



วิทยานิพนธ์

การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน

THE DEVELOPMENT OF THAI WORD SPELLING METHOD USING GAME
IN GRADE 2 STUDENTS, PATHUMWAN SCHOOL.

วิทยานิพนธ์

ของ

นางวรรณพร อรุณประเสริฐศรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จฯ

วัน เดือน ปี 14 B.E. 2551

เลขทะเบียน 00212024

เลขเรียก 372.6

เลขเรียก 2486

เลขเรียก 2550

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

พ.ศ. 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ดร. ศักดิ์สิทธิ์ ขัตติยาสุวรรณ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความเมตตาช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่งจาก ผศ.สุพิศวง ธรรมพันทา และ ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ชัดติยาสุวรรณ ให้คำแนะนำและข้อคิดต่าง ๆ ในงานวิจัยนี้อย่างดียิ่ง ตลอดจนสอบถามติดตามงานความก้าวหน้ารวมทั้งให้กำลังใจจนสามารถทำงานวิจัยได้สำเร็จ

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ประกอบด้วย นางสาวมล คู่วชิรา หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาไทย โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ นางสาวภิญณี เปี่ยมสำอาง ผู้อำนวยการโรงเรียนปทุมวัน และ ผศ.อินทิรา บุญยาทร ข้าราชการบำนาญ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ขอขอบคุณคณะครูโรงเรียนปทุมวัน และเพื่อนร่วมรุ่นทุกท่านที่ให้กำลังใจและช่วยเหลือจนงานวิจัยประสบผลสำเร็จ

วรรณพร อรุณประเสริฐศรี

การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน

THE DEVELOPMENT OF THAI WORD SPELLING METHOD USING
GAME IN GRADE 2 STUDENTS, PATHUMWAN SCHOOL.

บทคัดย่อ

ของ

นางวรรณพร อรุณประเสริฐศรี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

พ.ศ. 2550

นางวรรณชนพร อรุณประเสริฐศรี (2550). การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน. วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

คณะกรรมการควบคุม : ผศ.สุพิศวง ธรรมพันทา ; ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ชัดคิยาสุวรรณ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน และศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังการเรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548
1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนการเรียน
และนำวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาทำการสอน จากนั้นจึงทำการ
ทดสอบหลังการเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าร้อยละ และ t – test

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
สามารถใช้ปฏิบัติงานได้ตรงตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน เพราะแสดงจุดประสงค์การ
เรียน เนื้อหาในบทเรียน คำถามคำตอบ คำอธิบาย ข้อมูลย้อนกลับ ผลการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี
นักเรียนสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานและมีความเข้าใจในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย
โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

THE DEVELOPMENT OF THAI WORD SPELLING METHOD USING GAME
IN GRADE 2 STUDENTS, PATHUMWAN SCHOOL.

AN ABSTRACT

BY

MRS. WATTANAPORN AROONPRASERTSRI

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education program in Educational Instruction

At Bansomdejchaopraya Rajabhat University

2007

Mrs. Wattanaporn Aroonprasertsri (2007). The development of Thai word spelling method using game in Grade 2 students, Pathumwan School. Master's Degree Dissertation. Bangkok: Bansomdejchaopraya Rajabhat University.

Advisors : Asst. Prof. Supisuang Dhampanpa, Mr. Saksit Khattiyasuwan.

This research aimed to develop Thai word spelling method using games for Grade 2 students in Pathumwan school, studied the achievement and comparing the scores obtained before and after study. The subjects is 1 classroom or 28 students in Grade 2, Pathumwan School, Pathumwan District Office, Bangkok, in the first semester, Academic Year 2548. The selection method is simple sampling. The pretest was used and applied Thai word spelling method using games, which the researcher developed, in teaching. Then, there was the posttest. The analysis methods were percentage and t-test.

The results show that:

1. The development of Thai word spelling method using game in Grade 2 students could be used to adriane the objectives of teaching and learning because it caned show the objectives of learning, the content of study, questions-answers, explanation, feedback and study achievement well. Students could play and enjoy games and understand in Thai word spelling.

2. The achievement of students from the development of Thai word spelling method after using game of Grade 2 students was significantly higher than before at the significant level .01.

สารบัญ

	หน้า
ประกาศคุณูปการ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญเรื่อง.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญแผนภูมิ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
สมมุติฐานการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
ความสำคัญของภาษาไทย.....	7
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	9
ปรัชญาการศึกษา.....	10
หลักจิตวิทยาการเรียนรู้.....	12
การสอนอ่าน.....	17
การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน.....	27
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	33
ประวัติโรงเรียนปทุมวัน.....	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	37

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
	การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	42
	การดำเนินการวิจัย.....	43
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
	รูปแบบวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม.....	47
	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนจากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม.....	49
บทที่ 5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	50
	สรุปผลการวิจัย.....	52
	อภิปรายผล.....	53
	ข้อเสนอแนะ.....	55
บรรณานุกรม.....		56
ภาคผนวก.....		61
	ภาคผนวก ก. รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	62
	ภาคผนวก ข. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	67
ประวัติผู้วิจัย.....		180

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	49
ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและค่า (t) ของการทดสอบมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม	

สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนที่

1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
---	---------------------------	---

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ได้กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักเสมอว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และมาตรา 24 ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานความรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ไปพร้อมกันจากการเรียนการสอนและวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ และมีการประสานความร่วมมือกับบิดา มารดา ผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ (สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542 : 12 - 14)

กองเทพ เคลือบพณิชกุล (2542 : 80) กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการศึกษาค้นคว้าหาความรู้และความบันเทิงใจให้กับตนเอง การอ่านจึงเป็นประโยชน์ให้แก่มนุษย์โดยตรงในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษา จำเป็นจะต้องใช้การอ่านเป็นประจำ เพื่อศึกษาหาความรู้จากหนังสือและจากตำราเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถอ่านออกเขียนได้จึงได้เปรียบ และสามารถติดต่อสื่อสารทั้งเรื่องส่วนตัวและส่วนรวม ได้ผลดีกว่าผู้อื่นที่อ่านหนังสือไม่ออก และเขียนไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วรณิ โสมประยูร (2542 : 120) ซึ่งพบว่าการอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญ และจำเป็นมากในการดำรงชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน เพราะวิทยาการและเทคโนโลยีต่าง ๆ เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารจึงมีความสำคัญในชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้น และเป็นสังคมข่าวสาร เนื้อหาสาระทางวิชาการรวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันจะต้องอาศัยการอ่านจึงจะสามารถเข้าใจ และ

สื่อความหมายกันได้ถูกต้อง การอ่านเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการแสวงหาความรู้ ดังนั้นผู้มีทักษะในการอ่านหรือมีความสามารถในการอ่าน คือสามารถอ่านได้มาก อ่านได้เร็ว อ่านได้ถูกต้อง และอ่านได้หลายภาษา จึงมีโอกาสประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพและ ด้านสังคม ด้านการศึกษาหาความรู้ ตลอดจนด้านข่าวสารข้อมูลได้กว้างไกล และทันสมัยกว่าผู้อื่นที่ขาดทักษะในการอ่าน

ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร การอ่านเป็นทักษะการรับรู้เรื่องราว ความรู้และประสบการณ์ การเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้และประสบการณ์ ด้วยความสำคัญดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทย จึงได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาบังคับ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดเวลาการเรียนช่วงชั้นที่ 1 จัดเวลาเรียนเฉพาะวิชาภาษาไทยใช้เวลาเรียนประมาณร้อยละ 50 (เวลาเรียนตลอดปี 800 - 1,000 ชั่วโมง) เพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้และวางทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการอ่านและเขียน ภาษาไทยเป็นวิชาที่ต้องมีการฝึกฝน ถ้าขาดการฝึกฝนแล้วย่อมจะไม่เกิดทักษะ สำหรับปัญหาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย พบว่า นักเรียนไม่สนใจเรียน ขาดสมาธิ ขาดระเบียบวินัย อ่านหนังสือไม่คล่อง เขียนคำไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ กรรณิกานต์ พวงเกษม (2535 : 26) พบว่าผู้เรียนไม่สนใจ ไม่มีสมาธิ อ่านหนังสือไม่คล่อง เขียนพยัญชนะ สระ และเขียนคำไม่ได้ ซึ่งส่วนใหญ่ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งนักเรียนขาดทักษะทางภาษา จะอ่านหนังสือไม่ออก เขียนคำไม่ได้ ปัจจุบันครุมีภาระหน้าที่นอกเหนือจากการสอนมากมาย เช่น งานธุรการ การเงิน งานพัสดุ งานอนามัย เป็นต้น จากสาเหตุดังกล่าวทำให้ครุมีเวลาเตรียมการสอนน้อย

นางเยาว์ เลี่ยมขุนทด (2547 : 18 - 19) ได้กล่าวถึงเทคนิคการอ่านสะกดคำสำหรับเด็ก ระดับประถมศึกษา คือ ถ้ามีตัวสะกดมีสระเดียว ถ้านักเรียนแม่นยำในการจำแนกรูปคำในแม่ ก - กา การสอนตัวสะกดที่มีสระเดียวไม่ใช่เรื่องยาก การสอนอาจดำเนินเป็นขั้นตอนคือ โดยการเปรียบเทียบระหว่างคำที่ไม่มีตัวสะกด เมื่อพบคำที่มีตัวสะกด ให้นักเรียนเอามือปิดตัวสะกด แล้วผันออกเสียงคำในแม่ ก - กา ก่อน จึงออกเสียงตัวสะกด และสระ อะ เปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศเมื่อมีตัวสะกด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542 : บทคัดย่อ) พิมล แจ่มแจ้ง (2542 : บทคัดย่อ) มณฑนา พันธุ์ประสิทธิ์ (2543 : บทคัดย่อ) จีรลักษณ์ จีรวินุญ (2544 : บทคัดย่อ) พบว่าเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในชั้นรุนแรงจะพบในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชั้นประถมศึกษาที่ 1 - 4 และเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำนวนมากเป็นเด็กที่เคยสอบตกและเรียนซ้ำชั้น แต่เมื่อได้ขึ้นได้เลื่อนชั้นไปเรียนในระดับสูงขึ้นปัญหาทางการเรียนรู้

จะลดลง ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องหาแนวทางแก้ไข และช่วยเหลือเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยมีนิสัยรักการอ่าน การเขียน และการแสวงหาความรู้ อันจะเอื้อต่อการพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติต่อไป

เกม คือ กิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กที่ไม่ชอบอยู่นิ่งเฉย สามารถช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านการคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ ช่วยให้ผู้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นของเด็กที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ทุกท้องถิ่น นับเป็นวิถีชีวิตของเด็กซึ่งยึดถือปฏิบัติสืบทอดต่อ ๆ กันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แสดงว่าการเล่นเกมของเด็กเป็นกิจกรรมสำคัญอย่างหนึ่งที่มีอยู่ในสังคมเป็นเวลานาน การเล่นเกมแต่ละภาค แต่ละท้องถิ่นมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพภูมิศาสตร์และสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติซึ่งมีส่วนเกี่ยวเนื่องกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ประกอบการเล่นบางอย่างมีลักษณะเป็นสากล เด็กทุกชาติทั่วโลกนิยมเล่นเหมือน ๆ กัน ดังนั้นการเล่นเกมของเด็กจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ ควรมีการวิเคราะห์คุณค่าให้เห็นเป็นประจักษ์แก่เด็ก และผู้ใหญ่ในปัจจุบัน เพื่อให้ทุกคนเห็นความสำคัญ ช่วยกันส่งเสริมและอนุรักษ์การเล่นเกมที่ให้ค่าได้ คุณค่าของเกมประเภทต่าง ๆ สามารถจำแนกได้คือ คุณค่าทางด้านวัฒนธรรม คุณค่าทางด้านสังคม คุณค่าทางด้านภาษาที่ใช้ในการเล่นของเด็ก มีการเล่นที่มี คำร้อง และไม่มีคำร้องประกอบการเล่น เกมที่มีคำร้องประกอบการเล่น ศัพท์สำนวนภาษาที่ใช้ร้องประกอบการเล่นเกมต่าง ๆ มีคุณค่าทางด้านภาษา คือ คุณค่าด้านภาษาวรรณศิลป์ คุณค่าด้านการสื่อความหมาย และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ

จากสภาพปัญหาการเรียนวิชาภาษาไทยดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยต้องการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพราะเป็นวิชาที่ตนเองสอนอยู่ และนักเรียนมีปัญหาการอ่านสะกดคำ ซึ่งยังไม่มีการทำแผนพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมมาก่อน ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการและเหตุผลดังกล่าว จึงสนใจที่จะพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม โดยผู้วิจัยจะจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมซึ่งเป็นเกมที่หลากหลาย และเหมาะสมกับผู้เรียนมาประกอบการสอนการอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกดให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการใช้วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 3 ห้องเรียน จำนวน 85 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองผู้วิจัยใช้เนื้อหาวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง การสะกดคำที่ตัวสะกดในมาตรา แม่ก ก แม่กด แม่กน แม่กบ แม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกอว

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2549 ถึง 30 มิถุนายน 2549 ครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที จำนวน 20 ครั้ง

สมมุติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนด้วยวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน

คำนิยามศัพท์

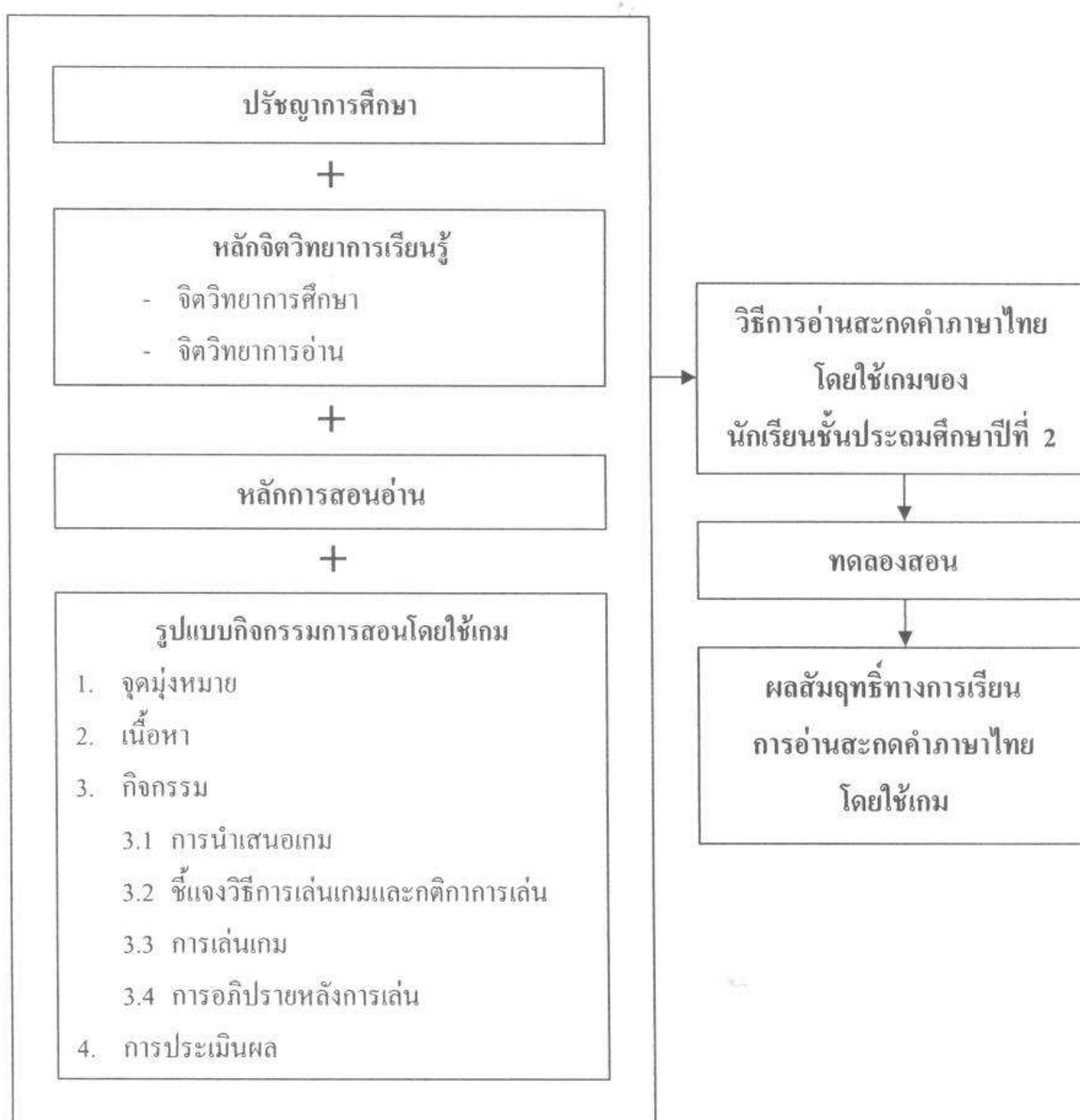
1. การอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง วิธีการอ่านออกเสียงตามพยัญชนะ สระ และ ตัวสะกดที่ประสมกันเป็นคำ เช่น ก - -า-ด-กาด
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 หมายถึง กลุ่มสาระการเรียนรู้ตามที่ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดขึ้นเป็นการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาภาษาไทยในสาระการอ่าน การเขียน การฟัง การพูด หลักภาษา และวรรณคดี ตามวุฒิภาวะของผู้เรียน
3. การสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม หมายถึง การสอนที่ผู้วิจัยจัดขึ้นโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจ อย่างใดอย่างหนึ่ง อันมีผลออกมาในรูปของการแพ้ การชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ซึ่งรูปแบบการสอนนี้ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนการสอน 4 ขั้น ได้แก่ เนื้อหา จุดมุ่งหมาย การเล่นเกม (ประกอบด้วย การนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น การเล่นเกม การอภิปรายหลังการเล่น) และการประเมินผล
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนสิ้นสุดการสอนทุกแผนการสอน เพื่อประเมินผลสรุป เพื่อประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้และคะแนนความก้าวหน้าของนักเรียน
5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม สำหรับเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของการอ่านภาษาไทย ปรัชญาสาขาสาระนิยม ปรัชญาสาขาปฏิรูปนิยม ปรัชญาสาขาสภาพนิยม หลักจิตวิทยาการศึกษาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล ความพร้อม ความต้องการ กระบวนการเรียนรู้ การจูงใจ การเสริมแรง และเจตคติ และการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักวิชาการ เทคนิคการสอนอ่าน และเอกสารทางวิชาการต่างๆ โดยเฉพาะการอ่านสะกดคำภาษาไทย และเกม จึงสรุปเป็นกรอบแนวคิดที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่สำคัญในการวิจัย ดังแสดงไว้ในแผนภูมิที่ 1



แผนภูมิที่ 1 : กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม " สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. ความสำคัญของภาษาไทย
2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. ปรัชญาการศึกษา
4. หลักจิตวิทยาการเรียนรู้
5. การสอนอ่าน
6. การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
8. ประวัติโรงเรียนปทุมวัน
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความสำคัญของภาษาไทย

ภาษาเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางสังคม และเศรษฐกิจ นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี ชีวิตทัศน์ โลกทัศน์ สุนทรียภาพ โดยบันทึกไว้เป็นวรรณคดีและวรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่ออนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

ภาษาไทยมีวิวัฒนาการต่อเนื่องมานับเป็นพันปี และมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าของชาติ พ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงประดิษฐ์อักษรไทย ลายสือไทยขึ้นเมื่อปี

พ.ศ. 1826 และอักษรไทยได้เปลี่ยนแปลงมาตามลำดับ ตกทอดมาเป็นอักษรไทยที่ได้ใช้อยู่ในปัจจุบันทำให้คนไทยมีอักษรของชาติไทยใช้ในการติดต่อ การบันทึกเรื่องราว การเรียนรู้ การดำเนินชีวิตในสังคม ฯลฯ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญ จำเป็นที่คนไทยทุกคนจะต้องศึกษาและฝึกฝนจนเกิดทักษะเพื่อใช้ติดต่อระหว่างคนไทยหรือชนชาติอื่น ที่รู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพในที่นี้จะได้ประมวลความสำคัญของภาษาไทยบางประการ ดังนี้ (นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด. 2547 : 10 - 12)

1. เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เมื่อเรามีความคิด มีอารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการ ฯลฯ และต้องการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการนั้น เราก็จะใช้ภาษาสื่อความหมายไปสู่ผู้อื่นด้วยการพูดและการเขียน รวมทั้งใช้ภาษาทำความเข้าใจในเรื่องราว ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ฯลฯ ของผู้อื่นด้วยการอ่าน การฟัง และการดู ภาษาที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันมักเป็นการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการ เช่น การพูดคุยสนทนา การพูดโทรศัพท์ การเขียน จดหมายส่วนตัว เป็นต้น

2. เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ความรู้และประสบการณ์อันมีคุณค่าของบรรพบุรุษได้มีการใช้ภาษาบันทึกและบอกเล่าสืบต่อ ๆ กันมา ผ่านยุคสมัยมารุ่นแล้วรุ่นเล่าคนรุ่นหลังจะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือศึกษาแสวงหาความรู้ประสบการณ์ และรับสิ่งที่เป็นประโยชน์มาพัฒนาตนเองและสังคมต่อไป

3. เป็นเครื่องมือเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมที่มีสันติสุขนั้น สมาชิกในสังคมต้องมีความเข้าใจอันดีต่อกันมีความร่วมมือร่วมใจกันทำงาน เพื่อพัฒนาสังคมให้มีความก้าวหน้าตามเป้าหมายร่วมกัน อย่างไรก็ตามการอยู่ร่วมกันในหมู่คนจำนวนมาก บางครั้งอาจมีปัญหาและอุปสรรคในการสื่อสาร อันเนื่องจากการใช้ภาษา ดังนั้นการใช้ภาษาไทยที่สื่อความหมายได้ชัดเจนไม่กำกวม เยิ่นเย้อ จะก่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีต่อกันเกิดความร่วมมือของคนในสังคม ไม่สร้างปัญหาและความแตกแยก ในสังคมเมื่อคนในสังคมมีความเข้าใจที่ดีต่อกันย่อมก่อให้เกิดสันติสุขในสังคม

4. เป็นเครื่องมือสร้างเอกภาพของชาติ สังคมจะเป็นปึกแผ่นมั่นคง และเจริญรุ่งเรืองเพราะคนในสังคมมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความรู้สึกผูกพันเป็นพวกพ้องกัน เพราะคนไทยมีภาษาไทยที่เป็นภาษากลางหรือภาษามาตรฐานใช้ร่วมกัน ภาษาไทยยังแสดงให้เห็นถึงชาติไทยมีอารยธรรม และมีความเจริญรุ่งเรืองมีภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ที่ใช้สื่อสารกันทำให้เกิดมีความสัมพันธ์ต่อกัน และเกิดความผูกพันเป็นเชื้อชาติเดียวกัน ภาษาไทยทำให้เกิดความเป็นเอกภาพของชาติ เป็นพลังสำคัญ ทำให้คนไทยเกิดความปรองดองร่วมมือกันที่จะพัฒนาชาติให้เจริญก้าวหน้ามั่นคงต่อไป

5. เป็นเครื่องมือช่วยจรรโลงใจ โดยธรรมชาติมนุษย์ทุกเพศทุกวันต้องการได้รับความจรรโลงใจในชีวิตอยู่เสมอ เด็กเล็ก ๆ ต้องการเสียงห่อหุ้ม เมื่อโตขึ้นฟังเสียงเพลงทั้งบรรเลงและทำนองย่อมทำให้เกิดความสำราญใจ อ่านหรือฟังนิทาน นิยาย บทกวี สารคดี บันเทิงคดี คำอวยพรสุภาพ ฯลฯ ซึ่งผู้ประพันธ์ได้สรรหาถ้อยคำอันประณีต ไพเราะ และมีข้อคิดที่ลึกซึ้งเป็นภาษาเรียบง่ายให้เกิดความจรรโลงใจทั้งผู้อื่น และผู้ฟัง

สรุป ภาษาไทยจึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต และความเป็นปึกแผ่นของสังคมไทย คนไทยจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทย ต้องทำความเข้าใจ ศึกษาหลักเกณฑ์ทางภาษา และฝึกฝนให้มีทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การสร้างความเป็นเอกภาพของชาติ และความจรรโลงใจเพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคมและประเทศชาติ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ได้กำหนดเป็นกรอบ และทิศทางการพัฒนาหลักสูตรภาษาไทยของสถานศึกษา เช่น เกี่ยวกับกลุ่มวิชาอื่น ๆ สถานศึกษาจะนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และเป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนให้เป็นแนวทางเดียวกันทั่วประเทศตามมาตรฐานการเรียนรู้ ลักษณะสำคัญของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรขั้นพื้นฐาน 2544 (กรมวิชาการ, 2545 : 14 - 15) ดังนี้

1. กำหนดสาระที่เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งเป็นแก่นความรู้ทางภาษาที่ผู้สอนต้องนำไปขยายรายละเอียด และจัดให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสภาพแวดล้อมในห้องเรียน ประกอบด้วย การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดี และวรรณกรรม

2. กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มวิชาและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นของแต่ละสาระ เพื่อระบุสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องเรียนและสมรรถฐานที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อันเป็นคุณภาพของผู้เรียน ที่ผู้สอนจะยึดเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้

3. กำหนดหลักสูตรช่วงชั้น ทั้งมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น โดยแบ่งเป็น 4 ช่วงชั้นคือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรทุกช่วงชั้นมิใช่เฉพาะช่วงชั้นที่สอนเท่านั้น เพื่อเห็นภาพการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

4. กำหนดเวลาตามความเหมาะสมในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 กำหนดเวลาเป็นรายปี ส่วนมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 กำหนดเวลาเรียนเป็นรายภาคและเป็นหน่วยกิต

สรุป ทั้งนี้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดเวลาเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 จัดเวลาเรียนเฉพาะวิชาภาษาไทย ใช้เวลาเรียนประมาณร้อยละ 50 เวลาเรียนตลอดปี 800 - 1000 ชั่วโมง ทั้งนี้ยังให้ความสำคัญต่อภาษาไทยมากขึ้น ภาษาไทยยังต้องฝึกฝนทบทวนอยู่เป็นประจำ เพื่อเป็นพื้นฐานในระดับสูง ซึ่งสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีดังนี้

สาระที่ 1 : การอ่าน สาระที่ 2 : การเขียน สาระที่ 3 : การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 : หลักภาษา และสาระที่ 5 : วรรณคดี และวรรณกรรม ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเน้นในสาระที่ 1 : การอ่าน เพราะผู้วิจัยมีความสนใจในการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

ปรัชญาการศึกษา

ปรัชญาการศึกษา คือ อุดมคติหรืออุดมการณ์อันสูงสุดซึ่งยึดเป็นหลักในการจัดการศึกษา เป็นแม่บทต้นกำเนิดความคิดในการกำหนดความมุ่งหมายของการจัดการศึกษา และเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาตลอดจนกระบวนการในการเรียนการสอน

ปรัชญาการศึกษามีลักษณะเป็นข้อความกะทัดรัด รวบรวมอุดมคติ อุดมการณ์ ความมุ่งหมายในการจัดการศึกษามากล่าวไว้อย่างกว้าง ๆ เพื่อแสดงถึงค่านิยมทางการศึกษาของชาติ รวมทั้งค่านิยมของ การศึกษาระดับสากล ซึ่งเป็นค่านิยมที่พึงปรารถนาของนักการศึกษาในทุก ๆ ประเทศ

สุนีย์ ภูพันธ์ (2546 : 57 - 59) สรุปว่า ในด้านการศึกษาปรัชญาได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. อธิบายถึงสภาพการณ์ของการศึกษาว่าอยู่ในสภาพอย่างไร
2. วิเคราะห์ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติของการศึกษาว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงไร
3. เปรียบเทียบแนวความเชื่อของตนกับแนวการจัดการศึกษาว่าแตกต่างกันอย่างไร โดยอาศัยการวิเคราะห์ วิเคราะห์ความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
4. เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการพัฒนาการศึกษาให้ดีขึ้น หรือกำหนดแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมกับการจัดการศึกษา

ลักษณะสำคัญของปรัชญาการศึกษา แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. แสดงให้เห็นหน้าที่และข้อผูกพันของสถาบันการศึกษา หมายถึง การแสดงเจตจำนง

เช่น

- 1.1 การศึกษาในประเทศไทยจัดขึ้นเพื่อใคร
- 1.2 การศึกษาก่อให้เกิดผลในการพัฒนาทางใด
2. แสดงให้เห็นถึงลักษณะของความรู้ที่ยึดเป็นหลักในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียน เช่น ลักษณะของความรู้หมายถึง

2.1 เป็นความรู้ประเภทอะไร

2.2 เมื่อเรียนแล้วจะนำไปใช้เพื่อประโยชน์อะไร

3. แสดงให้เห็นถึงลักษณะและคุณสมบัติของผู้ที่จบการศึกษาไปแล้วว่าจะเป็นคนที่มีคุณลักษณะ มีความรู้ ความคิด และค่านิยมเช่นไร

จากลักษณะสำคัญของปรัชญาการศึกษาดังกล่าวได้พัฒนาขึ้นเป็นปรัชญาการศึกษาสาขาต่าง ๆ โดยแต่ละสาขามีแนวความเชื่อแตกต่างกัน สรุปได้ดังนี้ (สุนีย์ ภูพันธ์. 2546 : 61 - 69)

1. ปรัชญาสาขาสารนิยม (Essentialism) เน้นเนื้อหาสาระทางวิชาการ มุ่งให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจความจริงในสิ่งที่สังคมเคยเชื่อและเคยปฏิบัติมาก่อน ไม่สร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ โดยผู้สอนจะพยายาม ชี้แจงและให้เหตุผลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนคล้อยตามความคิดและค่านิยมที่ครูนำมาด้วยวิธีเรียนแบบบรรยาย ผู้เรียนจดและจำ นำไปท่อง ประเมินผลด้วยความสามารถในการจำ เน้นพัฒนาการทางด้านสติปัญญา

2. ปรัชญาสาขาสังจิวานิยม (Perennialism) เน้นความเชื่อว่า “หลักการของความรู้จะต้องมีลักษณะจีรังยั่งยืนอย่างแท้จริง ฉะนั้นเราไม่สามารถทำอะไรให้แก่เด็กได้ดีไปกว่าการเก็บความจำในสิ่งที่ควรแก่การจำซึ่งเขาจะรู้สึกยินดีและพอใจเมื่อเขาโตเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นเนื้อหาของคณิตศาสตร์ ภาษา ตรรกวิทยา วรรณกรรมชั้นเอก และลัทธิคำสอนจะต้องนำมาให้ศึกษาและเรียนรู้ ไม่ว่ามันจะถูกนำไปใช้โดยตรงตามลักษณะวิชานั้น ๆ หรือไม่ก็ตาม และการจะได้มาซึ่งสิ่งเหล่านี้จะต้องฝึกฝนสติปัญญาเพิ่มเติมโดยการเรียนรู้ไวยากรณ์ ตรรกวิทยา และวาทศิลป์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นพบชีวิตที่มีความสุขและมีเหตุผลตามหลักของศาสนา

3. ปรัชญาสาขาพิพัฒนาการนิยม (Progressivism) เน้นความเชื่อว่า ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีทักษะความพร้อมที่จะปฏิบัติงานได้ด้วยตนเอง การสอนยึดความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก ผู้สอนจะไม่เน้นการถ่ายทอดวิชาความรู้แต่จะเป็นผู้คอยดูแลและให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในการสำรวจปัญหา ความต้องการ และความสนใจของตนเอง ส่งเสริมฝึกหัดทำโครงการต่าง ๆ ฝึกแก้ปัญหาโดยการอภิปรายซักถาม ถกเถียงกันเพื่อมุ่งเน้นให้รู้จักการตัดสินใจโดยอาศัยประสบการณ์และผลที่เกิดจากการทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งนี้โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีความสามารถที่จะควบคุมการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงตนเองให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4. ปรัชญาสาขาปฏิรูปนิยม (Reconstructionism) ปรัชญาสาขานี้จะมีลักษณะเหมือนกับปรัชญาสาขาพัฒนาการนิยม จะต่างออกไปเล็กน้อยตรงที่เน้นการพัฒนาตัวผู้เรียนเอง โดยมุ่งส่งเสริมความต้องการและตอบสนองความต้องการของตนเองด้วยการศึกษาค้นคว้าโดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับปัญหาของสังคม พร้อมทั้งหาข้อเสนอแนะและแนวทางในการปฏิรูปสังคม การประเมินผลจะวัดผลทางด้านวิชาการ วัดด้านพัฒนาการของผู้เรียนและทัศนคติเกี่ยวกับสังคมด้วย

5. ปรัชญาสาขาสภาพนิยม (Existentialism) เน้นการอยู่เพื่อปัจจุบัน เชื่อว่าคนเราจะอยู่ในสังคมได้จะต้องมีความสามารถในการปรับตัว สามารถเลือกเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ กล้าตัดสินใจที่จะเลือก ทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดและยอมรับผิชอบในสิ่งที่ตนทำ การเรียนการสอนยึดหลักให้ผู้เรียนได้มีโอกาสรู้จักตนเอง ผู้สอนกระตุ้นให้แต่ละบุคคลได้ใช้คำถามที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่ตนต้องการ ให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

สรุป จากการศึกษาปรัชญาการศึกษาขั้นต้น ผู้วิจัยเร่งเห็นความสำคัญที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยเรื่องการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม โดยสามารถสรุปปรัชญาการศึกษาได้ดังนี้คือ ปรัชญาการศึกษา ที่ประเทศไทยนำมาใช้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2535 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2544 ซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เป็นสังคมยุคข้อมูลข่าวสารที่สามารถ สื่อสารข้อมูลถึงกันได้ทั่วโลกบ้านเมืองมีความเจริญก้าวหน้ารัฐบาลให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา โดยได้ประกาศ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติขึ้นเป็นครั้งแรกทำให้กระบวนการจัดการศึกษายึดปรัชญาสาขาปฏิรูปนิยม (Reconstructionism) เป็นตัวหลัก และใช้ปรัชญาสาขาอื่น ๆ เช่น ปรัชญาสารนิยม ปรัชญาสภาพนิยม และอื่น ๆ เป็นตัวประกอบ โดยกำหนดให้สังคมเข้ามามีส่วนร่วม และกระจายอำนาจในการจัดการศึกษาไปให้สถานศึกษาเพื่อเป็นการพัฒนาสังคมใน แต่ละท้องถิ่นตามสภาพการณ์

หลักจิตวิทยาการเรียนรู้

1. จิตวิทยาการศึกษา

ครูผู้สอนมีบทบาทมากที่จะสอนภาษาให้ได้ผล ถ้าผู้สอนไม่เข้าใจหลักจิตวิทยาการเรียนรู้จะทำให้การเรียนการสอนไม่บรรลุเป้าหมาย ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจจิตวิทยาที่เกี่ยวกับผู้เรียน ดังต่อไปนี้ (วรภรณ์ เหลี่ยมไธสง. 2542 : 12 - 20)

1.1 จิตวิทยาการศึกษา (Educational Psychology) จิตวิทยาการศึกษา หมายถึงวิธีการและกระบวนการที่จะทำให้การศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จิตวิทยาที่สำคัญที่ครูผู้สอนต้องคำนึงถึง ได้แก่

1.1.1 ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) การเรียนการสอนภาษาไทยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลมาก เพราะนอกจากการใช้ภาษาของเด็กที่แตกต่างกันแล้ว สภาพแวดล้อมของเด็กมีส่วนสำคัญต่อการศึกษา เพราะเด็กบางคนเติบโตมาในกลุ่มที่มีได้ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลักในการดำรงชีวิตประจำวัน หรือเด็กบางกลุ่มใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกันย่อมมีทักษะในการใช้ภาษาต่างกัน และมีความสามารถในการรับรู้ที่ต่างกัน การสอนภาษาควรจะได้มีการทดสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนก่อนสอนเพื่อทราบความสามารถในการใช้ภาษาของแต่ละคน

1.1.2 ความพร้อมในการเรียนภาษา (Readiness) ความพร้อม คือ สภาพความเจริญเติบโตของร่างกายและความสนใจที่จะรับรู้สิ่งที่ครูสอนให้ ซึ่งองค์ประกอบของความพร้อมของเด็กมีดังนี้

1.1.2.1 วุฒิภาวะ (Maturation) คือ ความพร้อมที่จะรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ตามอายุของเด็ก ยิ่งมีอายุมากขึ้นความพร้อมที่จะรับรู้จะมีมากขึ้น

1.1.2.2 ประสบการณ์เดิม (Experience) หมายถึง ประสบการณ์ที่เด็กมีอยู่ก่อนที่จะรับรู้ สิ่งที่ครูสอนให้จะทำให้เด็กได้รับรู้เร็วขึ้น

1.1.2.3 ความสัมพันธ์ของบทเรียนกับตัว หมายถึง จัดบทเรียนที่มีธรรมชาติสัมพันธ์กับความสนใจของเด็ก เด็กจะรับรู้เร็วขึ้น

1.1.3 กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งมีผลมาจากการที่บุคคลได้รับประสบการณ์ที่มีผลต่อความเจริญงอกงามของบุคคลทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา บุคคลจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้

1.1.4 เป้าหมายของการเรียนรู้ (Purposeful Learning) การตั้งเป้าหมายของครูก่อนการสอนเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งเพื่อจะได้ดำเนินการสอนให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ เป็นการกระตุ้นความสนใจในบทเรียนให้มากขึ้น เมื่อนักเรียนรู้ว่าจุดมุ่งหมายของการเรียนคืออะไร เรียนแล้วจะได้รับสาระประโยชน์อย่างไร ดังนั้นครูผู้สอนต้องตั้งจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมไว้ในแต่ละบทเรียน วิธีที่ดีที่สุดอีกประการหนึ่ง คือ ให้นักเรียนช่วยกันตั้งเป้าหมายในการเรียนแต่ละเรื่องไว้

1.1.5 การเรียนรู้โดยการฝึกฝน (Law of Exercise) ภาษาไทยเป็นวิชาประเภททักษะ การเรียนรู้จึงไม่ได้หมายความว่า การมีเพียงความรู้ความเข้าใจภาษาที่เรียนเท่านั้น แต่หมายถึงการมีความสามารถใช้ภาษาที่รู้ได้อย่างเป็นอัตโนมัติ คล่องแคล่ว และชำนาญในทุกทักษะ คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้เกิดทักษะดังกล่าวครูสอนภาษาไทยจึงควรทราบ “กฎแห่งการฝึก” ของธอมไดค์ (Thorndike) ซึ่งมีใจความว่า “ถ้าได้มีการฝึกหรือกระทำซ้ำอยู่เสมอ จะทำให้สิ่งเร้าและการตอบสนองมีความสัมพันธ์กันอย่างมั่นคงขึ้น และการ

เรียนรู้จะคงอยู่ต่อไป” อย่างไรก็ตามกฎแห่งการฝึกนี้จะได้ผลดียิ่งขึ้นถ้าครูผู้สอนวิชาประเภททักษะจะได้คำนึงถึง “กฎแห่งการใช้และการไม่ใช้” หรือ “กฎแห่งการนำไปใช้” (The Law of Use and Disuse) ควบคู่ไปด้วยการฝึกทักษะ เพราะทักษะต่าง ๆ แม้จะฝึกฝนไว้แล้วเป็นอย่างไรดี ถ้าหากไม่นำเอาไปใช้บ่อย ๆ ในไม่ช้าก็อาจจะลืมเลือนหรือขาดประสิทธิภาพลงไปได้ ดังนั้นครูจึงควรหาโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาอยู่เป็นประจำจนเป็นนิสัย

1.1.6 การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) ซึ่งดิวอี้ (John Dewey) บิดาแห่งการศึกษาแผนใหม่ กล่าวว่า “คนเราเรียนรู้ด้วยการกระทำและด้วยอุปกรณ์การสอนที่มีประสิทธิภาพ” จากคำกล่าวนี้ได้ทำให้มีวิธีสอนหรือกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมอุปกรณ์ หรือสื่อการเรียนต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย ดังนั้นนักเรียนจึงควรเรียนด้วยการกระทำด้วยตนเองโดยใช้อุปกรณ์หรือสื่อต่าง ๆ การเรียนภาษาไทยจึงจำเป็นที่จะต้องฝึกบ่อย ๆ จนเกิดเป็นอัตโนมัติและนั่นคือการเรียนรู้ด้วยตนเอง ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะดังนั้นวิธีสอนหลาย ๆ วิธีโดยเฉพาะวิธีที่เน้นการฝึกด้วยการกระทำหรือกิจกรรมต่าง ๆ ควรจะนำมาปรับให้เข้ากับสภาพห้องเรียน นักเรียนก็สนุกสนานและมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทยด้วย

1.1.7 กฎแห่งผล (Law of Effect) ซึ่งธอร์นไดค์ (Thorndike) กล่าวว่าผลแห่งปฏิกิริยาตอบสนองใดเป็นที่พอใจ บุคคลย่อมกระทำการกิจกรรมนั้นซ้ำอีกแต่ผลของปฏิกิริยาใดไม่เป็นที่พอใจบุคคลจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำการปฏิกริยานั้นซ้ำอีกตามกฎข้อนี้ครูควรตรวจสอบผลการทำงานของนักเรียนเมื่อนักเรียนเห็นว่าครูทำงานจริงจัง และทราบผลการเรียนของตนออกมาสม่ำเสมอเห็นข้อดีและข้อด้อยของตนเอง ย่อมเกิดกำลังใจที่จะแก้ไขข้อบกพร่องของตน และแสวงหาวิถีทางที่ถูกต้องในทางภาษาต่อไป

1.1.8 กฎแห่งการนำไปใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้จะเกิดผลดีเมื่อนำความรู้นั้นไปใช้ วิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ ความแน่นแฟ้นในเนื้อหาวิชานั้นอยู่กับการฝึกฝนและการนำไปใช้ ถ้าฝึกฝนไว้ดีแล้วแต่ไม่มีโอกาสใช้ก็จะลืม ในการจัดการเรียนการสอนควรให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนบ่อย ๆ เพราะเมื่อนักเรียนได้ฝึกฝนบ่อย ๆ จะเกิดความรู้คล่องแคล่วหรือเกิดทักษะ เช่น ให้นักเรียนฝึกพูดข้อความสั้น ๆ บ่อย ๆ นักเรียนจะเป็นคนที่กล้าพูดให้คนฟังรู้เรื่อง

1.1.9 กฎแห่งแรงจูงใจ (Law of Motivation) ภาษาไทยเป็นวิชาที่นักเรียนมักไม่ให้ความสนใจหรือให้ความสนใจน้อย เพราะนักเรียนต่างคิดว่าเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วใช้อยู่เป็นประจำ ดังนั้นการสอนที่จะได้ผลต้องอาศัยแรงจูงใจเป็นสำคัญ แรงจูงใจที่สำคัญที่จะทำให้การเรียนรู้คือ

1.1.9.1 บุคลิกภาพของครู

1.1.9.2 วิธีสอน

1.1.9.3 ความสำเร็จผลในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.1.9.4 การยกย่องชมเชยหรือการตำหนิ

1.1.9.5 สื่อการเรียน

1.1.9.6 การได้มีโอกาสร่วมกิจกรรม

1.1.9.7 การได้มีโอกาสดำเนินการอย่างที่ดีให้แก่ผู้อื่น

1.1.9.8 ผลงานที่มีโอกาสได้รับการเผยแพร่

1.1.10 การเสริมกำลังใจ (Reinforcement) การเสริมกำลังใจ เป็นการทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจที่ตนทำอะไรถูกต้องเหมาะสมแล้วได้รับคำชมเชย การเสริมกำลังใจทำได้โดยการพูดคุยยกย่อง ชมเชย การให้รางวัล การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและการสนับสนุนให้ทำเมื่อทราบว่านักเรียนมีความสามารถ

1.2 จิตวิทยาพัฒนาการ (Development Psychology) จิตวิทยาพัฒนาการ (กรรณิการ์ พวงเกษม, 2533 : 34 - 44) คือ การศึกษาเกี่ยวกับความเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา การเรียนการสอนจะให้ได้ผลดีครูจำเป็นต้องรู้พัฒนาการของเด็กจะได้ปรับการสอนให้ได้ผล พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งมีอายุระหว่าง 6 - 12 ปี ตามหลักพัฒนาการจะจัดเป็น 2 ระดับ ระดับอายุ 2 - 10 ขวบ เป็นวัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) เด็กวัยตอนปลายหรือวัยรุ่น (Later Childhood)

1.2.1 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood)

1.2.1.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Development) พัฒนาการของวัยนี้จะลดลงคือ จะเจริญเติบโตอย่างช้า ๆ และสม่ำเสมอซึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางสภาพโภชนาการ ความสนใจในการเล่นกลางแจ้ง การฝึกทักษะในการใช้อวัยวะเคลื่อนไหวและการไม่มีอวัยวะบกพร่อง

1.2.1.2 พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)

อายุ 7 ขวบ ยังมีความสนใจสั้น การมอบหมายงานให้ทำควรมอบหมายให้ทำทีละน้อยมอบให้ทำทีละขวบหมัด มีความสนใจสิ่งต่าง ๆ ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร ช่างสังเกต มีความพยายามทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จ มีความสนใจในการเล่นสมมุติ

อายุ 8 ขวบ เด็กวัยนี้มีช่วงความสนใจได้นานกว่าระยะต้น มีความสนใจที่จะทำงานให้เสร็จตามคำแนะนำ เข้าใจและสามารถทำตามคำสั่งของผู้อื่นได้

1.2.1.3 พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

อายุ 7 ขวบ เด็กวัยนี้อารมณ์หงุดหงิด เวลาไม่พอใจจะหลบหนีจากสถานการณ์ที่ทำให้โกรธ มีความอยากรู้อยากเห็น เวลามีความเครียดจะแสดงออกโดยการกัดเล็บ แก้วงเท้า กัดดินสอ

อายุ 8 ขวบ ชอบดินรนต์ต่อสู้ การกระทำต่างๆ มักขาดความตรึกตรองให้รอบคอบ เด็กหญิงและเด็กชายเริ่มไม่ถูกกัน ชอบฟังผู้ใหญ่คุยกัน ต้องการความรักและอยากอยู่ใกล้พ่อแม่ มีความรู้สึกอยากเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ รู้สึกน้อยใจต่อคำวิจารณ์ รู้จักเห็นใจผู้อื่น

1.2.1.4 พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

อายุ 7 ขวบ เด็กวัยนี้จะนิยมชมชอบบุคคลอื่นที่ไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิกในครอบครัว เป็นคนเจ้าอารมณ์ หงุดหงิดง่ายชอบอยู่คนเดียว หนีโลก ไม่สู้เหตุการณ์

อายุ 8 ขวบ เด็กวัยนี้ชอบต่อสู้กับทุกสิ่ง ชอบเอาชนะสิ่งต่างๆ มักจะมีเพื่อนคู่ใจ ชอบเล่นกับเพื่อนแบบเดียวกันและวัยเดียวกัน

1.2.2 เด็กวัยตอนปลายหรือวัยแรกเริ่ม (Later Childhood)

1.2.2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Psychology Development) ระยะนี้ร่างกายของเด็กเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วพอๆ กับวัยทารกส่วนต่างๆ ของร่างกายเจริญไม่พร้อมกัน การเคลื่อนไหวของเด็กวัยนี้ดูเกร็งก้าง เนื่องจากร่างกายของเด็กเจริญไม่ได้สัดส่วน

1.2.2.2 พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development) เด็กวัยนี้มีความหงุดหงิดกังวลกับมือเท้า แขนขา ที่ยาวขึ้นอย่างรวดเร็ว ดูเกร็งก้าง กังวลกับการเปลี่ยนแปลงทางเพศ กังวลต่อการพัฒนาการเร็วหรือช้ากว่ารุ่นเดียวกันทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่เหมือนกับผู้อื่น

1.2.2.3 พัฒนาการทางสังคม (Social Development) เด็กวัยนี้จะปลีกตัวออกจากบุคคลในครอบครัว จะชอบอยู่ในหมู่เพื่อน ๆ และมีความเห็นว่าหมู่คณะมีความสำคัญสำหรับเขามาก จึงมีการแต่งตัว พูดยา และนิยมสิ่งต่างๆ เหมือนเพื่อน จะเริ่มหัดเป็นตัวของตัวเอง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่เข้ามายุ่งเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของเขา ชอบความเป็นอิสระ มักเชื่อความคิดของตนเอง

1.2.2.4 พัฒนาการทางสติปัญญา (Mental Development) เด็กวัยนี้สามารถใช้เหตุผล เข้าใจความหมายในการพูดได้ถูกต้อง สามารถใช้คำจำกัดความที่เป็นนามธรรม สนใจการเล่นทางปัญญา สนใจสิ่งต่างๆ ได้นานขึ้น ฟังเหตุผลของผู้ใหญ่และต้องการให้ผู้ใหญ่ฟังเหตุผลของตนบ้าง มีความคิดความสามารถที่จะคิดโครงการและสามารถดำเนินการด้วยตนเอง

ได้โดยไม่ต้องอาศัยการนำของผู้ใหญ่ เริ่มมีความสนใจปัญหาสังคมและโลกภายนอก ชอบอภิปรายแสดงความคิดเห็นมีความคิดสร้างสรรค์

2. จิตวิทยาการอ่าน

จิตวิทยา (Psychology) เป็นวิชาหรือศาสตร์แขนงหนึ่งที่ว่าด้วยจิต (เดโช สนวนานนท์, 2512 : 203) กล่าวว่า “จิตวิทยา คือ ศาสตร์แขนงหนึ่งซึ่งศึกษาถึงเรื่องราวของพฤติกรรมของมนุษย์” การนำวิชาจิตวิทยามาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมและประสบการณ์ของมนุษย์ ช่วยให้การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้กับเด็กและผู้ใหญ่ประสบผลสำเร็จ ดึงดูดความสนใจทำให้มีนิสัยรักการอ่านนั้น ผู้จัดทำกิจกรรมควรได้ศึกษาจิตวิทยาในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความพร้อม ความสนใจ และความต้องการของเด็กเล็ก เด็กวัยรุ่น และผู้ใหญ่ เพื่อเป็นแนวการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้อ่านแต่ละวัย ซึ่งมีความพร้อม ความสนใจ และความต้องการแตกต่างกัน

