

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. การเขียนสะกดคำภาษาไทย
 - 1.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 1.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 1.3 จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 1.4 ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด
 - 1.5 ลักษณะของคำยาก
 - 1.6 เทคนิคการสอนเขียนสะกดคำ
2. การใช้เกมการสะกดคำ
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
 - 2.3 ชนิดของเกม
 - 2.4 ความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกม
 - 2.5 การคัดเลือกและการสร้างเกมประกอบการสอน
 - 2.6 ลักษณะของเกมประกอบการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทย
 - 2.7 ตัวอย่างเกมประกอบการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทย
 - 2.8 องค์ประกอบของเกม
 - 2.9 หลักจิตวิทยาที่ใช้ในเกมการสะกดคำ
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ
 - 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม
4. กรอบความคิดในการวิจัย

5. สมมุติฐานการวิจัย

การเขียนสะกดคำภาษาไทย

1. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

ในการเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากได้มีนักวิชาการและนักภาษาศาสตร์ได้ให้ความหมายและคำจำกัดความของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

มณี เทพชาวมธุ (2536 : 8) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงการเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์นั้น ได้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธีของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542 : 38) ให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง การวางสระ วรรณยุกต์ถูกต้องและอ่านง่าย สะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 12) ; อรทัย นุตรดิษฐ์ (2540 : 14) ; มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 9) รัตนา คงคานาวรัตน์ (2542 : 9) ; เตือนใจ กรูยกระโทก (2543 : 35) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นการสอนให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์การเขียนที่ถูกต้อง โดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดการันต์ได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษาตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 และสามารถสื่อความหมายเข้าใจได้

เวสเตอร์ (Webster 1981 : 219 , อ้างถึงใน พนมวัน วรรณย์. 2542 :34) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ คือศิลปะหรือเทคนิคในการสร้างคำโดยใช้ตัวอักษรตามแบบที่คนยอมรับ

จากความหมายของการเขียนสะกดคำดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องนั้น หมายถึง การเขียนที่เรียงลำดับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ไว้ด้วยกันให้เป็นคำได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษาและตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 มีความหมายสามารถใช้สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ

2. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องนั้น ถือเป็นพื้นฐานของการเขียนที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในชีวิตประจำวัน เป็นรากฐานในการเรียนวิชาอื่น ๆ ให้สำเร็จ ได้ ดังที่ มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 9) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานการเขียนของทุกรูปแบบ การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากและมีคุณค่ามากที่สุด เพราะสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน

วิเชียร เกษประทุม (มปป. : คำนำ) กล่าวว่า การเขียนภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาของชาติ

จะเห็นได้ว่ามีผู้ใช้ภาษาผิด ๆ มากมาย กล่าวคือ พูดหรืออ่านคำในภาษาไทยไม่ถูกต้องและเขียนไม่ถูกต้องด้วย บางคนอาจจะเห็นเป็นเรื่องเล็กน้อยไม่เป็นไร แต่ถ้าคิดถึงผลที่จะเกิดขึ้นย่อมมีมากมาย ถือเป็นการทำลายชาติทางอ้อมได้

บันลือ พุกกะวัน (2538 : 26) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่าการสอนเขียนไทยเป็นกิจกรรมสำคัญที่จะเสริมสร้างทักษะทางภาษาได้ดี หากเริ่มสอนเขียนสะกดคำอย่างถูกวิธี ย่อมจะช่วยให้เด็กใช้การเขียนเพื่อการใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง

วรรณิ โสมประยูร (2539 : 156) กล่าวว่า การสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างมาก เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรียงความได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่น และแสดงให้ผู้อื่น เข้าใจความคิดของตนเองไม่ได้ กล่าวคือ สื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง

เตือนใจ กรุยกระโทก (2543 : 35) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องมีความสำคัญต่อผู้เขียนอย่างมาก ทำให้การเขียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ต้องการ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เขียนเป็นผู้ที่น่านิยมยกย่องนับถือในเรื่องภูมิปัญญาและความประณีตในการเขียนอีกด้วย

กล่าวโดยสรุป การเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่ต้องใช้อยู่ตลอดเวลาในการดำเนินชีวิตประจำวัน ถ้าผู้เขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้องจะทำให้การเขียนบรรลุจุดประสงค์ตามที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วครูผู้สอนภาษาไทยเป็นบุคคลที่ควรฝึกฝนเอาใจใส่ให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ในวิชาอื่น ๆ และเป็นประโยชน์ต่อการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2534 : 65) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนเขียนสะกดคำต่าง ๆ ได้ถูกต้องตามแบบแผนที่นิยมกันและตรงความหมายภาษา

2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคำต่าง ๆ ได้กว้างขวาง

3. เพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาคำใหม่ ๆ ได้ตามที่ต้องการ

4. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำต่างๆที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน

5. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำต่างๆได้ถูกต้อง

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรษ์ (2538 : 168) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำเพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำหรือเมื่อเห็นคำต่าง ๆ แล้วสามารถที่จะระบุคำที่

สะกดผิดและเขียนใหม่ให้ถูกต้องได้ สามารถที่จะรวบรวมทำรายงานคำที่มักจะสะกดผิดไว้เป็นหมวดหมู่ทำนองปทานุกรมหรือพจนานุกรมส่วนตัวได้

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542 : 34) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนเขียนว่าเพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการเขียนที่ถูกต้อง รู้จักให้ภาษาเขียนที่ดี และถูกต้องตามอักขรวิธีและตามหลักสาสนิยม

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 13) กล่าวว่า การสอนเขียนสะกดคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนได้รู้จักกฎเกณฑ์การเขียนคำให้ถูกต้องตามหลักภาษา และพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 รวมทั้งสามารถนำไปใช้เรียบเรียงเขียนเรื่องราวและใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ภาษา

เตือนใจ กรวยกระโทก (2543 : 36) ได้สรุปถึง จุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำว่าเป็นเพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเขียนสะกดคำ สามารถสร้างรูปคำและวิธีเขียนที่ถูกต้องไปใช้ในงานเขียนของตน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการเขียนสะกดคำก็เพื่อให้ นักเรียนได้มีทักษะในการเขียนสะกดคำที่ถูกต้อง มีการวางสระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ ตัวสะกดการันต์ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา สามารถนำคำที่ถูกต้องเหล่านี้ไปใช้ในการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง และเป็นประโยชน์ต่องานเขียนของตน

4. ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

ปัญหาการเขียนสะกดคำผิดนั้นพบว่านักเรียนเขียนสะกดคำผิดพลาดอยู่เสมอ พบได้เกือบทุกระดับชั้น นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ได้ศึกษาถึงสาเหตุและปัญหาของการสะกดคำผิดไว้ดังนี้

ประเทือง คล้ายสุบรรณ (2537 : 27) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนหนังสือผิดดังนี้

1. เขียนผิดเพราะออกเสียงผิด เนื่องจาก อ่านอักษรนำ อ่านเรียงพยางค์ไม่ถูก เช่น

<u>ประ</u> ณีต	เขียนผิดเป็น	<u>ปรา</u> ณีต
สตางค์	เขียนผิดเป็น	สตังค์
พรรณา	เขียนผิดเป็น	พรรณา

2. เขียนผิดเพราะเห็นรูปคำหรือตัวอย่างที่ผิด เช่นอาจพบเห็นตามหนังสือพิมพ์และคำโฆษณาต่างๆ เช่น

โอกาส	เขียนผิดเป็น	โอกาศ
อนุญาต	เขียนผิดเป็น	อนุญาติ

3. เขียนผิดเพราะใช้แนวเทียบคำผิด เกิดจากความไม่แน่นอนในรูปคำที่ถูกต้อง เช่น

<u>บิณฑบาต</u>	เขียนผิดเป็น	<u>บิณฑบาตร</u>
<u>ชมพู</u>	เขียนผิดเป็น	<u>ชมภู</u>
<u>สังเกตุ</u>	เขียนผิดเป็น	<u>สังเกตุ</u>

4. เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายของคำ

5. เขียนผิดเพราะไม่รู้หลักเกณฑ์ทางภาษา

พันทิพา อุทัยสุข (2538 : 592) ให้เหตุผลของการสะกดคำผิดมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1. การสอนปกติไม่ได้สอนให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน คือ โดยทั่ว ๆ ไปแล้วครูจะใช้วิธีสอนแบบเดียวให้เด็กทุกคนและทุกวัน ซึ่งแต่ละคนมีความสามารถในการเขียนการสะกดคำแตกต่างกัน แล้วแต่สภาพร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์

2. เด็กถูกบังคับให้จำและต้องสะกดคำให้ได้ภายในเวลาจำกัด ซึ่งทำให้สับสน เพราะการสะกดคำนั้นเด็กควรได้รับความเคยชินมากพอที่จะสามารถเขียนออกมาได้ทันที

3. วิธีการให้การฝึกฝนซ้ำ ๆ นั้นไม่ได้เตรียมใจให้น่าสนใจสำหรับเด็ก ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจการสะกดคำ การให้เด็กฝึกฝนซ้ำ ๆ กันให้เกิดความเคยชินนี้ควรมีวิธีการที่น่าสนใจ

4. เด็กมีความรู้สึกในทางที่ไม่ดีต่อการเรียน อาจมีสาเหตุเนื่องมาจากการที่นักเรียนสอบตกต้องเรียนซ้ำ และถูกครูปฏิบัติต่อตนผิดจากเด็กอื่น เพราะเหตุผลที่ตนสอบตก ทำให้เด็กไม่ยอมรับรู้อะไรทั้งนั้น

บุษบา ประภาสพงส์ (2538 : 52) กล่าวถึงสาเหตุของข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทยว่า ส่วนใหญ่จะมีข้อผิดพลาดในการสะกดการันต์ เกิดจากปัญหาความเลินเล่อหรือความรู้ไม่

ช่อราษฎร์บังหลวง (ควรเปลี่ยนเป็น ช้อ)

ปรารถ (ควรเปลี่ยนเป็น ปรารถนา)

วรรณี โสมประยูร (2539 : 157) กล่าวถึงสาเหตุที่เขียนสะกดคำผิดไว้หลายประการ ดังนี้

1. นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิด โดยเห็นแบบอย่างที่จะสะกดคำผิด
2. นักเรียนไม่รู้หลักภาษา เช่น ไม่รู้จักการประวิสรรชนีย์ หลักการใช้ ศ ษ ส หลักสะกดการันต์ หลักการผันวรรณยุกต์ หลักมาตราตัวสะกด และอื่น ๆ

3. นักเรียนไม่ทราบความหมาย เพราะคำไทยมีคำพ้องเสียง ทำให้ความหมายสับสน เช่น กัณฑ์-กรรม ชันท์-ขรรค์

4. นักเรียนฟังไม่ชัด เพราะคำไทยมีคำควบกล้ำ เช่น คลอง-ครอง กลอง-กรอง

5. นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดคำตามเสียงคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเขียนแตกต่างจากเสียงได้ เช่น ซอลค์ ดอกเตอร์ แท็กซี

6. นักเรียนใช้คำที่มี ร ล ไม่ถูก เช่น ราว - ลาว ราว - ลาด

สุปราณี คารากาย (2539 : 91) สรุปถึงสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเขียนตัวสะกดผิด เนื่องจากสาเหตุต่างๆ คือ

1. ออกเสียงผิด เช่น พยายาม ออกเสียงเป็น พะ-ยาม เขียนเป็น พยาม สวรรคต ออกเสียงเป็น สะ-หวั่น-นะ-คต เขียนเป็น สวรรคต

2. มีแนวเทียบผิด เช่น

อนุญาต เทียบกับคำ ญาติพี่น้อง เขียนเป็น อนุญาต

เนรมิต เทียบกับคำ มิตรสหาย เขียนเป็น เนรมิตร

3. เห็นคำสะกดผิดเสมอจนเข้าใจว่าเป็นคำสะกดถูก เช่น

ปรากฏ เขียนเป็น ปรากฏ

อิสรภาพ เขียนเป็น อิสรภาพ

พิศวาส เขียนเป็น พิศวาท

4. ไม่สนใจเขียนให้ถูกต้อง เช่น

ปราศรัย เขียนเป็น ปราศัย

อธยาศัย เขียนเป็น อธยาศัย

กะทัครัด เขียนเป็น กระทัครัด

พัชรี วรจรัสสิ (2542 : 52) สรุปไว้ว่า สาเหตุที่ทำให้นักเรียนสะกดคำผิดนั้นมีหลายประการ บางสาเหตุมาจากตัวของนักเรียน บางสาเหตุมาจากตัวผู้สอนนักเรียน ครูผู้สอนอาจจะละเลยทักษะทางการเขียน เพราะเห็นว่าใช้เวลามาก ตรวจสอบากต้องใช้เวลาในการตรวจ ทำให้ตัดทักษะการเขียนออกไปให้เหลือน้อยลง ทำให้ขาดประสบการณ์และขาดความเชี่ยวชาญในการเขียน ในบางโรงเรียนไม่ได้กำหนดการฝึกการเขียนการสะกดคำไว้ในตารางเรียนอย่างชัดเจน ทำให้ครูผู้สอนไม่ได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำผิดเป็นจำนวนมาก

พิมล แจ่มแจ้ง (2542 : 20-21) กล่าวว่า สาเหตุของการเขียนผิดมีหลายสาเหตุซึ่งเป็นความผิดพลาดที่ควรแก้ไขปัญหาที่พบ ได้แก่ การใช้คำผิด ไวยากรณ์ การเขียนคำผิดความหมาย การเว้นวรรคตอน การเขียนอักษรย่อ การเขียนสะกดการันต์ผิด การเขียนคำที่มีตัวสะกด การเขียนอักษรนำ คำควบกล้ำ อาจสรุปโดยรวมว่า เขียนผิดอักษรวิธีทั้งนี้สืบเนื่องมาจากวิธีการสอนของครู วิธีการฝึกฝน ความสามารถในการเขียนของนักเรียนและเจตคติในการเรียน นอกจากนี้ อาจมีสาเหตุ

จากการไม่รู้จักหลักเกณฑ์ทางภาษา การใช้คำและการได้เห็นคำที่ผิด ๆ แล้วนำมาเขียนตาม ปัญหา และสาเหตุต่าง ๆ ดังกล่าวนี้นี้ ครูควรให้ความสำคัญและเป็นผู้แนะนำหาทางแก้ไขปัญหาเหล่านั้น เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านี้ย่อมมีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน

ดวงใจ ไทยอุบล (2543 : 3) ได้สรุปถึงสาเหตุของการใช้ภาษาผิด และใช้ภาษา บกพร่อง ในการเขียน เกิดจากสาเหตุที่ผู้ใช้ไม่คำนึงถึงหลักการใช้ที่ถูกต้อง ได้แก่

1. การเขียนตัวสะกดการันต์ผิด

สังเกต	เขียนเป็น	สังเกต
อนุญาต	เขียนเป็น	อนุญาติ
ประสพการณ์	เขียนเป็น	ประสพการณ์

2. การวางรูปวรรณยุกต์ผิดที่

คว้าย	เขียนเป็น	คว้าย
สว่าง	เขียนเป็น	สว่าง

3. การผันวรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง

คะ	เขียนเป็น	คะ
ละ	เขียนเป็น	หละ
นะคะ	เขียนเป็น	นะค๊ะ , นะคะ

จากปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดดังที่กล่าวมา พอสรุปได้ในหลายสาเหตุ เช่น การขาดการสังเกต ขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และเขียนโดยไม่ทราบความหมายของคำ เป็นต้น ทำให้เด็กเขียนสะกดคำผิดอยู่เสมอ จนทำให้เข้าใจว่าเป็นคำที่สะกดถูก ปัญหาเหล่านี้สามารถแก้ไขได้โดยครูผู้สอนควรเอาใจใส่ โดยจัดกิจกรรมที่มุ่งใจให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง ใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อมุ่งใจให้ผู้เรียนได้แก้ไขข้อบกพร่องเหล่านั้น เพื่อพัฒนาการเขียนของผู้เรียนต่อไป

5. ลักษณะของคำยาก

ในการเขียนสะกดคำยากในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น ได้มีการวิเคราะห์ถึงคำที่เขียนยาก และลักษณะของคำที่ผู้เรียนมักเขียนสะกดผิด พอสรุปได้ดังนี้คือ

วรรณิ โสมประยูร (2539 : 156) กล่าวว่า สำหรับเรื่องการเขียนสะกดคำนี้ ปรากฏทั่วไปว่ามีที่เขียนยากตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 ซึ่งสอดคล้องกันตลอดทั้ง 4 ระดับชั้น เท่าที่ รวบรวม ได้มีดังต่อไปนี้

1. คำที่มีหลายพยางค์ เช่น สนุกสนาน ประเพณี พฤษภศตวรรษ ตะลึงพรึงเพริด
2. คำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น สะอาด สะดวก สบาย พะเนิน
3. คำที่มีรูปวรรณยุกต์ไม่ตรงกับการออกเสียง เช่น เหล้า ทุ่ง ลอกแลก
4. คำที่ใช้ ไอ ,ไอ, อัย ,อำ เช่น จาระไน เหงื่อไหล ไคลย้อย อัยการ
5. คำที่มีสระผสม เช่น เลี้ยง เดี่ยว เพื่อน เหมือน
6. คำที่มีเครื่องหมายทัณฑฆาตกำกับ เช่น ประโยชน์ สัตว์ เสาร์ มหันต์
7. คำพ้องเสียง เช่น หน้า – นำ โจทย์ – โจทก์
8. คำลดรูปหรือเปลี่ยนรูปสระเมื่อมีตัวสะกด เช่น ชวน พบ อันธพาล
9. คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เช่น รูป โรค อธิษาศัย อุปสรรค
10. คำที่มีอักษรนำ เช่น ขนม ตลาด ถนน ขมูบขมิบ แฉล้ม ถมิ่งทิง
11. คำที่มี ห นำ และ อ นำ เช่น หย่า แหลม อยู่ ออยาก
12. การใช้ ร ล ว ควบกล้ำ เช่น กล้วย มะพร้าว กลับ ความ พลัดพราว
13. คำที่ใช้ รร (ร หัน) เช่น บรรทัด รูปพรรณ สรรพคุณ จารกรรม
14. คำที่มีความหมายเป็นนามธรรม เช่น ความสุข ความซื่อสัตย์
15. คำราชาศัพท์ เช่น เชษฐา เถลิงพระชนมพรรษา
16. คำศัพท์ที่ใช้ในบทประพันธ์ประเภทร้อยกรอง เช่น บทมอลย์ อาชรรพ์
17. คำที่มาจากภาษาอังกฤษ เช่น ไนลอน เต็นท์ เชื้อฟิล์ม
18. คำพิเศษและคำที่มีกฏยกเว้น เช่น ซาติ จริง สัปดาหฺ์ สังเกต ศีรษะ

อรรถ นุตรดิษฐ์ (2540 : 74) ได้สรุปให้เห็นถึงลักษณะของคำยากที่นักเรียนมีการสะกดผิด ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำแนกได้ตามลำดับดังนี้ คือ

1. ลักษณะคำยากประเภทผิดที่สระ
2. ลักษณะคำยากประเภทผิดที่ตัวการันต์
3. ลักษณะคำยากประเภทผิดที่วรรณยุกต์
4. ลักษณะคำยากประเภทผิดที่ตัวสะกด

ในการวิเคราะห์ข้อบกพร่องคำที่นักเรียนเขียนผิด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้รวบรวมไว้ดังนี้

1. เขียนพยัญชนะต้นผิด เช่น พ่อ เขียนเป็น ท่อ
2. ไม่เขียนพยัญชนะต้นหรืออักษรนำ เช่น ลูกหมา เขียนเป็น ลูกมา

3. เขียนพยัญชนะตัวตามผิดหรือตัวควบผิด เช่น ลูกหมา เขียนเป็น ลูกหนา
4. ไม่เขียนพยัญชนะตัวตามหรือตัวควบ เช่น ลูกหมา เขียนเป็น ลูกห้า
5. วางตำแหน่งสระผิด เช่น ฟัก เขียนเป็น ฟะก
6. เขียนสระผิด เช่น ครู เขียนเป็น ครุ
7. ไม่เขียนสระ เช่น แม่วัน เขียนเป็น แม่่ว
8. วางตำแหน่งสะกดผิด เช่น เที้ยว เขียนเป็น เที้ยว
9. เขียนตัวสะกดผิด เช่น ความสุข เขียนเป็น ความสุก
10. ไม่เขียนตัวสะกด เช่น เสี่ยง เขียนเป็น เสี่ยง
11. วางตำแหน่งวรรณยุกต์ผิด เช่น ช่วย เขียนเป็น ช่วย
12. เขียนวรรณยุกต์ผิด เช่น แต้ม เขียนเป็น แต้ม
13. เขียนตัวการันต์ผิด เช่น ชื่อสัตว์ เขียนเป็น ชื่อสัตว์
14. ไม่เขียนตัวการันต์ เช่น วันเสาร์ เขียนเป็น วันเสาร์

สอดคล้องกับการรายงานผลการประเมินคุณภาพเชิงวินิจัยข้อบกพร่องของ นักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2543 (สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกำแพงเพชร. 2544 :
33) ลักษณะของคำที่นักเรียนสะกดผิดมีดังนี้

1. ลักษณะประเภทผิดที่ตัวการันต์
2. ลักษณะประเภทผิดที่ตัวสะกด
3. ลักษณะประเภทผิดที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์
4. ลักษณะประเภทผิดที่คำ ร หัน
5. ลักษณะประเภทผิดที่สระไอ ไอ อัย

จากการศึกษาลักษณะของคำดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงลักษณะของคำที่มีลักษณะของ
การสะกดผิดคล้ายคลึงกัน ครูผู้สอนมีส่วนช่วยได้มาก โดยศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำ
และแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของการสะกดผิดนั้นเช่น การใช้วิสรรชนีย์ การใช้ตัวสะกดต่าง ๆ
การใช้เสียงในการเขียนสะกดคำ การผันวรรณยุกต์ การสะกดการันต์ เป็นต้น

6. เทคนิคการสอนเขียนสะกดคำ

ในการสอนเขียนสะกดคำนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่จะต้องขาดไปไม่ได้เป็นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนที่
จำเป็นต้องฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ดังที่ มณี เทพาชมภู (2536 : 10) กล่าวว่า ถ้ามองอย่างผิวเผินดู
เหมือนว่าการสอนเขียนสะกดคำจะไม่ค่อยมีความสำคัญเท่าใดนัก และค่อนข้างจะสอนได้ง่าย ครู
ไม่ต้องมีวิธีสอนหรือไม่ต้องเตรียมการสอนเลยก็น่าจะสอนเขียนสะกดคำได้ เท่าที่สังเกตพบก็คือครู
มักเลือกคำจากเรื่องที่เรียนมาแล้วนั้นให้นักเรียนเขียนตามคำบอกทีละตัวๆ แล้วให้เปลี่ยนกันตรวจ

หรือให้ตรวจเองบ้าง คำใดสะกดผิดก็ให้แก้คำนั้นหลาย ๆ ครั้ง ในลักษณะเช่นนี้ย่อมมีผลให้การเขียนสะกดคำไม่ได้ประสิทธิภาพเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องรู้จักหลักการเพื่อส่งเสริมทักษะการสอนเขียนสะกดคำยากให้เป็นที่น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่าง ตั้งใจ หมั่นฝึกทักษะการเขียนสะกดคำให้ดียิ่งๆ ขึ้น ดังที่นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญภาษาไทยได้เสนอแนะในหลักและแบบแผนในการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2528 : 37 – 38, อ้างถึงใน อรทัย นุตรดิษฐ์. 2540 : 21) ได้สรุปวิธีสอนที่จะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง และมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. วิธีสอนที่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่แน่นอน
2. วิธีสอนที่มีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน
3. วิธีสอนที่ต้องฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ให้สัมพันธ์กัน
4. วิธีสอนที่กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง
5. วิธีสอนโดยการเลือกและจัดลำดับคำที่เป็นคำยาก และคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาสอน

6. วิธีสอนโดยใช้พจนานุกรม
7. วิธีสอนโดยการใช้กิจกรรมที่เร้าความสนใจ เช่น เกม เพลง ภาพ ปริศนาคำทาย

เป็นต้น

8. วิธีสอนโดยการนำหลักจิตวิทยามาใช้ เช่น การเสริมแรง การให้รางวัล การกระทำซ้ำ เป็นต้น

9. วิธีสอนที่มีการวัดผลและประเมินผลการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

กรมวิชาการ (2538 : 10) ได้เสนอแนะขั้นตอนกิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. อ่านคำ
2. สังเกตคำ
3. รู้ความหมายของคำ
4. สรุปเป็นกฎเกณฑ์ทางภาษา
5. นำคำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ โดยจัดกิจกรรมการใช้คำได้คล่องแคล่ว

สุจริต เพียรชอบและสายใจ อินทรมพรรษ (2538 : 169-170) ได้เสนอวิธีการสอนเขียน สะกดคำ พอสรุปได้ดังนี้ คือ

1. ครูทำบัญชีคำยากแจกให้นักเรียนศึกษา แต่ละสัปดาห์ครูนำคำเหล่านั้นมาให้ นักเรียนเขียนเป็นคำ ๆ ให้นักเรียนตรวจคำตอบเองหรือแลกเปลี่ยนตรวจ แล้วนักเรียนแต่ละคนบันทึก ผลการสะกดคำยากของตนไว้เพื่อพัฒนาการของตนเอง

2. ครูแต่งประโยคซึ่งประกอบด้วยคำที่มักสะกดผิดแล้วบอกให้นักเรียนเขียนหรือครู อาจมอบหมายให้นักเรียนแต่งประโยคในทำนองเดียวกันแล้วบอกให้เพื่อนเขียน แล้วเฉลยคำตอบที่ ถูกต้องได้ค้ำย

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นหมู่ หรือเป็นแถว แข่งขันกันเรียงคำหรือข้อความที่ยาก ๆ

4. ครูแจกบัญชีคำซึ่งมีทั้งคำที่สะกดผิดและสะกดถูกปนกัน ให้นักเรียนทำ เครื่องหมายถูกผิดหน้าคำเหล่านั้น

5. ครูอาจนำคำยากมาแต่งเป็นข้อทดสอบแบบให้เลือกตอบ ให้นักเรียนทำ เครื่องหมายหน้าคำที่สะกดถูก

6. ครูแจกบัญชีคำซึ่งมีคำที่สะกดถูกและสะกดผิดปนกัน ให้นักเรียนตรวจดูกันเอง ถ้าคำใดผิดให้นักเรียนแก้ไขใหม่ให้ถูกต้อง จากนั้นให้นักเรียนเปลี่ยนกันตรวจจากบัตรคำที่ครู นำมาใช้เฉลย

7. ให้นักเรียนรวบรวมคำยากต่าง ๆ ที่เคยเรียนมาแล้ว ทำเป็นบัญชีคำเรียงลำดับตาม ตัวอักษร

8. ครูแจกข้อความซึ่งมีความยาวประมาณ 10 - 15 บรรทัด ในข้อความนั้นมีคำที่ สะกดถูกและผิดปนกัน ให้นักเรียนหาคำที่สะกดผิดและแก้ไขให้ถูกต้องในกรณีไม่แน่ใจให้ นักเรียนเปิดพจนานุกรมช่วย

9. แบ่งนักเรียนเป็นหมู่ แข่งขันกันหาคำพ้องเสียงจากพจนานุกรม เช่น คำที่ ออกเสียง กัน จัน สัน แล้วเขียนลงในบัตรคำ นำเสนอในชั้นเรียน

10. ให้นักเรียนแต่งคำจากสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ที่ครูกำหนดให้หรือจาก ข้อความในคำประพันธ์ต่าง ๆ คำที่แต่งขึ้นนั้นควรจะเป็นคำศัพท์หรือคำยาก ไม่ควรจะเป็นคำ ดาด ๆ

มณี เทพาชมภู (2536 : 13) ; อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 16) ; วรรณิ โสมประยูร (2539 : 139) กล่าวไว้อย่างสอดคล้องกัน โดยกล่าวว่า หลักการสอนเขียนสะกดคำยากนั้นควร จะสอนโดยการฝึกทักษะทางภาษาทั้งสี่ด้านคือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนให้สัมพันธ์กัน

เพราะตามปกติคนที่ฟังมาก อ่านมากและพูดคีย์มเขียนได้ดี จึงควรมีการส่งเสริมทักษะการเขียน เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาต่อไป

วรรณิ โสมประยูร (2539 : 156) กล่าวว่า การสอนสะกดคำจะได้ผลดีต่อเมื่อครูเอาวิธีสอนเป็นคำและประโยคมาเป็นบันไดขั้นต้นเสียก่อน แล้วจึงสอนแจกลูกและผันอักษร เพราะการสอนคำให้เด็กผันอักษรจะทำให้เด็กได้ฟังเสียงคำและได้เปล่งเสียงคำพร้อมกับมองเห็นภาพตัวอักษรที่คู่กับเสียงนั้น การสอนแจกลูกและผันอักษรจึงเป็นวิธีพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ได้ผลดี

อรทัย นุตรดิษฐ์ (2540 : 22) ได้สรุปให้เห็นถึงวิธีการเขียนสะกดคำว่ามีวิธีการที่ครูสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนหลายวิธีด้วยกัน ครูอาจจะเลือกใช้เขียนวิธีใดวิธีหนึ่ง หรือใช้วิธีสอนและกิจกรรมหลาย ๆ รูปแบบประกอบกันก็ย่อมทำได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ซึ่งครูจะเป็นผู้พิจารณาจุดประสงค์ก็เพื่อให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายในการเรียน มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้น

พนมวัน วรรณิ (2542 : 36) ได้เสนอแนะกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการสะกดคำไว้ดังนี้

1. เลือกคำจากประมวลคำในหนังสือประกอบการเรียนมาเป็นหลักในการฝึก
2. เลือกคำที่นักเรียนพบและใช้ในชีวิตประจำวันฝึก ฟัง พูด อ่าน เขียนไปพร้อม ๆ กัน
3. เลือกฝึกคำที่มีในประมวลคำอ่านในหนังสือประกอบการเขียน คำง่าย ๆ ที่สะกดในมาตรา แม่ ก กา มาฝึกก่อน
4. ใช้ของจริง กิริยาท่าทาง ภาพ และคำอธิบายเพื่อให้รู้ความหมาย
5. เล่นปริศนาคำทาย
6. เรียนรู้คำใหม่โดยใช้คำเก่าเป็นพื้นฐาน
7. ฝึกต่อคำ เดิมคำ เพื่อให้ได้คำใหม่
8. ให้ฟัง พูด อ่าน เขียนคำ ด้วยการฝึกด้วยตนเอง
9. ให้คิดหาคำเพิ่มจากคำที่กำหนดให้ด้วยตนเอง
10. หาคำตอบไว้ด้วยตนเองเมื่อปฏิบัติครบขั้นตอน โดยอาจใช้ การบอก การแสดง กิริยาท่าทาง การเขียน การตั้งคำถาม
11. กิจกรรมเน้นจากรูปแบบง่าย ๆ ไปหายากโดยเร้าความสนใจ ปฏิบัติด้วยตนเองด้วยความสนุกสนานและใช้วิธีหลากหลายไม่ซ้ำวิธีการเดิมในรูปแบบเดียวกัน

ทักษิณี สุขเมธี (2542 : 39) ได้เสนอแนะกิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำที่ครูสามารถจัดทำได้ ดังนี้

1. ครูนำบทความหรือหนังสือมาให้ นักเรียนอ่านก่อนในเวลาที่กำหนดให้แล้วครูเลือกคำในนั้นมาบอกให้เขียนอีกทีหนึ่ง
2. ครูและนักเรียนร่วมกันทำบัญชีคำยากในบทเรียน ตัดไว้ที่แผนภูมิแล้วหลังจากนั้นจึงค่อยให้นักเรียนเขียน
3. ครูแต่งประโยคที่มีคำประกอบไปด้วยคำที่มักสะกดผิด แล้วเขียนเส้นใต้คำเหล่านั้นให้นักเรียนแก้
4. แบ่งนักเรียนเป็นหมู่ให้หาคำพ้องเสียงจากพจนานุกรม

เบ็คเกอร์ และ โกลด์สไตน์ (Baker and Goldstein, 1993 : 4) ได้สรุปถึงหลักของการสะกดคำว่า การใช้การสะกดคำควบคู่กับการเข้าใจความหมายของคำนั้น มีความจำเป็นจะต้องเรียนรู้ตั้งแต่การเริ่มต้นการเรียนรู้ภาษา จะทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะเข้าใจและเรียนภาษาได้อย่างรวดเร็ว การสะกดคำและการเรียนรู้ความหมายของคำสามารถจะเรียนรู้ได้ง่าย โดยการกระทำและการฝึกปฏิบัติควบคู่กันไป

หลักการและเทคนิคในการสอนเขียนสะกดคำนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญที่ครูผู้สอนภาษาไทยควรจะได้นำมาใช้เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง ซึ่งอยู่ในดุลยพินิจและศิลปะของผู้สอนที่จะใช้เทคนิควิธีการสอนหลาย ๆ รูปแบบ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจไม่เบื่อหน่ายต่อการเขียนสะกดคำ โดยสอนไปตามลำดับขั้นตอน เริ่มจากการเห็นลักษณะภาพรวมของคำนั้นก่อน แล้วจึงค่อยสอนต่อให้ยากขึ้นในขั้นการอ่านสะกดคำ จดจำคำนั้นให้ได้ว่ามีลักษณะของการเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์อย่างไรบ้าง จึงเขียนคำ ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง โดยใช้พจนานุกรมหรือบัตรคำที่ครูจัดเตรียมไว้ นอกจากนั้นวิธีการสอนโดยการจัด กิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงออกมาก ๆ เช่น แบ่งกลุ่มแข่งขันสะกดคำ เล่นเกมต่าง ๆ ค้นหาคำมาแลกเปลี่ยนกัน นำคำที่มักเขียนผิดมาเขียนเป็นประโยคเรียงเป็นเรื่องราวมาเขียนตามคำบอกกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การใช้เกมการสะกดคำ

1. ความหมายของเกม

คำว่า “ เกม ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 (2539 : 108) ได้ให้ความหมายของ เกมว่า หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก

นอกจากนี้ มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 17) ; มณี เทพาชมภู (2536 : 14) ; มณฑาทิพย์ อัครปัญญา (2542 : 20) ได้ให้ความหมายไว้อย่างสอดคล้องกันว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขันเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ เกณฑ์ กติกาและมีการตัดสินแพ้ชนะ

คุณ จีระเดชากุล (2541 : 76) ได้สรุปว่า เกม เป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดเพศและวัย กิจกรรมเกมไม่มีกฎระเบียบหรือกติกามาก ไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย ให้ความสุข ความพอใจ และสามารถที่จะนำไปประยุกต์ดัดแปลงให้เป็นกิจกรรมเสริมทักษะและพัฒนาการสู่กิจกรรมเป้าหมายอย่างอื่นได้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 : 32) ได้สรุปว่า เกมเป็นการสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เล่น ภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งจะมีผลในรูปของการแพ้ การชนะ ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ทิศนา เขมมณี (2543 : 82) ได้สรุปว่า เกมเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาสรุปการเรียนรู้

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 74) ได้สรุปว่า เกม (Game) เป็นการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น ซึ่งอาจเป็นรายบุคคลเพื่อแข่งขันกับตนเอง การเล่นเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันกัน ในระหว่างผู้เล่นด้วยกัน บูคอก (Boocock, 1981 : 150) ได้กล่าวถึง เกม ว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น

จากการให้ความหมายของนักการศึกษาดังกล่าว สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นแข่งขันที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ กติกา วิธีการเล่นและมีการตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะ ซึ่งการนำเกมมาเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอนนี้จะมีส่วนช่วยส่งเสริมบรรยากาศในห้องเรียนให้หน้าเรียนยิ่งขึ้น ทำให้บทเรียนน่าสนใจ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินสามารถใช้ปฏิภาณไหวพริบของตนเองได้อย่างมีศักยภาพ สามารถจดจำบทเรียนได้อย่างรวดเร็ว

2. จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ชาลซัย ศรีไสยเพชร (2525 : 162, อ้างถึงใน อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. 2536 : 17) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ครู อาจารย์ รู้จักหาเกมการเล่นมาใช้สอนในวิชาต่าง ๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียน

การสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

พวงเล็ก อุตระ (2539 : 140) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับทั้งความสนุกสนาน และฝึกทักษะภาษาไทย หรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิด ตัดสินใจและแสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เกมมักมีลักษณะของการแข่งขัน ผู้เรียนจึงเกิดความตื่นตัวและรู้สึกกระฉับกระเฉงช่วยเพิ่มบรรยากาศของห้องเรียนมีชีวิตชีวา

คุณ จีระเดชากุล (2541 : 76) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมของเด็กดังนี้ คือ

1. เพื่อให้เด็กได้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางนิสัยการเล่นที่ดี มีน้ำใจนักกีฬา
3. เพื่อฝึกท่าทางบุคลิกและเสริมสร้างสุขภาพ ทรวดทรงที่สวยงาม
4. เพื่อกระตุ้นระบบประสาทการตอบสนอง รับรู้ในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เด็ก

มีความตื่นตัว มีความพร้อมต่อการเรียนรู้

5. เพื่อส่งเสริมความเชื่อมั่นในตัวเองของเด็ก
6. เพื่อฝึกความร่วมมือในหมู่คณะ

มณฑาทิพย์ อติปัญญา (2542 : 22) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ส่งเสริมทางพัฒนาการด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้มีลักษณะความเป็นผู้นำ การวางแผนการทำงานมีความเป็นประชาธิปไตย มีน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีการส่วนเพิ่มบรรยากาศการเรียนการสอนด้วย

ทศนา เขมมณี (2543 : 81) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด เกิดความสนใจในการเรียน สามารถแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ทำให้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับ นอกจากนี้ยังเป็น การส่งเสริมลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ด้วย

จากการให้คำจำกัดความดังกล่าว สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้นเป็นวิธีการหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นอยากเรียน เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านไปพร้อม ๆ กัน ฝึกความรับผิดชอบ ปฏิบัติตนให้อยู่ในระเบียบกฎเกณฑ์ กติกาที่กำหนด มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และพัฒนาทางสติปัญญาของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน

3. ชนิดของเกม

ในการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้นมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเกิดการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้นมีผู้สรุปถึงชนิดของเกมไว้ดังนี้

สังเวียน สฤตดิกุล (2525 : 315, อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัดปัญญา. 2542 : 23) ได้แบ่ง เกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมนับตัวเลข (Number Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. เกมการสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือ เรียงอักษรภาษาอังกฤษ
3. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมฝึกศัพท์และออกเสียงคำศัพท์
4. เกมสร้างประโยค (Structure Practice Games) เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. เกมออกเสียง (Pronunciation Games) เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
6. เกมคำคล้องจอง (Rhyming Games) เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. เกมผสมผสาน (Miscellaneous Games) เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

คุณ จีระเดชากุล (2541 : 84) ได้สรุปถึงชนิดของเกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่เด็กต้องอาศัยความคิด และจินตนาการในการใช้คำพูด แต่ผลของการเล่นเกมภาษานี้จะส่งเสริมให้เกิดทักษะในการฟัง มีความจำ สามารถเดาหรือคาดคะเน จะเป็นการเสริมความชำนาญของเด็กให้มีความเฉลียวฉลาดมากขึ้น

รัชช วันชุนชาติ (2542 : 176) ได้สรุปถึงชนิดของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น โฟ่ ลูกเต๋า เบี้ย ฉลาก ฯลฯ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมโฟ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมงูตกบันได เกมเศรษฐี เกมกระดานต่าง ๆ

2. เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมุติ แบ่งได้ดังนี้

จำแนกตามจำนวนผู้เล่น แบ่งได้ดังนี้

1. เกมบุคคล ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคนเป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น

2. เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม เป็นเกมที่ต้องการทำงานเป็นกลุ่มมีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น

3. เกมผลัด เป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่น โดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่าง ๆ

จำแนกตามลักษณะการเล่น แบ่งได้ดังนี้

1. เกมแข่งขัน เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ต้องการ การแข่งขันเพื่อแพ้ ชนะ

2. เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมุติ

3. เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ เป็นเกมที่นำมาใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม และรวมถึงเกมที้นำมาใช้เพื่อการวิเคราะห์ และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม

โคลัมบัส (Kolumbus. 1976 : 141 , อ้างถึงใน คุณ จีระเดชากุล. 2541 : 77) ได้สรุปถึงชนิดของเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการกระทำหรือฝึกความชำนาญ (Manipulate Games)
2. เกมพัฒนาการความรู้ (Cognitive Game)
3. เกมการฝึกทักษะทางกาย (Physical Game)

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game)

5. เกมทายบัตร (Card Game)

6. เกมพิเศษต่างๆ (Special Game)

จากการศึกษาชนิดของเกมส์สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่อาจไม่เหมาะสมกับทุกคนเหมือนกันหมด ฉะนั้นสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงมากที่สุด คือการเลือกเกมให้เหมาะสมกับสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม ควรจัดให้เหมาะสมกับเพศ วัย และเวลา

4. ความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกม

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย มีผู้ให้ความสำคัญและประโยชน์ไว้ดังนี้

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 18) สรุปว่า เกมมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นอย่างมาก ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สนองความต้องการของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยฝึกฝนทักษะทางภาษา เช่น การเขียนสะกดคำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเกมมาเป็นกิจกรรมฝึกเขียนสะกดคำยาก ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำยากมากยิ่งขึ้น

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรย์ (2538 : 219) สรุปว่า การสอนเล่นเกมเป็นวิธีการอีกวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้การเรียนการสอนหลักภาษามีชีวิตชีวา นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนาน และในขณะที่เดียวกันก็ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์รู้จักรับผิดชอบ คิดค้นหาวิธีเรียนที่ทำให้ตนเองและเพื่อนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น การสอนเล่นเกมนี้ อาจทำได้ด้วยการที่ครูเตรียมเกมการเล่นต่าง ๆ มาประกอบการสอน เช่น การเล่นต่อคำให้คล้องจองกัน การเล่นคำประสม คำสมาส คำพังเพย สุภาษิต คำราชาศัพท์ การทายปัญหาแข่งขันกันสะกดคำยาก การแสดงท่าทาง หรือการแสดงละครประกอบการเรียนราชาศัพท์และคำพังเพยสุภาษิต เป็นต้น

มณฑาทิพย์ อติปัญญา (2542 : 29) สรุปว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกติกา ผู้เล่นจะมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ตาม เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นวิชาทักษะเพราะเกมเป็น กิจกรรมที่สนุกสนาน เร้าความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน และยังเพิ่มทัศนคติที่ดีต่อผู้เรียนอีกด้วย

รัตนา คงคานาวรัตน์ (2542 : 15) สรุปว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น กติกา อาจจะมีอุปกรณ์ประกอบได้บ้าง เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำซึ่งเป็นวิชาทักษะ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เร้าความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542 : 3) ได้สรุปว่ากิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทยมีสาระสำคัญและคุณประโยชน์ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

ทิสนา แวมมณี (2543 : 85) ได้สรุปถึงกิจกรรมการสอน โดยใช้เกมมาร่วมประกอบการสอนว่ามีข้อดีดังต่อไปนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย และอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

เคนเวอธี (Kenworthy. 1987 : 4) ได้สรุปว่า การจะสื่อให้ผู้อื่นได้รู้ถึงตัวหนังสือ หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏให้เข้าใจได้ต้องใช้การสะกดคำ โดยการออกเสียงก่อนแล้วจึงเขียน แต่การจะออกเสียงและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องไม่สับสนต้องมีการฝึก โดยใช้สื่อประกอบ ได้แก่ เกมรูปภาพ การกระทำ

ซีลี (Seely. 1990 : 109) ได้สรุปว่า เกม เป็นสื่อที่ให้ประโยชน์อย่างมากสำหรับครู เพื่อใช้ประกอบการสอนและฝึกสะกดคำได้เป็นอย่างดี เพราะนิสัยของเด็ก ๆ ชอบเล่นสนุกสนาน เมื่อสอนโดยใช้เกม เด็ก ๆ สามารถที่จะเรียนรู้ จดจำเนื้อหาและการกระทำจากการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

เบ็คเกอร์ และ โกลด์สไตน์ (Baker and Goldstein, 1993 : 5) ได้สรุปว่าการฝึกสะกดคำ โดยใช้สื่อประกอบ คือ เกมนั้นจะต้องฝึกทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน บรรลุถึงจุดประสงค์เร็วขึ้น

แฮนค็อก (Hancock, 1996 : 1) ได้สรุปว่า ครูเป็นสื่อกลางที่สำคัญในการเล่นเกมน โดยเฉพาะในการสอนสะกดคำ กิจกรรมประกอบการเล่นจะเป็นสื่อให้นักเรียนให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น และยังช่วยลดภาระของครูในการสอนเด็กตัวต่อตัวด้วย

จากประโยชน์ของที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การให้เด็กได้มีการร่วมกิจกรรม ได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นมีการปฏิสัมพันธ์กันมีโอกาสที่ส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ วัฒนธรรม อารมณ์ และสังคมร่วมกัน ได้ช่วยเหลือกัน เป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่ดีงาม การทำงาน และทำ กิจกรรมร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางสังคม และทักษะการทำงานที่ดีด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541 : 28) ครูเป็นสื่อกลางที่สำคัญในการ เล่นเกม โดยเฉพาะเกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่ง ที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ได้ดังที่กล่าวมาขึ้นอยู่กับครูผู้สอนจะนำเกมไปดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาตอนใด โดยมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างสูงสุด

5. การคัดเลือกและการสร้างเกมประกอบการสอน

ในการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น วิมล ร่วมสุข (2514 : 64 , อ้างถึงใน มณี เทพขมภู, 2536 : 17) ได้เสนอแนะลำดับขั้นตอนไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือกต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เรียน ต้องกำหนดให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยอาจหมุนเวียนกันไป
3. ขั้นแสดง หรือเล่นต้องแน่ใจว่าผู้เล่นเข้าใจกฎเกณฑ์และบทบาทวิธีการเล่นดีแล้ว จึงให้เล่น
4. ขั้นวิเคราะห์และนำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายหรือค้นคว้าเพิ่มเติม
5. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปหรือหาข้อยุติที่ถูกต้อง

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 20) และ มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 27) ได้เสนอแนะ มีความเห็นสอดคล้องกันว่าการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นต้องคัดเลือกเกมที่นักเรียนสนใจ มีความสนุกสนานกับการเล่น โดยปฏิบัติตามคำสั่ง กติกาในการแข่งขันมีการตัดสินใจยุติธรรม เกมจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะความสามารถและอายุของนักเรียนพร้อมกับคำนึงถึง

จุดประสงค์ที่ต้องการฝึกเขียนสะกดคำเป็นสำคัญ ในการเล่นก็ต้องจัดหมู่แข่งขันให้มีเด็กเก่ง เด็กอ่อนคละกัน เหมาะสมกับขั้นตอน เวลา สถานที่ จุดมุ่งหมาย

ทรูบลัด และซาโบ (Trueblood and Szabo. 1974 : 405 – 408 , อ้างถึงใน พรพิศ เดือนมณฑิธร. 2542 : 30) ได้เสนอแนะเกณฑ์ 7 ประการในการสร้างเกมขึ้นใช้ในห้องเรียน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน คือ ระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้น จากผลของการเล่นเกม
2. จัดทำอุปกรณ์อย่างง่าย ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกม
3. เขียนกติกา และวิธีเล่นง่าย ๆ ให้กิจกรรมการเล่นดำเนินไปอย่างราบรื่นและมี ลักษณะชี้ขาดโดยตัวของมันเอง
4. จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูลป้อนกลับให้นักเรียนได้ทราบผลการปฏิบัติในทันที
5. สร้างเกมให้มีการเลี้ยวโชคเป็นส่วนประกอบด้วย ทำให้นักเรียนที่มีสมรรถภาพไม่เท่ากันมีโอกาสในการแพ้ ชนะ พอ ๆ กัน จะทำให้การเล่นเกมสนุกสนานขึ้น
6. ทำอุปกรณ์การเล่นให้สามารถดัดแปลงเพื่อใช้ในเกมอื่น หรือวัตถุประสงค์อื่นได้ เพื่อประโยชน์สำคัญ 2 ประการ คือ ประการแรก ประหยัดเวลาของครูในการผลิตอุปกรณ์สำหรับ เกมใหม่ ประการที่สอง ป้องกันไม่ให้เกมหมดความหมาย เนื่องจากนักเรียนรู้คำตอบเสียแล้ว อาจ แก้ไขได้โดยการเปลี่ยนบัตรคำถาม
7. ประเมินผลเพื่อปรับปรุงเกม โดยการนำเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองกับนักเรียนกลุ่ม เล็ก สังเกตปฏิกิริยาของนักเรียน ประเมินผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสอบถามความรู้สึก ในการเล่นเกมแต่ละเกม ดังนี้

1) ท่านยินดีแนะนำให้เพื่อนๆ ของท่านเล่นเกมนี้ด้วยใช่หรือไม่

() ใช่

() ไม่ใช่

2) ใบหน้าใดที่แสดงความรู้สึกของท่านต่อการเล่นเกมนี้



3) ส่วนใดของเกมนี้ที่ท่านชอบมากที่สุด

4) ท่านคิดว่าควรปรับปรุงเกมนี้อย่างไร ให้ผู้เล่นมีความรู้สึกต่อเกมนี้ด้วย

ใบหน้าแบบนี้



ดังนั้นเพื่อส่งเสริมให้การเล่นเกมนี้อาจมีประโยชน์อย่างสูงสุดกับผู้เรียน จึงต้องมีการคัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะ เวลา สถานที่ อย่างเหมาะสมเป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ได้รับความรู้หรือทักษะ เป็นเกมที่ง่าย ๆ สั้น ๆ ใช้เวลาไม่มากนัก มีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน สามารถเล่นได้ทุกคน มีการตรวจสอบและตัดสินคะแนนได้ง่าย เน้นความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกัน

6. ลักษณะของเกมประกอบการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทย

ในการนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการสอนสะกดคำภาษาไทยนั้น ต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียน และมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างสูงสุด ดังที่มีผู้เสนอแนะลักษณะของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

จรัส น้อยแสงศรี (2520 : 47) ได้เสนอแนะลักษณะของเกมที่ดีควรนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ฝึกนักเรียนให้เล่นเกมที่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการ ใหว่พริบ ปฏิภาณ เช่น การเล่นต่อคำศัพท์ ทายปัญหา เป็นต้น

2. ในบทเรียนหนึ่ง ๆ ควรจัดการเล่นเกมไว้หลายอย่าง แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มแต่ละอย่าง หรือจะเหมือนกันเป็นการแข่งขันก็ได้ บางอย่างถ้าเป็นเกมทั้งชั้น เช่น ทายปัญหา การค้นหาคำตอบ และการให้อาสาสมัครออกไปตอบปัญหาหน้าชั้น ก็อาจเป็นเกมที่อาศัยความสามารถส่วนบุคคล

3. การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่าง ๆ เป็นส่วนหนึ่งของการวัดผลประเมินผลสิ่งที่ครูสอนไปแล้ว คือ ใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที ท้ายชั่วโมงเพื่อจัดเกมง่าย ๆ ขึ้นสำหรับนักเรียนเล่น

ทัศนีย์ สุขเมธี (2542 : 271) ได้เสนอแนะลักษณะของการใช้ เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย พอสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเกมแต่ละเกมแต่ละครั้ง ครูต้องมีจุดมุ่งหมายชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้อะไร ฝึกทักษะด้านไหน เกมที่เล่นนั้นเป็นเกมที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือเป็นเกมที่นำความรู้มาใช้

2. มีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน

3. ใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน

4. เลือกเกมที่นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมทั่วถึงกัน

5. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

6. ฝึกให้นักเรียนเคารพในกติกา มีความสามัคคีกันในกลุ่ม

7. การจัดผู้แข่งขันทั้งประเภทรายบุคคล และประเภทกลุ่ม ต้องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน

8. ครูต้องมีความพร้อมและความคล่องตัว คือ ต้องเตรียมสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ต้องวางแผนให้พร้อมเมื่อถึงเวลาเล่นเกมก็เปลี่ยนแปลงสภาพห้องเรียน ได้ตามความต้องการทันที

9. ในการเล่นเกมควรมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม เพื่อไม่ให้ นักเรียนเกาะกลุ่ม

10. เกมที่ครูนำมาใช้ในการสอนภาษาไทยนั้น ครูสามารถที่จะคิดขึ้นเองหรือนำเกมจากที่อื่นมาใช้ก็ได้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542 : 271) ได้เสนอลักษณะของกิจกรรม “ การเล่น ” ประกอบการ สอนไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสุขในการเล่น
2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
4. ง่ายต่อการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน
5. ต้องเปิด โอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
6. ควรมีการจัดสถานที่ไว้ล่วงหน้า

5. การเล่นแต่ละชนิด ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองง่าย ๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี

7. การเล่นนั้นควร ได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

จากลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทยดังที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า ในการใช้เกมที่เหมาะสมเพื่อนำมาประกอบการเรียนการสอนสะกดคำภาษาไทยนั้น ควรมีลักษณะดังนี้

1. เป็นเกมที่นักเรียนสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น ใช้ความรู้ทางวิชาการ ไหวพริบ ปฏิภาณ พัฒนาความคิด และเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. ใช้เวลาสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาชัดเจน
3. มีลักษณะเป็นการแข่งขัน มีการตรวจสอบให้คะแนนแพ้ชนะ
4. จัดแข่งขันได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม
5. ในแต่ละบทเรียนมีเกมไว้หลายอย่าง เพื่อใช้เป็นกิจกรรมในการ
 - 5.1 นำเข้าสู่บทเรียน
 - 5.2 เสริมบทเรียน

5.3 สรุบบทเรียน

5.4 ฝึกทักษะ

5.5 ทบทวน

7. ตัวอย่างเกมประกอบการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทย

ลักษณะของเกมดังกล่าว ได้มีผู้เสนอแนะกิจกรรมและเกมในการสอนเขียนสะกดคำ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

มณี เทพชาชมภู (2536 : 99) ได้เสนอแนะตัวอย่างเกมที่ใช้ในการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. เกมเรียงอักษรใหม่ใส่วรรณยุกต์ จุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำที่ใช้รูปวรรณยุกต์ในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
2. เกมเสียง อะ อะหมี จุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำที่ออกเสียงอะในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. เกมอ้า ไอ ไชโย จุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำที่ออกเสียง อ้า ไอ ในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
4. เกมพ้องเสียงอักษรไขว้ จุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำพ้องเสียงในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
5. เกมภาพปริศนาคำรันต์ จุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำที่ใช้กับคำรันต์ในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536 : 40) ได้เสนอแนะตัวอย่างเกมประกอบด้วยกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ทายคำจากความหมายที่กำหนด เช่น เกมปริศนาคำทาย
2. ประสมคำจากบัตรอักษร เช่น เกมดวงใจพาสุนัข
3. อ่านคำที่ประสม เช่น เกมร่วประสมคำ เกมโยงอักษรประสมคำ
4. เขียนคำ เช่น เกมวิ่งผลัดเขียนคำ เกมใช่หรือไม่ บันทึกรู้คำในลูกกวาด

สุจิริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรย์ (2538 : 366) ได้เสนอแนะตัวอย่างเกมเพื่อใช้ในการสะกดคำวิชาภาษาไทย ดังนี้

1. เกมคำประสม วัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีความชำนาญในด้านการนำเข้ามาประสมกัน แข่งขันกันหาคำประสม ทำให้เกิดการเรียนรู้เรื่องคำประสมและเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน ฝึกความรวดเร็ว เซาว์น ไหวพริบในการประสมคำได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

2. เกมสอยมะม่วง วัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนเลือกตัวสะกดที่อยู่ในแม่เดียวกัน ได้ถูกต้อง ฝึกการตัดสินใจ เซวานัว ไหวพริบ และความรวดเร็ว เกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม เกิดความสนุกสนานในการเรียน

สนธิ สัตโยภาส (2538 : 68) ได้เสนอแนะตัวอย่างเกมที่ใช้ในการสอนสะกดคำ ได้แก่

1. เกมปริศนาควบกล้ำ จุดประสงค์ฝึกการสังเกตสิ่งที่มีลักษณะร่วมกัน และฝึก การเขียน การออกเสียงคำควบกล้ำให้ถูกต้อง
2. เกมสนุกกับบัตรคำ จุดประสงค์เพื่อ ฝึกทักษะในการอ่านและเขียน แต่งประโยค และฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม
3. เกมอสรพิษปิดนาม จุดประสงค์เพื่อฝึกการเขียนคำต่าง ๆ จากพยัญชนะต้น และ ตัวสะกดที่กำหนดให้ และทบทวนคำศัพท์ตามที่ต้องการ

วรรณี โสมประยูร (2539 : 173) ได้เสนอแนะตัวอย่างกิจกรรมที่สามารถนำมาสอนเขียน สะกดคำ ได้แก่

1. เขียนคำจากการประสมพยัญชนะ เช่น นก กบ
2. เขียนคำจากการประสมอักษร เช่น กลาง วาน
3. เขียนคำจากการประสมคำ เช่น ไก่ขัน
4. เขียนคำจากการแต่งคำ เช่น ชันน้ำ น้ำปลา ปลาอย่าง
5. เขียนคำจากตารางบิงโก
6. เติมคำที่หาย
7. จับคู่คำให้ได้ความหมายใหม่
8. เขียนคำต่อพยัญชนะตัวท้ายของคำ

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 94) ได้เสนอแนะตัวอย่างเกมในการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. เกมสัญลักษณ์พาโชค เพื่อให้ นักเรียนเขียนพยัญชนะจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ
2. เกมรถด่วน เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ตามเสียงอ่านที่ กำหนดได้ถูกต้อง
3. เกมพวงหนอยู่ไหน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้องตาม ความหมายของคำ
4. เกมประสาใจ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง

จากการเสนอแนะเกมต่าง ๆ จากผู้วิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าลักษณะของเกมที่น่ามาใช้ นั้นเป็นเกมที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้วิจัยที่ต้องการให้บรรลุวัตถุประสงค์

โดยเลือกลักษณะของเกมให้เหมาะกับผู้เล่นในระดับชั้นนั้น ๆ ลักษณะของเกมที่สามารถนำมาใช้พัฒนา

1. เกมบันไดงู
2. เกมประสมอักษร
3. เกมอักษรมหัศจรรย์
4. เกมตัวหนอนซ่อนคำ
5. เกมบุพเพสันนิวาส
6. เกมไชโย

8. องค์ประกอบของเกม

ในการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนนั้น ได้มีผู้เสนอแนะตัวอย่างเกมเพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบของเกมดังนี้ คือ

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542 : 75) ได้เสนอแนะให้เห็นองค์ประกอบของเกม คือ **เกมปริศนาไขว้**

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ตามความหมาย
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว
3. เพื่อให้ นักเรียนสามารถสะกดคำได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

อุปกรณ์

กระดาษพิมพ์เป็นตาราง และคำบอกใบ้คำศัพท์ที่จะให้นักเรียนเติมจำนวนเท่าผู้เล่น (ถ้าเล่นทุกคน) หรือเท่าจำนวนหมู่ผู้เล่น (ถ้าจะให้ร่วมมือกันคิดเป็นหมู่ ๆ) ดินสอ

วิธีดำเนินกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มย่อยๆ หมู่ละ 3 คน เริ่มเล่น โดยผู้เล่นจะได้รับแจกกระดาษที่มีตารางที่จะใส่คำต่าง ๆ ไปหมู่ละ 1 ชุด และดินสอ 1 แท่งต่อ 1 หมู่ ครูอธิบายวิธีการเล่นโดยที่ผู้เล่นจะต้องเติมคำต่าง ๆ ลงไปในช่องให้ครบตามที่ระบุช่องใดแรงเงาที่บไว้แสดงว่า เว้นว่างไม่ต้องเติม บางช่องอาจเป็นคำที่อ่านได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน อนึ่งในการหาคำมาใส่ผู้เล่นจะต้องดูคำบอกใบ้ประกอบไปด้วย การตัดสินใจกรรมนี้จะดูว่าหมู่ใดทำเสร็จก่อนหมู่อื่นและสามารถหาคำได้ครบตามที่ระบุไว้ และสะกดได้ถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ

ข้อเสนอแนะ

กิจกรรมนี้อาจดัดแปลงใช้ในการทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับคำชนิดต่าง ๆ ก็ได้ ใช้ได้
ทุกวัยขึ้นอยู่กับชนิดของคำที่จะนำมาใช้

นอกจากนี้ มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542 : 113) ได้เสนอแนะตัวอย่างเกมเพื่อให้
นักเรียนเขียนสะกดคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน ดังตัวอย่าง

เกมพวกหนูอยู่ไหน

จากการศึกษาเกมพวกหนูอยู่ไหนมีองค์ประกอบของเกมที่ทำให้บทเรียนน่าสนใจ
นักเรียนมีความสนุกสนาน เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ประกอบด้วย

1. ชื่อเกม
2. จุดมุ่งหมาย
3. อุปกรณ์
4. วิธีดำเนินกิจกรรม
5. ข้อเสนอแนะ

9. หลักจิตวิทยาที่ใช้ในเกมการสะกดคำ

จิตวิทยาการศึกษาต่าง ๆ เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
ในการนำเกมมาใช้ในการฝึกเขียนสะกดคำภาษาไทยจึงต้องคำนึงถึงหลักการทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อ
นำมาใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกภาวะและพัฒนาการของผู้เรียน

วรรณิ โสมประยูร (2534 : 95-100) ได้กล่าวถึงหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมมาฝึก
เขียนสะกดคำ คือ

1. การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) การเรียนรู้ด้วยการกระทำในวิชา
ภาษาไทยนั้นเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ เฉพาะอย่างยิ่งถ้าครูสามารถเลือกใช้
วิธีสอนหรือกิจกรรม โดยเน้นการกระทำหลาย ๆ แบบ และมีอุปกรณ์การสอนอย่างครบถ้วน
นักเรียนก็จะเกิดเรียนรู้ได้มากกว่าวิธีอื่น ๆ ทั้งนี้ก็เนื่องจากว่า กฎแห่งการเรียนรู้ทั้งหลายมักจะขึ้น
อยู่กับการกระทำหรือการปฏิบัติจริง ๆ เป็นสำคัญ

2. การเสริมแรง (Reinforcement) หมายถึง การทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ
หลังจากที่แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นลง เพื่อช่วยให้พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นมี
แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก และเพิ่มความคงทนถาวรยิ่งขึ้น กล่าวคือ เมื่อนักเรียนกระทำพฤติกรรม
ที่พึงประสงค์แล้ว ครูก็ต้องให้แรงเสริมด้วย จึงจะช่วยให้การเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด
การจัดกิจกรรมฝึกเขียนสะกดคำยากจึงต้องให้การเสริมแรงนักเรียนอย่างทั่วถึงทุกคน เพื่อช่วยให้
นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

3. แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึงแรงผลักดันที่ไปกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจนบรรลุผลสำเร็จตามจุดหมายที่ต้องการ ในการเรียนการสอน ครูจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียนอยู่เสมอ เพื่อให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียน เพราะแรงจูงใจจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความพร้อมในการเรียนได้เป็นอย่างดี

4. กฎแห่งการฝึก (The Law of Exercise) ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ การเรียนรู้จึงไม่ได้หมายความว่า การมีเพียงความรู้ความเข้าใจในภาษาที่เรียนเท่านั้น แต่หมายถึงการมีความสามารถใช้ภาษาที่รู้ได้อย่างอัตโนมัติ คล่องแคล่ว และชำนาญชำนาญในทุก ๆ ทักษะ คือทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้เกิดทักษะดังกล่าวครูภาษาไทยจึงควรทราบ กฎแห่งการฝึก ของธอร์นไดค์ (Thorndike) ซึ่งมีใจความว่า ถ้าได้มีการฝึกหรือกระทำซ้ำ ๆ อยู่เสมอจะทำให้ สิ่งเร้าและการตอบสนองมีความสัมพันธ์กันอย่างมั่นคงขึ้น และการเรียนรู้ก็จะคงอยู่ต่อไป อย่างไรก็ตามกฎแห่งการฝึกนี้จะได้ดียิ่งขึ้น ถ้าครูผู้สอนวิชาประเภททักษะจะได้คำนึงถึง กฎแห่งการใช้และไม่ใช้ หรือ กฎแห่งการนำไปใช้ (The Law of Use and Disuse) ควบคู่ไปด้วยกับการฝึกทักษะเพราะทักษะต่าง ๆ แม้จะฝึกฝนไว้แล้วเป็นอย่างดี ถ้าหากไม่นำไปใช้บ่อย ๆ ในมิชามันานก็อาจจะลืมเลือน หรือขาดประสิทธิภาพลงไปได้ ดังนั้นครูจึงควรรหาโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาอยู่เป็นประจำจนเป็นนิสัย

5. กฎแห่งผล (Law of Effect) จากกฎแห่งผลของธอร์นไดค์ (Thorndike) ที่ว่าการกระทำใด ๆ ก็ตาม ถ้าเป็นสิ่งที่ดี ฟังพอใจ คนจะกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก ส่วนการกระทำใดถ้ามีผลไม่เป็นที่พอใจคนจะเลิกทำพฤติกรรมนั้น ในการฝึกเขียนสะกดคำ จึงควรให้นักเรียนได้รู้ผลของการกระทำของตนเอง โดยตรวจผลการแข่งขันเขียนสะกดคำและให้นักเรียนทราบผลทันที และควรระมัดระวังในการใช้ถ้อยคำชมผลงานของนักเรียนด้วย

อารี พันธุ์ณี (2538 : 198 – 200) ได้สรุปถึงหลักในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่ส่งผลดีต่อการเรียนรู้มากที่สุด แรงจูงใจที่ควรสร้างให้เกิดแก่เด็กในการเรียน คือ เกมและการเล่นละคร การสอนให้เด็กได้ปฏิบัติจริง ทั้งในการเล่นและการเล่นละคร ทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นด้วย

พวงเล็ก อุดระ (2539 : 53) ได้สรุปถึงทฤษฎีที่ควรนำมาใช้อีกทฤษฎีหนึ่ง คือ ทฤษฎีการตื่นตัว (Arousal Theory) กล่าวถึงทฤษฎีการตื่นตัวว่า ทฤษฎีนี้ศึกษาเกี่ยวกับการทำงานของสมองว่าสมองของคนเรามีส่วนหนึ่งโดยเฉพาะที่เรียกว่า RAS (Reticular Activating System) ซึ่งเป็นตัวกลางที่สามารถทำให้เกิดการตื่นตัวขึ้นได้ โดยสิ่งเร้าต่างๆ ทั้งภายในและภายนอก คนเรามีการตื่นตัวอยู่จากระดับที่เฉื่อยชาที่สุดจนถึงระดับตื่นตัวที่สุด ระดับการตื่นตัวที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้

ดีที่สุดนั่นคือ ระดับกลาง ๆ การนำทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้ในการสอนคือ ครูจะต้องหาวิธีกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวอยู่เสมอ โดยใช้สิ่งเร้าที่มีความหมายมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ซึ่งได้แก่ การจัดกิจกรรมประกอบการสอนบทเรียน สื่อการสอน และบุคลิกภาพของครู

ไวโลวธรณ วิภาจักษณ์กุล และคนอื่น ๆ (2541 : 57) ได้สรุปถึงการช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษา ควรเริ่มตั้งแต่เยาว์วัย การให้รางวัลที่มีระบบจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาได้เร็วขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้ปกครองควรส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก เช่น พูดให้ชัดเจน พูดให้ถูกต้อง ใช้ภาษาที่ก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ และให้เหมาะกับวัยของเด็ก พูดให้ถูกต้องไวยการณ การใช้คำและประโยคเป็นแบบอย่างที่ถูกต้องดีงาม ให้เด็กอ่านอย่างสม่ำเสมอและกระตุ้น โดยใช้สิ่งแวดล้อม และการให้รางวัลเด็กเมื่อเด็กใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย เป็นต้น

สุรางค์ โค้วตระกูล (2541 : 190) ได้กล่าวสรุปถึงทฤษฎีการให้แรงเสริม (Reinforcement) ของสกินเนอร์ว่า พฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์เป็นพฤติกรรมประเภท Operant Behavior ซึ่งสิ่งที่มีชีวิต (Organism) ทั้งคนและสัตว์เป็นผู้เริ่มที่จะกระทำต่อ (Operate) สิ่งแวดล้อมของตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้แบบนี้บางครั้งเรียกว่าการวางเงื่อนไข (Instrumental Conditioning) สกินเนอร์พบว่า ถ้าต้องการให้ พฤติกรรมการทำงานที่ปรารถนา (Operant Behavior) คงอยู่ต่อไปจำเป็นต้องให้แรงเสริม หลักการสำคัญของการให้แรงเสริมในการสอนมีดังต่อไปนี้

1. ครูจะต้องทราบว่าคุณสมบัติของนักเรียนที่แสดงว่านักเรียนเรียนรู้แล้วมีอะไรบ้าง และให้แรงเสริมพฤติกรรมนั้นๆ
2. ตอนแรก ๆ ครูควรจะให้แรงเสริมทุกครั้งที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา แต่ตอนหลังให้แรงเสริมเป็นครั้งคราวได้
3. ถ้าจำเป็นสำหรับนักเรียนบางคนในการเปลี่ยนพฤติกรรม ครูอาจจะใช้แรงเสริมที่เป็นขนม หรือรางวัลที่เป็นสิ่งของ หรือสิ่งที่จะเอาไปแลกเปลี่ยนของรางวัลได้ (Token)
4. ครูจะต้องระวังไม่ให้แรงเสริม เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมไม่พึงปรารถนา
5. สำหรับพฤติกรรมที่ซับซ้อนหรือการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ครูควรจะใช้หลักการตัดพฤติกรรม คือ ให้แรงเสริมกับพฤติกรรมที่นักเรียนทำได้ใกล้เคียงกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ตามลำดับขั้น
6. ค่อย ๆ ลดสัญญาณบอกแนะหรือการชี้แนะลงเมื่อเห็นว่าไม่จำเป็น
7. ค่อย ๆ ลดแรงเสริมแบบให้ทุกครั้งลง เมื่อเห็นว่าผู้เรียนกระทำได้แล้ว และผู้เรียนเริ่มแสดงว่ามีความพึงพอใจซึ่งเป็นแรงเสริมด้วยตนเองจากการทำงานนั้นได้

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีของสกินเนอร์ในการนำมาสอนการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกม คือ เมื่อมีการเล่นเกมจนจบเกม มีการตัดสินแพ้ชนะ เรียบร้อยแล้ว ควรมีการให้รางวัลอาจเป็น คะแนน ของรางวัล ขนมน เป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

งานวิจัยในประเทศ

สุมาลี วัลย์ศิริกุล (2536) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนซ่อมเสริมด้วยวิธีฝึก การสะกดคำ และวิธีสัมพันธ์ทักษะผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเขียนสะกดคำ ระหว่างการสอนซ่อมเสริมด้วยวิธีฝึกการสะกดคำและวิธีสัมพันธ์ทักษะหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเขียนสะกดคำของทั้ง 2 วิธี หลังการสอนซ่อมเสริมสูงกว่า ก่อนการทดลอง

ทฤษฎี ชิระวัฒนาพันธุ์ (2536) ได้ทำการวิจัยโดย ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทยเรื่อง “ตัวสะกดมาตราแม่กด” ด้วยการใช้แบบฝึกเสริมทักษะกับวิธีสอนแบบปกติสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลจากการศึกษาพบว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการวัดความก้าวหน้าทางการเรียนด้วยการใช้ แบบฝึกเสริมทักษะ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนด้วยแบบฝึก เสริมทักษะอยู่ในระดับที่สูง

สราวดี เฟิงศรีโคตร (2539) ได้ทำการวิจัยโดย ศึกษาเรื่องการสร้างแบบฝึกหัดการ เขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำมีค่า อัตราส่วนของการหาประสิทธิภาพเท่ากับ 1.02 นักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดภาษาไทยของกรม วิชาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คณินนิตย์ สารสุวรรณ (2540) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการระลึกได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบ่อพลอย อำเภอบ่อพลอย จังหวัดกาญจนบุรี โดยได้สร้างแบบฝึกสะกดคำยากที่มีตัวชี้นำต่างกัน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการ ระลึกได้จากการฝึกจากแบบฝึกหัดสะกดคำยาก ทั้ง 3 แบบ สูงขึ้นกว่าก่อนฝึก อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติทั้ง 3 แบบ

อรัทัย นุตรศิษฏ (2540) ได้วิจัยเรื่องการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนสอนและหลังสอน โดยการใช้แบบฝึกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนสอนและหลังสอน โดยการใช้แบบฝึกของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังสอนสูงกว่าก่อนสอน

พิมล แจ่มแจ้ง (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เดือนใจ กรุยกระโทก (2543) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาผลการซ่อมเสริมวิชาภาษาไทย ด้านความเข้าใจในการอ่าน และการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นั่งหนังสือแผ่นเดียวเป็นสื่อ ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลอง นักเรียนที่ได้รับการสอนซ่อมเสริม โดยใช้นั่งหนังสือแผ่นเดียวเป็นสื่อมีผลสัมฤทธิ์ทางด้านความเข้าใจในการอ่านสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

ชเวนดินเกอร์ (Schwendinger. 1977 : 51, อ้างถึงใน วรรณา แซ่ตั้ง. 2541 : 23) ได้ศึกษาผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 503 คำ โดยที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพของจริงแบบเขียนตามคำบอกและทดสอบการเขียนสะกดคำ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้แบบฝึกที่มีรูปภาพของจริงมีผลการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ได้ใช้รูปภาพของจริง

ชวอร์ทซ์ (Schwartz. 1977 : 55 , อ้างถึงใน อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. 2536 : 35) ได้ศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 160 คน โดยใช้รูปภาพที่มีความหมายและแบบทดสอบการเขียนสะกดคำแบบเลือกตอบ และแบบทดสอบการเขียนตามคำบอก พบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยการใช้รูปภาพที่มีความหมายมีแนวโน้มของผลการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำแบบธรรมดา

แมคพิค (Mcpeake. 1979 : 7199 A , อ้างถึงใน พิมล แจ่มแจ้ง. 2542 :30) ได้ศึกษาผลการเรียนจากแบบฝึกอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่เริ่มศึกษาถึงความสามารถในการอ่านและเพศที่มีต่อความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนระดับประถมศึกษาในรัฐแมซซาชูเซตส์ (Massachusetts) จำนวน 129 คน พบว่า ทุกกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำสูง ยกเว้นนักเรียนชายกลุ่มที่มีข้อบกพร่องด้านการอ่าน นอกจากนี้ยังพบว่า แบบฝึกยังช่วยปรับปรุง

ความสามารถในด้านการสะกดคำของนักเรียนทุกคน แต่ระยะเวลา 12 สัปดาห์ ไม่เพียงพอที่จะสามารถทำให้เกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ ในการสะกดคำไปสู่คำใหม่ที่ยังไม่ได้ศึกษาและคะแนนนักเรียนหญิงสูงกว่าคะแนนนักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การอ่านมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการสะกดคำ นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านสูง จะได้คะแนนในการสะกดคำสูงด้วยและพบว่าเวลาที่ใช้สำหรับสะกดคำวันละ 20 นาที มีประโยชน์ทำให้นักเรียนสะกดคำได้ดี

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม

การเขียนสะกดคำเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากที่จะต้องฝึกฝนให้นักเรียนสามารถสะกดคำได้อย่างถูกต้อง เพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวัน แต่ปัจจุบันพบว่านักเรียนสะกดคำผิดอยู่มาก จึงได้มีผู้วิจัยเกี่ยวกับการฝึกสะกดคำโดยใช้เกมไว้ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

จิตรา ลีสมบูรณ์วงศ์ (2535) ได้ทำการวิจัยโดยทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามกิจกรรมในคู่มือการสอนภาษาไทยของกรมวิชาการ

มณี เทพาชมภู (2536) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบธรรมดา พบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือหลังการทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำจากภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับ

นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึก พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่าการสอนโดยใช้แบบฝึก

เครือวัลย์ ทองมาก (2538) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้นำคะแนนวิชาภาษาไทย ในการสอบภาคต้นปีการศึกษา 2541 มาจัดระดับความสามารถทางภาษาไทย จากนั้นจึงจับสลากให้ได้นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลพร คำสะอาด (2541) ได้ทำการวิจัย เพื่อการศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน กับการสอนตามคู่มือครู พบว่าความสามารถในการใช้ภาษาไทย ความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษา และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลง และเกมประกอบการสอนกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พรพิศ เกื่อนมณเฑียร (2542) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน พบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกันมีความสนใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 – A , อ้างถึงใน พรพิศ เกื่อนมณเฑียร. 2542 : 36) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำ ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรา ทดลองกับนักเรียนระดับสาม จำนวน 94 คนในเพนซิลวาเนีย ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการเขียนสะกดคำ ทำการทดลองก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลองสามสัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่สาม เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ และการทดลอง

ผลปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบการสะกดคำกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

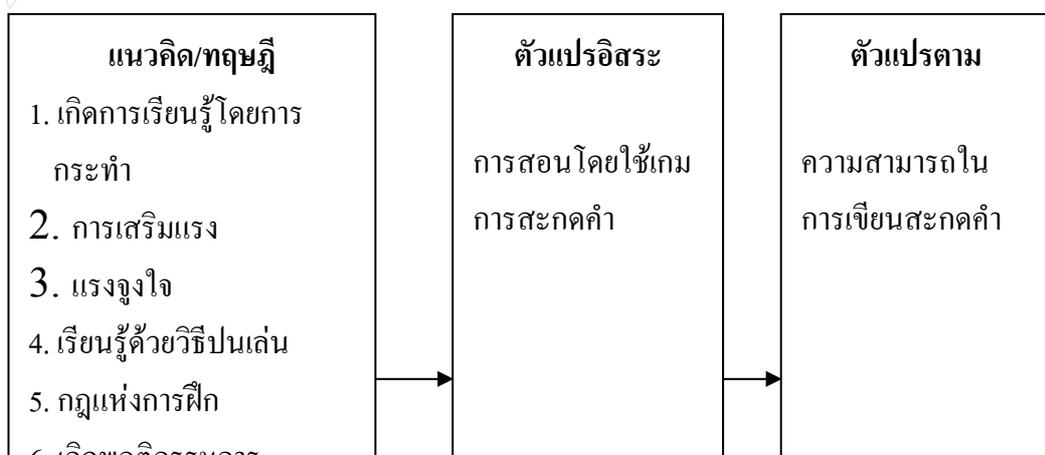
เอ็ดกัมมัน (Edgman. 1977 : 623 , อ้างถึงใน พรพิศ เดือนมณเฑียร 2542 : 36) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนซ้ำอายุ 6 – 15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนส่วนมากมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา ทำให้เห็นว่าการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ช่วยส่งเสริมให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ไปโดยไม่รู้ตัว เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิจัยการใช้เกมการสะกดคำ เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำยากในวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลชาวนวลักษณ์บุรี จังหวัดกำแพงเพชร เพื่อทราบผลของการทดลองต่อไป

กรอบความคิดในการวิจัย

จากการศึกษาปัญหาในการสะกดคำวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนมีปัญหาและข้อผิดพลาดในการสะกดคำอยู่มาก เห็นได้จากผลการประเมินผลความสามารถและวินิจฉัยข้อบกพร่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในปีการศึกษา 2542 – 2543 อยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำมาก นอกจากนี้ยังพบได้จากการตรวจผลงาน ตรวจแบบฝึกหัดและประเมินผลจุดประสงค์ต่าง ๆ สาเหตุดังกล่าวมาจากการไม่เข้าใจความหมายของคำ ทำให้ขาดความสนใจ ขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ของนักการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำได้แก่ การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วยตนเอง สร้างแรงจูงใจโดยมีการเสริมแรงให้กับผู้เรียน มีการฝึกทักษะหลังจากได้ร่วมกิจกรรม ซึ่งในการวิจัยผู้วิจัยได้ใช้ตัวแปรที่ศึกษา คือ การสอนโดยใช้เกมการสะกดคำ โดยเสนอเป็นผังความคิดได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบความคิดในการวิจัยวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สมมุติฐานการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนพบว่าเกมการสะกดคำช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน กระตุ้นความสนใจ ทำให้บทเรียนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการเพิ่มความสามารถในการเขียนสะกดคำได้เป็นอย่างดี ดังผลงานการวิจัยของ มณี เทพชาวมภู (2536) อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536) มณฑาทิพย์ อັตปัญญา (2542) ผู้วิจัยจึงได้ตั้งสมมุติฐานการวิจัยดังนี้

1. เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำในวิชาภาษาไทยหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน
3. จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดที่เรียนโดยใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย มีความสามารถในการเขียนสะกดคำผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม