล้ำในเกม โดยให้นำคำศัพท์ที่ได้อ่านจากเกมมาแต่งเรื่องราวง่าย วาดภาพระบายสีประกอบให้สวยงาม
7. ให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มอ่านเรื่องราวจากหนังสือทำมือของกลุ่มตนเอง

กติกา

1. ผู้เล่นในกลุ่มเล่นทีละคน ตกลาได้คนละ 1 ตัวต่อครั้ง
2. ทั้งสองกลุ่มเริ่มเล่นเกมพร้อมกัน
3. ผู้เล่นแต่ละคนต้องอ่านคำศัพท์ด้วยตนเอง สามารถอ่านคำศัพท์ได้คำละ 2 ครั้ง หากอ่านผิดให้ไปต่อหลังใหม่ คนต่อไปอาจเลือกอ่านคำเดิมหรือเปลี่ยนคำศัพท์ใหม่ได้
4. กลุ่มที่อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้องครบทุกคำก่อนคือกลุ่มที่ชนะ
5. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันทึกการอ่าน

เกณฑ์คะแนนมีดังนี้

รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม

รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกมและอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน

รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

บัญชีคำศัพท์เกมตกปลามาเล่าเรื่อง

ลำดับที่	คำศัพท์
1	ขมิขมัน
2	จรวด
3	หูดหวิด
4	เหี่ยวเหือน
5	หยากไย่
6	หงอยเหงา
7	พยับพยับ
8	ขมัว
9	เฉลย
10	ถลากถล่ำ
11	สนาม

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.3 ชุดที่ 2
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.หลงใหล

2.ผลิต

3.ลบหลู่

4.ทันสมัย

5.หรรษา

6.หยอหยง

7.แสง

8.สลัด

9.ถวิล

10.ทะนุถนอม

11.ขยับ

12.เหนอะหนะ

13.ผลิผลาม

14.หลากหลาย

15.แน่นขัน

16.หยากไย่

17.สนุกสนาน

18.สงบเสงี่ยม

19.หงุดหงิด

20.สมัครสมาน

3

แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยการใช้เกมบันไดคำศัพท์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดที่ 3 เกมบันไดคำศัพท์ (ฝึกการอ่านคำเรียงพยางค์)



หัวข้อเนื้อหา

1. ลักษณะของคำเรียงพยางค์
2. หลักการอ่านคำเรียงพยางค์



วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการอ่านคำเรียงพยางค์
2. เพื่อให้เรียนออกเสียงคำเรียงพยางค์ได้ถูกต้องชัดเจน



วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. ขั้นการเรียนรู้คำเรียงพยางค์
 - 1.1 ให้นักเรียนช่วยกันอ่านคำที่ครูยกตัวอย่าง เช่น

วณิพก ปฐมพยาบาล บริเวณ

1.2 ผู้สอนอธิบายว่าคำดังกล่าวต้องอ่านเรียงคำ ซึ่งเรียกว่าการอ่านคำเรียงพยางค์ โดยมีหลักการอ่านคำเรียงพยางค์ ดังนี้

