

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สิ่งที่สำคัญและเป็นสื่อกลางต่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมวลมนุษย์ คือ “ภาษา” ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันที่สำคัญมาก (พริ้มเพรา คงชนะ. 2542 : 112) ช่วยให้มนุษย์สามารถติดต่อและเข้าใจซึ่งกันและกันได้ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ เพิ่มพูนสติปัญญา สร้างความก้าวหน้าให้แก่บุคคล ภาษาของชาติโดยอ้อมมีความสำคัญต่อชนชาตินั้น ดังกระแสพระราชดำรัสเกี่ยวกับภาษาไทยในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบางตอนว่า “ภาษาไทยเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติ ภาษาทั้งหลายเป็นสิ่งสวยงามอย่างหนึ่ง เช่น ในทาง วรรณคดี เป็นต้น ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องรักษาเอาไว้ให้ดี ประเทศไทยนั้นมีภาษาของเราเอง จึงต้องหวงแหน” (สุชาติ พงษ์พานิช. 2543 : 5) ภาษาไทยในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ ซึ่งถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งและยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่ายิ่งของชาติไทย คนไทย

ทุกคนจึงจำเป็นต้องรู้จักใช้ภาษาไทยให้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วรรณิ โสมประยูร. 2539 : คำนำ) กระทรวงศึกษาธิการได้ระบุนถึงความสำคัญของภาษาไทยไว้ในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533 ว่าภาษาไทยมีความสำคัญทั้งในฐานะเป็นภาษาประจำชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและเป็นมรดกทางวัฒนธรรม จึงควรให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า มีความรู้ ทักษะและเจตคติอันถูกต้องตามความเหมาะสมแก่วัยและระดับชั้น เพื่อใช้พัฒนาตนเองและสังคม (กรมวิชาการ. 2534 : 7-13)

เนื่องจากภาษาไทยมีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับคนไทยดังกล่าว พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 23 ได้กล่าวเน้นความสำคัญในการให้ความรู้และทักษะด้านคณิตศาสตร์และด้านภาษาเน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้กลุ่มวิชาต่าง ๆ หากการเรียนรู้ภาษาไทยไม่ดีหรือนักเรียนไม่มีความสามารถในการใช้ภาษาตามที่หลักสูตรกำหนดในแต่ละระดับชั้น ดังที่ ทศนีย์ สุขเมธี (2542 : 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภาษาไทยว่า ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการศึกษาเล่าเรียน ผู้ที่มีทักษะทางภาษาไทยดี ทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จะเป็นพื้นฐานช่วยสร้างความคิด วิจัยญาณ อีก

ทั้งเป็นเครื่องมือส่งเสริมให้สามารถศึกษาเล่าเรียนวิทยาการต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จอีกด้วย การสอนภาษาไทยจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีฝึกฝนทักษะพื้นฐานทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนให้สัมพันธ์กัน ในบรรดาทักษะทั้ง 4 ด้านนั้น ด้านการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่ง มีความจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เช่น นักเรียนใช้การเขียนบันทึกความรู้ ทำข้อสอบ ทำแบบฝึกหัด นักวิชาการใช้การเขียนเพื่อเขียนบทความ หนังสือ ตำราวิชาการ รายงาน (วรรณิ โสภประยูร. 2539 : 139) การเขียนเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นตัวอักษร มีความคงทน และปรากฏเป็นหลักฐานได้ดีกว่าทักษะอื่น ๆ (รัตนาคงคานาวรัตน์. 2542 : 1) นอกจากนี้ยังใช้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งสำหรับตนเอง และผู้อื่น (กองทัพ เคลือบพนิชกุล. 2542 : 123) ในการสอนให้นักเรียนเขียนได้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพราะการเขียนมีบทบาทในการดำเนินชีวิตของเรามาก การเขียนที่จะประสบผลนั้น จะต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น การเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง การเว้นวรรคตอนให้ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ โดยฝึกฝนอย่างถูกวิธีให้เกิดความชำนาญ และต้องใช้เวลาพอสมควรเพื่อให้เกิดทักษะ (ดวงใจ ไทยอุบุญ. 2543 : 11) แต่การสอนเขียนนั้นเป็นกระบวนการสอนที่ยากที่สุด เพราะการเขียนเป็นทักษะที่ซับซ้อน ผู้ที่เขียนได้ต้องผ่านการฟัง การพูดและการอ่านมาแล้วจึงจะเขียนได้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2539 : บทนำ) โดยเฉพาะการเขียนสะกดคำนับว่ามีความสำคัญมากที่สุดในการใช้ภาษา เป็นรากฐานของการเขียนคำ เขียนสะกดคำผิดความหมายจะแปรเปลี่ยนไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้ (มณฑาทิพย์ อติปัญญา. 2542 : 2)

ในการเขียนนอกจากจะต้องคำนึงถึงเนื้อความตามจุดประสงค์ จำนวนสละสลวยถูกต้องตามหลักภาษาแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการเขียนสะกดคำด้วย เพราะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจข้อความที่เขียนได้ถูกต้องรวดเร็ว ทั้งจะทำให้เกิดทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ข้อความที่เขียนนั้นด้วย (สุภาพ ดวงเพชร. 2533 : 3) แต่ในทางกลับกันถ้าเขียนสะกดคำไม่ได้หรือสะกดคำผิด ไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นให้เข้าใจตรงกันได้ จะทำให้เกิดผลเสียหายตามมา เช่น เสียเวลาในการสื่อสาร งานเขียนจะขาดความเชื่อถือเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อผู้อ่าน การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องตามอักขรวิธีของภาษาไทยจึงหมายถึงประสิทธิภาพของผู้เขียนด้วย

ในสภาพการณ์ปัจจุบัน ได้มีผลการวิจัยสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา ของกองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ อยู่ในระดับ

ร้อยละ 52 – 70 สมรรถภาพที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยในระดับต่ำ ได้แก่ การเรียงความ หลักเกณฑ์การใช้ภาษา เป็นต้น (พันธชัย วิหคโต. 2538 : 6) ทำให้เกิดปัญหาการเขียน สะกดคำผิดของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาอันอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งพบได้จากการประเมินผล ความสามารถ และวินิจฉัยข้อบกพร่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีการศึกษา 2542 วิชา ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า หลักเกณฑ์ทางภาษา เรื่องการสะกดคำ นักเรียนมีข้อบกพร่องมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น ร้อยละ 47.07 อยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุง (สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร. 2543 : 26) ในปีการศึกษา 2543

ผลการประเมินของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบปัญหาเช่นเดียวกัน การสะกดคำอยู่ใน เกณฑ์ที่ต้องปรับปรุงถึงร้อยละ 30.83 (สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร. 2544 : 33)

นักเรียนมีข้อบกพร่องมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3 แสดงให้เห็นว่าปัญหาการสะกดคำเป็นปัญหาที่ สำคัญสมควรจะต้องหาวิธีแก้ไข ซึ่งการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนนั้นมีสาเหตุหลายประการ เช่น การมีประสบการณ์มาผิด การเขียนตามเสียงพูด เสียงอ่าน หรือการเขียนผิดเพราะการเดา ซึ่ง ถ้าจะวิเคราะห์สาเหตุที่แท้จริงของการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนนั้น น่าจะเป็นเพราะ นักเรียน สับสนในเรื่องของเสียงที่อ่าน เสียงพูดกับตัวอักษรที่ใช้เขียน (อรทัย นุตรดิษฐ์. 2540 : 2)

ปัญหาเรื่องการเขียนสะกดคำนี้สามารถแก้ไขได้ โดยนอกจากจะแก้ไขที่ตัวนักเรียน แล้ว

กลวิธีการสอนของผู้สอนมีส่วนสำคัญที่จะช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียน ดังที่ มณี เทพาชมภู (2536 : 4) กล่าวสรุปว่า ครูควรแสวงหาแนวทางการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ให้หลากหลายรูปแบบเพื่อพัฒนาการสะกดคำของนักเรียน รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็น ความสำคัญและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนด้วย เพราะในการเขียนสะกดคำ ครูมักจะสอนโดยเขียนตามคำบอก ไม่ค่อยใช้สื่อหรืออุปกรณ์ในการสอน และแบบฝึกหัดที่มีอยู่ ไม่เพียงพอที่จะใช้ฝึกเพื่อให้เกิดทักษะทางภาษาได้ดีเท่าที่ควร รวมทั้งรูปแบบการฝึกไม่น่าสนใจ (สรวาดิ เเพ็งศรีโคตร. 2539 : 3) ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน การใช้เกมเพื่อ ฝึก การสะกดคำขากนี้ จึงเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถเร้าความสนใจผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนาน ไม่ เบื่อหน่ายต่อการเรียน เกมประกอบการสอนภาษาไทยจัดเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยเร้าใจให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้น ยังช่วยฝึกทักษะให้ดียิ่งขึ้นด้วย (อัจฉรา ชิวพันธ์. 2542 : 3) ครูผู้สอนจึงต้องมีการปลูกฝังการ

เขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เริ่มเรียนคำเพื่อช่วยให้เด็กได้รู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวันและได้ใช้คำได้ถูกต้องและกว้างขวาง (วรรณิ โสมประยูร. 2539 : 156)

จากการศึกษางานวิจัยของ มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 57) พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่เรียนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : บทคัดย่อ) พบว่านักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม และแบบฝึกมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมทางภาษาเพื่อประกอบการฝึกทักษะสะกดคำช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยในฐานะ ที่เป็นครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาโดยตลอด 13 ปี ได้เห็นถึงปัญหาผลสัมฤทธิ์การสะกดคำต่ำกว่าเกณฑ์มาโดยตลอด จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากเป็นกลุ่มระดับชั้นระดับกลาง และกำลังจะเข้าสู่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จึงจำเป็นต้องสะกดคำให้ถูกต้อง ในการใช้การเล่นเกมการสะกดคำ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ทำให้เกิดความแม่นยำ เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพทางการเขียนให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาเกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำ

#### ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยได้ดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหาและระยะเวลา

### เนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าในการสร้างเกมประกอบการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย นำมาจากหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2533) เป็นคำที่รวบรวมมาจากแบบเรียนภาษาไทย ที่เป็นคำใหม่ในบทเรียน คำยาก และคำที่สะกดยาก จากหนังสือเรียนชุดพื้นฐานภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เล่ม 1 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ บทที่ 5-9 จำนวน 324 คำ นำมาคัดเลือกคำที่เป็นปัญหาได้จำนวน 94 คำ นำมาสร้างเกมการสะกดคำ

### ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ทดลองในครั้งนี้จะดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 ใช้เวลาในการทดลอง รวม 36 คาบ คาบละ 20 นาที

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขามเฒ่าบุรี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 70 โรงเรียน นักเรียน 1,298 คน

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนอนุบาลขามเฒ่าบุรี สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขามเฒ่าบุรี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling)

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนโดยใช้เกมการสะกดคำ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

### ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการวิจัยครั้งนี้มีข้อตกลง ดังนี้

เกมการสะกดคำที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้ผ่านการวิเคราะห์และตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำไปทดลองหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 แล้วทุกชุดแสดงว่าเครื่องมือมีความเที่ยง (Reliability)

### ข้อจำกัดในการวิจัย

ความไม่สมบูรณ์ของการวิจัยนี้อาจเนื่องมาจากตัวนักเรียนที่เรียนการสะกดคำโดยใช้ เกม ที่มีปัญหาในการอ่านและการเขียน อาจส่งผลกระทบต่อการเล่นเกม

### นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมการสะกดคำ หมายถึง กิจกรรมที่ใช้ในการแข่งขันและใช้ประกอบการสอนเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการจำคำ และพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากเกมที่กำหนดให้ ได้แก่ เกมเสียงดวงควงคู่ อักษรไทยไปคำ รถด่วนชวนกระซิบ ไปคำจำแม่น ผนังกำลังผสมคำ จับปลาหาการันต์ บอกไปท้ายคำ ไชภาพปริศนาควบกล้า อักษรควบบวกราคา รำวงโค้งหาคำ ในแต่ละเกมประกอบด้วย ชื่อเกม จุดมุ่งหมายในการเล่น เกม อุปกรณ์ วิธีดำเนินกิจกรรม หรือ ข้อเสนอแนะ ซึ่งในแต่ละเกมจะมีกฎ กติกา เฉพาะในแต่ละเกม โดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการ

การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการ์นต์ ให้เป็นคำได้ถูกต้องตามอักษรวิธีของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

ประสิทธิภาพของเกมทางภาษา หมายถึง ค่าความไว้วางใจที่ยอมรับว่าเกมการสะกดคำที่สร้างขึ้น มีคุณภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยกำหนดเป็นตัวเลขร้อยละของคะแนนเฉลี่ย มีค่าดังนี้

80 ตัวแรก เป็นค่าประสิทธิภาพของการประกอบกิจกรรมในการเล่นเกมการสะกดคำ โดยคิดจากคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดเป็นร้อยละ ร่วมกับการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน

80 ตัวหลัง เป็นค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์จากพฤติกรรมของนักเรียนที่เปลี่ยนไปจากการทดสอบหลังเรียน คิดคะแนนเป็นร้อยละ

คำยาก หมายถึง คำที่กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดให้เป็นคำใหม่ในบทเรียน คำยาก และคำที่สะกดยาก บรรจุไว้ในหนังสือเรียนภาษาไทยชุดพื้นฐานภาษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เล่ม 1 บทที่ 5-9 จำนวน 324 คำ โดยนำคำที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 60 ขึ้นไปคือ ผิดที่ตัวสะกด ผิดที่สระ ผิดที่ตัวการันต์ มาดำเนินการสร้างเกม

**ความสามารถในการเขียนสะกดคำ** หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนให้เป็นคำได้ถูกต้อง โดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ที่วัดจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย** หมายถึง แบบทดสอบ ที่ครอบคลุมการเขียนสะกดคำจำนวน 94 คำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนที่นักเรียนแต่ละคน ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 40 ข้อ

**นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4** หมายถึง นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนอนุบาลขามเฒ่าวิทยุบุรี สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขามเฒ่าวิทยุบุรี จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 30 คน

**แบบฝึกหัด** หมายถึง แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเป็นการทบทวน และส่งเสริมการเขียนสะกดคำหลังจากเรียนจบบทเรียนแต่ละบทเรียบร้อยแล้ว

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ได้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน
2. นักเรียนสามารถนำความรู้ในการเขียนสะกดคำ ไปใช้ในการเขียนประกอบการเรียนวิชาอื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ อย่างมีประสิทธิภาพ
4. สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในการใช้เกม เป็นสื่อการสอนในทักษะอื่น ๆ ในวิชาภาษาไทยและวิชาอื่น ๆ ต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา  
Nakhon Sawan Rajabhat University

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา  
Nakhon Sawan Rajabhat University