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542 : 37) กล่าวถึง การศึกษาทางจิตวิทยา พบว่า ความสนใจและความต้องการในการอ่านของผู้อ่านแต่ละเพศและแต่ละวัยแตกต่างกัน นอกจากนั้นความสามารถในการอ่านของผู้อ่านแต่ละวัยก็แตกต่างกันด้วยเช่นเดียวกัน แต่ความสามารถในการอ่านนั้นสามารถฝึกฝนได้เมื่อเกิดความพร้อม เพราะการอ่านเป็นทักษะอย่างหนึ่ง การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่ดีควรจะให้เหมาะกับวัย ความรู้ และประสบการณ์ของผู้อ่าน และเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการมีสิ่งเร้าตามหลักของทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นแรงจูงใจหรือกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความพึงพอใจ สนใจอยากเข้าร่วมกิจกรรมการอ่านด้วยความเต็มใจของตนเอง โดยไม่เป็นการถูกบังคับจะทำให้ผู้อ่านได้รับความสำราญใจ เกิดความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน และขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน มีการเร้าทางภาษา และเร้าจักษุประสาทให้เกิดความตื่นเต้น ทำให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น การเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอจะทำให้ผู้อ่านมีความสามารถในการอ่านมากขึ้น

การสอนอ่าน

1. ความหมาย

การอ่าน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2538 : 941) หมายถึง การอ่านคือว่าด้วยตัวหนังสือ ออกเสียงตามตัวหนังสือ หรือเข้าใจความหมายจากตัวหนังสือ สังเกต หรือพิจารณาเพื่อให้เข้าใจ

การอ่าน (ประทีป วาทิกทินกร, 2542 : 2) หมายถึง การอ่านคือการรับรู้ข้อความในข้อเขียนของตนเอง และของผู้อื่น รวมทั้งการรับรู้เครื่องหมายสื่อสารต่าง ๆ เช่น เครื่องหมายจราจรและเครื่องหมายที่แสดงในแผนภูมิต่าง ๆ

ความสำคัญของการอ่าน (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2542 : 2) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและช่วยสนองความอยากรู้ อยากเห็นอันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ในทุกเรื่อง ซึ่งมีอยู่ในทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภท โดยเฉพาะความอยากรู้ ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ในโลกนี้มีทั้งข่าวดีและข่าวร้ายอาทิ เช่น มีข่าวความบันเทิง ข่าวความสุข ความทุกข์ ข่าวความสำเร็จ ข่าวโศกนาฏกรรม การเกิดอัคคีภัย อุทกภัย เป็นต้น การอ่านมากจะทำให้จดจำเป็นบทเรียนได้ ไม่ว่าจะเป็นการฉลอลงให้ซื้อสินค้าอุปโภค บริโภค โรคและ หลอดลงให้ไปทำงานต่างประเทศ เป็นต้น

ผู้อ่านจะประสบความสำเร็จทางการอ่านมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้

1. วุฒิภาวะ หมายถึง กระบวนการเจริญเติบโตตามลำดับขั้นการอ่านจะขึ้นอยู่กับระดับวุฒิภาวะของผู้อ่าน วุฒิภาวะเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อระดับการอ่านและความรวดเร็วในการอ่าน โดยทั่วไปแล้วผู้มีวุฒิภาวะสูงย่อมอ่านได้ดีกว่าผู้ที่มีวุฒิภาวะต่ำ
2. อายุ เด็กที่มีอายุมากขึ้นจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าและเร็วกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า โดยทั่วไปแล้วความสามารถในการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามวัยจนถึงอายุ 20 - 25 ปี
3. เพศ ความแตกต่างระหว่างเพศ เด็กหญิงจะอ่านได้ดีกว่าเด็กชายเป็นส่วนมาก
4. ประสบการณ์เดิม อิทธิพลของประสบการณ์เดิมที่มีต่อการอ่านอย่างหนึ่งอย่างใด มีผลต่อการอ่านใหม่ ซึ่งมีการถ่ายโยงที่ทำให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ดีและรวดเร็ว
5. สมรรถวิสัย หมายถึง ขีดจำกัดสูงสุดของความสามารถซึ่งอาจวัดได้จากแบบทดสอบเชาว์ปัญญา และแบบทดสอบความถนัด เด็กที่มีสติปัญญาปกติ IQ จะอยู่ในระหว่าง 90 - 109 ถ้าเด็กมี IQ ต่ำกว่านั้นจะเป็นพวกอ่านช้า เรียนช้า คือ IQ ประมาณ 75 - 90
6. ความบกพร่องทางร่างกาย อวัยวะซึ่งได้แก่ สมอง ตา และอวัยวะที่ช่วยในการแปลงเสียง ส่วนมากเกี่ยวข้องกับการอ่านด้วย หากอวัยวะเหล่านั้นบกพร่องไปย่อมมีผลต่อการอ่านด้วย
7. การจูงใจ เป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดกิจกรรม ช่วยให้การแสดงพฤติกรรมมีจุดมุ่งหมายแน่นอน การจูงใจ เช่น วัสดุที่ใช้ในการอ่าน ความสนุกสนานของสิ่งที่อ่าน แรงจูงใจ ใฝ่อ่าน ซึ่งหมายถึง ความสนใจและการทราบผลของการอ่าน

สรุป การอ่านนั้น ผู้อ่านจะประสบความสำเร็จมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ 2 ด้าน คือ ด้านของตัวผู้อ่านเอง มีความพร้อมในด้านวุฒิภาวะ อายุ สมรรถวิสัยความบกพร่องทางกายมากน้อยเพียงใด และด้านสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้อ่าน เอื้อให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จได้เพียงใด ได้แก่ การจูงใจ

2. การสอนสะกดคำ

การสอนสะกดคำควรทำจริงจังเมื่อนักเรียนขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพราะเด็กในช่วงนี้สามารถเขียนได้ดีขึ้นแล้วโดยเริ่มจากคำมูลฐาน คำจากบทเรียนต่างๆ การสอนสะกดคำจะเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพถ้าหากผู้สอนได้ดำเนินการตามวิธีดังนี้ (วรภรณ์ เหลี่ยมไธสง, 2542 : 14)

2.1 ให้มีหลักการโดยยึดคำที่ว่านักเรียนควรได้สะกดคำที่เขาต้องการคัดคำที่ใช้บ่อย และคำที่เขาสนใจ เพื่อจำเพิ่มพูนความสามารถให้แก่ตนเองในการสะกดคำ

2.2 กระบวนการสะกด ก่อนที่จะสะกดนักเรียนควรได้มีโอกาสสะกดคำต่าง ๆ ก่อนและออกเสียง แปลความหมายได้ก่อนที่จะเขียน และต้องมีการฝึกแยกเสียงพยางค์ คำ ต่อจากนั้นจึงเป็นการหลับตานึกและมองซ้ำ และให้เกิดความทรงจำได้ก่อนจึงให้สะกด กิจกรรม เหล่านี้ควรทำซ้ำๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ

3. จุดประสงค์

การเรียนการสอนภาษาไทยมุ่งให้นักเรียนพัฒนาการทางภาษา ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ตามควรแก่วัย เห็นคุณค่าของภาษา สามารถใช้เป็นเครื่องมือ สื่อ ความคิดความเข้าใจ แสวงหาความรู้ และมีเหตุผล จึงต้องปลูกฝังให้มีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ ศูนย์พัฒนาหลักสูตร. 2539)

3.1 มีทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยมีความรู้ ความเข้าใจใน
หลักเกณฑ์ อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา

3.2 สามารถใช้ภาษาติดต่อสื่อสาร ทั้งการรับรู้และการถ่ายทอด ความรู้สึนึกคิด
อย่างมีประสิทธิภาพ และสัมฤทธิ์ผล

3.3 สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้อง เหมาะสมกับกาลเทศะของบุคคล ตลอดจนสามารถใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์ได้

3.4 นิยักรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่าน และใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชน และแหล่งความรู้อื่นๆ

3.5 สามารถใช้ประสบการณ์จากการเรียนภาษาไทย ในการคิด ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล

3.6 มีความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนวิชาภาษาไทย และวรรณคดี
ทั้งทางค่าน วัฒนธรรมประจำชาติ และการส่งเสริมความงดงามในชีวิต

4. การสอนทักษะการอ่าน

ปัจจุบันทักษะการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวันมากขึ้น นักเรียน นักศึกษา จำเป็นต้องใช้ทักษะการอ่าน เพื่อการศึกษาหาความรู้วิทยาการแขนงต่าง ๆ แม้เมื่อจบการศึกษา แล้วการอ่านก็ยังเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันต่อไป ดังนั้นการสอนจึงต้องปูพื้นฐานให้ถูกต้อง และดีพอที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิต

การอ่าน คือ การแปลสัญลักษณ์ที่เขียนหรือพิมพ์ ให้มีความหมายออกมาสัญลักษณ์ ในภาษาไทย คือ คำ ข้อความ จึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการสอนอ่านแก่เด็กแรกเรียน นักเรียน จะต้องเข้าใจความหมายและนำไปใช้ในการ ฟัง พูด และเขียน ได้ถูกต้อง (ทักษิณี สุภเมธิ, : ม.ป.ป.)

4.1 หลักสำคัญที่ควรคำนึงในการสอนอ่าน

- 4.1.1 ครูควรคำนึงถึงความพร้อมของนักเรียน นักเรียนมีความสามารถในการอ่านอาจมาจากพื้นฐานทางบ้าน สภาพการสอนอ่านในชั้นประถม
- 4.1.2 ครูควรคำนึงถึงความพร้อมแตกต่างระหว่างบุคคล
- 4.1.3 นักเรียนมีความสนใจในการอ่านแตกต่างกัน บางคนชอบอ่านหนังสือทุกประเภท ทุกโอกาส แต่บางคนสนใจบางประเภท และช่วงของความสนใจก็แตกต่างกัน
- 4.1.4 ในการสอนอ่านครูควรคำนึงถึงการที่จะมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการอ่าน
- 4.1.5 ฝึกในด้านการจับหนังสือ ท่าทาง การรู้จักเลือกหนังสืออ่าน
- 4.1.6 ฝึกในด้านความเร็วในการอ่าน และอ่านให้ถูกวิธี
- 4.1.7 หลังจากที่ได้ฝึกอ่านแล้ว ควรมีกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น ให้เขียนแสดงความคิดเห็นให้ตอบคำถามจากเนื้อหาที่อ่าน ให้ออกมาสรุปเรื่องราวที่อ่าน

สรุป การสอนทักษะการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวันมากขึ้น นักเรียน จำเป็นต้องใช้ทักษะการอ่าน เพื่อการศึกษาหาความรู้วิทยาการแขนงต่าง ๆ แม้เมื่อจบการศึกษา แล้วการอ่านก็ยังเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันต่อไป ดังนั้นการสอนจึงต้องปูพื้นฐานให้ถูกต้อง และมีความเหมาะสมกับเด็กในวัยต่าง ๆ

5. วิธีที่ใช้ในการสอนอ่าน

การสอนอ่านสำหรับเด็กที่ยังไม่เรียนหนังสือ ให้สามารถอ่านและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด หรือคำพูดออกมาเป็นตัวหนังสือ นับตั้งแต่เริ่มมีการสอนหนังสือไทยมาจนถึงปัจจุบันมีวิธีการสอนหลายวิธี ดังนี้ (นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด, 2547 : 17 - 18)

5.1 วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ (Spelling Approach) คือ การสอนที่ถือว่าคำประกอบด้วยรูปและเสียงของพยัญชนะ วรรณยุกต์ ตัวสะกด ฯลฯ เวลาสอนอ่านแทนที่จะอ่านเป็นคำๆ มีความหมายเลยทีเดียวก็น่าจะต้องไล่พยัญชนะ สระ ฯลฯ ให้ออกเสียงได้ถูกต้องเป็นคำๆ อีกทีหนึ่ง เป็นการช่วยให้อ่านคำได้เพราะผู้อ่านรู้จัก พยัญชนะ สระ ตัวสะกด แล้วใช้เสียงช่วยพาไป เช่น จาน นักเรียนจะสะกดว่า จ --- ำ --- จา จา -- น -- จาน หรือ จ -- ำ -- น -- จาน

วิธีช่วยให้เด็กรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียนลำดับตัวอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้ชัดเจน และเขียนคำนั้นได้ถูกต้อง

5.2 วิธีสอนแบบเทียบเสียง (Phonic Approach) วิธีนี้ยึดการเทียบเสียงสระหรือสระและตัวสะกด เป็นหลักในการอ่านเพื่อประโยชน์ในการเทียบเสียงหัดอ่าน เช่น อา ขา กา มา นา ตา มีเสียง อา เหมือนกัน ตี มี ปี สี รี ชี มี มีเสียง อี เหมือนกัน เมื่อผันได้แล้วนำคำที่อ่านได้มาเรียงเป็นประโยค เช่น กา ตี ตา สี อา มี นา ตี การสอนคำที่มีตัวสะกด ก็ใช้วิธีเทียบเสียงเช่นเดียวกัน จาน นาน วาน มีเสียง อาน วัน มัน จัน มีเสียงอันตามปกติการสอนเทียบเสียงบ้างก็เรียกรวมๆ กันไปว่า แจกลูกเทียบเสียง หรือผันอักษร เพื่อประโยชน์ในการเทียบเสียงหัดอ่านเป็นส่วนใหญ่ ส่วนการสอนสะกดคำนั้น เพื่อประโยชน์ในการหัดเขียน เขียนให้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ และการสอนสะกดคำก็มีประโยชน์ในการช่วยให้เด็กอ่านได้ดีเช่นกัน เพราะฉะนั้นในการสอนเทียบเสียงหรือสะกดคำแต่ละครั้ง ครูจึงควรมีความมุ่งหมายอยู่ในใจก่อนว่า สอนเพื่อให้อ่านหรือสอนเพื่อให้เขียน แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งการสอนอ่านและการสอนเขียนก็จะสอนแยกจากกันโดยอิสระไม่ได้

5.3 วิธีสอนแบบมาตรฐาน (The Baste Method) วิธีนี้ได้แบบอย่างมาจากการสอนภาษาต่างประเทศ โดยยึดหลักว่าในชีวิตประจำวันนั้น คนเราสื่อความหมายกันเป็นประโยคและคำ จึงจะทำให้เข้าใจตรงกัน การสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของภาษาก็คือ สอนให้เป็นประโยคและคำเลยทีเดียวก่อน โดยคัดเลือกประโยคและคำที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียนมาให้อ่านและเขียนแยกออกได้เป็น 2 วิธี

5.3.1 สอนเป็นคำ (Word Approach) คือให้นักเรียนดูรูปภาพแล้วมีคำอธิบายได้ภาพ การสอนด้วยวิธีนี้ เป็นการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยตา ระหว่างคำกับภาพโดยคาดหวังว่านักเรียนเห็นบ่อยๆ จะจำคำได้ภาพได้ นอกจากนั้นการอ่านคำที่มีภาพประกอบย่อมดึงดูดใจเด็กได้ดีกว่าอ่านตัวหนังสือเฉยๆ

5.3.2 การสอนเป็นประโยค (Sentence Approach) คือ การนำข้อความที่เป็นประโยคมาให้นักเรียนอ่าน โดยเลือกประโยคที่มีความหมาย หรือมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนหรือเกิดจากคำบอกเล่า คำพูดของผู้เรียนมาเขียนให้อ่าน การสอนวิธีนี้เป็นไปตามความเชื่อของ

นักจิตวิทยาที่เชื่อว่า เด็กมีคุณสมบัติพิเศษ ซึ่งจะผิดแปลกไปจากผู้ใหญ่อยู่ประการหนึ่ง ซึ่งจะแสดงออกได้โดยการทดลองเด็ก ไม่ใช่จะอ่านได้เฉพาะคำๆ เดียวเท่านั้น แม้ประโยคยาวๆ ก็อ่านได้ ถ้าครูลองเขียน คือ เมื่อเด็กเห็นสิ่งใดก็จะถ่ายภาพนั้นไว้ทั้งภาพ เปรียบเสมือนเราถ่ายรูปลงบนฟิล์ม ฉะนั้นเมื่อได้เห็นสิ่งใดใหม่จะนำเอามาเปรียบเทียบกับภาพเก่าการนำเอาการสอนเป็นคำและเป็นประโยคมาสอนเด็ก เรียกว่า การสอนแบบมาตรฐานหรือการสอนแบบเบสิค (The Basic Method) ซึ่งถือว่าเป็นการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน

5.4 วิธีสอนแบบผสม หมายถึง การนำวิธีสอนเป็นคำและเป็นประโยคมาเป็นบันไดขั้นต้นเสียก่อน แล้วจึงสอนด้วยวิธีเทียบเสียง แจกลูก เมื่อเริ่มสอนด้วยหนังสือประเภทที่สอนเป็นคำและประโยคก่อน โดยไม่คำนึงถึงหลักเกณฑ์ใด ๆ ในเรื่องการผสมหรือการแจกลูกให้มากจนสังเกตเห็นว่าเด็กคุ้นกับการแยกคำเป็น สระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์แล้ว จึงนำเอาหนังสือแบบเรียนประเภทเทียบเสียง แจกลูกเข้ามาสมทบเรียนด้วยหนังสืออ่านเป็นคำและเป็นประโยคก็กลายเป็นภาพเป็นแบบสอนอ่านไป จากนั้นก็จะนำเอาหนังสือแบบสอนอ่านอื่นๆ ให้นักเรียนอ่านต่อไปได้เลย

สรุป วิธีการสอนอ่านสำหรับเด็กที่ยังไม่เรียนหนังสือ ให้สามารถอ่านและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด มีวิธีการสอนหลายวิธีการสอนหลายวิธีที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คือ วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ วิธีสอนแบบเทียบเสียง วิธีสอนแบบมาตรฐาน และวิธีสอนแบบผสม

6. ปัญหาในการสอนอ่าน

ในการสอนอ่านนั้นมี 2 แบบ คือ การอ่านออกเสียงและอ่านในใจ ปัญหาที่พบบมากที่สุดคือการอ่านออกเสียง ส่วนการอ่านในใจเท่าที่พบมักจะ ได้แก่ อ่านซ้ำมาก อ่านข้าม อ่านเก็บ ความไม่ครบ อ่านแล้วจับใจความไม่ได้ เวลาอ่านทำปากขมขมิบ และเวลาอ่านต้องใช้นิ้วชี้ทุกคำที่อ่านปัญหาการอ่านออกเสียงมีหลายประการ คือ (กรรณิการ์ พวงเกษม, : 2535)

6.1 อ่านไม่ออกโดยมากมักจะ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 2 ที่ยังจำหลักเกณฑ์ในการสะกดคำต่างๆ ไม่ได้ เช่น

6.1.1 อ่านคำที่ใช้อักษรต่ำและอักษรสูงที่มีวรรณยุกต์ เช่น ฟ้า ฟา นำ ทำ ฯลฯ

6.1.2 คำที่ประสมกับสระประสม เช่น เปลือก เปลี่ยน เหมือน ฯลฯ

6.1.3 คำที่ใช้ตัวสะกดไม่ตรงตามตัวสะกด เช่น พืช เมฆ บริเวณ สมบัติ ฯลฯ

6.2 อ่านคำผิด ลักษณะที่อ่านผิดส่วนมากมีดังนี้

6.2.1 อ่านคำที่มีอักษรนำผิด เช่น ผลิต (ผะ - หลิต) อ่าน ผลิต ปรับปรา (ปะ - รำ - ปะ - รา) อ่าน ปรับปรา ขมุขมัว (ชะ - หมุก - ชะ - หมัว) อ่าน ขมุขมุขมัว ฯลฯ

6.2.2 คำพ้องรูป เช่น เผลา - เผลา (เพ - ลา) อ่านว่า เผลา แหน - แหน (แหน) อ่านออกเสียง น สะกด ทั้งสองคำ พลี - พลี (พะ - ลี) อ่านออกเสียง พลี อ่านเป็น ล ควบทั้ง 2 คำ

6.2.3 อ่านคำหรือข้อความที่มีเครื่องหมายประกอบผิด เช่น คำที่มีเครื่องหมาย ไปยาลน้อย (๙) เครื่องหมายไปยาลใหญ่ (๙๑) โปรดเกล้าฯ อ่านว่า โปรดเกล้า ไปยาลน้อย การอ่านที่ถูกต้อง คือ โปรดเกล้าโปรดกระหม่อม ในห้องเรียนมีกระดานดำ พัฒม ชั้น ๙๑๙ อ่านผิดว่าในห้องเรียนมีกระดานดำ พัฒม ชั้น ไปยาลใหญ่ ที่ถูกต้องอ่านว่า ในห้องเรียนมี กระดานดำ พัฒม ชั้น ละ

6.2.4 อ่านแยกคำหรืออ่านแบ่งวรรคตอนผิด มีลักษณะดังนี้

6.2.4.1 แยกคำผิด เช่น โจนด (ละ - โหนด)อ่านผิดเป็น โจ - นด

6.2.4.2 แยกพยางค์ผิด เช่น เพลงเขมรอกโครง (ชะ - เหมน - อก - โครง) อ่านผิดเป็น เพลง - เขม - รอก - โครง

6.2.4.3 อ่านแบ่งวรรคตอนผิด เช่น ข้อความที่อยู่ในวงเล็บ คือข้อความ ขยายหรือรายละเอียดซึ่งตัดออกแล้วไม่ทำให้เสีย ใจความเดิมจะเหลือข้อความดังนี้ ที่ถูกต้องควรอ่านว่า ข้อความที่อยู่ในวงเล็บ คือ ข้อความที่ขยายหรือรายละเอียดซึ่งตัดออกแล้วไม่ทำให้เสียใจความเดิม

6.2.5 อ่านออกเสียงผิดมีลักษณะดังนี้

6.2.5.1 อ่านคู่ตัว ออกเสียงพยัญชนะตัวหนึ่งเป็นพยัญชนะอีกตัวหนึ่ง เช่น เราไปเที่ยวภูเขาสนุกมาก อ่านว่า เราไปเที่ยวภูเขาสนุกมาก มองเห็นอาหารเป็นคำๆ อยู่ในจาน อ่านว่า มองเห็นอาหารเป็นคำๆ อยู่ในจาน

6.2.5.2 ออกเสียงคำที่ใช้ ร เป็น ล เช่น โรงเรียน เป็น โลงเรียน เรียบร้อย เป็น เลียบล้อย รื่นเร้ง เป็น ลื่นเล้ง ฯลฯ

6.2.5.3 ออกเสียงคำควบกล้ำผิด เช่น ปรับปรุง อ่าน ปับปุง คลาน อ่านคาน แกว่งไกว อ่าน แฝ่งไฟ หรือ แก่งไก

6.2.5.4 ออกเสียงคำผิดตามลักษณะของภาษาถิ่นเช่นเดียวกับการพูด เช่น นักเรียนที่พูดภาษาถิ่นอีสาน อ่านข้อความ เขียนหนังสือ ว่า เขียนหนังสือ นักเรียนที่พูดภาษาไทยถิ่นใต้ อ่านข้อความ ดาพบงใหญ่ ว่า ดาพบฮูใหญ่ นักเรียนที่พูดภาษาไทยถิ่นเหนือ อ่านข้อความ เขาเดินไปพบช้าง ว่าเขาเดินไปพบจ้าง เป็นต้น

6.2.5.5 ออกเสียงคำที่มาจากภาษาต่างประเทศผิด เช่น อ่านคำ คอมพิวเตอร์ ตามรูปคำที่ สะกด คือ คอม - พิว - เตอ ที่ถูกต้องอ่านว่า คอม - พิว - เตอ

6.2.5.6 ใช้น้ำเสียงไม่เพราะกับเนื้อหาที่อ่าน เช่น ฉันจะซื้อลูกม้าสักตัว
หนึ่ง นักเรียนจะอ่านออกเสียงตามรูปคำที่มองเห็น ที่ถูกต้องออกเสียงอ่านว่า ฉันจะซื้อลูกม้า
สักตัวหนึ่งขโมยดอกไม้อีละซี่ ต้องอ่านออกเสียงว่า ขโมยดอกไม้อีละซี่ เธอมาถึงเมื่อไร ต้องอ่าน
ออกเสียงว่า เธอมาถึงเมื่อไหร่ เป็นต้น

6.2.5.7 อ่านลากเสียง ขานคาน โดยมากเน้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
ที่ 1 จะอ่านออกเสียงในลักษณะเช่นนี้ เมื่อให้อ่านพร้อม ๆ กัน คือ จะลากเสียงยาว หลังจากอ่าน
คำแต่ละคำ ม้า - แ - ตัวหนึ่ง เป็นต้นการอ่านลากเสียงหรือขานคาน ทำให้เกิดผลเสียหลาย
ประการ เช่น ทำให้เกิดคิซ้า ความคิดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องไม่ต่อเนื่องกัน ถ้าไม่แก้ไขจะติดเป็นนิสัย
ทำให้เสียบุคลิกภาพในการอ่าน และทำให้เป็นคนเฉื่อยชา

6.2.5.8 อ่านซ้ำ ทั้งอ่านในใจและอ่านออกเสียง ใช้เวลาในการอ่านข้อ
ความแต่ละบรรทัดนานเกินไป โดยเฉพาะการอ่านในใจ ซึ่งจะต้องอ่านได้เร็วกว่าอ่านออกเสียง
การอ่านหนังสือซ้ำมีผลเสียทำให้คิดซ้ำทำให้รู้เรื่องซ้ำไม่ทันคนอื่น ถ้าทำจนติดนิสัยจะทำให้เสีย
โอกาสที่จะพัฒนาตนเอง ในระดับประถมศึกษา นักเรียนควรจะสามารอ่านได้ประมาณ 120 -
150 คำต่อนาที

6.2.6 จับใจความของเรื่องไม่ได้ เด็กบางคนอ่านได้แต่ไม่รู้เรื่องที่อ่านและจับใจ
ความสำคัญของเรื่องไม่ได้ ทำให้การอ่านไม่มีความหมายและไม่มีความประโยชน์เพราะไม่ได้รู้เรื่อง
หรือได้สาระความรู้จากเรื่องที่อ่านเลย

6.2.7 อ่านทำนองเสนาะไม่ได้ เด็กบางคนอ่านทำนองเสนาะไม่ได้เพราะไม่
ยอมอ่านคนเดียว ทำให้ไม่ได้รับความไพเราะของร้อยกรอง

6.2.8 อ่านทั้งคำบางคำ เช่นข้อความเขียนไว้ว่าระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะ
ต้องเดินผ่านตลาด...๑ เด็กที่อ่านลักษณะนี้อาจจะอ่านว่า ระหว่างทางไปโรงเรียน เดินผ่าน
ตลาด...๑

7. เทคนิคการสอนอ่านที่น่าสนใจ

การอ่านเป็นทักษะที่สามารถฝึกได้ (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542 : 59 - 84)
กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่สามารถฝึกได้ การที่ผู้อ่านจะมีความสามารถในการอ่านเร็ว อ่านแล้ว
เข้าใจ และจับใจความสำคัญได้ ตลอดจนการอ่านแบบวิเคราะห์ วิจัย และอ่านแบบตีความ
ได้ ผู้อ่านจะต้องมีเทคนิคในการฝึกโดยใช้แบบฝึกหัด และการทำกิจกรรมการอ่านต่าง ๆ และ
จะต้องบันทึกการอ่านแต่ละครั้งเพื่อเป็นการเปรียบเทียบว่า ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านมาก
น้อยเพียงใด

การทำแบบฝึกหัดการอ่านเพื่อฝึกความสามารถในการอ่านเป็นเทคนิคการฝึกความสามารถในการอ่านที่ได้ผลดี เริ่มตั้งแต่การฝึกการเคลื่อนสายตาแบบต่าง ๆ จนกระทั่งถึงการทำแบบฝึกหัด ความเข้าใจ ฝึกตีความ ฯลฯ ซึ่งจะต้องมีแบบบันทึกการฝึกอ่านเพื่อพัฒนาการอ่านของผู้อ่าน

เทคนิคการฝึกความสามารถในการอ่านโดยการทำแบบฝึกหัดฝึกความสามารถในการอ่านเริ่มตั้งแต่การฝึก การเคลื่อนสายตาแบบต่าง ๆ จนกระทั่งถึงแบบฝึกหัดความเข้าใจ ฯลฯ ซึ่งจะต้องมีแบบบันทึกการฝึกอ่านเพื่อพัฒนาการอ่านของผู้อ่านแต่ละคน และแต่ละกลุ่ม นอกจากการทำแบบฝึกหัดแล้วผู้อ่านจะได้ทำกิจกรรมการอ่านเพื่อฝึกความสามารถในการอ่าน ทำให้เกิดความสนุกสนาน และมีความสามารถในการอ่านเพิ่มขึ้น กิจกรรมการอ่าน มีทั้งกิจกรรมการอ่านเร็ว และกิจกรรมการอ่านเพื่อฝึกความสามารถอื่น ๆ กิจกรรมการอ่านเร็ว ได้แก่ การแข่งขันการอ่านหนังสืออ้างอิง โดยการแข่งขันตอบปัญหาจากหนังสืออ้างอิง การแข่งขันการเปิดพจนานุกรมทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ การแข่งขันตอบปัญหาทั่ว ๆ ไป และการแข่งขันกับตนเอง เป็นต้น นอกจากกิจกรรมการแข่งขันเพื่ออ่านเร็วแล้วอาจทำกิจกรรมแข่งขันโดยไม่จับเวลา แต่เป็นกิจกรรมการแข่งขันเพื่อฝึกความสามารถในการอ่านอื่น ๆ เช่น การแข่งขันการอ่านฟังเสียง การแข่งขันการอ่านทำนองเสนาะ การแข่งขันอ่านจับใจความสำคัญ และการแข่งขันการตีความ เป็นต้น

เทคนิคการอ่านสะกดคำสำหรับเด็กระดับประถมศึกษา (นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด, 2547 : 18 - 19) คือ คำมีตัวสะกดมีสระเดียว ถ้านักเรียนแม่นยำในการจำแนกรูปคำในแม่ ก - กา การสอนตัวสะกดที่มีสระเดียวไม่ใช่เรื่องยาก การสอนอาจดำเนินเป็นขั้น ๆ ดังนี้

7.1 โดยการเปรียบเทียบระหว่างคำที่ไม่มีตัวสะกด เพื่อให้นักเรียนหาข้อสรุปด้วยตนเองว่าคำเดิมอ่านอย่างไร คำใหม่อ่านอย่างไร แต่ละคำมีอะไรเขียนเหมือนกันต่างกันบ้าง ตัวอย่าง เช่น บา + ง = บาง (ให้นักเรียนอ่านคำในแม่ ก - กา ก่อน แล้วจึง กา + ง = กาง ออกเสียงตัวสะกดรวมเป็นคำใหม่ ปา + ง = ปาง จากนั้นให้นักเรียนเปรียบเทียบหาข้อสรุปจะได้ดังนี้

7.1.1 ทุกคำมี - าง เหมือนกัน

7.1.2 ทุกคำมีเสียง าง เหมือนกัน

7.1.3 ทุกคำออกเสียงต่างกันตามเสียงพยัญชนะตัวต้น

7.2 เมื่อพบคำที่มีตัวสะกด ให้นักเรียนเอามือปิดตัวสะกด แล้วผันออกเสียงคำในแม่ ก - กา ก่อน จึงออกเสียงตัวสะกด

ตัวอย่าง จา + น = जान มา + น = มาน แก + น = แกน

ถ้าคำที่ตัวสะกดมีวรรณยุกต์อยู่ด้วย ให้ผันคำแม่ ก - กา ไปหาตัวสะกดก่อน แล้วจึงผันวรรณยุกต์

ตัวอย่าง บา + น = บาน บาน ๒ บ่าน

7.3 สระ อะ เปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศเมื่อมีตัวสะกด

ตัวอย่าง วะ + น = วัน

จะ + น = จัน

ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เด็กจะพบคำประเพณีไม่กี่คำ จึงควรสอนด้วยวิธีออกเสียงเป็นคำ ๆ และเทียบเสียง เมื่อรู้จักคำมีหันอากาศหลายคำแล้วสรุปว่า คำมีหันอากาศออกเสียงอย่างไร

ตัวอย่าง ฟัก รัก นัก หัก จัก มี ก เหมือนกัน ออกเสียง อัก

กัก หัก รัค มัด จัด มี ด เหมือนกัน ออกเสียง อัด

7.4 การอ่านคำมีตัวสะกดบางตัว มีการอ่านลักษณะดังนี้

7.4.1 ตัวสะกดบางตัวเขียนด้วยพยัญชนะสองตัวควบกัน คือ นอกจากตัวสะกดแท้ที่จะต้องออกเสียงเป็นตัวสะกดแล้ว ยังมีอักษรอีกตัวหนึ่งนำหรือตามหลังตัวสะกดที่แท้จริงมาด้วยซึ่งมักเป็นตัว ร แต่เวลาอ่านไม่ต้องอ่านออกเสียงตัวที่นำมาหรือตามมานั้น เช่น จักร บุตร สมุทรา เมตร สูตร นัทร ลิตร วัตร มิตร สามารถ

7.4.2 ตัวสะกดบางตัวก็มีสระ อี เช่น ญาติ ชาติ โภภี สมบัติ บัญญัติ

7.4.3 ตัวสะกดบางตัวมีสระ อุ ปนอยู่ด้วย เช่น เกตุ เหตุ ธาตุ เมรุ เวลาอ่านไม่ต้องออกเสียงตัวควบ หรือ สระ อุ

7.4.4 ตัวสะกดในแต่ละแม่ มีหลายตัว เช่น

แม่กน มี น ร ล พ ญ ฦ

แม่กก มี ก ข ค ฌ

แม่กบ มี บ ป ภ พ ฟ

แม่กด มี ด ต ฎ ฏ ร ท ฑ ษ ศ ส ฎ จ ช

8. ความสนใจในการอ่านของเด็ก

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542 : 46 - 47) เด็กวัย 6 - 8 ขวบ (ประถมศึกษาปีที่ 1 - ระยะปลายถึงประถมศึกษาปีที่ 2) เด็กวัยนี้สนใจเรื่องต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น รู้ศัพท์ต่าง ๆ มากขึ้น รู้จักสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากขึ้น ชอบฟังนิทานต่าง ๆ ชอบดอกไม้ ต้นไม้ การปลูก การเพาะชำ การตอนกิ่งง่าย ๆ ชอบฟังนิยายต่าง ๆ เรื่องลึกลับ ธรรมชาติ เรื่องนางฟ้า เทวดา คนธรรมดา เรื่องสัตว์ การ์ตูน ชอบของเล่น ชอบเรื่องเป็นจริงมากขึ้น ความสนใจในการอ่านยาวมากขึ้น

ประมาณ 15 - 20 นาที การอ่านหนังสือแตกฉานขึ้น เริ่มอ่านเรื่องตลกจำขึ้นได้บ้าง ชอบเรื่องมีแง่ชวนสงสัย เด็กผู้ชายชอบการผจญภัย เด็กผู้หญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับบ้าน อาหาร ตุ๊กตา เสื้อผ้า

สรุป เด็กวัยนี้ชอบอ่านหนังสือที่มีรูปภาพมากเช่นเดียวกับเด็กวัย 3 - 5 ขวบ แต่เนื้อเรื่องความเพิ่มสาระมากขึ้น ยาวมากขึ้น ควรเป็นภาพสี เนื้อเรื่อง ตีลา คำศัพท์ และการใช้อรรถาธิบายจำนวนมากขึ้น อ่านหนังสือแตกฉานขึ้น เล่าเรื่องได้ ชอบวาดรูป ระบายสี และงานไม้ เรียนรู้เครื่องมือต่างๆ ได้

การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน

เกมถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะทางภาษา ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้สึกรำคาญ และเป็นการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม

1. ความหมายของเกม

จรรยาพร ธรณินทร์. (2534 : 128) กล่าวว่า เกมเป็นการออกแรงเคลื่อนไหวที่ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มต้องเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จึงเป็นการฝึกหัดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้เกมยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความตื่นเต้นเร้าใจมีสถานการณ์คล้ายการแข่งขันเข้ามา ทำให้สนใจชวนให้ติดตาม และการเล่นเกมจึงเป็นโอกาสปลูกฝังทักษะ มนุษยสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

ลัดดา ศิลาอ่อน. (2532 : 40) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นการเล่นง่ายๆ มีกฎกติกาบางอย่าง สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ดี

สรุป เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กที่ไม่ชอบอยู่นิ่งเฉย สามารถจูงใจผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน เป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้เกิดการแข่งขันกันอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา จึงเหมาะที่จะนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนของครู ทั้งยังช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้แม่นยำ และเป็นคนมีไหวพริบดีอีกด้วย

2. ความมุ่งหมายของการใช้เกม

เทพวาทิ หอมสนิท และคนอื่น ๆ. (2520 : 1) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้เกมไว้ ดังนี้

- 2.1 เพื่อสอนให้การตอบสนองสังคม โดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการ และเทคนิคการเล่น

- 2.3 เพื่อสอนให้รู้จักทำงานที่ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มตน
- 2.4 เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี
- 2.5 เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และให้เห็นความสำคัญของการมี

กฎกติกา

2.6 เพื่อให้เข้าใจกฎกติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และมีความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

สรุป สำหรับความมุ่งหมายของการใช้เกม อาจกล่าวได้ว่าเพื่อเป็นการให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน มีการพัฒนาทางการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ทั้งยังเป็นการสอนให้มีการยอมรับกฎกติกา และการมีน้ำใจเป็นนักกีฬาอีกด้วย

3. ประเภทของเกม

บำรุง ไตรรัตน์. (2524 : 148) แบ่งเกมการสอนภาษาออกเป็น 2 ประเภท คือ เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียน ไม่ต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง และเกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆ ห้อง บางครั้งอาจจะต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง

ลดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ. (2522 : 9 - 10) กล่าวว่า เกมถูกจำแนกประเภทตามลักษณะของการเล่น โดยแบ่งเป็น Instructional Games หมายถึง กิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่มีกติกา กำหนดไว้แน่นอน และจากกติกานี้เอง ทำให้ผู้เล่นสามารถประเมินได้ว่า ประสบความสำเร็จในการเล่นเพียงใด นอกจากนี้ยังเป็นเกมที่สอนหลักความจริง ทักษะและทัศนคติให้กับผู้เล่นด้วย และ Stimulation Games หมายถึง กิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่มีกติกาและการเล่นที่เลียนแบบสถานการณ์ ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เราอาจเรียกเกมแบบนี้ว่า เกมสถานการณ์จำลอง สำหรับเกมแบบนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะแสดงบทบาท เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง ๆ

สุทธิ สงวนถัน. (2530 : 37) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธี คือ ใช้เกมเป็นวิธีสอน ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน ใช้เกมเป็นอุปกรณ์การเรียน และใช้เกมเป็นกิจกรรมให้นักเรียนเล่นในเวลาว่างให้เป็นประโยชน์

วนา ชลประเวศ. (2526 : 15) กล่าวถึงลักษณะของเกมว่า โดยทั่วไปเกมเกี่ยวข้องกับลักษณะพื้นฐาน 3 ประการ คือ โขก ผู้เล่นต้องอาศัยโขกในการเอาชนะเกมซึ่งอาจใช้ลูกเต๋าหรือวัตถุหมุน สมรรถภาพทางกาย ผู้เล่นต้องอาศัยสมรรถภาพทางกายในขณะที่เล่นเกมจะต้องปฏิบัติตามผู้นำเกม และทักษะผู้เล่นต้องใช้ทักษะในการเล่นเกม เช่น การปาลูกดอกหรือโยนห่วง

อาจกล่าวได้ว่า ลักษณะของเกมที่สำคัญนั้นต้องขึ้นอยู่กับผู้เล่นเป็นสำคัญ เพราะการเล่นเกมนักเรียนจะต้องเล่นด้วยตนเอง จะให้ผู้อื่นเล่นแทนไม่ได้

สรุป ประเภทของเกมที่น่ามาประกอบการสอนนั้นมีหลายประเภท ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการสอนนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมแต่ละประเภทว่าสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ และวัยของเด็กหรือผู้เล่นเกมมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้การเล่นเกมที่กำหนดกติกาไว้นั่นเอง ก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถประเมินผลความสำเร็จของตนได้ด้วย

4. ชนิดของเกม

ฟอง เกิดแก้ว. (2512 : 137 - 141) ได้แบ่งชนิดของเกมตามประเภทของวิธีการจัดและการเล่นไว้ดังนี้

4.1 การเล่นเกมแบบนิยาย (Story Play) คือการเล่นเลียนแบบเป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็กและชั้นประถม ครูเอาเรื่องราวต่างๆ มาเล่าให้เด็กฟัง และให้เด็กแสดงตามเป็นกิจกรรมให้ความสนุกสนานกับเด็ก เด็กได้ออกกำลังกายได้ด้วย เพราะเป็นการเล่นสนองธรรมชาติของเด็ก

4.2 การเล่นเกมที่มีจุดหมายหรือที่หมาย (Goal Games) เป็นการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์ และมีระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการปฏิบัติ คือให้เป็นผู้ชนะเลิศในการเล่นโดยสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง และรวดเร็ว เป็นเกมที่ฝึกประสาทกล้ามเนื้อ ไหวพริบ ความคิด และการตัดสินใจอย่างฉับพลันทันที ฝึกความเป็นผู้นำ ให้ความสุข ความสนุกสนาน คลายความตึงเครียดทางอารมณ์จิตใจ และสมอง ทั้งได้ออกกำลังกายไปด้วย

4.3 การเล่นเกมไล่หนีและจับ (Tag Games or Hunting Games) คือ การเล่นเพื่อตะแคงจับ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว ความอดทนของกล้ามเนื้อ และระบบหายใจ

4.4 การเล่นเกมแข่งขันเป็นรายบุคคล (Individual Contests) คือ การเล่นที่มีการแข่งขัน แพ้ ชนะ โดยอาศัยกิจกรรมที่ต้องออกแรง การเล่นเกมนี้ไม่เน้นในการต่อสู้อย่างจริงจัง เป็นการเอาแพ้เอาชนะกันโดยไหวพริบ ความรวดเร็ว และเทคนิค สามารถเอาชนะกันได้ในเวลาอันสั้น เป็นการสร้างประสบการณ์ในการแข่งขัน และการแพ้ชนะทำให้เกิดความพึงพอใจ ไม่เสียอกเสียใจ และไม่ดีใจเมื่อเกิดพลาดพลั้ง

4.5 การเล่นเกมแบบผลัด (Relays) คือ การแข่งขันเป็นหมู่ๆ จำนวนผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป การแข่งขันถือหลักการทำเสร็จก่อน การเล่นเกมจะใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้ก็ได้ การแข่งขันจะต้องมีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัว โดยแต่ละพวกไม่ยุ่งเกี่ยวกับ หรือแทรกแข่งกับพวกอื่นๆ ลักษณะของการเล่นเป็นไปในทำนองที่มีการส่งต่อหรือหมุนเวียนกันเป็นทอดจนกระทั่งถึงคนสุดท้าย การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับความเร็วในการเล่น โดยถูกต้องตามกติกาให้เสร็จก่อนพวกอื่นๆ ที่ร่วมแข่งขัน

4.6 การเล่นที่เป็นการแข่งขันประเภทหมู่ (Mass Contests) คือ การเล่นที่มีการแข่งขันเป็นพวก ทำให้สมาชิกของแต่ละพวกร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติเพื่อให้มีชัยชนะในการแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการสร้างความสามัคคี การเล่นและการทำงานร่วมกัน การแข่งขันในด้านความร่วมมือ ทำให้ทุกคนมีโอกาสดisplayความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งหน้าที่ และรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

สรุป ชนิดของเกมที่น่าสนใจในการศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถแยกประเภทโดยแยกจากวิธีการจัด และการเล่น คือ การเล่นแบบนิยาย การเล่นที่มีจุดหมายหรือที่หมาย การเล่นประเภทไล่หนีและจับ การเล่นแข่งขันเป็นคู่ การเล่นแบบผลัด และการเล่นที่เป็นการแข่งขันประเภทหมู่

5. การคัดเลือกเกม

เกมทุกประเภทมีกติกา แม้เกมที่ง่ายที่สุดก็ยังมีข้อบังคับที่ต้องปฏิบัติตาม ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างการเล่นเสรีกับเกมก็คือ เกมมีกฎเกณฑ์กติกา ส่วนการเล่นเสรีนั้น กิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่ที่วัสดุการสอนของเล่นที่อยู่ในมือเด็กและความสนใจในระยะสั้นของเด็กนอกจากนี้ในการเล่น เกมความสนใจของเด็กจะต้องมีระยะยาวพอสมควร มิฉะนั้นการจัดเกมจะไม่ประสบผลสำเร็จ

พเยาว์ ยินดีสุข. (สมคิด อิศระวัฒน์. ม.ป.ป. : อ้างอิงมาจาก พเยาว์ ยินดีสุข. 2533 : 10) ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกม คือ วัตถุประสงค์ของเกมสอดคล้องกับบทเรียนที่ต้องการหรือไม่ ระดับชั้น ความยากง่ายของเกม ประเภทของเกม เวลาที่ใช้ในการเล่น ขนาดของห้องเรียนและเมที่เลือก และเกมนั้น ๆ เหมาะสมกับคนเดียว กลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี. (2520 : 5 - 6) ได้เสนอแนะข้อควรคำนึงถึงในการคัดเลือกเกม คือ อายุและวุฒิภาวะของนักเรียนในชั้น เด็กชอบเกมที่มีการเคลื่อนไหว เด็กเริ่มเรียนชอบ “เสียง” และคำสัมผัส (ซ้ำซาก) การวาดรูปไม่เหมาะสม เกมที่ใช้ความคิดช่วงความสนใจสั้น ชอบเกมส่วนบุคคล ปัญหา และเล่นต่อตัว เด็กโตไม่ค่อยชอบเกมที่ออกกำลังมักชอบใช้ความคิดเล่นเป็นทีม ระดับความสามารถและความพอใจของเด็กในชั้น เกมอย่างหนึ่งอาจถูกใจเด็กคนหนึ่ง ในขณะที่อีกคนหนึ่งไม่ชอบ ความใจกว้างในการแข่งขัน ควรกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน มิฉะนั้นอาจมีการคดโกง อคติ แบ่งพวก การเลือก การเปิดโอกาสให้เลือกเกมบ่อย ๆ ทำให้ไม่ค่อยมีโอกาสดisplayเล่นเกมใหม่ ๆ ควรคำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก ในบางกรณีอาจใช้วิธีประนีประนอม และเกมอาจปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาวะแวดล้อมได้

เทพวณีย์ หอมสนิท. (2520 : 20) ได้เขียนถึงหลักการพิจารณาในการเลือกเกมมาให้เด็กเล่น คือ ความมุ่งหมายในการสอน อายุ ร่างกาย และความสามารถ สถานที่ จำนวนคน และอุปกรณ์

สรุป การคัดเลือกเกมที่ถูกต่อนั้น ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะของผู้เล่นเกม ระดับความสามารถ ความพอใจของนักเรียน และครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกเกมด้วย

6. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้ (สุวิทย์ - ורתัย มูลคำ. 2545 : 93-95)

6.1 ขั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้

6.1.1 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

6.1.2 จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

6.2 ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

6.2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

6.2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

6.2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

6.2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นเกมลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

6.3 ขั้นเล่นเกม

6.3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

6.3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

6.3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

6.4 ขั้นตอนการปฏิบัติหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอามาอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

6.4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

6.4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใดประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

6.4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

สรุป ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่นำมาใช้ในการศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยนำขั้นตอนมาใช้ คือ ขั้นตอนเลือกเกม ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ขั้นเล่นเกม และขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

7. ประโยชน์และความสำคัญของเกมประกอบการสอน

ปรีชา ศรีอนันต์. (2532 : 63) ได้ให้ข้อคิดในการจัดกิจกรรมเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนนั้นว่าครูต้องใช้เกมด้วยความระมัดระวังให้มาก ผู้สอนควรจะวางจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนว่า การแข่งเพื่ออะไร ไม่ควรใช้เกมที่ซ้ำซากจำเจจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของชัยชนะที่ตามมามากกว่าจุดประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้

อรรดา ชิวพันธ์. (2533 : 3 - 4) ได้สรุปว่า กิจกรรมการเล่นเกมนประกอบการสอนภาษาไทย ว่ามีสาระและประโยชน์ คือ ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านการคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่ ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์ ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

สรุป ประโยชน์ของเกมที่ใช้ประกอบการสอนนั้น อาจกล่าวถึงประโยชน์ได้ว่า เกมเปลี่ยนสภาพห้องเรียนให้สนุกสนาน เกมทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคย เกมช่วยจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน และเกมยังช่วยสรุปบทเรียนให้น่าเรียนได้อีกด้วย

8. ข้อดีและข้อจำกัด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

8.1 ข้อดี

8.1.1 ให้โอกาสผู้เรียนโดยฝึกทักษะ เทคนิค กระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิค การตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร

8.1.2 ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน

8.1.3 ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยแรงมากในขณะจัดการเรียนรู้

8.2 ข้อจำกัด

8.2.1 ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกม หรือเลือกเกมที่ เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

8.2.2 มีค่าใช้จ่ายเพราะบางเกมจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น

8.2.3 ใช้เวลาค่อนข้างมาก เช่น การเตรียมการ การฝึกซ้อม เป็นต้น

8.2.4 ผู้สอนต้องใช้ทักษะในการตั้งประเด็นและนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการเชื่อมโยงผลการอภิปรายไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทศนิ โขติพิฤติพงศ์. (2534 : 22) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึง ความรู้ทักษะ และสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแต่ละวิชา ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เกตุแก้ว ลาวัณวุฒิ. (2534 : 46) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึง คุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือการสอน ซึ่งจะวัดได้จากการสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นการตรวจสอบว่าแต่ละบุคคลมีความสามารถมากน้อยเพียงใด ซึ่งจะวัดได้ 2 แบบ คือ การวัดด้านปฏิบัติเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติงานหรือลักษณะของนักเรียน โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าว ในรูปการกระทำจริงให้ออกมาเป็นผลงาน

การวัดนี้จึงต้องใช้ข้อสอบปฏิบัติ และการวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาซึ่งเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ ซึ่งจะวัดได้โดยใช้ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

สรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความรู้ ทักษะ มวลประสบการณ์ต่าง ๆ ของบุคคลที่เกิดจากการฝึกฝน อบรม หรือการเรียนการสอน ซึ่งจะตรวจสอบความรู้ความสามารถดังกล่าวจากแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ และการฝึกปฏิบัติ การวัดสามารถวัดได้ 2 ด้าน คือ ด้านปฏิบัติ และด้านเนื้อหา

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536 : 146) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้วซึ่งมักจะเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษ ดินสอ กับให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง

บุญชม ศรีสะอาด. (2532 : 52) ซึ่งได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึงแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลทางด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ และตามจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชาที่เรียน

สรุป แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ คือ แบบทดสอบที่วัดความรู้ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ทั้งหมดที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้ว นั่นคือต้องการวัดดูว่าผู้เรียนแต่ละคนได้เรียนรู้อะไรไปแล้วบ้างมากน้อยแค่ไหน

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้กันมากในการวิจัยในหลายสาขาลำดับขั้นการสร้างแบบทดสอบมีดังนี้ (ภาควิชาทดสอบและวิจัยทางการศึกษา. 2545 : 76 - 78)

3.1 กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด การกำหนดเนื้อหา พิจารณาได้จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย เช่น วัตถุประสงค์ของการวิจัยกำหนดว่า “เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เรื่องประชากรศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6” แสดงว่าเนื้อหาที่ต้องการสอบวัดคือ เรื่องประชากรศึกษา ผู้วิจัยจะต้องนำมาวิเคราะห์หรือจำแนกให้ได้ว่าในเรื่องประชากรศึกษาจำแนกออกเป็นหัวข้อย่อยอะไรบ้าง เพื่อจะวัดได้ครอบคลุมเนื้อหาความรู้ทั้งหมด เช่น ในเรื่องประชากรศึกษา จำแนกเป็นหัวข้อย่อยดังนี้ ความสำคัญของประชากรศึกษา ภาวะประชากรของประเทศไทย ผลกระทบและปัญหา เนื่องจากการเพิ่มประชากรของประเทศไทย แนวทางการแก้ปัญหาเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงภาวะประชากรของประเทศไทย เป็นต้น

การกำหนดพฤติกรรม พฤติกรรมในที่นี้ ถ้าตามทฤษฎีของบลู จะหมายถึงความสามารถทางสมองซึ่งแบ่งเป็น 6 ระดับ คือ ความรู้ - ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ผู้วิจัยต้องพิจารณาว่าในแต่ละหัวข้อเนื้อหานั้นต้องการให้ผู้สอบมีพฤติกรรมใดบ้าง

3.2 เลือกชนิดของข้อสอบและจำนวนข้อสอบ ผู้วิจัยต้องพิจารณาว่าจะใช้ข้อสอบชนิดใด ข้อสอบอัตนัยหรือปรนัย ถ้าเป็นปรนัยจะใช้รูปแบบใด ข้อดีของข้อสอบปรนัย คือ ออกได้ครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรม การตรวจให้คะแนนมีความเที่ยงและยุติธรรมในกรณีที่ต้องการออกข้อสอบเป็นแบบปรนัย ควรนำเนื้อหาและพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในข้อ 1 มาสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร ตารางนี้จะช่วยให้การออกข้อสอบครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรมทางสมอง

3.3 ร่างข้อคำถาม เมื่อกำหนดเนื้อหา พฤติกรรม และชนิดของข้อสอบแล้วในขั้นนี้ ก็จะต้องร่างข้อคำถามตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่กำหนดไว้

3.4 จัดชุดข้อสอบ หลังจากออกข้อสอบได้ครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว ก็รวบรวมจัดเป็นชุดข้อสอบหรือเป็นฉบับ ซึ่งประกอบด้วยงานต่าง ๆ ดังนี้ การจัดเรียงลำดับข้อคำถาม และการเตรียมคำชี้แจง การจัดเรียงลำดับข้อคำถาม มีข้อเสนอแนะดังนี้ คือ ถ้าในแบบทดสอบ 1 ฉบับ มีข้อสอบหลายๆ รูปแบบ เช่น ข้อสอบแบบเลือกตอบ แบบจับคู่ แบบถูกผิด ก็ควรจะจัดข้อสอบที่มีรูปแบบชนิดเดียวกันไว้ด้วยกัน และจัดเรียงลำดับจากชนิดง่ายไปชนิดยาก เช่น จัดลำดับดังนี้ แบบถูก - ผิด แบบจับคู่ แบบเลือกตอบตามลำดับ และถ้าในแบบทดสอบ 1 ฉบับ มีข้อสอบเพียงรูปแบบเดียว เช่น เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 50 ข้อ หรือจะประกอบด้วยข้อสอบหลายรูปแบบก็ตาม ในแต่ละรูปแบบให้จัดเรียงข้อสอบตามเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง ดังนี้ จัดตามกลุ่มพฤติกรรมทางสมองโดยจัดเรียงลำดับจากพฤติกรรมต่ำสุดไปสูงสุด คือ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ตามลำดับ การจัดกลุ่มเนื้อหา คือจัดเรียงตามลำดับเนื้อหา ก่อนหลังตามที่สอน (ในกรณีที่วัดผลสัมฤทธิ์ในชั้นเรียน) หรือตามหัวข้อเนื้อหาในเรื่องนั้น และจัดเรียงตามลำดับความยากง่ายของข้อสอบ เริ่มจากข้อสอบง่ายและยากขึ้นตามลำดับ ในทางปฏิบัติ ส่วนใหญ่จะเรียงข้อสอบตามลำดับของกลุ่มเนื้อหา และการเตรียมคำชี้แจง หลังจากจัดเรียงลำดับข้อสอบเรียบร้อยแล้วก็ต้องจัดเตรียมคำชี้แจง ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับข้อสอบ ได้แก่ ชื่อวิชาหรือชื่อหัวข้อเนื้อหา เช่น (อาจจะไม่มีหรือไม่มีแล้วแต่กรณี) เวลาที่ใช้ในการสอบ วิธีการตอบคำถาม

3.5 ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไข การตรวจสอบในขั้นนี้เป็นการตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบในด้านความเที่ยงตรง ได้แก่การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง โดยผู้เชี่ยวชาญทางวิชาการในเนื้อหาที่สอบ จำนวน

ผู้เชี่ยวชาญ ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป ผู้เชี่ยวชาญจะพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อวัดได้ตรงตามเนื้อหา และพฤติกรรมที่ต้องการหรือไม่ ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดนำมาหาค่าดัชนีความ สอดคล้อง โดยวิธีของโรวินเนลลี และแฮมเบิลตัน

3.6 ตรวจสอบคุณภาพรายข้อและรวมฉบับ การตรวจสอบคุณภาพรายข้อเป็นการ ตรวจสอบ ความยาก - ง่าย และอำนาจจำแนกของข้อสอบแต่ละข้อ ส่วนการตรวจสอบคุณภาพ รวมฉบับเป็นการตรวจสอบในด้านความเชื่อมั่นของแบบสอบ ตามปกติถ้าเป็นแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์จะตรวจสอบโดยวิธีของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน มี 2 สูตร คือ KR₂₀ และ KR₂₁

สรุป แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้กันมากในการ วิจัยในหลายสาขาโดยนำมาใช้ในการจัดทำแบบทดสอบของการศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำ โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีขั้นตอนดังนี้คือ กำหนดเนื้อหา และ พฤติกรรมที่ต้องการวัด การกำหนดเนื้อหา เลือกชนิดของข้อสอบและจำนวนข้อสอบ ร่างข้อคำถาม เมื่อกำหนดเนื้อหา พฤติกรรม จัดชุดข้อสอบ ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบคุณภาพรายข้อ และรวมฉบับ

ประวัติโรงเรียนปทุมวัน

โรงเรียนปทุมวันเป็นโรงเรียนขนาดกลาง สังกัดกรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่เลขที่ 130 ถนน พระราม 4 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร มีพื้นที่ 1 ไร่ 2 งาน โดยทำสัญญาเช่า ที่ดินกับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เดิมโรงเรียนปทุมวันมีชื่อว่า “โรงเรียนเทศบาลปทุมวัน” เปิดทำการสอนครั้งแรกเมื่อ วันที่ 1 สิงหาคม 2477 ในสังกัดแผนกโรงเรียนกองกลางเทศบาลนครกรุงเทพ พ.ศ. 2508 ได้รับ งบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนตึก 3 ชั้น ขนาด 10 x 51 เมตร งบประมาณ 1,808,400 บาท พ.ศ. 2531 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร ก่อสร้างอาคารเอนกประสงค์ตึก 2 ชั้น ขนาด 6 x 32 เมตร งบประมาณ 1,315,000 บาท

ปัจจุบันโรงเรียนปทุมวันมีอาคารเรียน 3 ชั้น 1 หลัง อาคารประกอบ ซึ่งประกอบด้วย อาคารเอนกประสงค์ โรงอาหาร และเรือนนาฏศิลป์ อย่างละ 1 หลัง โรงเรียนเปิดสอนตั้งแต่ชั้น อนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีห้องเรียน 21 ห้อง มีนักเรียน 580 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 287 คน นักเรียนหญิง 293 คน ครู 27 คน เจ้าหน้าที่ธุรการ 1 คน พี่เลี้ยง 7 คน และนักการ ภารโรง 3 คน

โรงเรียนปทุมวันเป็นสถานศึกษาที่สวຍงามตามโครงการหน้าบ้านน่ามอง เป็นสถานที่ ปลอดภัยเสพติด ได้รับโล่รางวัลด้านการส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรม และเป็นโรงเรียน

ที่ได้รับรางวัลผู้ให้การสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมเผยแพร่พุทธศาสนาชุมชนรอบ ๆ โรงเรียนปทุมวัน เป็นลักษณะชุมชนเมืองในส่วนใจกลางกรุงเทพมหานคร แออัดและหนาแน่นไปด้วยสภาพการจราจร ผู้คนมากหน้าหลายตา หลากหลายอาชีพเป็นศูนย์กลางการคมนาคมประกอบธุรกิจห้างสรรพสินค้า และสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงหลายแห่ง

โรงเรียนปทุมวันแวดล้อมไปด้วยสถานที่ราชการสำคัญหลายแห่ง ได้แก่ สำนักงานเขต ปทุมวัน สถานนีตำรวจนครบาลปทุมวัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถานที่ดังกล่าวถือเป็นแหล่ง เรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อความรู้และประสบการณ์ของนักเรียนอย่างยิ่ง

นอกจากนี้โรงเรียนปทุมวันยังเป็นส่วนหนึ่งของแหล่งชุมชนที่มีชื่อเสียง มีประวัติความเป็นมายาวนานน่าสนใจ มีความสำคัญต่อสภาพเศรษฐกิจ แหล่งชุมชนนี้ได้รับการขนานนามว่า “ชุมชนเชียงกง” ประชากรในแหล่งชุมชนนี้เป็นคนไทยที่สืบเชื้อสายมาจากชาวจีน ประกอบอาชีพ ค้าขายเครื่องยนต์เก่า มีความสัมพันธ์และมีบทบาทในการช่วยเหลือเกื้อกูลโรงเรียนด้วยดีเสมอมา

สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ สถานที่ราชการและแหล่งชุมชนดังกล่าวกลับเป็นส่วน สำคัญต่อการจำแนกที่มาของนักเรียนโรงเรียนปทุมวัน โดยสามารถจำแนกได้ 3 ประเภท

1. นักเรียนนอกเขตพื้นที่ ได้แก่ นักเรียนที่มีภูมิลำเนา นอกเขตปทุมวัน แต่ติดตาม ผู้ปกครองที่ทำงานอยู่ในสำนักงานเขตปทุมวัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมาเรียนในโรงเรียนปทุมวัน โดยตอนเช้าผู้ปกครองจะมาส่งแล้วไปทำงาน เมื่อถึงเย็นก็มารับกลับบ้าน
2. นักเรียนในเขตพื้นที่ ได้แก่ นักเรียนที่เป็นบุตรหลานของเจ้าหน้าที่ตำรวจปทุมวัน ลูกจ้างของร้านจำหน่ายอะไหล่เครื่องยนต์เก่า ตลอดจนนักเรียนที่มีภูมิลำเนาในพื้นที่เขตปทุมวัน ผู้ปกครองมีอาชีพค้าขาย รับจ้าง นักเรียนในกลุ่มนี้ถือว่าเป็นนักเรียนในเขตพื้นที่
3. นักเรียนในเขตพื้นที่ใกล้เคียง ได้แก่ นักเรียนที่สามารถเดินทางมาเรียนได้สะดวก นักเรียนในกลุ่มนี้มีความผูกพันกับโรงเรียน ส่วนใหญ่เป็นบุตรหลานของศิษย์เก่า ได้แก่ นักเรียน ที่มีภูมิลำเนาอยู่ในเขตบางรัก สัมพันธวงศ์ และป้อมปราบศัตรูพ่าย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

วรรณฯ แซ่ตั้ง. (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อหาประสิทธิภาพ และศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน หลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรารักษ์ เหลี่ยมไธสง. (2542 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกม และใช้แบบฝึกทักษะ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยากภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ และเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านท่าสองคอน อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 62 คน ใช้เวลาในการทดลอง 39 คาบ ๆ ละ 20 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เกม แบบฝึกทักษะ แผนการสอน การอ่านและเขียนสะกดคำยาก และแบบทดสอบวัดทักษะในการอ่านและการเขียนสะกดคำยาก ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยากภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนมากกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ และนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมกับนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะมีคะแนนเฉลี่ยการอ่านและการเขียนสะกดคำยากหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิมล แจ่มแจ้ง. (2542 : บทคัดย่อ) ได้ทำวิจัยเรื่อง การสร้างชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนวัดศิขสงสาราม เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ที่มีข้อบกพร่องด้านการเขียนสะกดคำซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ใช้เวลาทดลอง 13 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ ชุดซ่อมเสริมการเรียนสะกดคำประกอบด้วยชุดย่อยจำนวน 5 ชุด แผนการสอนซ่อมเสริมประกอบชุดฝึกซ่อมเสริมการเรียนสะกดคำแบบฝึกซ่อมเสริมและการเขียนสะกดคำแบบทดสอบวัดความสามารถในการสะกดคำ ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 89.22/82.01

มณฑนา พันธุ์ประสิทธิ์. (2543 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาชุดฝึกการอ่านภาษาไทย เพื่อจับใจความชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน โรงเรียนบ้านคงเรือง สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความ จำนวน 6 ชุด ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.06/81.26 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ และดัชนีประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 0.49

จริตถกษณ จิรวินูน. (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน จากการสอนซ่อมเสริมโดยการสอนแบบเล่นปนเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่ศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ของโรงเรียนอานวนกนกศิริอนุสรณ์ จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า การสอนซ่อมเสริมแบบเล่นปนเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.90/83.03 และผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงสูงกว่าก่อนสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จิรณดา ก้วพิสมัย. (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาแผนการสอนอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนหนองแขวงหนองน้อย วิทยาการ กลุ่มโรงเรียนสงเปลือย สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอน จังหวัดกาฬสินธุ์ 22 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์จำนวน 10 แผน แบบทดสอบประจำแผนจำนวน 10 ฉบับ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือก 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า แผนการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/83.29 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.61 แสดงว่าผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 61

สุวิมล ต้นปีติ. (2536 : 76) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในกลุ่มมือครู ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้เกม มีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในกลุ่มมือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เพ็ญ เลียงจันทร์. (2537 : บทคัดย่อ) ได้ทำการทดลองสอนซ่อมเสริมการอ่านของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม และแบบฝึกทักษะ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนหลังการสอนซ่อมเสริมของกลุ่มที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมโดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะกับกลุ่มที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมโดยวิธีปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนก่อนและหลังการสอนซ่อมเสริมโดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนก่อนและหลังการสอนซ่อมเสริมโดยวิธีปกติแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และพบว่าแบบฝึก

เสริมทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. งานวิจัยต่างประเทศ

อาห์เหม็ด. (Ahmed. 2000 : Web Site) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาแบบแผนการสะกดคำตามหน่วยเสียงและตามอักขรวิธีในชั้นประถมศึกษาของสหรัฐ โดยได้ออกแบบทดสอบการรู้จักการสะกดคำเบื้องต้นและนำไปทดสอบเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ถึง 5 จำนวน 390 คน แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยคำที่ไม่มีความหมายพยางค์เดียวและสองพยางค์จำนวน 35 คำ และมุ่งเป้าไปที่แบบแผนการสะกดคำ 3 แบบแผนคือ การถอดรหัสหน่วยเสียงอย่างเดียว ความรู้เรื่องกฎทางอักขรวิธีอย่างเดียว และการรวมการถอดรหัสหน่วยเสียงกับความรู้เรื่องกฎทางอักขรวิธีเข้าอยู่ในคำเดียวกัน ผลการศึกษาพบว่า มีแนวโน้มทางการพัฒนาที่ชัดเจนอยู่ในแบบแผนการสะกดทั้งสามแบบแผนในทั้ง 4 ระดับชั้นเรียนการปฏิบัติการสะกดคำในกลุ่มตัวอย่างอิสระสองกลุ่มและผลปรากฏว่ามีแนวโน้มของพฤติกรรมเหมือนกัน และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับ 4 ระหว่าง ชั้นที่ 2 กับ 5 ชั้นปีที่ 3 กับ 4 และระหว่างชั้นปีที่ 3 กับ 5 ภายในแต่ละชั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในการปฏิบัติระหว่างแบบแผนการสะกดคำเดียวกับแบบแผนการสะกดคำตามอักขรวิธีอย่างเดียว และระหว่างแบบแผนการสะกดคำแบบถอดรหัสหน่วยเสียงอย่างเดียวกับแบบแผนการสะกดคำแบบถอดรหัสอย่างเดียวแบบแผนการสะกดคำตามอักขรวิธี จากแบบแผนการสะกดคำทั้ง 3 แบบแผนที่ประเมินแล้วนั้น คำที่ต้องการความรู้เรื่องกฎของกักขรเป็นวิธียากที่สุดเนื่องจากการสะกดคำที่มีการเปลี่ยนแปลงทางหน่วยคำและทางหน่วยเสียงอยู่ด้วยทำให้นักเรียนทั้ง 4 ระดับชั้นมีความผิดพลาดในการสะกดคำมากที่สุด

เบาชาร์ด. (Bouchard. 2002 : Web Site) ได้ศึกษาความรู้เรื่องคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งที่มีความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านกับการสะกดคำแต่การปฏิบัติงานการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนก็มักจะยังแสดงให้เห็นความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในความถูกต้องและความผิดพลาดของคำ การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการสะกดคำตามความรู้เรื่องคำเชิงพัฒนาใน 4 ด้าน ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนพบว่าการปฏิบัติงานการอ่านของนักเรียนดีกว่าการปฏิบัติงานการสะกดคำอย่างมีนัยสำคัญและพบว่ามีผลรายงานอย่างมีนัยสำคัญต่อระดับความรู้เรื่องคำของนักเรียน การวิเคราะห์เชิงคุณภาพในการความผิดพลาดด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนต่อไปพบว่าความผิดพลาดเกี่ยวข้องกับลักษณะทางอักขรวิธีที่เหมือนกันในทุกงานในที่สุด ได้ศึกษาการให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำและความรู้เรื่องคำของทักษะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของครู ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การให้คะแนนมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการ

ปฏิบัติจริงของนักเรียนในผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำและความรู้เรื่องคำ แต่ก็ยังไม่เพียงพอสำหรับการตัดสินใจในการสอน ข้อค้นพบเหล่านี้ชี้แนะให้เห็นการพิจารณาที่ตรงประเด็น 4 ประการที่จำเป็นต้องกล่าวถึงในการวิเคราะห์ใด ๆ ในความคิดในการอ่านและการสะกดคำ ดังนี้ ประการแรก กลุ่มตัวอย่างความคิดในการอ่านและการสะกดคำจำเป็นต้องมากพอที่จะเป็นตัวแทนของการพัฒนาความรู้เรื่องคำของนักเรียนได้ ประการที่สอง การวิเคราะห์ความคิดซึ่งได้แก่ความคิดจากงานทางภาษาศาสตร์ที่แตกต่างกัน จำเป็นต้องพิจารณาระดับหน้าที่สำหรับประเภทของงานแต่ละประเภท ยิ่งไปกว่านั้นการวิเคราะห์ความผิดพลาด พบว่านักเรียนใช้การประสมประสานกลุยุทธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันไม่เฉพาะคำบอกไปทางอักษรวิธีให้ทั้งอ่านและสะกดคำเท่านั้น

ร็อกซี่. (Roxie. 1977 : 6180-A) ได้ทำการวิจัยพบว่า เด็กที่เรียนด้วยเกมและมีพ่อแม่คอยช่วยเหลือ เกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กที่ไม่มีพ่อแม่คอยช่วยเหลืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าเด็กที่มีผลการเรียนต่ำเมื่อเรียนด้วยเกมแล้วจะประสบผลสำเร็จในการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พินเตอร์. (Pinter. 1977 : 710-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอน โดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยคำรากับนักเรียนระดับ 3 ในรัฐเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดคำทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำร่า นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำร่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำร่า นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามคำร่า และเด็กหญิงมีมโนภาพแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

สรุป จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ทราบว่า การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นขั้นตอน ไม่สับสน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีประสิทธิภาพและนำหลักการมาพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังที่กล่าวมาแล้วแสดงให้เห็นว่าการอ่านและการเขียนสะกดคำสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องหาแนวทางแก้ไข และช่วยเหลือเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยมีนิสัยรักการอ่าน การเขียน และการแสวงหาความรู้อันจะเอื้อต่อการพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
2. การดำเนินการวิจัย

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. กิจกรรมการเรียนการสอน

1.1 กิจกรรมการเรียนการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

การสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม กิจกรรม ที่ใช้ในการปฏิบัติจริง ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม จำนวน 10 กิจกรรม โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1.1 ศึกษาปรัชญาการศึกษาสาขาสารนิยม สาขาปฏิรูปนิยม สาขาสภาพนิยม และศึกษาหลักจิตวิทยาการศึกษาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล ความพร้อม ความต้องการ กระบวนการเรียนรู้ การสนใจ การเสริมแรง และเจตคติ

1.1.2 ศึกษาแนวคิด หลักการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนอ่านสะกดคำ ภาษาไทยโดยใช้เกม

1.1.3 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

1.1.4 ศึกษาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.1.5 ศึกษาเนื้อหาบทเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านสะกดคำ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1.1.6 สร้างแผนการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม จำนวน 1 ชุด โดย นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจากข้อ 1.1.1 - 1.1.5 ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนมีขั้นตอนดังนี้คือ 1. เนื้อหา 2. จุดมุ่งหมาย 3. การเล่น (การนำเสนอเกม,ชี้แจงวิธีการเล่นเกมและกติกาการเล่น, การเล่นเกม, การอภิปรายหลังการเล่นเกม) และ 4. การประเมินผล

1.1.7 นำแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้คณะกรรมการที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง

1.1.8 นำแผนการสอนมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะให้มีความเหมาะสมและให้คณะกรรมการที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแก้ไข

1.1.9 นำกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้สอนจริงเพื่อทำการเก็บข้อมูล

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เทคนิคการเขียนข้อสอบและการวัดผลการศึกษาจากเอกสารและตำราต่าง ๆ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านสะกดคำ เพื่อนำมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ที่ผ่านการเรียนการอ่านสะกดคำมาแล้ว

2.5 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 50 % แล้วคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ได้ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ แล้วนำข้อสอบไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน KR 20 (ประคอง กรรมสูตร. 2542 : 41)

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่คัดเลือกและปรับปรุงและนำข้อสอบที่ได้ไปเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองเอง ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test)
2. ดำเนินการสอน โดยนำกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นสอนวันละ 1 คาบเป็นเวลา 20 วัน
3. เมื่อดำเนินการทดลองทุกขั้นตอนครบเสร็จ จึงทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอีกครั้ง และบันทึกผลการสอบให้เป็นคะแนนหลังเรียน (Post - test)

4. นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพฯ จำนวน 85 คน จากนักเรียน 3 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวและมีการวัดผล 2 ครั้ง คือ ก่อนและหลังการทดลอง One – Group Pretest - Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 249) ดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อนสอน	ทดลองสอน	สอบหลังสอน
E	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

E	แทน	กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
X	แทน	การสอนโดยใช้เกม
T ₁	แทน	การสอบก่อนการจัดกระทำทดลอง (Post - test)
T ₂	แทน	การสอบหลังการจัดกระทำทดลอง (Post - test)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. สถิติขั้นพื้นฐาน

1.1 หาคะแนนเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยคำนวณจากสูตร

(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 73)

สูตร	$\bar{X}$	=	$\frac{\sum X}{N}$
เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 79)

สูตร	S.D.	=	$\sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$
เมื่อ	S.D.	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้การทดลอง

2.1 หาความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิค 50 %

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยคำนวณจากสูตร KR 20 คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) (ประคอง วรรณสูตร, 2542 : 41)

สูตร	r_{xx}	=	$\frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right\}$
เมื่อ	r_{xx}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	K	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ได้ในข้อหนึ่งๆ
	หรือ		$\frac{\text{จำนวนคนที่ถูก}}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$

q	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ คือ 1 - p
S_x^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือฉบับนั้น

2.3 ใช้ค่าสถิติ t - test Dependent เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน จากสูตร (Ferguson, 1976 : 167)

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

$$df = N - 1$$

เมื่อ	$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบหลังใช้กับก่อนใช้วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังการใช้วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มประชากร

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยของการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ผู้วิจัยมีการรวบรวมข้อมูลและแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. รูปแบบวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน จากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. รูปแบบวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.1 หลักการอ่านสะกดคำภาษาไทย

หลักการอ่านสะกดคำภาษาไทยสำหรับเด็กให้สามารถอ่านและถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดของตนเองได้ โดยนำการวิธีการอ่านสะกดมาใช้คือ คำที่มีตัวสะกดมีสระเดียว ถ้าผู้อ่านแม่นยำในการจำแนกรูปคำในแม่ ก-กา การสะกดคำที่มีสระเดียวเป็นสิ่งที่นักเรียนสามารถทำได้ และการอ่านเป็นทักษะที่สามารถฝึกได้ การที่ผู้อ่านจะมีความสามารถในการอ่านเร็ว อ่านแล้วเข้าใจ และจับใจความสำคัญได้ ตลอดจนการอ่านแบบวิเคราะห์ วิจาร์ณ และการอ่านแบบตีความได้ ผู้อ่านจะต้องมีเทคนิคในการฝึกโดยใช้แบบฝึก และการทำกิจกรรมการอ่านต่าง ๆ

1.2 จุดมุ่งหมาย

จุดมุ่งหมายในการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้แนวทางการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยเพื่อมุ่งให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษา ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตามควรแก่วัย เห็นคุณค่าของภาษา เป็นเครื่องมือสื่อความคิดความเข้าใจ แสวงหาความรู้ สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้อง สามารถใช้ประสบการณ์จากการเรียนภาษาไทยไปใช้ในการคิด ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล

1.3 เนื้อหา

เนื้อหาในการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จัดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 18 แผน คือ มาตราแม่กก จำนวน 2

แผน มาตราเม่กค จำนวน 2 แผน มาตราเม่กบ จำนวน 2 แผน มาตราเม่กน จำนวน 2 แผน มาตราเม่กก จำนวน 2 แผน มาตราเม่กม จำนวน 1 แผน มาตราเม่กค จำนวน 1 แผน มาตราเม่เกย จำนวน 2 แผน มาตราเม่เกว จำนวน 2 แผน และมาตราตัวสะกด จำนวน 2 แผน

1.4 แนวคิดการพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

1.4.1 เน้นการเรียนการสอนที่พัฒนาแนวคิด ความคิดรวบยอด เชื่อมโยงกับสิ่งที่นักเรียนเคยรู้มาแล้ว และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนบ่อย ๆ

1.4.2 ส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหารูปแบบการเรียนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนถึงแนวความคิดและกระบวนการเรียนรู้ระหว่างนักเรียน

1.4.3 ให้นักเรียน เรียนรู้ระบบระเบียบความคิดของตนเอง ด้วยการใช้เกมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดระบบระเบียบความคิดตามมาตราตัวสะกดต่าง ๆ

1.4.4 ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้

1.4.5 ใช้เกมและวิธีการต่าง ๆ ในการสืบเสาะ ค้นหาความรู้ แก้ปัญหา และสังเคราะห์ความคิดต่าง ๆ

1.4.6 ให้นักเรียนมีโอกาสมทำกิจกรรมร่วมกัน

1.4.7 ปรับ ดัดแปลง สื่อการเรียนให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะอย่างของนักเรียน

1.4.8 ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำงานกับสิ่งที่เขาเรียนในสถานการณ์ชีวิตจริง

1.4.9 ประเมินผลนักเรียนด้วยวิธีการที่นักเรียนทุกคนได้แสดงให้เห็นจริงว่านักเรียนได้เรียนรู้และสามารถทำอะไรได้

1.5 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.5.1 ช้่นนำเข้าสู่กระบวนการเรียน เป็นการบอกเล่าให้นักเรียนรู้และให้นำความรู้จากการฟังและการอ่าน

1.5.2 ช้่นกระบวนการเรียน เป็นการนำเกมมาใช้กระบวนการเรียน ซึ่งในเกมที่เล่นจะมีเนื้อหาที่นักเรียนได้รับความรู้จากการนำเข้าสู่บทเรียน

1.5.3 ช้่นสรุปกระบวนการเรียน เป็นการบอกผลคะแนนที่กลุ่มของตนเองได้ทำไว้ในการเล่นเกมนแต่ละครั้ง รวมไปถึงความสนใจ ความตั้งใจอ่าน

1.6 สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สื่อการพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีดังนี้

1.6.1 บัตรคำ

1.6.2 บัตรคำรูปผลไม้

1.6.3 เชือก

1.6.4 คันเบ็ด

1.6.5 ตะกร้าพลาสติก

1.6.6 นกหวีด

1.6.7 ใบความรู้

1.6.8 แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน จากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและค่า t ของการทดสอบ มีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD.	$\sum D$	t
ก่อนการทดลอง (Pre - test)	20	7.57	3.47	278	13.62*
หลังการทดลอง (Post - test)	20	17.57	2.09		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนได้ถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.57 ทำแบบทดสอบหลังเรียนถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.57 สำหรับค่า t ของกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 13.62 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า t ที่เปิดจากตาราง แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาวิธีการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม มีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยของการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการใช้วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพฯ จำนวน 85 คน จากนักเรียน 3 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองผู้วิจัยใช้เนื้อหาวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการสะกดคำที่ตัวสะกดในมาตรา แม่กก แม่กด แม่กน แม่กบ แม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกอว

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2549 ถึง 30 มิถุนายน 2549 ครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที จำนวน 20 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ดำเนินการโดยศึกษาเนื้อหาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย เกมต่าง ๆ และทำการสร้างแผนการพัฒนาด้านจำนวน 18 แผน พร้อมกับสร้างใบกิจกรรม ใบความรู้ ประกอบกับนำแผนการพัฒนาศอนผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านดังกล่าวตรวจสอบคุณภาพแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องพร้อมนำไปใช้สอนจริง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดำเนินการโดยศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ เทคนิคการเขียนข้อสอบ วิเคราะห์เนื้อหา สร้างแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบมี 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาได้ข้อสอบที่มีดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 20 ข้อ นำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเคยเรียนเนื้อหาการอ่านสะกดคำภาษาไทยมาแล้ว จำนวน 57 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ ได้ข้อสอบที่มีค่าระดับความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.31 - 0.79 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.23 - 0.50 และค่าความเชื่อมั่น 0.67

วิธีดำเนินการทดลอง

การทดลองใช้การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในสถานการณ์จริง เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาวิธีการสอน โดยการทดลองสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 28 คน ตามขั้นตอนดังนี้

1. ก่อนการทดลองใช้การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมที่พัฒนาขึ้นทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หาคะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏว่าได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.57 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.47
2. ดำเนินการสอนด้วยแผนการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นสอนวันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ระยะเวลาในการดำเนินการสอนทั้งสิ้น 20 ครั้ง และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดจนปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอน เพื่อแก้ไขและช่วยเหลือให้นักเรียนให้เรียนรู้ได้ดีขึ้นตามเป้าหมาย

3. หลังการทดลองใช้แผนการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกับก่อนการทดลองแล้วนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถใช้ปฏิบัติงานได้ตรงตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน เพราะแสดงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาในบทเรียน คำถามคำตอบ คำอธิบาย ข้อมูลย้อนกลับ ผลการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานและมีความเข้าใจในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนั้นจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะปฏิบัติกิจกรรม ในแต่ละขั้นตอนทำให้ได้ข้อมูลพฤติกรรมการเรียนรู้และปัญหาที่เกิดขึ้น ในส่วนนี้ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอ พฤติกรรมการเรียนรู้ ปัญหาที่เกิดขึ้น แนวทางในการแก้ปัญหาของผู้วิจัยและผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ในการนำเข้าสู่บทเรียนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จะเป็นลักษณะบอกเล่าให้นักเรียนรู้และให้จำความรู้จากการฟัง และการอ่าน ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนจะด้วยความสนใจ และปฏิบัติตามคำสั่งของครูซึ่งคิดว่าเป็นการเรียนรู้ที่ไม่ทงทนถาวร นักเรียนที่มีความรับผิดชอบมากใฝ่รู้ใฝ่เรียนและมีสติปัญญาในขั้นดี ก็จะสนใจและตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสั่งและแนะนำ ส่วนนักเรียนที่ขาดสมาธิในการเรียนชอบเล่นซุกซน สติปัญญาอยู่ในขั้นต่ำ ก็จะไม่ปฏิบัติตามเท่าที่ควรต้องบังคับและเตือนสติตลอดเวลา

ดังนั้นในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน จึงคาดหวังนักเรียนเพียงให้รู้และเข้าใจคำในมาตราตัวสะกดแต่ละมาตราเท่านั้น และไม่ได้คาดหวังว่านักเรียนจะจดจำคำในแต่ละมาตราได้ตลอดไป แต่นักเรียนจะเกิดความรู้ที่ได้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนมาใช้ในขั้นกระบวนการเรียนรู้ หรือในการเล่น เกม และในขั้นนี้จึงจะคาดหวังนักเรียนได้รับความรู้อย่างคงทนถาวร

2. ขั้นกระบวนการเรียนรู้

ในขั้นกระบวนการเรียนรู้ จะเป็นการเล่นเกมซึ่งในเกมที่เล่นจะมีเนื้อหาที่นักเรียนได้รับความรู้มากจากขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ในขั้นนี้นักเรียนจะเริ่มฟังกติกาการเล่นอย่างตั้งใจ โดยไม่ต้องมีการลำดับ และเตือนสติทุกคนให้อยู่ที่ครูว่าครูจะพูดอะไร และพยายามทำความเข้าใจอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะเมื่อคุณครูให้นักเรียนทดลองเล่นเกมทุกคนจะพยายามนำเสนอตนเอง

เพื่อให้ได้ออกมาทดลองเล่นเกม จนถึงเวลาสำคัญคือให้นักเรียนทุกคนได้ร่วมเล่นเกม นักเรียนแต่ละคนจะพยายามที่สุดเพื่อให้กลุ่มของตนเองได้คะแนนมาก ๆ แม้แต่นักเรียนที่เดิมไม่ค่อยสนใจเรียน ก็จะมีความกระตือรือร้นสนใจการเล่นเกมนุกสนานตื่นเต้น และพึงพอใจในความสามารถของตนเอง ซึ่งผู้สอนคิดว่าขั้นกระบวนการเรียนรู้นี้จะทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ ในมาตราตัวสะกดในแม่ต่าง ๆ ได้คงทนถาวร รวมทั้งคิดว่านักเรียนจะเกิดความรักต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

3. ขั้นสรุปกระบวนการเรียนรู้

ในขั้นสรุปการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละคนก็จะสนใจและจิตใจจดจ่ออยู่กับผลคะแนนที่กลุ่มของตนเองได้ทำได้ เพราะขั้นนี้ครูจะรายงานผลคะแนนของแต่ละกลุ่ม และเมื่อให้นักเรียนอ่านบัตรคำเป็นการสรุปบทเรียน นักเรียนก็จะตั้งใจอ่าน และมีความสุขกับการอ่าน เพราะมีกำลังใจมาจากผลคะแนนที่กลุ่มของตนเองทำได้ และเมื่อให้นักเรียนทำแบบฝึกเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนทุกคนก็จะตั้งใจทำงาน และส่งผลงานทุกคนถึงแม้ว่าบางคนจะมีผลงานไม่ดีเท่าที่ควรก็ตาม แต่ผลงานก็จะพัฒนาขึ้นจากเดิมตามลำดับ

ผลจากการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดได้ผ่านเกณฑ์ตามที่ตั้งไว้ และสามารถสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาตรงตามประเด็น

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ไปใช้ในการทดลองครั้งนี้ เกิดผลงานที่สมบูรณ์ แสดงถึงการมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระการสะกดคำภาษาไทย นักเรียนสามารถสรุปความรู้ได้อย่างเป็นระบบระเบียบ อีกทั้งสรุปข้อคิดและความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ นักเรียนสามารถบอกแนวปฏิบัติของตนเองที่เหมาะสม ซึ่งแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้เป็นอย่างดี และจากการประเมินผลการเรียนรู้หลังการเรียนพบว่า นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เรียน สามารถทำคะแนนได้ตามเกณฑ์

อภิปรายผล

1. การพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน เพราะแสดงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาในบทเรียน คำถามคำตอบ คำอธิบาย ข้อมูลย้อนกลับ และแสดงผลการเรียนรู้ในการพัฒนาการสอนได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถใช้เกมได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรณา แซ่ตั้ง (2541 : บทคัดย่อ) วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542 : บทคัดย่อ) พิมล แจ่มแจ้ง (2542 : บทคัดย่อ) สุวิมล ดันปิติ (2536 : บทคัดย่อ) เพ็ญ เลียง

จันทร์ (2537 : บทคัดย่อ) พินเตอร์ (1977 : บทคัดย่อ) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการฝึกทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำภาษาไทย ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะเพื่อแก้ปัญหาในการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า การนำเกมมาใช้ในการสอนสามารถตอบสนองความต้องการและแก้ไขปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ เกมดังกล่าวสามารถแสดงจุดประสงค์ แสดงเนื้อหา แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และดึงดูดความสนใจทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าเกมช่วยพัฒนาความสามารถในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ไปพร้อม ๆ กัน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนทุกคนแม้จะแข่งขันกันแต่ก็ไม่มี ความขัดแย้ง มีแต่จะช่วยให้เกิดความสามัคคีขึ้นภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : บทคัดย่อ). ที่ว่าเกมช่วยพัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ส่งเสริมความสามัคคี และใช้ฝึกทบทวนบทเรียนได้อีกด้วย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของการพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการพัฒนาการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : บทคัดย่อ). ที่พบว่า การสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่าการสอนโดยใช้แบบฝึก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สาธิตี ภูติกันขันธ์ (2536 : บทคัดย่อ). ที่พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทนา ดาวดวงเด่น (2535). ที่พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำสูงกว่าการเรียนตามปกติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A). ที่พบว่า การสอนอ่านสะกดคำโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามตำราเรียน

จากการสังเกตการณ์แข่งขันการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม นักเรียนทุกคนให้ความสนใจทุกเกม มีความกระตือรือร้นและตั้งใจเรียนดี ไม่มีอาการที่เบื่อหน่ายต่อการเรียน นอกจากนี้แล้วขั้นตอนในการเล่นเกมที่แต่ละชั้นจะช่วยให้นักเรียนจดจำคำต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ สุจริต เพียรชอบ (2531). ที่ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย จะช่วยให้เด็กกระตือรือร้นที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น จำเนื้อหาภาษาไทยได้ดี จากเหตุผล

ดังกล่าว ย่อมเป็นผลสนับสนุนให้นักเรียนที่เรียนการอ่านและเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทย โดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูสามารถนำเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปสอนเพื่อฝึกทักษะภาษาไทยทุกทักษะ จะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน
2. เกมช่วยทำให้นักเรียนอ่านสะกดคำได้ดีขึ้นมาก ดังนั้นครูควรจะนำเกมมาฝึกอ่านสะกดคำมาแทรกในการสอนภาษาไทยตามปกติด้วย
3. ในขณะที่สอนให้เด็กเล่นเกม ครูจะต้องคอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำตลอดเวลา จึงจะได้ผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
4. การฝึกทักษะโดยใช้เกมประกอบ ครูควรชี้แจงให้นักเรียนได้เข้าใจกติกาการเล่นเกมนก่อนจะให้นักเรียนได้ลงมือเล่นเกม เพื่อนักเรียนจะได้เข้าใจและปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง
5. การพัฒนาการอ่านสะกดคำก็เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้การสอนอ่านสะกดคำได้ผลดี จะเป็นการช่วยลดภาระและเวลาในการสอนสะกดคำของครูลงไปได้ เพราะการพัฒนาการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมสามารถใช้สอนนอกเวลาเรียน และใช้เรียนเป็นรายบุคคลได้อีกด้วย หากเด็กได้ฝึกอ่านสะกดคำบ่อย ๆ ก็จะทำให้อ่านสะกดคำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาการอ่านสะกดคำขึ้นหลาย ๆ รูปแบบ นอกเหนือจากที่มีใบแบบเรียน ควรเป็นแบบฝึกทักษะสำหรับเด็กเก่ง และเพื่อซ่อมเสริมสำหรับเด็กที่เรียนอ่อน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสร้างและพัฒนาการสอนโดยใช้เกม เพื่อใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาอื่น ๆ
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการสอนด้วยเกมและการสอนแบบอื่น ๆ
3. ควรศึกษาการหาประสิทธิภาพของเกมและแบบฝึกทักษะสำหรับสอนอ่านสะกดคำในแต่ละระดับชั้น
4. ควรศึกษาความคงทน เจตคติของนักเรียน ระหว่างการสอนอ่านสะกดคำโดยใช้เกมและการเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบอื่น ๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2545.
- _____. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2545.
- กรรณิกานต์ พวงเกษม. ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2535.
- กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2545.
- กองทัพ เคลื่อนพลซีกุล. การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเอสพรีนติ้งเฮาส์, 2542.
- จิรندا ก้วพิสมัย. การพัฒนาแผนการสอนอ่านเชิงวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : โปรแกรมวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2542.
- จรวพร ธรณินทร์. รักลูกให้ลูกเล่นกีฬา. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟเพชจำกัด, 2534.
- _____. การอ่านและส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : บุรพาสาน, 2524.
- ทัศนีย์ สุกเมทธิ. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. ชนบุรี : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏชนบุรี, ม.ป.ป.
- เทพวณี หอมสนิท และคณะ. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯการพิมพ์, 2520.
- _____. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯการพิมพ์, 2522.
- นันทนา ดาวดวงเด่น. การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เขตพระโขนง กรุงเทพฯ. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- บันลือ พุกกะวัน. มิติใหม่ในการสอนอ่าน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2538.
- _____. อุปกรณ์การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาแนวบูรณาการทางการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2532.

บำรุง ไตรรัตน์. วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2524.

บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2545.

_____. วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เจริญผล, 2532.

ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ประทีป วาทิกทินกร. หนังสือเรียนวิชา ท. 021 การอ่านและการพิจารณา วรรณกรรมตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2542.

ประเทิน มหาจันทร์. การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2530.

ปรีชา ศรีอนันต์. “ดาบสองคมที่ครูยื่นให้เด็ก,” สารพัฒนาหลักสูตร. 8(85) : 62 - 63 ; เมษายน, 2532.

ผจญ สุวรรณวงษ์. การทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

ผดุง อารยะวิญญู. รายงานการวิจัย เรื่อง การสร้างเครื่องมือเพื่อคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2535.

_____. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แวนแก้ว, 2544.

พเยาว์ ยินดีสุข. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนแบบใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายประกอบการสาธิต. วิทยานิพนธ์ ก.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.

พรทิพย์ ชาศะรัตน์. วารสารวิชาการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.

พิมล แจ่มแจ้ง. การสร้างชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2542.

เพ็ญ เลียงจันทร์. “การสอนซ่อมเสริมการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ,” วิจัยสนเทศ. 14(160) : 1 - 5 ; มกราคม, 2537.

ฟอง เกิดแก้ว. คู่มือการสอนวิชาพลศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เสียงเชิงจงเจริญ, 2512.

มณฑนา พันธุ์ประสิทธิ์. การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2543.

- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2538.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, 2539.
- ลัดดา ศีลান้อย. “เกมโทรทัศน์กับการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา,” ศึกษาสาตร์. 13 (1) : 40 ; กุมภาพันธ์ - พฤษภาคม, 2532.
- ลัดดาวัลย์ กันหสุวรรณ. ของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์ ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการพัฒนาของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์, 2530.
- วนา ชลประเวศ. การศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนแบบใช้เกมกับวิธีสอนแบบปฏิบัติการทดลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- วรรณา แซ่ตั้ง. การสร้างแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2541
- วรรณิ โสมประยูร. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2539.
- _____. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2542.
- วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง. ทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2542.
- สมบัติ มหารศ. เอกสารประกอบการสอนภาษาไทยในโรงเรียน. มหาสารคาม : ภาคหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2523.
- สันต์ สิงห์ภักดี. ให้ลูกน้อยเป็นอัจฉริยะด้วยการอ่าน. กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน, 2537.
- สุทธิ สงวนถิ่น. ผลของการซ่อมเสริมโดยใช้เกม และไม่ใช้เกมประกอบการสอนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2530.
- สุทิน เนียมพลับ. เทคนิคการสอนและประสบการณ์วิชาชีพภาคปฏิบัติ. ราชบุรี : วิสวการพิมพ์, 2525.
- สุวิมล ดันปิติ. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำของโรงเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536.

หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี. คณิตคิดสนุก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศวร, 2520.

อรรดา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2533.

Ahmed, Sarah Tahira. **"The Development of Phonemic and Orthographic Spelling Patterns : A Method for Assessing Spelling Knowledge in Children in Grades two Through Five,"** Dissertation Abstract International. 61(6) : 3032 – B ; December, 2000. <[http : wwwlib. Umi. Com / dissertations / fullcit / 9976512](http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/9976512)> February 15, 2004.

Bouchard, Margaret Pray. **"An Investigation of Students' Word Knowledge as Demonstrated by Their Reading and Spelling Errors,"** Dissertation Abstracts International. 63 (2) : 541 – 4 ; August, 2002. <[http // wwwlib. Umi.com / dissertations / fullcit / 3043277](http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3043277)> February 15} 2004.

Pinter, Donna Dac Krewdl. **"The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades,"** Dissertation Abstracts International. 2 (2) : 710 – A ; August, 1977.

Roxie, Wittenberg Berlin. **"The Effect of Playing Educational Games with Mothers on Concept Development of Kindergarten Children,"** Dissertation Abstracts International. 32 (2) : 6180 – A ; May, 1977.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. นางสาวสิริราภรณ์ กุ่มศิริระ
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาไทย
โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ
2. นางสาวกษิณี เปี่ยมสำอาง
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการ
โรงเรียนปทุมวัน
3. ผศ.อินทิรา บุญยาทร
ตำแหน่ง อาจารย์ข้าราชการบำนาญ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ที่ ศธ .0564.11.5/202



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

18 เมษายน 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์สิริรามล คู่วชิระ

ด้วยนางวรรณพร อรุณประเสริฐศรี นักศึกษาปริญญาโท สาขาสถิติและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง
"การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน" โดยมี
คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|--|----------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพิศวง ธรรมพันทา | ประธานกรรมการ |
| 2. ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ชัดติยาสุวรรณ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มี
ความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะ
เกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสม
เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมา
พร้อมนี้และบัณฑิตศึกษา ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ดร. สรายุทธ์ เศรษฐขจร)

ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายงานบัณฑิตศึกษา



ที่ ศธ .0564.11.5/203

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

18 เมษายน 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์กษิณี เปี่ยมสำอาง

ด้วยนางวรรณพร อรุณประเสริฐศรี นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน" โดยมี คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|--|----------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพิศวง ธรรมพันทา | ประธานกรรมการ |
| 2. ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ขัตติยาสุวรรณ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างดี ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสม เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมา พร้อมนี้และบันทึกศึกษา ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ดร. สราวุธ เศรษฐขจร)

ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายงานบัณฑิตศึกษา

บัณฑิตครูศาสตร์

โทรศัพท์ 0-2890-2000 ต่อ 5090

ที่ ศธ.0564.11.5/204



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

18 เมษายน 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์อินทิรา บุญยาทร

ด้วยนางวรรณพร อรุณประเสริฐศรี นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน" โดยมี คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|--|----------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพิศวง ธรรมพันทา | ประธานกรรมการ |
| 2. ดร.ศักดิ์สิทธิ์ ชัดติยาสุวรรณ | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างดี ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสม เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบันทึกศึกษา ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ดร. สรายุทธ์ เศรษฐขจร)

ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายงานบัณฑิตศึกษา

บัณฑิตครุศาสตร์

โทรศัพท์ 0-2890-2000 ต่อ 5090

ภาคผนวก ข.
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 1 มาตราแม่มก

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่มก ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในมาตราแม่มกได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “ตกปลา แม่มก”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่มก คือคำที่มี ก เป็นตัวสะกด

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น เกม “ตกปลาแม่มก” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่นดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูนำบัตรคำ วางกองไว้ที่พื้น

ซึ่งบัตรคำมีคำหลากหลาย ประกอบไปด้วยมาตราแม่ต่าง ๆ คือคำว่า นก ปาก บอก ไก่ กล้า
กิน ฝาก กุ้ง แกง แบก จาก แล็ก ก้ม กาย เก็บ เด็ก จิก มาก แก้ม กราบ
จอก ยาก แยก เก้า แยก นึก กล้วย แก้ว ก้าง กาก หก สอก ฟอก บวก
นึก ลูก สุก บก ยก วิก นอก กบ แจก กอง บก ลาก ยก เล็ก ถูก
เกา เกิด ตก พวก ก้าน กล้า นึก จุก กราบ

2.1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มขึ้นเข้าแถวตอน ครูแจกคันเบ็ดตกปลาให้นักเรียนกลุ่ม

ละ ๑ คัน

2.1.3 ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณนักเรียนคนแรกที่ยืนในแถวของแต่ละกลุ่มถือคันเบ็ดวิ่งมาตักบัตรคำรูปปลาในมาตราแม่ กก แล้วนำบัตรคำที่ตักได้วิ่งไปเก็บในตะกร้าหน้าแถวของกลุ่มตนเองพร้อมส่งคันเบ็ดให้เพื่อนคนต่อไปแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว

2.1.4 นักเรียนคนต่อไปที่ได้รับคันเบ็ดวิ่งออกไปตักบัตรคำมาตราแม่ กก ต่อ ทำกิจกรรมเช่นเดิมไปจนกว่าครูจะเป่านกหวีดหมดเวลา (ให้เวลา 10 นาที)

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยนำในตะกร้าของแต่ละกลุ่มพร้อมอธิบาย แนะนำเพิ่มเติม

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูสรุปให้คะแนนแต่ละกลุ่มและร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ กก เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ กก จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำรูปปลาแม่เหล็กติดตรงกลางซึ่งมีคำดังนี้ นก ปาก บอก ไก่ กัด้า กิน ฝาก กุ้ง แกง แบก จาก แลก ก้ม กาย เก็บ เด็ก จิก มาก แก้ม กราบ จอก ขาก แยก เก้า แยก นึก กลั้วข แก้ว ก้าง กาก หก สอก ฟอก บวก นึก ลูก สุก บก ยก วิก นอก กบ แจก กอง บก ลาก ยก เล็ก ลูก เกา เกิด ตก พวก ก้าน กัด้า นูก จุก กราบ
2. คันเบ็ด 5 คัน โดยใช้ไม้ผูกเชือกปลายเชือกผูกคลิปหนีบกระดาษ
3. ตะกร้าพลาสติก
4. นกหวีด

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่น
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 2 มาตราแม็กก

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม็กก ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม็กกได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม็กกและอ่านคำในแม็กก”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม็กก จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน ครูแนะนำเพิ่มเติมว่านอกจากมี ก สะกดแล้วยังมีพยัญชนะตัวอื่นสะกดอีกหลายตัว แต่ออกเสียงเหมือน ก สะกด คือ **ข ค ฅ** พร้อมยกตัวอย่างคำประกอบ

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม็กก(ภาคผนวก)

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม็กก

2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในมาตราแม็กก จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ วารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่อง ความถูกต้อง และความสวยงามความเป็นระเบียบของผลงาน

2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.6 นำแผนภูมิคำในแม่ กก มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนโดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กก

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างแผนภูมิคำใน แม่ กก
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจ

1. ผลงานเดี่ยว
2. ผลงานกลุ่ม
3. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

ใบความรู้ เรื่อง มาตรา แม่ กก

คำที่สะกดด้วย มาตรา แม่ กก

คือ คำที่มีพยัญชนะ ก เป็นตัวสะกด

และพยัญชนะอื่น ๆ สะกด เช่น ข ค ฃ สะกด

แล้วอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

พยัญชนะที่เป็นตัวสะกดด้วย มาตรา แม่ กก

มี อยู่ 3 ตัว คือ ข ค ฃ

ซึ่งในภาษาไทยจะมีคำที่สะกดด้วยตัวพยัญชนะ

ดังกล่าว มีอยู่มากมาย

เช่น โทเรลข สุนัข พยัคฆ์ เมฆ โรค

ฯลฯ

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาคำที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กก จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์
วารสารต่าง ๆ บทเรียน มาให้มากที่สุด

1. คำที่มีพยัญชนะ ก สะกด

.....

.....

.....

.....

2. คำที่มีพยัญชนะ ข สะกด

.....

.....

.....

.....

3. คำที่มีพยัญชนะ ค สะกด

.....

.....

.....

.....

4. คำที่มีพยัญชนะ ฅ สะกด

.....

.....

.....

.....



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 3 มาตราแม่กด

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กด ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กด ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “เก็บผลไม้ แม่ กด”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่ กด คือคำที่มี ค เป็นตัวสะกด พร้อมยกตัวอย่างคำในมาตราแม่กด

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น เกม “เก็บผลไม้ แม่ กด” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่น ดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูนำบัตรคำรูปผลไม้ต่าง ๆ ติดซึ่งบัตรคำมีคำหลากหลาย ประกอบไปด้วยมาตราแม่ต่าง ๆ คือคำว่า นก เห็ด บอก มด กล้า กิน ฝาก กุ้ง แeng หยด แแบก หลุด จาก แล็ก กั้ม กาย เก็บ เด็ก จิก มาก แก้ม กราบ จอก ขวด ยาก แยก บุด แหก นึก เบ็ด กลัวย แก้ว กด หมวด ก้าง นั้ด บด หก วัด สอก ฟอก บวก นึก หยอด ลูก สุก บก ยก วาด วิก คิด นอก ยึด สวด กบ แจก หมัด เมล็ด กอง บก ลาก ยก ปัด เล็ก เป็ด ถูก บอด เกิด ตก ขีด พวก สูด ก้าน บาด บุก

วิด จุก กราบ ปอด กัด นิด เบียด มุด กัด หัวด แขนไวที่ราว (เชือกชิงไว้ที่สนาม)

2.1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวตอน

2.1.3 ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณนักเรียนคนแรกที่ยืนในแถวของแต่ละกลุ่มวิ่งมาเก็บบัตรคำรูปผลไม้ คำในมาตราแม่กด แล้วนำบัตรคำที่เก็บได้วิ่งไปเก็บในตะกร้าหน้าแถวของกลุ่มตนเองแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว คนต่อไปวิ่งไปเก็บผลไม้คำมาตราแม่กดต่อไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลาครูเป่านกหวีดหมดเวลาทุกกลุ่มหยุดการเล่น

2.1.4 นักเรียนคนต่อไปวิ่งไปเก็บผลไม้คำมาตราแม่กดต่อไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลาครูเป่านกหวีดหมดเวลาทุกกลุ่มหยุดการเล่น (ใช้เวลา 10 นาที)

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำคำของกลุ่มตนเองอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟังทีละคำโดยผลัดกันอ่านคนละคำ เพื่อนกลุ่มอื่นช่วยกันสังเกตว่าถูกต้องหรือไม่

2.5 ครูบันทึกคะแนนของแต่ละกลุ่มและให้คำชมเชยกลุ่มที่เก็บผลไม้ได้มากที่สุดและถูกต้องที่สุด

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่กด เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ กด จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำรูปผลไม้ติดเทปใสซึ่งมีคำดังนี้ ว่า นก เห็น บอก มด กล้า กิน ฝาก กุ้ง แกง หยด แบก หลุด จาก แลก ก้ม กาย เก็บ เด็ก จิก มาก แก้ม กราบ จอก ขวด ขาก แยก บุด แยก นึก เบ็ด กล้วย แก้ว กด หมวด ก้าง นัด บด หก วัด สอก ฟอก บวก นึก หยอด ลูก สุก บก ยก วาด วิก กิด นอก ยืด สวด กบ แจก หมัด เมล็ด กอง บก ลาก ยก ปิด เล็ก เบ็ด ถูก บอด เกิด ตก ขีด พวก สูด ก้าน บาด บุก วิด จุก กราบ ปอด กัด นิด เบียด มุด กัด หัวด

2. เชือก

3. ตะกร้าพลาสติก

4. นกหวีด

5. เทปใส

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่นเกม
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 4 มาตราแมกกด

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แมกกด ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแมกกดได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แมกกดและอ่านคำในแมกกด”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแมกกด จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน ครูแนะนำเพิ่มเติมว่านอกจากมี ค สะกดแล้วยังมีพยัญชนะตัวอื่นสะกดอีกหลายตัว แต่ออกเสียงเหมือน ค สะกด คือ จ ช ต ดิ ท ฐ ศ ษ ส ร ฤ พร้อมยกตัวอย่างคำประกอบ

2. กระบวนการเรียนรู้

- 2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตราแมกกด (ภาคผนวก)
- 2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแมกกด
- 2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในแมกกด จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที
- 2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่องความถูกต้อง และความสวยงามเป็นระเบียบของผลงาน
- 2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.6 นำแผนภูมิคำในแม่ กค มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน โดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กค

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้
2. บัตรคำ
3. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. ผลงานกลุ่ม
2. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ใบความรู้ เรื่อง อ่านคำที่มีตัวสะกดในแม่กด

วัตถุประสงค์ นักเรียนสามารถอ่านที่มีตัวสะกดในแม่กดได้
คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกอ่านคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดได้

อ่านคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

คำที่มี จ ช ต ติ ท ฐ ศ ษ ส รธ เป็นตัวสะกดในมาตรา แม่กดอ่านออกเสียงเหมือน ด สะกด

ปัจจุบัน	สมเด็จพระรามาธิบดี	อำนาจ	พระราชวัง
พระมหากษัตริย์	ประวัติศาสตร์	สมบัติ	ปราสาทหิน
อุทยาน	กรุงศรีอยุธยา	ประกาศ	ประเทศ
โบสถ์	บรรพบุรุษ	สามารถ	

อ่านคำแม่กด

สมุด	กระดาษ	วาด	คิด		
ชีวิต	ปิด	เปิด	เกิด	พืช	สัตว์
ปรากฏ	สะดุด	กระโดด	โอด	ถัด	
เสียด	สอด	ยอด	ระบัด	หยัด	ยัด

เพลงแจวแจวจ้ำจิก

แจวแจวจ้ำจิก
 แจวเรือไปซื้อสับประรด
 ซื้อใครใช้เสียด ด สะกด

น่าน้ำไหลลิกนิกถึงคนแจว
 แจวเรือไปซื้อสับประรด
 ลูกขึ้นมาแจว

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาค่าที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กด จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่างๆ มาให้มากที่สุด



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 5 มาตราแม่กบ

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กบ ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กบได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “ตามหา...แม่กบ”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่ กบ คือคำที่มี บ เป็นตัวสะกด

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น เกม “ตามหา...แม่กบ” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่นดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้เล่นทีละกลุ่มโดยการจับสลาก กลุ่มที่ได้เล่นก่อนจะขึ้นเข้าแถวไว้ ส่วนที่เหลืออีก 4 กลุ่มครูจะแจกบัตรคำให้ถือไว้คนละ ๓ ใบ โดยหนึ่งในสามใบจะเป็นคำที่สะกดด้วย บ (แม่กบ) ซึ่งบัตรคำประกอบไปด้วยมาตราแม่ต่าง ๆ คือคำว่า นก ราบ บอก ไก่ รวบ กิน ฝาก กุ้ง แกง แบก จาก ทราบ จบ จอบ เก็บ ลูบ จิก มาก แก้ม กราบ แลบ ขาก แยก แเนบ สอบ นึก กล้วย แก้ว ก้าง กาก หก สอก คีบ บวก บาน สูบ สาบ บก ยก วิก นอก กบ แจก กอง บก ลาก ยก บอก ลอบ มอบ เกิด จอบ พวก ก้าน รบ นูก จุก กราบ ชอบ กรอบ

2.1.2 นักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม (20 คน) ขึ้นเป็นแถวโดยถือบัตรคำชูไว้ที่หน้าอกทั้ง 3 ใบ

2.1.3 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณกลุ่มที่ใดเล่นก่อนแยกย้ายกันไปหาเพื่อนที่ยืนเข้าแถวแล้วเลือกคำที่สะกดด้วย บ (แม่กบ) เมื่อได้แล้วรีบหาคนต่อไปเมื่อครูเป่านกหวีดหมดเวลา (ให้เวลา 3 นาที) สมาชิกในกลุ่มทุกคนวิ่งมาที่ตะกร้านำบัตรคำที่หามาได้ใส่ลงในตะกร้า แล้วไปยืนเข้าแถวแทนกลุ่มต่อไปที่จะเล่น

2.1.4 ครูแจกบัตรคำอีกชุดหนึ่งซึ่งมีคำเหมือนกับชุดที่แล้วให้กับนักเรียน 20 คนที่ยืนเข้าแถว แล้วให้กลุ่มต่อไปที่จะเล่นตามหาคำที่สะกดด้วย บ (มาตราแม่กบ) ต่อไปเหมือนกับกลุ่มแรก

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยนำในตะกร้าของแต่ละกลุ่มพร้อมอธิบาย แนะนำเพิ่มเติม กลุ่มใดได้คำมาก และถูกต้องที่สุดก็จะได้รับคำชมเชยจากเพื่อน และครู

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูสรุปให้คะแนนแต่ละกลุ่มลงในแบบประเมินและร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ กบ เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ กบ จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำซึ่งมีคำดังนี้ นก ราบ บอก ไก่ รวบ กิน ฝาก กุ้ง แอง แแบ จาก ทราบ จบ จอบ เก็บ ลูบ จิก มาก แก้ม กราบ แลบ ยาก แยก แแนบ สอบ นึก กล้วย แก้ว ก้าง กาก หก สอก คีบ บวก บาน สูบ สาบ บก ยก วิก นอก กบ แจก กอง บก ลาก ยก บอก คอบ มอบ เกิด งอบ พวก ก้าน รบ บุก จุก กราบ ชอบ กรอบ 5 ชุด
2. ตะกร้าพลาสติก
3. นกหวีด

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่น
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 6 มาตราแม่กบ

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กบ ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กบได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม่กกและอ่านคำในแม่ กบ”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่กบ จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน ครูแนะนำเพิ่มเติมว่านอกจากมี ก สะกดแล้วยังมีพยัญชนะตัวอื่นสะกดอีกหลายตัว แต่ออกเสียงเหมือน บ สะกด คือ บ ป พ ฟ ภ พร้อมยกตัวอย่างคำประกอบ

2. กระบวนการเรียนรู้

- 2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม่ กก (ภาคผนวก)
- 2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม่ กก
- 2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในแม่ กก จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที
- 2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่องความถูกต้อง และความสวยงามเป็นระเบียบของผลงาน
- 2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.6 นำแผนภูมิคำในแม่กก มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน โดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กก

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างแผนภูมิคำใน แม่ กก
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. งานกลุ่ม
2. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

ใบความรู้ เรื่อง อ่านคำที่มีตัวสะกดในแม่กบ

มาตราแม่กบ

คำที่สะกดด้วย มาตรา แม่ กบ

คือ คำที่มีพยัญชนะ บ เป็นตัวสะกด และพยัญชนะอื่นๆ

สะกด เช่น ป พ ฟ ภ สะกด แล้วอ่านออกเสียงเหมือนบ สะกด

เช่น	บา <u>ป</u>	อ่านว่า	บา <u>บ</u>
	พิภ <u>พ</u>	อ่านว่า	พิ - พ <u>บ</u>
	ยิรา <u>ฟ</u>	อ่านว่า	ยี่ - ร้า <u>บ</u>
	ลา <u>ภ</u>	อ่านว่า	ลา <u>บ</u>

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาคำที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กบ จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่างๆ มาให้มากที่สุด



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 7 มาตราแม่กน

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กก ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กกได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แม่กนอยู่ไหน”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่ กน คือคำที่มี น เป็นตัวสะกด

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมน “แม่กนอยู่ไหน” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่นดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

2.1.2 ครูแจกบัตรคำ กลุ่มละ 1 ชุด (12ใบ) ประกอบไปด้วยมาตราแม่ต่าง ๆ

คือ

ชุดที่ 1 คำว่า นก งาน บ้าน น้ำ อ้น น้อย บิน นับ นาย แสน แบน เนียน

ชุดที่ 2 คำว่า นอก แขน น้ำ ฝน ฝุ่น กรน บาน แก้ม น้อย พาน นึก แบน

ชุดที่ 3 คำว่า นัว นึก ฝน ใน กิน หมุน เขียน บน วน แวน นึก นำ

ชุดที่ 4 คำว่า นม นึก แบน นอก สวน ปีน ยืน นอน บาน ไหน โหน เย็น

ชุดที่ 5 คำว่า หนึ่ง นุ่ม ชน วัน ก้าน หน้า โยน งาน เพื่อน นวม สนุก วน

โดยให้นักเรียนคว่ำบัตรทุกใบลงบนโต๊ะ

2.1.3 เมื่อครูพูดว่า " แม่กนอยู่ไหน " ให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรคำชูขึ้น คนละ ๑ ใบพร้อมพูดว่า "แม่กนอยู่ไหนคะ/ครับ" โดยเรียกทีละกลุ่ม เช่น "กลุ่ม ๑ แม่กนอยู่ไหนจ๊ะ" สมาชิกกลุ่มหนึ่งคนที่มีบัตรคำแม่กนก็จะชูบัตรคำขึ้น แล้วพูดว่า "แม่กนอยู่ไหนคะ/ครับ"

2.1.4 ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง และให้นักเรียนคนที่ถือบัตรคำอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟัง และบันทึกคะแนนลงในแบบประเมิน

2.1.5 จากนั้นครูเรียกกลุ่มต่อไปแล้วดำเนินการเล่นเหมือนเดิมกลุ่มใดถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูสรุปให้คะแนนแต่ละกลุ่มและร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ กน เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ กน จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

บัตรคำ 5 ชุดซึ่งมีคำดังนี้

ชุดที่ 1 คำว่า	นก	จาน	บ้าน	น้ำ	อ้อน	น้อง	บิน	นับ	นาย	แสน	แบน	เนียน
ชุดที่ 2 คำว่า	นอก	แขน	น้ำ	ฝน	ฝุ่น	กรน	บาน	แก้ม	น้อง	พาน	นึก	แบน
ชุดที่ 3 คำว่า	นิ้ว	นึก	ฝน	ใน	กิน	หมูน	เขียน	บน	วุ่น	แวน	นึก	เนา
ชุดที่ 4 คำว่า	นม	นึก	แนบ	นอก	สวน	ปิ่น	ยิ่น	นอน	บาน	ไหน	โหน	เอ็น
ชุดที่ 5 คำว่า	หนึ่ง	นึ้ม	ชน	วัน	ก้าน	หน้า	โยน	งาน	เพื่อน	นม	สนุก	วน

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่น
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้	การอ่านสะกดคำ	เวลา 20 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 8	มาตราแม่กน	เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กน ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม่กนและอ่านคำในแม่ กน ”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่กน จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน ครูแนะนำเพิ่มเติมว่านอกจากมี น สะกดแล้วยังมีพยัญชนะตัวอื่นสะกดอีกหลายตัว แต่ออกเสียงเหมือน น สะกด คือ **ญ ณ ร ล พ** พร้อมยกตัวอย่างคำประกอบ

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม่ กน (ภาคผนวก)

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม่ กน

2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในแม่ กน จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่องความถูกต้อง และความสวยงามเป็นระเบียบของผลงาน

2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน นำแผนภูมิคำในแม่ กน มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนโดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่กน

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างแผนภูมิคำในแม่กน
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. งานกลุ่ม
2. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

ใบความรู้ เรื่อง มาตราแม่กน

คำที่สะกดด้วย มาตรา แม่ กน

คือ คำที่มีพยัญชนะ น เป็นตัวสะกด

และพยัญชนะอื่น ๆ สะกด เช่น ญ ฦ ร ล พ สะกด

แล้วอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

ซึ่งในภาษาไทยจะมีคำที่สะกดด้วยตัวพยัญชนะ

บุญ	อ่านว่า	บุญ
คุณ	อ่านว่า	คุณ
บริวาร	อ่านว่า	บอ-ริ-วาน
กาล	อ่านว่า	กาน
ปลาหว	อ่านว่า	ปลา-วาน
โบราณ	อ่านว่า	โบ-ราน
เพียร	อ่านว่า	เพียน
ผิวพรรณ	อ่านว่า	ผิว-พัน

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาคำที่สะกดด้วยมาตรา แม่กน จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์
วารสารต่าง ๆ บทเรียน มาให้มากที่สุด



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 9 มาตราแม่ง

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่ง ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่งได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “ตกปลา แม่ง”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่ง คือคำที่มี ง เป็นตัวสะกด

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น เกม “ตกปลาแม่ง” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่นดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูนำบัตรคำ วางกองไว้ที่พื้น ซึ่งบัตรคำมีคำหลากหลาย ประกอบไปด้วยมาตราแม่งต่าง ๆ คือคำว่า มอง งา งาม เงิน งู เรือง งก กุ้ง แก่ง แบ่ง งวง งอม งอน เียบ งอบ คาง พุง ยุง แง จับ งม ลง กรง แก้ง แดง แบ่ง งาน งง ก้าง ดอง ห้อง จ้อง งูง งอก ย่อง จัก มอง ถุง ยุง วึ่ง เหงา ง่าย ย่าง กอง ง้อ จ้าง สูง ครั้ง แหวน หงอก สร้าง ก้าง กลิ้ง กล้อง งม หงาย หงอน ว้าง ส่อง โป่ง แบ่ง โป่ง วาง แสง ว้าง โคล้ง นื่อง นิ่ง

2.1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวตอน ครูแจกคันเบ็ดตกปลาให้นักเรียนกลุ่มละ 1 คัน

2.1.3 ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณนักเรียนคนแรกที่ยืนในแถวของแต่ละกลุ่มถือคันเบ็ดวิ่งมาตักบัตรคำรูปปลาในมาตราแม่กง แล้วนำบัตรคำที่ตักได้วิ่งไปเก็บในตะกร้าหน้าแถวของกลุ่มตนเองพร้อมส่งคันเบ็ดให้เพื่อนคนต่อไปแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว

2.1.4 นักเรียนคนต่อไปที่ได้รับคันเบ็ดวิ่งออกไปตักบัตรคำมาตราแม่กกด่อ ทำกิจกรรมเช่นเดิมไปจนกว่าครูจะเป่านกหวีดหมดเวลา (ให้เวลา 10 นาที)

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยนำในตะกร้าของแต่ละกลุ่มพร้อมอธิบาย แนะนำเพิ่มเติม

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูสรุปให้คะแนนแต่ละกลุ่มและร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ กก เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ กก จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำรูปปลาแม่เหล็กติดตรงกลางซึ่งมีคำดังนี้ ว่า มอง งา งาม เงิน งู เรือง งก กุ้ง แกง แบ่ง จวง งอม งอน เฌิบ งอบ คาง พุง ยุง แง จับ งม ลง กรง แกล้ง แดง แบ่ง งาน งง ก้าง ดอง ห้อง จ้อง จูง งอก ย่อง จัด มอง ถูง ยุง วึ่ง เหงา ง่าย ย่าง กอง ง้อ จ้าง สูง ครั้ง แหงน หงอก สร้าง ก้าง กลิ้ง กล้อง งม หงาย หงอน ว้าง ส่ง โป่ง แป้ง โป้ง วาง แสง ว้าง ไค้ นื่อง นิ่ง
2. คันเบ็ด 5 คัน โดยใช้ไม้ผูกเชือกปลายเชือกผูกคลิปหนีบกระดาษ
3. ตะกร้าพลาสติก
4. นกหวีด

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่น
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 10 มาตราแม่ง

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่ง ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่งได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม่ง และอ่านคำในแม่ง”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่ง จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม่ง กก (ภาคผนวก)

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม่ง

2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในมาตราแม่ง กก จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ วารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่อง ความถูกต้อง และความสวยงามความเป็นระเบียบของผลงาน

2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน นำแผนภูมิคำในแม่ง มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนโดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กง

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างแผนภูมิคำใน แม่ กก
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. งานกลุ่ม
2. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

ใบความรู้
เรื่อง มาตรการแม่กอง

คำที่สะกดด้วย มาตรา แม่ กง

คือ คำที่มีพยัญชนะ ง เป็นตัวสะกด ซึ่งจะอยู่ท้ายคำหรือพยางค์ คำในมาตราแม่ง จะมี ง สะกดเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น

มอง	รื่อง	กู่	แก	แบ่ง	งว	คาง	พุง	ยุ	ลง
กรง	แก้ง	แดง	แบ่ง	ง	ก้าง	ดอง	ห้อง	จ้อง	จูง
ย่อง	จัด	มอง	ตุง	ยุ	ว้าง	ย่าง	กอง	จ้าง	สูง
ครั้ง	ๆ								

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาค่าที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กง จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์
วารสารต่าง ๆ บทเรียน มาให้มากที่สุด



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 11 มาตราแม่มกม

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่มกม ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่มกม ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “เก็บผลไม้ แม่มกม”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่มกม คือคำที่มี ม เป็นตัวสะกด พร้อมยกตัวอย่างคำในมาตราแม่มกม

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น เกม “เก็บผลไม้ แม่มกม” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่น ดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ครูนำบัตรคำรูปผลไม้ต่าง ๆ ติดซึ่งบัตรคำมีคำหลากหลาย ประกอบไปด้วยมาตราแม่ต่าง ๆ คือคำว่า ชม เหม็น หมอก มด ชาม แจ่ม มาก กลุ่ม แก้ม หมด แมว หลุม จาม แหนม ก้ม ก้าม เล็ม เต็ม จิ้ม มาก แหลม กร้าม จอม สวม ขาม แยม มุม มิน เล็ม บวม แลม กลม หมวด มุ้ง มัด จม ห่ม หมวก ขอม รวม มวย หมึก หมอน มาก สุ่ม ลม ขม จาม จิ้ม ถ่ม หมอก ยิ้ม สวม คม เต็ม หมัด เมล็ด มอง โมง ถาม ตาม รีม เริ่ม มืด มุม มอด เต็ม ตม จ้ม แม่ สุ่ม ไม้ มด

ดุ่ม ชิม ลุ่ม แซม ปลอม ล่าม หมิ่น เทียม มุด สม หมา แขนงไว้ที่ราว
(เชือกขึงไว้ที่สนาม)

2.1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวตอน

2.1.3 ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณนักเรียนคนแรกที่ยืนในแถวของแต่ละกลุ่มวิ่ง
มาเก็บบัตรคำรูปผลไม้ คำในมาตราแม่กม แล้วนำบัตรคำที่เก็บได้วิ่งไปเก็บในตะกร้าหน้าแถวของ
กลุ่มตนเองแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว คนต่อไปวิ่งไปเก็บผลไม้คำมาตราแม่กม ต่อไปเรื่อย ๆ จนหมด
เวลาครูเป่านกหวีดหมดเวลาทุกกลุ่มหยุดการเล่น(ใช้เวลา 10 นาที)

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำคำของกลุ่มตนเองอ่านสะกดคำให้เพื่อนฟังทีละคำโดย
ผลัดกันอ่านคนละคำ เพื่อนกลุ่มอื่นช่วยกันสังเกตว่าถูกต้องหรือไม่

2.5 ครูบันทึกคะแนนของแต่ละกลุ่ม และให้คำชมเชยกลุ่มที่เก็บผลไม้ได้มากที่สุด
และถูกต้อง

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ กม เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกด
คำมาตราแม่ กม จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำรูปผลไม้ติดเทปใสซึ่งมีคำดังนี้ ชม เหม็น หมอก มด ชาม แจ่ม
มาก กลุ่ม แก้ม หมด แมว หลุม จาม แหนม ก้ม ก้าม เล้ม เต็ม จิ้ม มาก
แหลม กร้าม จอม สวม ขาม แยม มุม มิ่น เค็ม บวม แฉม กลม หมวด
มุ้ง มัด จม ห่ม หมวก ขอม รวม มวย หมึก หมอน มาก สุ่ม ลม ชม
จาม จิ้ม ถิ้ม หมอก ยิ้ม สวม คม เต็ม หมด เมล็ด มอง โมง ถาม
ตาม ริม เริ่ม มีด มุม มอด เต็ม ตม ชิม แม่ สุ่ม ไม้ มด ดุ่ม ชิม
ลุ่ม แซม ปลอม ล่าม หมิ่น เทียม มุด สม หมา

2. เชือก

3. ตะกร้าพลาสติก

4. นกหวีด

5. เทปใส

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่น
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 12 มาตราแม่กค

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กม ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กมได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม่กมและอ่านคำในแม่ กม”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่กค จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม่ กม (ภาคผนวก)

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม่ กม

2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในแม่ กม จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่องความถูกต้อง และความสวยงามเป็นระเบียบของผลงาน

2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.6 นำแผนภูมิคำในแม่ กม มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนโดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กม

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้
2. บัตรคำ
3. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ครูสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. ผลงานกลุ่ม
2. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ใบความรู้ เรื่อง มาตราแม่กม

คำที่สะกดด้วย มาตราแม่ กม

คือ คำที่มีพยัญชนะ ม เป็นตัวสะกด ซึ่งจะอยู่ท้ายคำหรือพยางค์ คำในมาตราแม่กม จะมี ม สะกดเพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น

ชม	ชาม	แจ่ม	กลุ่ม	แก้ม	หลุม	จาม	แหนม	กัม	ก้าม
เต็ม	เต็ม	จิ้ม	แหลม	กร้าม	จอม	สวม	ยาม	แถม	มุ่ม
เค็ม	บวม	แถม	กลม	หมวด	มัด	จม	ห่ม	ยอม	สุ่ม
ลม	ขม	จาม	จิ้ม	ลิ้ม	ยืม	สวม	คม	แต้ม	ฯลฯ

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาคำที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กม จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ มาให้มากที่สุด



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 13 มาตราแม่เกย

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่เกย ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในมาตรา แม่เกย ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “ ไซโย ... แม่เกย ”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับคำในมาตราแม่ เกย คือคำที่มี ย เป็นตัวสะกด ซึ่งจะอยู่ท้ายคำหรือพยางค์

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกม “ไซโย ... แม่เกย ” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่น ดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมวง ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด ซึ่งบัตรคำแต่ละชุดประกอบด้วยคำในมาตราแม่ต่าง ๆ คือ คำว่า ยาย เปีย หอย นาย อย่า สาย เคย เสีย ช่วย เมื่อย สวย ถ้าย ยาม กาย หลาย ไย เตี้ย สวย เลี้ย เคย โยน ยาก แยก หมาย สบาย ปุ๋ย กล้วย ยุ่ง อ้อย ขลุ่ย ยาว มวย เอย ยิง ยึด เปื่อย ย่อย ช้าย ยก หุย หาย บ้าย ย้าม ก้อย เคย ไซโย ย่อง เย็น ลุย ปล่อย บ้าย หยด มวย ช้าย ว่าย อยู่ อย่า ป้าย

2.1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกมโดยให้หัวหน้ากลุ่มชูบัตรคำทีละใบ แล้วเรียกเพื่อนในกลุ่มคนใดคนหนึ่งขึ้น แล้วอ่านสะกดคำที่ชูขึ้น และถ้าเป็นคำในมาตราแม่เกยให้พูดว่า “ไฮโย...แม่เกย” แต่ถ้าไม่ใช่คำในมาตราแม่เกย ให้นั่งลงเลยไม่ต้องพูดอะไร แล้วหัวหน้ากลุ่มก็เรียกคนต่อไปขึ้นอ่านคำต่อไป (ครูให้เวลาเล่น 10 นาที) โดยครูคอยสังเกตการเล่นของกลุ่มแต่ละกลุ่มและคอยให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.2 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.3 นักเรียนแยกกลุ่มมารวมกัน ครูทดสอบการเล่นเกยโดยชูบัตรคำขึ้นแล้วเรียกชื่อนักเรียนขึ้นขึ้นอ่านสะกดคำในบัตรคำที่ชูขึ้น ถ้าเป็นคำในมาตราแม่เกยให้พูดว่า “ไฮโย...แม่เกย” จนครบทุกคน

2.4 ครูบันทึกผลการอ่าน และการเล่นเกมของนักเรียนลงในแบบบันทึก

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ เกย เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ เกย จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำ 3 ชุด ซึ่งในแต่ละชุดมีคำดังนี้ ยาย เปีย หอย นาย อ่า สาย เคย เสียว ช่วย เมื่อย สวย ถ้าย ยาม กาย หลาย ไย เตี้ย สวย เลี้ยว เคย โยน ยาก แยก หมาย สบาย ปุ๋ย กลัวย ยุ่ง อ้อย ขลุ่ย ยาว มวย เอย ยิง ยึด เปื้อน ย่อย ย้าย ยก ทุย หาย บ้าย ย่อม ก้อย เฉย ไฮโย ย่อง เย็น ลุย ปล่อย บ้าย หยด มวย ย้าย ว้าย อยู่ อ่า ป้าย

2. นกหวีด

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. ความสนใจในการเล่นเกย
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 14 มาตราแม่เกย

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่เกย ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่เกยได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “ตามหาแม่เกย”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่เกย จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 นักเรียนอ่านบทร้อยกรอง “ขายสาย” จากแผนภูมิที่ครูคิดไว้บนกระดาน

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำที่มี ข สะกดจากบทร้อยกรองและ หาคำ จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ วารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่องความถูกต้อง และความสวยงามความเป็นระเบียบของผลงาน

2.4 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.5 นำแผนภูมิคำในแม่เกยมาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน โดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กก

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. แผนภูมิบัตรย่อยกรอง
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้
5. หนังสือ และวารสารต่าง ๆ

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. งานกลุ่ม
2. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำต่อไปนี้ แล้วนำไปเติมลงในช่องว่างให้ได้ใจความที่ถูกต้อง

ขโมย	จับถ้าย	เปิดเผย	สวຍງາມ	ผู้ชาย
ต้นอ้อย	เน่าเปื่อย	กระต่าย	อร่อย	สบาย

1. โบราณว่ามี.....บนดวงจันทร์
2. ลุงชอบคนที่มีนิสัย.....
3. แม่ละม่อมทำขนม.....มาก
4. ดำรวจมีหน้าที่จับ.....
5. ซากพืชซากสัตว์ที่.....กลายเป็นปุ๋ย
6. มาลีแต่งตัว.....ไปทำบุญที่วัด

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 15 มาตราแม่เกอว

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กบ ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กบได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “ตามหา...แม่เกอว”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนและครูร่วมสนทนากับคำในมาตราแม่ เกอว คือคำที่มี ว เป็นตัวสะกด

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น เกม “ตามหา...แม่เกอว” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่น ดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้เล่นทีละกลุ่มโดยการจับสลาก กลุ่มที่ได้เล่นก่อนจะยื่นเข้าแถวไว้ ส่วนที่เหลืออีก 4 กลุ่มครูจะแจกบัตรคำให้ถือไว้คนละ ๓ ใบ โดยหนึ่งในสามใบจะเป็นคำที่สะกดด้วย ว (แม่เกอว) ซึ่งบัตรคำประกอบไปด้วยมาตราแม่ต่าง ๆ คือคำว่า แก้ว ไหว้ สาว ไกว ราว แกว หาว ลัว วัง ไว ขาว แลว จ้าว สวม วาง อ้าว จิว แวน เหว ดาว นัว แมว วัว เขียว ตัว ช่วย กลัว ขาว กว้าง แหวน เร้ว ลิว ถั่ว บวก เหว เขียว ควาย กวาง แนว เขียว ก้าว กาว แต้ว วาน พวก วาว แวน วัง แลว เลี้ยว หิว ยาว พวก ว้าง แ่ว ขาว ขวด กว้าง ลัว แห้ว

2.1.2 นักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม (20 คน) ยืนเป็นแถวโดยถือบัตรคำชูไว้ที่หน้าอกทั้ง 3 ใบ

2.1.3 เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณกลุ่มที่ใดเล่นก่อนแยกย้ายกันไปหาเพื่อนที่ยืนเข้าแถวแล้วเลือกคำที่สะกดด้วย ว (แม่เกอว) เมื่อได้แล้วรีบนำไปใส่ในตะกร้าของกลุ่มตนเอง แล้วหาคำจากเพื่อนคนต่อไปเมื่อครูเป่านกหวีดหมดเวลา (ให้เวลา 3 นาที) สมาชิกในกลุ่มทุกคนวิ่งมาที่ตะกร้านำบัตรคำที่หามาได้ใส่ลงในตะกร้า แล้วไปยืนเข้าแถวแทนกลุ่มต่อไปที่จะเล่น

2.1.4 ครูแจกบัตรคำอีกชุดหนึ่งซึ่งมีคำเหมือนกับชุดที่แล้วให้กับนักเรียน 20 คนที่ยืนเข้าแถว แล้วให้กลุ่มต่อไปที่จะเล่นตามหาคำที่สะกดด้วย ว (มาตราแม่เกอว) ต่อไปเหมือนกับกลุ่มแรก

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยนำในตะกร้าของแต่ละกลุ่มพร้อมอธิบาย แนะนำเพิ่มเติม กลุ่มใดได้คำมาก และถูกต้องที่สุดก็จะได้รับคำชมเชยจากเพื่อน และครู

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

ครูสรุปให้คะแนนแต่ละกลุ่มลงในแบบประเมินและร่วมกันสรุปคำในมาตราแม่ กบ เพิ่มเติม และให้นักเรียนอ่านสะกดคำมาตราแม่ กบ จากบัตรคำพร้อมกัน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำซึ่งมีคำดังนี้ แก้ว ไหว้ สาว ไกว ราว แกว หาว ลัว วัง ไว ข้าว แล้ว จ้าว สวม วาง อ้าว จั่ว แวน เอว ดาว นัว แมว วัว เขี้ยว ตัว ช่วย กลั้ว ขาว กว้าง แหวน เร้ว ลัว ถั่ว บวก เหว เขี้ยว ควาย กวาง แแนว เขี้ยว ก้าว กาว แต้ว วาน พวก ว้าว แวน วัง แลว เลี้ยว หิว ยาว พวก ว่าง แว้ว ข้าว ขวด กว้าง ถั่ว แห้ว 5 ชุด

2. ตะกร้าพลาสติก

3. นกหวีด

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่านคำ
3. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 16 มาตราแม่เกว

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กบ ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กบได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม่กบและอ่านคำในแม่ เกว”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่กบ จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม่ เกว (ภาคผนวก)

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ตีกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม่ เกว

2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในแม่ เกว จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่องความถูกต้อง และความสวยงามเป็นระเบียบของผลงาน

2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.6 นำแผนภูมิคำในแม่ เกอวมาคิดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนโดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ เกอว

3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างแผนภูมิคำใน แม่ กก
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. งานกลุ่ม
2. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

ใบความรู้ เรื่อง มาตราแม่ เกอว

คำที่สะกดด้วย มาตราแม่ เกอว

คือ คำที่มีพยัญชนะ ว เป็นตัวสะกด ซึ่งจะอยู่ท้ายคำหรือพยางค์
คำในมาตราแม่เกอว จะมี ว สะกดเพียงตัวเดียวเท่านั้น

แก้ว	สาว	ราว	แจว	หาว	ลี้ว	ข้าว	แล้ว	จ้าว	อ่าว
จิว	เวย	ดาว	นิว	แมว	เขี้ยว	ขาว	เร็ว	ลิว	เหว
เขี้ยว	แนว	เหี้ยว	ก้าว	กาว	แต่ว	พวก	ว่าว	แถว	เลี้ยว
หิว	ยาว	พวก	แ่วว	ข้าว	ขวด	ลี้ว	เหี้ยว	ฯลฯ	

แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนค้นหาคำที่สะกดด้วยมาตรา แม่ เกอว จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ และวารสารต่าง ๆ มาให้มากที่สุด



แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 17 มาตราตัวสะกด

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา ตัวสะกดทั้ง 8 แม่ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในมาตรา ตัวสะกดทั้ง 8 แม่ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แม่ของใคร”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนร้องเพลง “มาตราตัวสะกด” จากแผนภูมิเพลงที่ครูคิดไว้บนกระดาน

เพลง มาตราตัวสะกด

มาตราตัวสะกดของไทย	รวบรวมไว้มี ๘ มาตรา
มาตราแม่ ก กา	อย่าชักช้าจำให้ดี
คำที่ไม่มีตัวสะกด	อย่าละลด เช่น ปู เต่า ปลา
มาตราตัวสะกดแม่ กน	อีกแม่ กม และแม่ กง
เกย เกอว อย่าไหลหลง	พวกเราจงจำให้มั่น
ห้าแม่นั้นสะกดต่างกัน	มาเร็วพลันจำให้ขึ้นใจ
มาตราแม่ กก กค กข	รวมแล้วครบ ๘ แม่พอดี
มาตราทั้ง ๓ แม่นี้	อย่ารอรมีเสียงสั้นสั้น
จำคำนั้นว่าเป็นคำตาย	เราทั้งหลายจำได้ไม่ลืม

รศ. ปิตินันท์ สุทธสาร ทำนอง แคนลำโขง

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 ครูชี้แจงกติกาการเล่น “แม่ของใคร” ให้นักเรียนฟัง และทดลองเล่นดังนี้

2.1.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แล้วนั่งเข้าแถวตามกลุ่ม

2.1.2 ครูชูบัตรชื่อมาตราตัวสะกดขึ้นมา 1 ชื่อ เช่น “มาตราแม่ กก” ผู้เล่นแต่ละกลุ่มรีบส่งตัวแทนมา 1 คนเขียนคำตามมาตราตัวสะกดที่ครูชูขึ้นบนกระดาน 1 คำ ภายในเวลา 30 วินาที (ครูเป่านกหวีดเมื่อหมดเวลา)

2.1.3 นักเรียนและครูช่วยกันตรวจสอบผลงานที่สมาชิกแต่ละกลุ่มเขียนบนกระดาน และครูบันทึกคะแนนลงในแบบประเมิน

2.1.4 เริ่มเล่นรอบต่อไปโดยครูชูบัตรชื่อมาตราตัวสะกดขึ้นมาอีก 1 ชื่อ ” ผู้เล่นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนคนต่อไปมา เขียนคำตามมาตราตัวสะกดที่ครูชูขึ้นบนกระดาน 1 คำ ทำกิจกรรมซ้ำจนครบทั้ง 8 มาตรา มาตราละ 2 รอบ

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นเกม

2.3 นักเรียนเริ่มเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด

2.4 ครูสรุปคะแนนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดก็จะได้รับคำชมเชยจากเพื่อนและครู

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

นักเรียนร่วมกันร้องเพลง “มาตราตัวสะกด” พร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง นักเรียนและครูร่วมกันวิเคราะห์เนื้อเพลง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. บัตรชื่อมาตราตัวสะกด
2. แผนภูมิเพลง “มาตราตัวสะกด”
3. นกหวีด
4. กระดานไวท์บอร์ด พร้อมปากกา

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การเขียนคำ
3. ความสนใจในการเล่น
4. กระบวนการกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำ

เวลา 20 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 18 มาตราตัวสะกด

เวลา 1 ชั่วโมง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สามารถเล่นเกมที่กำหนดให้ได้
2. สามารถบอกคำในมาตรา แม่กก ได้ถูกต้อง
3. สามารถอ่านและเขียนคำในแม่กกได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษา

เกม “แข่งขันหาคำที่สะกดด้วย แม่กกและอ่านคำในแม่ กก”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นำสู่กระบวนการเรียนรู้

นักเรียนอ่านคำมาตราแม่กก จากบัตรคำ โดยอ่านสะกดคำพร้อมกัน อ่านสะกดคำทีละคน และอ่านเป็นคำพร้อมกัน ครูแนะนำเพิ่มเติมว่านอกจากมี ก สะกดแล้วยังมีพยัญชนะตัวอื่นสะกดอีกหลายตัว แต่ออกเสียงเหมือน ก สะกด คือ **ข ก ฃ** พร้อมยกตัวอย่างคำประกอบ

2. กระบวนการเรียนรู้

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ให้ศึกษาใบความรู้เรื่องมาตรา แม่ กก (ภาคผนวก)

2.2 แจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ดิกรอบให้สวยงามเขียนหัวกระดาษว่า แผนภูมิคำที่สะกดด้วยแม่ กก

2.3 นักเรียนช่วยกันค้นหาคำในมาตราแม่ กก จากหนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ วารสารต่าง ๆ แล้วเขียนลงในกระดาษ โดยครูกำหนดเวลาให้ 10 นาที

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบทบทวนผลงานของกลุ่มตนเองในเรื่อง ความถูกต้อง และความสวยงามความเป็นระเบียบของผลงาน

2.5 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมารายงานผลงานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

2.6 นำแผนภูมิคำในแม่กก มาติดที่ป้ายนิเทศแล้วรวบรวมเป็นสมุดเล่มเล็กไว้ฝึกอ่าน

3. สรุปกระบวนการเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียนโดยฝึกอ่านคำที่สะกดด้วย แม่ กก
- 3.2 นักเรียนทำแบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้ (ภาคผนวก)

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างแผนภูมิคำใน แม่ กก
2. ใบความรู้
3. บัตรคำ
4. แบบฝึกพัฒนาการเรียนรู้

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

ประเด็นสังเกตพฤติกรรม

1. การเล่นเกม
2. การอ่าน การเขียน
3. ความสนใจในการเรียน
4. กระบวนการทำงาน

ครูตรวจผลงาน

1. ผลงานกลุ่ม
2. แบบฝึก

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินการอ่านคำ
2. แบบฝึก

แบบทดสอบ
เรื่อง การอ่านสะกดคำภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มี 20 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 30 นาที
2. ห้ามขีดเขียนข้อความใด ๆ ลงในข้อสอบ
3. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมาย **X** ลงในกระดาษคำตอบ
4. ถ้าต้องการเปลี่ยนคำตอบให้ทำเครื่องหมาย = ทับบนเครื่องหมาย **X** แล้วจึงเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว
5. หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับข้อสอบให้ถามกรรมการที่คุมสอบ

1. ข้อใดมีตัวสะกดแม่เกย

ก. อยู่

ข. เปีย

ค. ยาย

2. ข้อใดมีคำที่สะกดด้วยมาตรา แม่กด

ก. นิดไปตลาด

ข. ก้านนอนหลับ

ค. ป้อมอ่านหนังสือ

3. คำว่า “ซุนนุ” สะกดด้วยตัวสะกดมาตราใด

ก. แม่กง

ข. แม่กม

ค. แม่กน

4. ข้อใดมีตัวสะกดทั้งมาตรา แม่เกว และแม่เกย

ก. ไล่ถั่ว

ข. บัวลอย

ค. สาวน้อย

5. คำในข้อใด ไม่มี ตัวสะกด

ก. ยอด

ข. บัว

ค. ตก

6. ข้อใดมีตัวสะกด มาตราแม่กด

ก. ดวงดาว

ข. เด็กเล็ก

ค. วัดตัว

7. ข้อใดมีตัวสะกดมาตราแม่กบ

ก. บิดผ้า

ข. กุหลาบ

ค. เบียดเบียน

8. คำในข้อใดมีตัวสะกด

ก. เปีย

ข. กลัว

ค. บอก

9. คำว่า “ผัก” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

ก. ผอ - อะ - ผัก

ข. ผอ - อะ - กอ - ผัก

ค. ผอ - อะ - กะ - ผัก

10. คำว่า “โหน” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

ก. โอ - หอ - นอ - โหน

ข. หอ - นอ - โอ - โหน

ค. หอ - โอ - นอ - โหน

11. คำว่า “นก” อ่านสะกดคำอย่างไร

ก. นอ - กอ - นก

ข. นอ - โอ - กอ - นก

ค. นอ - โออะ - กอ - นก

12. คำว่า “แอบ” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

ก. แอ - ออ - บอ - แอบ

ข. แอ - บอ - แอบ

ค. ออ - แอ - บอ - แอบ

13. คำว่า “รัก” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

ก. รอ - ไม้หันอากาศ - กอ - รัก

ข. รอ - อัก - รัก

ค. รอ - อะ - กอ - รัก

14. คำว่า “เจ็ด” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

- ก. จอ - เอะ - คอ - เจ็ด
- ข. จอ - เอ - ไม้ไค้ - คอ - เจ็ด
- ค. จอ - เอ - คอ - เจ็ด

15. คำว่า “ฝน” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

- ก. ฝอ - โอะ - นอ - ฝน
- ข. ฝอ - นอ - ฝน
- ค. ฝอ - โอ - นอ - ฝน

16. คำว่า “บวก” อ่านสะกดคำได้อย่างไร

- ก. บอ - วอ - กอ - บวก
- ข. บัว - กอ - บวก
- ค. บอ - อัว - กอ - บวก

17. “ฉันมีลูกหมา_____ตัว” ควรเติมในข้อใดลงในช่องว่าง

- ก. เจ็บ
- ข. เจ็ก
- ค. เจ็ด

18. “น้องใช้_____เขียนหนังสือ” ควรเติมคำในข้อใดลงในช่องว่าง

- ก. ดึงสอ
- ข. คีบสอ
- ค. ดินสอ

19. แม่ใช้กรรไกร_____ผ้า” ควรเติมคำในข้อใดลงในช่องว่าง

- ก. ตัด
- ข. ตัก
- ค. ตับ

20. “ฉันไป_____ทุกวัน” ควรเติมคำในข้อใดลงในช่องว่าง

- ก. โรนเรียน
- ข. โรงเรียง
- ค. โรงเรียน



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล

นางวรรณพร อรุณประเสริฐศรี

วัน เดือน ปีเกิด

วันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2508

สถานที่เกิด

อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์

ที่อยู่ปัจจุบัน

399/56 - 57 ซ.แจ้งวัฒนะ 6 ถ.แจ้งวัฒนะ แขวงตลาดบางเขน
เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2520

จบประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านตะเม่นค่าย อ.ท่าตะโก จ. นครสวรรค์

พ.ศ. 2524

จบมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพนมรอกวิทยา อ.ท่าตะโก จ. นครสวรรค์

พ.ศ. 2527

จบมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสีกัน (วัฒนานครที่อุปถัมภ์) แขวงสีกัน
เขตสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2531

จบครุศาสตรบัณฑิต (วิชาเอกภาษาไทย) มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
เขตบางเขน กรุงเทพฯ