การอ่านคำเรียงพยางค์

การอ่านคำเรียงพยางค์ คือ การอ่านคำทุกเสียง มีหลักการอ่านดังนี้

1. คำแรกออกเสียง อะ แม้ไม่มีรูปสระ เช่น

พลศึกษา = พะ-ละ-สีก-สา

ปฐมพยาบาล = ปะ-ถม-พะ-ยา-บาน

ผดุง = ผะ-ดุง

กตัญญู = กะ-ตัน-ยู

พลศึกษา = พะ-ละ-สีก-สา

ปฎิกริยา = ปะ-ติ-กิ-ริ-ยา

ทโมน = ทะ-โมน

ทยอย = ทะ-ยอย

กฐิน = กะ-ถิ่น

ขโมย = ขะ-โมย

2. คำแรกออกเสียง ออ แม้ไม่มีรูปสระ เช่น

บริเวณ = บอ-ริ-เวน

จระเข้ = จอ-ระ-เข้

บริการ = บอ-ริ-กำ

มรณภาพ = มอ-ระ-นะ-พาบ

3. คำแรกออกเสียง อน (โ-ะ + น) แม้ไม่มีรูปสระ เช่น

กลวิธี = กน-ละ-วิ-ที

กลอุบาย = กน-อุ-บาย

ชนนี้ = ชน-นะ-นี้

ข้อสังเกต ระวังคำบางคำอาจได้ 2 แบบ เช่น

กรณี อ่านว่า กะ-ระ-นี้, กอ-ระ-นี้

คมนาคม อ่านว่า คะ-มะ-นา-คม, คม-มะ-นา-คม

ปกติ อ่านว่า ปะ-กะ-ติ, ปก-กะ-ติ

2. ขั้นฝึกการออกเสียงและเรียนรู้โดยการเล่นเกม

2.1 ให้นักเรียนเล่นเกมบันไดคำศัพท์ โดยเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แจกอุปกรณ์การเล่นให้แต่ละกลุ่ม ครูอธิบายกติกาการเล่น (ตามรายละเอียดในแผ่นอธิบายวิธีการเล่นและกติกาเกมบันไดคำศัพท์) ว่า ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเล่นเกม โดยโยนลูกเต๋าและอ่านคำตามหมายเลขจากแผ่นบัญชีคำศัพท์ นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าเพื่อนในกลุ่มอ่านถูกต้องหรือไม่ โดยครู

จะเป็นผู้สังเกตตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม และตัดสินหากนักเรียนในกลุ่มมีปัญหาในการอ่านคำศัพท์ในเกม

2.2 หลังจากทุกกลุ่มได้ผู้ชนะในเกมแล้ว ให้นักเรียนทบทวนการอ่านคำศัพท์ในเกมทั้งหมด เน้นย้ำคำที่นักเรียนยังอ่านไม่ถูกต้อง

2.3 ให้นักเรียนสังเกตลักษณะของคำที่ต้องอ่านเรียงพยางค์ที่พบจากในเกมอีกครั้ง

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 ให้นักเรียนฝึกทบทวนความรู้ โดยการทำแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 3 เรื่อง การอ่านคำเรียงพยางค์

3.2 ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากแบบทดสอบประกอบการอ่านลงในใบสะสมคะแนน และนำข้อที่นักเรียนตอบผิดพลาดมาอธิบายอีกครั้งในชั้นเรียน



สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ตัวอย่างคำเรียงพยางค์
2. แผ่นเกมบันไดคำศัพท์
3. แผ่นบัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านคำในเกมตามหมายเลข
4. ลูกเต๋า
5. ตัวเดิน
6. แบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 3
7. ใบสะสมคะแนนการอ่าน



การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จากการตอบคำถาม และการเล่นเกม
2. คะแนนจากการเล่นเกมบันไดคำศัพท์
3. คะแนนจากการแบบทดสอบประกอบการอ่าน ชุดที่ 3

ภาพตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมบันไดคำศัพท์



วิธีการเล่นและกติกาของเกมบันไดคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แจกอุปกรณ์การเล่นให้แต่ละกลุ่ม ได้แก่ แผ่นเกมบันไดคำศัพท์ แผ่นบัญชีคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านคำในเกมตามหมายเลข และลูกเต๋า ให้กลุ่มละ 1 ชุด ตัวเดินคนละ 1 ตัว
2. ครูอธิบายการเล่นว่า ให้นักเรียนแต่ละคนโยนลูกเต๋าลำดับการเล่นของแต่ละคนในกลุ่ม คนที่โยนลูกเต๋าคือได้แต้มสูงสุด ได้เริ่มเล่นก่อนเรียงไปตามลำดับ
3. ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเล่นเกม โดยโยนลูกเต๋าและอ่านคำตามหมายเลขจากแผ่นบัญชีคำศัพท์ นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดว่าเพื่อนในกลุ่มอ่านถูกต้องหรือไม่ โดยครูจะเป็นผู้สังเกตและตัดสิน หากนักเรียนในกลุ่มมีปัญหาในการอ่านคำศัพท์ในเกม
4. หลังจากทีทุกกลุ่มได้ผู้ชนะแล้ว ให้นักเรียนอ่านออกเสียงทบทวนคำศัพท์ทั้งหมดในเกม พร้อมกัน

กติกา

1. ผู้เล่นแต่ละคนโยนลูกเต๋าคือได้ 1 ครั้งในแต่ละตาที่เดิน
2. ผู้เล่นที่ถึงเส้นชัยก่อนคือผู้ชนะในเกม
3. ผู้เล่นต้องอ่านคำศัพท์ในแต่ละช่องให้ถูกต้อง ถึงจะได้เดินในตาต่อไป
3. ครูบันทึกคะแนนการอ่านจากการเล่นเกมของนักเรียนแต่ละคน โดยการประทับตรารูปสัตว์ลงในใบสะสมคะแนนการอ่านในช่องเกมบันไดการอ่าน

เกณฑ์คะแนนมีดังนี้

รูปสัตว์ 1 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม

รูปสัตว์ 2 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม และอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง

รูปสัตว์ 3 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน

รูปสัตว์ 4 ตัว = เข้าร่วมเล่นเกม อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ชัดเจน และคล่องแคล่ว

คำศัพท์ในเกมบันไดคำศัพท์

46 มนุษย์	47 อธิบาย	48 อมร	49 ปฐพี	
45 ปริศนา	44 สมาชิก	43 ธนบัตร	42 สบาย	41 คุณภาพ
36 วจี	37 ชวา	38 ทनु	39 อรัญญิก	40 ผลิตภัณฑ์
35 บริวาร	34 พลัง	33 นคร	32 อยุธยา	31 จักรยาน
26 กตिका	27 ชรา	28 อนุสรณ์	29 สมาธิ	30 วรรณยุกต์
25 ทยอย	24 นที	23 อนุญาต	22 นขลิขิต	21 สุขภาพ
16 ทนาย	17 บริหาร	18 ทหาร	19 อนามัย	20 พลังงาน
15 พญา	14 สมาชิก	13 บริกร	12 อนุรักษ	11 มหิงสา
6 พงา	7 สตางค์	8 บริษัท	9 จรจรัล	10 พนาลี
5 สมาคม	4 สรุป	3 บริจาค	2 ทรนง	 เริ่มต้น

แบบทดสอบประกอบการอ่าน ป.3 ชุดที่ 3
ชื่อ..... ได้.....คะแนน



1.พลศึกษา

2.ปฐมพยาบาล

3.ผดุง

4.กตัญญู

5.พญาครุฑ

6.ปฏิบัติการ

7.ทโมน

8.กตिका

9.ทยอย

10.ชายฉกรรจ์

11.ธนบัตร

12.กลวิธี

13.ผลิตภัณฑ์

14.คว้นโฆลง

15.กฐิน

16.ปฏิเสธ

17.รัฐธรรมนูญ

18.บริเวณ

19.คุณสมบัติ

20.มหัศจรรย์

ใบสะสมคะแนนการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ..... นามสกุล..... เลขที่

เกมแรลลี่ควบล้ำ วันที่.....

ประลองการอ่านชุดที่ 1 วันที่..... =

เกมบันไดคำศัพท์ วันที่.....

ประลองการอ่านชุดที่ 2 วันที่..... =

เกมตกปลาแม่น้ำเรื่อง วันที่.....

ประลองการอ่านชุดที่ 3 วันที่..... =

แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมการอ่านสะกดคำภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3


ชื่อ.....ได้.....คะแนน



ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
๑	กตिका	๒๑	กระจ้อยร่อย	๔๑	วันนี้อากาศปลอดโปร่ง
๒	จ็อกแจ็ก	๒๒	เครือญาติ	๔๒	ฉันรู้สึกตัวเหนียวเหนอะหนะ
๓	<u>แอปเปิ้ล</u>	๒๓	เพลิดเพลิน	๔๓	แม่พาฉันไปที่ท่าอากาศยานกรุงเทพฯ
๔	<u>เต็นแอร์บิก</u>	๒๔	คลุกเคล้า	๔๔	เรือนปั้นหยาลงนี้สวยงาม
๕	ตี่จับ	๒๕	พลาดพลั่ง	๔๕	พี่กำลังเซฟข้อมูลรายงานส่งอาจารย์
๖	ตุงตุง	๒๖	ขรุขระ	๔๖	ปลากระบอกเป็นปลาที่มีรสชาติดี
๗	ตักแตน	๒๗	ขวนขวาย	๔๗	แม่ขอตเกล็ดปลาอยู่ในครัว
๘	<u>จักกะจี้</u>	๒๘	เคว้งคว้าง	๔๘	ก่อนจะทำอะไรต้องคิดไตร่ตรองให้ดี
๙	เจ็ยแจ้ว	๒๙	เคร่งครัด	๔๙	พระพุทธปฏิมากร หมายถึง พระพุทธรูป
๑๐	อัยอ้าย	๓๐	ไคร่ครวญ	๕๐	นักท่องเที่ยวพลัดหลงอยู่ในป่า
๑๑	ขมิขมัน	๓๑	โทรทัศน์		
๑๒	ผลิต	๓๒	ปฏิบัติการ		
๑๓	หุดหริด	๓๓	<u>ทัศนศึกษา</u>		
๑๔	<u>หลงไหล</u>	๓๔	บริหาร		
๑๕	สบู	๓๕	อนุรักษ์		
๑๖	ทะนุถนอม	๓๖	คมนาคม		
๑๗	หมวดหมู่	๓๗	พระชนมพรรษา		
๑๘	แสลง	๓๘	ธนบัตร		
๑๙	เหน็ดเหนื่อย	๓๙	มรณภาพ		
๒๐	หม่นเศร้า	๔๐	นมัสการ		

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อาภาภรณ์ ดิษฐเล็ก
วัน เดือน ปีเกิด	23 กันยายน 2519 จ.นนทบุรี
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปริญญาการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (เกียรตินิยม อันดับ 2), พ.ศ. 2537 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, พ.ศ. 2547
ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน	หัวหน้าหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
ประสบการณ์ทำงาน	1. ผู้ช่วยนักวิจัยโครงการผู้ดูแลผู้สูงอายุ หัวหน้าโครงการคือ ศ.ศศิพัฒน์ ยอดเพชร อาจารย์ประจำคณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
จำกัด	2. บรรณาธิการกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย บริษัท สำนักพิมพ์แม็ค
	3. อาจารย์ประจำหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
ชื่อผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่	รายงานวิจัยเรื่อง การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ในแบบเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชาวจีน: กรณีศึกษานักเรียนวิทยาลัยการท่องเที่ยวและการอาชีพ มณฑลยูนนาน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน นำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยมหาสารคามวิจัย ครั้งที่ 9 การวิจัยสู่ประชาคมอาเซียน และพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ฉบับพิเศษ การประชุมทางวิชาการ “มหาวิทยาลัยมหาสารคามวิจัย ครั้งที่ 9 การวิจัยสู่ประชาคมอาเซียน (Research for ASEAN Community)

รางวัลหรือทุนการศึกษาที่ได้รับ

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากวิทยาลัยราชพฤกษ์ ดังนี้

1. คณะผู้วิจัยในรายงานวิจัยเรื่อง “ความพึงพอใจของนักศึกษา ความพึงพอใจของนักศึกษาวิทยาลัยราชพฤกษ์ที่มีต่อการสอนวิชาภาษาจีนของครูอาสาชาวจีน ระดับอุดมศึกษา ปีการศึกษา 2552”
2. วิเคราะห์ปัญหาการเขียนรายงานวิชาการของนักศึกษาวิทยาลัย ราชพฤกษ์ ปีการศึกษา 2553
3. การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ในแบบเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียนชาวจีน: กรณีศึกษานักเรียนวิทยาลัยการท่องเที่ยวและการอาชีพ มณฑล ยูนนาน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ปีการศึกษา 2555
4. การรับรู้คำศัพท์และเปรียบเทียบเสียงคำศัพท์ภาษาไทยใน มณฑลยูนนานกับภาษาไทยกลางของนักเรียนชาวไทลื้อที่เรียนวิชาภาษาไทย วิทยาลัยการท่องเที่ยว และการอาชีพ มณฑลยูนนาน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
5. การวิเคราะห์การเขียนเรียงลำดับคำในประโยคภาษาไทยของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี
6. สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการสอนอ่านสะกดคำ ภาษาไทยของครูในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี