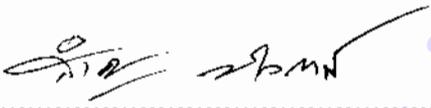


การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติ
ต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่องการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา
ตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ

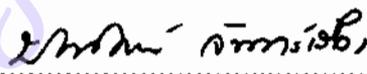
พรพรรณ ดัดพิณ

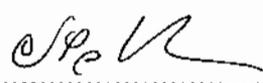
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
ปีการศึกษา 2549
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ เสนอโดย นายพรชพล ดีดีพิน เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

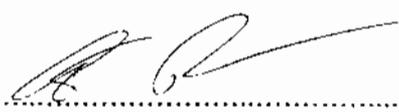

.....รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สำราญ พงษ์ไธมาส)
วันที่ 30 เดือน เมษายน พ.ศ. 2550

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ จันทรเรือง)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไล ทองแม่)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิไล นันทมานพ)


.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(นางสาวราตรี ฤทธิสาร)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกด ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอน โดยใช้เกมกับการสอนปกติ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไล ทองแผ่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราณวิไล นันทมานพ
ชื่อนักศึกษา	พรรษพล ตีตพิณ
สาขา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2549

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ 2) เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ 3) เปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ 4) เปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี จำนวน 76 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มควบคุมจำนวน 38 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. ความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. ความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Thesis Title A Comparison of the Learning Achievement and Attitude towards Learning of a Thai Learning Substance Group Relating to the Topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" Taught by Using Supplementary Games and Traditional method for Prothomsuksa 4 Students

Thesis Advisors Asst. Prof. Dr. Wilai Tongpae
 Asst. Prof. Wanwilai Nanthamanop

Name Passapol Deedpin

Concentration Curriculum and Instruction

Academic Year 2006

ABSTRACT

This research aimed to 1) compare the learning achievement of the Thai learning substance group relating to the topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" taught by using supplementary games and traditional method for Prothomsuksa 4 students, 2) compare the attitude towards learning of the Thai learning substance group relating to the topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" taught by using supplementary games and traditional method, 3) compare the advancement in learning achievement of the Thai learning substance group for the topic above taught by using supplementary games and traditional method, 4) compare the advancement in the attitude of the Thai learning substance group towards the topic mentioned before taught by using supplementary games and by traditional method. The sample consisted of 76 Prathomsuksa 4 students of Pravorasan School, Banmi District, Lop Buri Province during the 2006 academic year. They were divided into 2 equal groups: the control group and the experiment group; each group consisted of 38 students. The instruments used were 1) learning management plans using games, 2) learning management plans using the traditional method, and 3) a learning achievement test for the Thai learning substance group and 4) an attitude test towards the learning for the Thai learning substance group. The data was analyzed to calculated mean (\bar{X}), standard deviation (S.D.) and t-test

The findings were as follows :

1. the learning achievement of the Thai learning substance group relating to the topic "Writing Word Spelling That does not Accord with the Final Consonant System" of Prothomsuksa 4 students using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

2. the students' attitude towards learning of the Thai learning substance group for the same topic above using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

3. the students' advancement in learning achievement of the Thai learning substance group for the topic mentioned above using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

4. the students' advancement in attitude towards learning of the Thai learning substance group for the topic mentioned before using the supplementary games was higher than that of those using the traditional method at a .01 level of statistical significance.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิไล ทองแผ่ และผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณวิไล นันทมานพ ผู้ซึ่งคอยให้คำปรึกษา แนะนำ และเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเมตตาและความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอกราบพระคุณท่านทั้งสองเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ทรงศรี ตุ่นทอง อาจารย์บุญยานุช เฉวียงหงส์ อาจารย์สุณีย์ แสงดาว อาจารย์อมรรัตน์ คงอุดมสมบูรณ์ และอาจารย์อมรรัตน์ สุขธร ที่ให้คำแนะนำ และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบพระคุณคณาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ที่ได้ให้ความรู้ และคำแนะนำต่าง ๆ แก่ผู้วิจัย ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณะครูอาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนพระวารสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี ที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี และบรรล่วัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดาและครอบครัว ที่เป็นกำลังใจสำคัญให้แก่ผู้วิจัยและเป็นบุคคลสำคัญยิ่งในการส่งเสริม สนับสนุนและวางรากฐานด้านการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยตลอดมา ขอขอบคุณเพื่อน ๆ และบุคคลอันเป็นที่รัก ที่เป็นกำลังใจและคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือในการทำวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จได้ตามความมุ่งหมาย

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องสักการะคุณ บิดา มารดา ครู อาจารย์ทุกท่าน ด้วยความซาบซึ้งและสำนึกในบุญคุณตลอดมา

พรรัชพล ตีตพิณ

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สมมติฐานการวิจัย	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	11
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	12
การสอนปกติ.....	15
การสอนโดยใช้เกม.....	17
ความหมายของเกม	17
ประเภทของเกม	18
ประโยชน์และความสำคัญของเกมประกอบการสอนภาษาไทย	29
ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม	33
เทคนิคการสอนโดยใช้เกม	35
หลักในการเลือกเกมมาใช้ในการสอนภาษาไทย	37
ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกม	40
หลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ	44
ความหมายของการเขียนสะกดคำ	44
ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ	44
จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ	45
หลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ	46
เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	48
ความหมายของเจตคติ	48
ลักษณะและประเภทของเจตคติ	49

	หน้า
องค์ประกอบของเจตคติ	49
ทฤษฎีที่เกี่ยวกับเจตคติ	50
เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	51
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	51
งานวิจัยในประเทศ	51
งานวิจัยต่างประเทศ	53
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	56
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	56
การเก็บรวบรวมข้อมูล	61
การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล.....	62
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	66
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
การวิเคราะห์ข้อมูล	66
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	67
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	72
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	72
สมมติฐานในการวิจัย.....	72
ขอบเขตการวิจัย	73
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	73
วิธีดำเนินการทดลอง.....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	75
อภิปรายผล	75
ข้อเสนอแนะ	77

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ	67
ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ	68
ตาราง 3 การเปรียบเทียบเจตคติก่อนเรียนระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ	69
ตาราง 4 การเปรียบเทียบเจตคติหลังเรียนระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ	69
ตาราง 5 การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ	70
ตาราง 6 การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ	71

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
ภาพ 2 ขั้นตอนการสอนปกติ.....	16
ภาพ 3 แบบแผนการวิจัย.....	61

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษามีความสำคัญต่อมนุษย์ทุกชาติทุกภาษา เพราะมนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารใช้ในการแสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดและถ่ายทอดวัฒนธรรมต่าง ๆ สำหรับภาษาไทยนั้นมีความสำคัญต่อคนไทยมาก ภาษาไทยแสดงถึงความผูกพัน ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันและความเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยที่คนไทยทุกคนควรภาคภูมิใจ โดยเฉพาะการแสดงถึงความเป็นเอกราชของชาติไทย ภาษาไทยซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนไทยทั้งชาติ ทำให้เกิดความสะดวกความเข้าใจที่ตรงกัน การที่เรามีภาษาไทยใช้ร่วมกันในคนหมู่มาก ทำให้คนไทยในชาติมีความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน ประเทศเพื่อนบ้านหลายประเทศที่สูญเสียเอกราชไป การสูญเสียนั้นไม่ใช่เอกราชทางการเมืองเท่านั้น แม้เอกราชทางภาษาก็จะสูญเสียไปด้วย นั่นคือเมื่อประเทศใดถูกประเทศมหาอำนาจยึดครองจะถูกบังคับให้ใช้ภาษาของประเทศนั้น ๆ เป็นภาษาราชการแทนภาษาดั้งเดิมของตน จึงถือเป็นโชคดียิ่งของประเทศไทยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติมาโดยตลอด ซึ่งเป็นสิ่งที่ชาวไทยทุกคนควรภูมิใจในภาษาของเราเราตั้งพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวองค์ปัจจุบันตอนหนึ่งว่า “ภาษาเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของชาติ ประเทศไทยนั้นมีภาษาของเราเองซึ่งต้องหวงแหน เราโชคดีที่มีภาษาเป็นของตนเองใช้มาแต่โบราณ จึงสมควรอย่างยิ่งที่จะต้องรักษาไว้” (บึงอร ทองพูนศักดิ์, 2542, หน้า 1)

ดังนั้นภาษาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ชนในชาติต้องตระหนักในคุณค่า ต้องศึกษาหาความรู้ให้เกิดความเชี่ยวชาญแม่นยำและเข้าใจให้ถ่องแท้ก็อีกทั้งมีความภูมิใจในภาษาประจำชาติ มีการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามจุดประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ดังที่ วรเชษฐ์ โชคชัย (2536, หน้า 1) กล่าวว่าการที่จะใช้ภาษาได้ดีมิใช่เรื่องที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ การใช้ภาษาเป็นเรื่องของการเรียนรู้ ต้องอาศัยวุฒิภาวะและประสบการณ์ทางด้านภาษา รวมทั้งทักษะทางภาษาเป็นพื้นฐานซึ่งได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เพราะทักษะทั้ง 4 ด้านนี้จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสื่อสารให้บุคคลในสังคมเข้าใจซึ่งกันและกัน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กล่าวถึงความสำคัญของภาษาไทยว่า ภาษาเป็นสื่อของความคิดของผู้เรียนที่มีภาษาใช้กว้างขวางมีการประมวลค่าในการใช้พูด ฟัง อ่าน เขียนมาก ผู้เรียนจะคิดได้กว้างขวาง ลึกซึ้งและสร้างเสริมความฉลาดสามารถคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาและคิดวินิจฉัยอย่างมีเหตุผล

ดังนั้น การสอนภาษาไทยจำเป็นต้องเสริมสร้างให้ผู้เรียนขยายประมวลผลคำทั้งการพูด การฟัง การอ่านและการเขียนให้มาก เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาไทยในการคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาวินิจฉัยเรื่องราวและส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างมีเหตุผลใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์และใช้ภาษาอย่างสละสลวยซึ่งจะช่วยสร้างเสริมบุคลิกภาพของผู้ใช้ภาษาให้เกิดความน่าเชื่อถือ (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 8 – 9) แต่จากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2545 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตการศึกษา 6 อันประกอบด้วย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อ่างทอง อุทัยธานี ชัยนาท สิงห์บุรี และลพบุรี นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเฉลี่ยร้อยละ 50.83 และผลการประเมินในระดับจังหวัด คือ จังหวัดลพบุรี พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในจังหวัดลพบุรี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เฉลี่ยร้อยละ 49.43 (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2546)

จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 จะเห็นว่าการเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญ เพราะการเขียนเป็นการกำหนดตัวอักษร เป็นเครื่องหมายใช้แทนคำพูด และการเขียนนับเป็นความสำคัญส่วนหนึ่งในการใช้ภาษา ถ้าเขียนผิดความหมายจะแปรเปลี่ยนไปหรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้ และจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในเรื่องการเขียนไว้ว่า สามารถเขียนเรียงความ ย่อความ ชี้แจงการปฏิบัติงาน การรายงาน เขียนจดหมายสื่อสารได้เหมาะสมกับโอกาสและจุดประสงค์ เขียนเรื่องราวจากจินตนาการหรือเรื่องราวที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้า โดยใช้ทักษะการเขียน การจดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์และการสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียน การรายงานและเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาททางสังคม (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 22) การเขียนสะกดคำจึงเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง ในเรื่องของการเขียนเด็กจะต้องรู้จักสะกดคำได้ดีและถูกต้องก่อนจึงจะสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนคำสะกดไม่ได้เด็กจะไม่สามารถแสดงความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ กล่าวคือสื่อสารกันไม่ได้ (วรรณ โสมประยูร, 2534, หน้า 95) การสะกดคำจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนที่มีความสำคัญมาก เป็นพื้นฐานของการศึกษาทุกระดับชั้นและทุกสาขาวิชา การสะกดคำนั้นต้องให้นักเรียนรู้จักจดหมาย ความหมายของคำ ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ช่วยให้นักเรียนสนใจเรียนและที่สำคัญสำหรับการเขียนสะกดคำ คือ ต้องใช้กิจกรรมหลายรูปแบบเข้ามาช่วยจะทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จ และสามารถนำไปใช้ในด้านอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (มยุรี เหมือนพันธ์, 2535, หน้า 18)

ปัญหาการเขียนสะกดคำผิดที่พบบ่อยมากในระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ซึ่งจากการศึกษาขั้นนำ (Pilot study) ของผู้วิจัย ซึ่งได้สอบถามครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เขตจังหวัดลพบุรี ระหว่างวันที่ 21 - 25 มิถุนายน 2547 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 30 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ร้อยละ 76.67 มีความเห็นว่าเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่มีปัญหาคือเรื่องมาตราตัวสะกด รองลงมาคือเรื่อง คำมูล คำประสมและเรื่องวรรณยุกต์ นอกจากนี้ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กล่าวถึงลักษณะปัญหาที่พบเรื่องมาตราตัวสะกดว่า นักเรียนเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด รองลงมาคือนักเรียนไม่รู้ว่าตัวสะกดตัวนั้นๆ อยู่ในมาตราใดและผู้ตอบแบบสอบถามกล่าวถึงสาเหตุของปัญหาว่า ปัญหาดังกล่าวเกิดจากครุหาความรู้ความชำนาญในการสอน การใช้สื่อการเรียนการสอนและใช้วิธีการสอนแบบเดิมๆ ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียน จากปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนจึงควรศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตลอดจนค้นคว้า เลือกสิ่งต่าง ๆ และเทคนิควิธีการสอนแบบใหม่ ๆ ที่มากระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจเรียนและพัฒนาวิธีการสอนของตน ด้วยการนำสื่อ วิธีการสอนที่น่าสนใจมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ดังที่ อาภรณ์ใจเที่ยง (2542, หน้า 233) เสนอว่า ธรรมชาติของเด็กวัยประถมศึกษาชอบเคลื่อนไหวไม่อยู่นิ่งการเล่นจึงเป็นงานสำหรับเด็ก ครูผู้สอนจึงควรนำเกมมาใช้ประกอบการสอนสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา นอกจากนี้ ทศนีย์ สุขเมธี (2542, หน้า 271) ยังได้กล่าวถึงข้อดีของการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อการสอนภาษาไทย ด้วยธรรมชาติของเด็กนั้น ชอบการแข่งขัน ดังนั้น ถ้าครูเลือกสรรเกมที่จะช่วยพัฒนาทักษะทางภาษา ความรู้ ความคิดได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาไทยก็จะช่วยเร่งความสนใจของนักเรียนและทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว ทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนานมีชีวิตชีวาอีกด้วย การเล่นเกมจะช่วยให้ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ได้ชัดเจนขึ้นซึ่งจะช่วยให้ครูได้นำข้อมูลเหล่านี้ไปปรับปรุงแก้ไขพฤติกรรมส่วนที่บกพร่องของนักเรียนแต่ละคนต่อไป

การสอนโดยใช้เกมนี้ มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลพร คำสะอาด (2541, บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความสนใจในวิธีการสอนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากเอกสารและผลการวิจัยดังกล่าวทำให้ทราบว่า การสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในวิธีสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่เนื่องจาก ยังไม่พบว่า

มีผู้วิจัยเรื่องการนำเกมมาใช้แก้ปัญหาการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เพื่อแก้ปัญหาการเขียนสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมุ่งปลูกฝังและพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกด ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความแม่นยำ และมีเจตคติที่ดีในการเขียนสะกด คำที่ถูกต้อง อันจะนำไปสู่ทักษะการเขียนในระดับสูงต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ
4. เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ

ความสำคัญของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดดีขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการสร้างเกมประกอบการสอน เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และสามารถนำไปพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นอื่น ๆ ต่อไป
3. เป็นแนวทางในการนิเทศติดตามของผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในระดับประถมศึกษา เป็นแนวทางให้ผู้สนใจที่จะค้นคว้า นำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ระยะเวลาในการทดลอง การศึกษาครั้งนี้ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548
ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอน ซึ่งแบ่งได้ 2 วิธี คือ

3.1.1 การสอนโดยใช้เกม

3.1.2 การสอนปกติ

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.2.2 เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้คำศัพท์ในความหมายและขอบเขตจำกัดดังนี้
นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอ
บ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548

เกม หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีการแข่งขัน
มีกฎกติกาที่ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเกมของ อมรรัตน์ คงอุดม
สมบูรณ์ จำนวน 12 เกม มาใช้ในการวิจัย

การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด หมายถึง การเขียน
สะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราในแม่ กก กต กน กบ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542

ความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่
เพิ่มขึ้นของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยหลังการเรียนกับก่อนการเรียน

ความก้าวหน้าด้านเจตคติทางการเรียน หมายถึง เจตคติต่อการเรียนที่เพิ่มขึ้น
ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยหลังการเรียนกับก่อนการเรียน

การสอนโดยใช้เกม หมายถึง การสอนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา
ตัวสะกดสาระการเรียนรู้ภาษาไทยหลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

ขั้นที่ 1 ขั้นเลือก เป็นขั้นตอนการเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัย
ของนักเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนการเตรียมสถานที่ เตรียมผู้เล่น เตรียมกฎ
กติกา และเตรียมกรรมการตัดสิน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่น เป็นขั้นตอนที่ครูอธิบายถึง จำนวนของผู้เล่น อธิบายกติกาการ
เล่นและดูแลนักเรียนขณะเล่นเกม

ขั้นที่ 4 ขั้นวิเคราะห์ เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ด้วยการอภิปรายประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่น

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป เป็นขั้นตอนการสรุปบทเรียนหลังการเล่นเกมและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม

การสอนปกติ หมายถึง การสอนเขียนสะกดคำที่มาจากตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ที่ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเองโดยยึดรูปแบบการสอนเขียนสะกดคำตามข้อเสนอแนะจากคู่มือการจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นอ่านคำ เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนอ่านเป็นคำและให้นักเรียนรู้ความหมายของคำที่อ่าน

ขั้นที่ 2 ขั้นอ่านประโยค เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนอ่านข้อความประโยคสั้น ๆ เพื่อสัมพันธ์กับภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 3 ขั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

ขั้นที่ 4 ขั้นสร้างคำใหม่ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนสามารถนำเสนอคำต่าง ๆ และสามารถเขียนคำที่เสนอได้

ขั้นที่ 5 ขั้นแต่งประโยค เป็นขั้นที่นำคำใหม่ไปแต่งประโยค

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หมายถึง ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ซึ่งวัดได้จากคะแนนในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

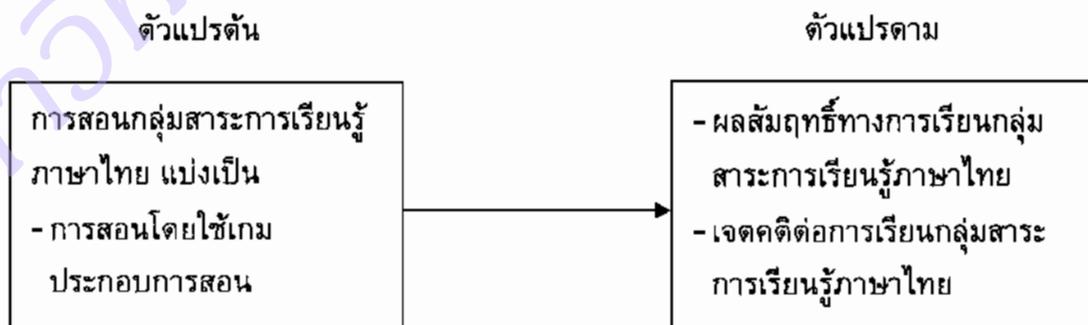
เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หมายถึง พฤติกรรมของนักเรียนซึ่งแสดงออกถึงความประสงค์จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในลักษณะของความเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความชอบ ความมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จ และเข้าร่วมกิจกรรมนั้นด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น ตลอดจนทำกิจกรรมด้วยความเพลิดเพลิน ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การสอนโดยใช้เกมสำหรับการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดครั้งนี้ใช้แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนอย่างมีความสุข (วาณี ภูเสตร์, 2542, หน้า 76) เพราะเกมเป็นเครื่องมือการสอนที่มีคุณค่า ดังที่ มณฑาทิพย์ อัดดปญญา

(2542, หน้า 28) ได้กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย อารมณ์ให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ยังเป็นการสร้างความสนใจของนักเรียนอีกด้วย ซึ่งอัจฉรา ชิวพันธ์ (2521, หน้า 3-4) กล่าวถึงข้อดีของการใช้เกมในการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดการพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
 2. ช่วยส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
 3. ช่วยในการฝึกทักษะภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
 4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
 5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
 6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
 7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน
 8. ช่วยฝึกให้มีความรับผิดชอบ และให้นักเรียนปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
 9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
 10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนได้
- จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การสอนเขียนสะกดที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

2. ความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การสอนเขียนสะกดที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

3. เจตคติต่อการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดของนักเรียน ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

4. ความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตรา ตัวสะกดของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

เหตุผลในการตั้งสมมติฐานข้อ 1 – 2

เนื่องจากการสอนโดยใช้เกมเป็นการสร้างความสนุกสนาน และเป็นการสร้างความสนใจ ของเด็ก โดยการเล่นเกมนั้น นักเรียนได้ใช้ภาษาไปด้วย เกมทางภาษายังช่วยให้นักเรียนใช้ ภาษาได้ดีขึ้นและถูกต้องตามหลักเกณฑ์อีกด้วย (สุไร พงษ์ทองเจริญ, 2523, หน้า 48) ซึ่ง สอดคล้องกับความเห็นของ จรียา จรียานุกูล (2542, หน้า 162) ที่กล่าวว่าเด็กนิยมชอบเล่น เกมเป็นอย่างมาก ดังนั้นจะเห็นได้ว่า เกมมีส่วนช่วยให้เด็กที่เรียนอ่อนได้มีปฏิสัมพันธ์กลุ่ม มี ส่วนร่วมและทำให้เห็นคุณค่าของการเรียนและจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการใช้เกม ประกอบการสอนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

เหตุผลในการตั้งสมมติฐานข้อ 3 – 4

เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ ทำให้ไม่น่าเบื่อหน่ายต่อการ เรียน และยังเพิ่มทัศนคติที่ดีต่อผู้เรียนอีกด้วย (มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา, 2542, หน้า 29) ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของอัจฉรา ชิวพันธ์ (2521, หน้า 3 – 4) ที่กล่าวไว้ว่า เกมช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนช่วยจูงใจและได้รับความ สนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมี เจตคติที่ดีต่อการเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.2 การสอนปกติ
2. การสอนโดยใช้เกม
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 ประเภทของเกม
 - 2.3 ประโยชน์และความสำคัญของเกมประกอบการสอนภาษาไทย
 - 2.4 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม
 - 2.5 เทคนิคในการสอนโดยใช้เกม
 - 2.6 หลักในการเลือกเกมมาใช้ในการสอนภาษาไทย
 - 2.7 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกม
3. หลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ
 - 3.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 3.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 3.3 จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 3.4 หลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ
4. เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 4.1 ความหมายของเจตคติ
 - 4.2 ลักษณะและประเภทของเจตคติ
 - 4.3 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 4.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับเจตคติ
 - 4.5 เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การสอนภาษาไทยในปัจจุบันเปลี่ยนแนวคิดไปจากเดิม ไม่เน้นการอ่านออกเขียนได้เพียงอย่างเดียว แต่จะเน้นการสอนภาษาไทยเพื่อการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีต่อกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, หน้า 1)

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545, หน้า 1) ได้กล่าวว่า การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้นำแนวคิดข้างต้นมาเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรโดยจัดทำเป็นสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น เพื่อเป็นแนวทางให้สถานศึกษาจัดหลักสูตร และจัดการเรียนให้สอดคล้องตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการ (2545, หน้า 9) ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้เรียนต้องมีความรู้ ความสามารถและคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมดังนี้

1. สามารถใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างดี
 2. สามารถอ่าน เขียน ฟัง ดูและพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 3. มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล และคิดเป็นระบบ
 4. มีนิสัยรักการอ่าน การเขียน การแสวงหาความรู้และใช้ภาษาในการพัฒนาตน และสร้างสรรค์งานอาชีพ
 5. ตระหนักในวัฒนธรรมการใช้ภาษาและความเป็นไทย ภูมิใจและชื่นชมในวรรณคดี และวรรณกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาของคนไทย
 6. สามารถนำทักษะทางภาษามาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และถูกต้องตามสถานการณ์และบุคคล
 7. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและสร้างความสามัคคีในความเป็นชาติไทย
 8. มีคุณธรรม จริยธรรม วิสัยทัศน์ โลกทัศน์ที่กว้างไกลและลึกซึ้ง
 9. ผู้เรียนต้องมีความรู้ความสามารถและคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม ดังนี้
- ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6
- 9.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
 - 9.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นที่สำคัญ รายละเอียดของเรื่อง แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ตีความสรุปความจากการอ่าน
 - 9.3 นำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้แก้ปัญหา ตัดสินใจ คาดการณ์ และใช้การอ่านเป็นเครื่องมือในการพัฒนาตน
 - 9.4 เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์

9.5 เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมาย เขียนอธิบาย เขียนชี้แจงจากการปฏิบัติงานและรายงาน เขียนเรื่องราวจากจินตนาการและเรื่องราวที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง จดบันทึกความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์และการสังเกตอย่างเป็นระบบ

9.6 สรุปความ วิเคราะห์เรื่องที่ฟัง ที่ดู และเปรียบเทียบกับประสบการณ์ในชีวิต

9.7 สนทนา ได้ตอบ พูดแสดงความรู้ ความคิด ความต้องการ พูดวิเคราะห์เรื่องราว พูดต่อหน้าชุมชน และพูดรายงาน

9.8 ใช้ทักษะทางภาษาเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การดำรงชีวิต และการอยู่ร่วมกันในสังคม รวมทั้งใช้ได้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์

9.9 เข้าใจลักษณะของคำไทย คำภาษาถิ่นและคำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏในภาษาไทย

9.10 ใช้ทักษะทางภาษาเพื่อประโยชน์ได้ตามจุดประสงค์

9.11 ใช้หลักการพิจารณาหนังสือ พิจารณาวรรณคดี และวรรณกรรมให้เห็นคุณค่าและนำประโยชน์ไปใช้ในชีวิต

9.12 ท่องจำหรือยกรองที่ไพเราะและมีคุณค่าทางความคิดและนำไปใช้ในการพูดและการเขียน

9.13 แต่งกาพย์และกลอนง่าย ๆ

9.14 เล่านิทานพื้นบ้านและตำนานพื้นบ้านในท้องถิ่น

9.15 มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด

9.16 มีนิสัยรักการอ่านและการเขียน

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 : ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 : ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 : การฟัง การดูและการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 : สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 : เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐาน ท 4.2 : สามารถใช้ภาษาแสวงหาความรู้ เสริมสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพและความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม อาชีพ สังคม และชีวิตประจำวัน

สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 2 (ป. 4 – ป. 6)

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 : ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

1. สามารถอ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น เข้าใจความหมายของคำ สำนวน ไวยากรณ์ การบรรยาย การพรรณนา การเปรียบเทียบ การใช้บริบท เข้าใจความหมายของถ้อยคำ สำนวนและเนื้อเรื่อง และใช้แหล่งความรู้พัฒนาความสามารถการอ่าน

2. สามารถแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลักษณะสำคัญในเรื่องที่อ่านและใช้แผนภาพโครงเรื่องหรือแผนภาพความคิด พัฒนาความสามารถการอ่าน นำความรู้ ความคิด จากการอ่านไปใช้แก้ปัญหา ตัดสินใจ คาดการณ์ และใช้การอ่านเป็นเครื่องมือการพัฒนาตน การตรวจสอบความรู้และค้นคว้าเพิ่มเติม

3. สามารถอ่านในใจและอ่านออกเสียงบทร้อยแก้ว และบทร้อยกรองได้คล่องและรวดเร็วถูกต้องตามลักษณะคำประพันธ์และอักขรวิธีและจำบทร้อยกรองที่มีคุณค่าทางความคิดและความงามทางภาษา สามารถอธิบายความหมายและคุณค่านำไปใช้อ้างอิง เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามจุดประสงค์การอ่านอย่างกว้างขวาง มีมารยาทการอ่านและนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 : ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

1. สามารถเขียนเรียงความ ย่อความ ชี้แจงการปฏิบัติงาน การรายงาน เขียนจดหมายสื่อสารได้เหมาะกับโอกาสและจุดประสงค์ เขียนเรื่องราวจากจินตนาการหรือ เรื่องราวที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงรวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

2. มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียนและการศึกษาค้นคว้า โดยใช้ทักษะการเขียน จัดบันทึกข้อมูลความรู้ประสบการณ์ เหตุการณ์และการสังเกตอย่างเป็นระบบ นำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียนและการรายงาน และเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาท

สาระที่ 3 : การฟัง การดูและการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 : สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

1.สามารถจับประเด็นสำคัญและรายละเอียดแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นสรุปความ วิเคราะห์เรื่องตามข้อเท็จจริง เข้าใจจุดประสงค์ของเรื่องและของผู้พูด เข้าใจถ้อยคำการใช้สำนวนโวหารทำทางของผู้พูด สามารถรับสารจากการฟังและการดู โดยตั้งข้อสังเกตเปรียบเทียบกับประสบการณ์ในชีวิตจริง แสดงความรู้ ความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดูอย่างกว้างขวาง

2. สามารถสนทนาโต้ตอบ พูดแสดงความรู้ ความคิด พูดวิเคราะห์เรื่องราวพูดต่อหน้าชุมชน และพูดรายงานโดยใช้ถ้อยคำเหมาะแก่เรื่องและจุดประสงค์ตามหลักการพูด มีมารยาทการฟัง การดูและการพูด

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 : เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

1. สามารถสะกดคำในวงคำศัพท์ที่กว้างและยากขึ้น อ่านและเขียนคำได้ถูกต้องคล่องแคล่ว

2. สามารถใช้คำ กลุ่มคำ ตามชนิดและหน้าที่มาเรียบเรียงเป็นประโยค ใช้ประโยคสื่อสารได้ชัดเจน รู้จักใช้คำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย

3. สามารถใช้ภาษาในการสนทนา เชื้อเชิญ ชักชวน ปฏิเสธ ชี้แจง ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ และใช้คำราชาศัพท์ได้ถูกต้อง รู้จักคิด ไตร่ตรองก่อนพูดและเขียน

4. เข้าใจลักษณะของคำไทย คำภาษาถิ่น คำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏในภาษาไทยซึ่งทำให้มีคำใช้มากขึ้น

5. สามารถแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ และกลอนโดยแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์

6. สามารถเล่านิทานพื้นบ้านและตำนานพื้นบ้านในท้องถิ่นอย่างเห็นคุณค่า
มาตรฐาน ท 4.2 : สามารถใช้ภาษาแสวงหาความรู้ เสริมสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพและความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม อาชีพ สังคม และชีวิตประจำวัน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

1. สามารถใช้ทักษะทางภาษาเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ และการดำเนินชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคม และใช้เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาความรู้

2. เข้าใจระดับของภาษา ลักษณะของภาษาพูดและภาษาเขียน ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคคล และสถานการณ์ ใช้ภาษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการพัฒนาความรู้ เห็นคุณค่าการใช้ตัวเลขไทย

3. ใช้ภาษาอย่างถูกต้อง มีคุณธรรมโดยการพูดและเขียนตามความเป็นจริง และเหมาะสมแก่สถานการณ์ ไม่สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น ใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมและสร้างความสามัคคีสอดคล้องกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม เข้าใจการใช้ภาษาของกลุ่มบุคคลในชุมชน

สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

1. สามารถเลือกอ่านหนังสือได้หลากหลายทั้งนิทาน ตำนาน เรื่องสั้น สารคดี บทความ บทร้อยกรอง บทละคร ตามจุดประสงค์ของการอ่าน ใช้หลักการพิจารณาหนังสือ พิจารณาให้เห็นคุณค่าและนำไปใช้ในชีวิตจริง

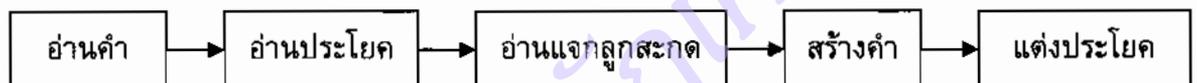
2. การสอนปกติ

2.1 ความหมายของการสอนปกติ

การสอนปกติ หมายถึง การสอนโดยยึดรูปแบบการสอนตามข้อเสนอแนะจากคู่มือการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2.2 ขั้นตอนการสอนปกติ

การสอนเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนเพราะเป็นหลักเกณฑ์การนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมกัน และในการสอนอ่านและเขียนจะดำเนินไปด้วยกัน จึงมีผู้เรียกรวมกันว่า “การอ่านแจกลูกและการเขียนคำสะกด” ซึ่งการดำเนินการสอนครูสามารถดำเนินการสอนได้ตามขั้นตอน ดังนี้



ภาพ 2 ขั้นตอนการสอนปกติ

ที่มา : (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 138)

ขั้นที่ 1 อ่านคำ

การอ่านเป็นคำและให้นักเรียนรู้ความหมายของคำที่อ่าน นักเรียนจะได้ฝึกจำคำ ฝึกสังเกตรูปคำ เช่น คำว่า ฉัน พี่ น้อง พ่อ แม่ เพื่อน โรงเรียน เป็นต้น ในระยะนี้นักเรียนจะจำคำและจับคู่ภาพเพื่อแสดงความหมายของคำได้ ครูอาจให้นักเรียนนำคำที่อ่านมาแต่งประโยคปากเปล่า การสอนเป็นคำ จะสอนได้ระยะหนึ่ง แต่เมื่อเรียนมากขึ้น นักเรียนพบคำมากขึ้น นักเรียนจะสับสน ไม่อาจจำรูปคำที่อ่านได้ จึงควรเริ่มสอนแจกลูกสะกดคำ

ขั้นที่ 2 อ่านประโยค

การสอนภาษาไทยควรให้นักเรียนอ่านข้อความประโยคสั้นๆ เพื่อให้สัมพันธ์กับภาษาพูดในชีวิตประจำวัน และให้นักเรียนได้เห็นประโยคของภาษาที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

การอ่านเป็นประโยค ทำให้ได้ข้อความที่มีความสมบูรณ์ ในการสอนครูควรสนทนาถึงความหมายของประโยคที่นักเรียนอ่านโดยใช้คำถาม

ขั้นที่ 3 อ่านแจกลูกสะกดคำ

เมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับคำที่อ่านพอสมควรแล้ว ครูอาจจะให้สังเกตรูปคำที่อ่านโดยครูให้อ่านคำที่ประสมด้วยมาตราตัวสะกดต่าง ๆ

ขั้นที่ 4 สร้างคำใหม่

เป็นขั้นตอนที่นักเรียนคิดหาคำใหม่ตามประสบการณ์และนำเสนอ นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถเขียนคำที่เสนอได้

ขั้นที่ 5 แต่งประโยค

เป็นขั้นนำคำใหม่ไปใช้แต่งประโยค โดยให้นักเรียนนำคำที่คิดขึ้นเองไปแต่งประโยคตามความคิดของนักเรียน

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แนวการสอนตามชั้นดังกล่าว 5 ชั้นมาเป็นหลักในการสอนปกติ

การสอนโดยใช้เกม

เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าสำหรับนักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะทางภาษา ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนโดยไม่รู้ตัว และเป็นการสร้าง ความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอนรวมทั้งเป็นการส่งเสริมกระบวนการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม เกมเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความสนใจให้นักเรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็วแม่นยำและทนทาน ทั้งพัฒนาไหวพริบให้ดีขึ้น (พรพิศ เกื่อนมณเฑียร, 2542, หน้า 14)

1. ความหมายของเกม

จรรยา จรรย์านุกูล (2542, หน้า 160) ได้ให้ความหมายของเกม (game) ว่าเป็นคำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2530 หน้า 109 ได้อธิบายความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมประเภทหนึ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะ คือ ต้องมีการแข่งขันและในกระบวนการเรียนการสอน ผู้สอนมุ่งหวังที่จะใช้เกมเพื่อเป็นสื่อ นำผู้เรียนให้ได้รับความรู้ พัฒนาความคิด และสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอน เพราะโดยลักษณะพิเศษของเกมย่อมทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้น สนใจ และสนุกสนานในการเรียนค่อนข้างมากอยู่แล้ว เพราะสำหรับผู้เล่นเกมความคาดหวังคือ ดน หรือฝ่ายตนจะประสบความสำเร็จ

ธวัช วันชูชาติ (2542, หน้า 176) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นต้องเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ หรือมีการแข่งขันกันเพื่อชัยชนะ การเล่นเกมก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความตึงเครียด และได้ประสบการณ์หลายๆ อย่าง

สมชาติ กิจจรรยง (2543, หน้า 11) กล่าวว่า เกม คือ การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุกสนาน หรือ เล่นตามกติกา เกม หรือ เกมส์ ตามความหมายของพจนานุกรม หมายถึง จบการแข่งขัน หรือ จบเรื่องราว หรือหมายถึง การเล่นแข่งขัน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2542, หน้า 435) ได้ให้คำจำกัดความว่า เกม เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย มีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบสำคัญของเกม คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์ (2542, หน้า 435) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์ กติกาต่าง ๆ มีการปรับแพ้ชนะแต่มีได้มุ่งให้เล่นอย่างเอาเป็นเอาตายกัน จุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ ต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้

ซูชีพ ยาวพัฒน์ (2543, หน้า 74) กล่าวว่า เกม หมายถึง การเล่นที่มีระเบียบ มีระบบ มีกฎเกณฑ์ ทุกสิ่งมีเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม เช่น การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความสามัคคี ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัวและเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ไม่ว่าจะการเล่นนั้นเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม

สรุปได้ว่า เกม คือ กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีการแข่งขัน มีกฎกติกาที่ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีจุดประสงค์ เช่น เพื่อก่อให้เกิดความคุ้นเคยเป็นกันเองซึ่งกันและกัน ส่งเสริมคุณธรรม และแฝงสาระทางวิชาการไว้ด้วย

2. ประเภทของเกม

เกมมีหลายประเภท ถ้าจำแนกตามวัสดุที่ใช้แบ่งได้ดังนี้ (ชวัช วันชูชาติ, 2542, หน้า 176)

1. เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น ไฟลูกเต๋า เบี้ย สลาก ฯลฯ เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมเศรษฐี เกมกระดานต่างๆ

2. เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมไปคำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ แบ่งได้ดังนี้

2.1 เกมบุคคล (individual games) ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคนเป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น

2.2 เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม (group team games) เป็นเกมที่ต้องการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในทีม เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น

2.3 เกมผลัด (relay games) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่นโดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น

จำแนกตามลักษณะการเล่น แบ่งได้ดังนี้

1. เกมแข่ง (competition games) เป็นลักษณะการเล่นเกมที่ต้องแข่งขันเพื่อแพ้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่เป็นเกมที่เรานำมาเล่นกันเสมอ

2. เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมไปคำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ ฯลฯ

3. เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ (games for group relation) เป็นเกมที่นำมาใช้ในการสร้างกลุ่มและรวบรวมถึงเกมที่นำมาใช้เพื่อการวิเคราะห์ และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม (group dynamics) ด้วย

ซูซีพ ยาวพจน์ (2543, หน้า 78) ได้จำแนกประเภทเกมไว้ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด (low organized games) หมายถึง เกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ตามสถานที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในชั้นเรียน หรือบริเวณสนามแคบๆหรือเล่นในขณะพักสอน รูปแบบของการเล่นอาจจะใช้นั่งกับพื้น นั่งบนเก้าอี้ หรือนั่งเป็นวงกลม โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นดำเนินไปสู่จุดมุ่งหมายของการเล่นภายในระยะเวลาสั้นๆ และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและความคล่องตัว

2. เกมผาดโผน และทดสอบสมรรถภาพ (syunt and self-testing activities) หมายถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถของผู้เล่นด้านความแข็งแรง สมรรถภาพทางกาย เพื่อให้กล้ามเนื้อเกิดการเจริญเติบโต และยังช่วยยืดหยุ่นข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกายอีกด้วย

3. เกมเล่นเป็นนิยาย และสร้างสรรค์ (story play and creative games) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมการแสดงออกทางด้านความคิด ความจำ การเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาด้านการใช้ภาษา สมอบ สามารถตอบโต้และแก้ปัญหาได้ทันต่อเหตุการณ์

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ (goal games and tag games) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความคล่องตัว ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นให้กับผู้เล่น โดยเน้นการพัฒนาด้านความสัมพันธ์ระหว่าง ประสาทตา หู มือ เท้า

5. เกมประเภทรายบุคคล และเลียนแบบ (individual contest and imitative games) หมายถึง กิจกรรมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นรู้จักสังเกตจดจำ เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์

6. เกมแบบหมู่ และผลัด (mass contest and replay games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นการสอนให้รู้จักการเข้าสังคมกับผู้อื่น เพื่อเป็นการส่งเสริมการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักรับผิดชอบต่องานตนเองและหมู่คณะจนสามารถปรับตัวเข้าร่วมกลุ่มได้อย่างสนิทสนมและป้องกันตนเอง

7. เกมนันทนาการ (recreation games) หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและสามารถเล่นได้เหมาะสมกับสถานที่ โอกาส เวลา และอุปกรณ์

8. เกมพื้นบ้าน เกมประจำชาติ (native and national games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นในท้องถิ่นที่มีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษอันเป็นการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ และวัฒนธรรมประเพณีเฉพาะท้องถิ่นและของประเทศชาติ

9. เกมนำสู่ทักษะกีฬา (lead-up games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นทั้ง ประเภทเป็นชุด และบุคคล ที่ใช้ทักษะสูงขึ้นเพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ ซึ่งนิยมกัน โดยทั่วไป โดยดัดแปลงกิจกรรมเหล่านั้นให้มีกฎกติกาที่น้อยลง สามารถเล่นได้ง่ายขึ้น และเหมาะสมกับวัยของผู้เล่น

สุวิมล ดันปีติ (2536, หน้า 16) ได้จำแนกเกมการสอนภาษาไทยไว้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดีไทย เช่น การแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกมหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหาวรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น การแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ การแข่งขันเรียงคำ เกมประสมคำ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าเกมได้มีการแบ่งเป็นประเภทต่างๆ กันไป อย่างไรก็ตามวิธีการที่จะนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนต้องพิจารณาความเหมาะสมของเกม โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับจุดประสงค์เนื้อหาของเรื่องที่จะใช้สอน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกนำเกมหลักภาษาไทยของอมรรัตน์ คงอุดมสมบูรณ์ (2536, หน้า 76-85) มาใช้ ดังนี้

1. เกมปริศนาคำทาย
2. เกมนักไปตัวเก่ง
3. เกมวิ่งผลัดเขียนคำ
4. เกมร่ววงประสมคำ
5. เกมใช่หรือไม่
6. เกมบันทึกรักคำในลูกกวาด
7. เกมดวงใจพาสุนัข
8. เกมโยงอักษรประสมคำ
9. เกมบันไดทายคำ
10. เกมเขียนกลับสลับอักษร
11. เกมต่อปลาหาคำ
12. เกมงูใหญ่ใส่อักษร

ซึ่งแต่ละเกมที่นำมาใช้ในการสอนนั้นมีรายละเอียดดังนี้

1. เกมปริศนาคำทาย

อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่าสีขาวและสีเมจิก แจกให้นักเรียนทุกคนสำหรับเขียนคำยาก
2. บัตรอักษรนำมาตัดเป็นวงกลมขนาดรัศมี 1 นิ้วครึ่งตัดให้มีจำนวนเท่ากับจำนวนของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่ต้องการประสมเป็นคำ ตัวพยัญชนะเขียนด้วยหมึกสีน้ำเงิน ตัวสระ วรรณยุกต์ เขียนด้วยหมึกสีแดง
3. กระดานป้ายสำลีแจกให้กับทุกกลุ่ม ใช้สำหรับติดบัตรอักษร เวลาติดใช้กระดาษขาวติดด้านหลังบัตรอักษร (ถ้าไม่มีกระดานป้ายสำลี อาจใช้กล่องกระดาษขนาดใหญ่ติดเท่ากับกระดานป้ายสำลีก็ได้)

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน
2. ครูไปคำให้นักเรียนทาย เช่น ใครเอ่ยเป็นผู้ส่งจดหมายให้กับคนทั่วไป แล้วให้นักเรียนทุกกลุ่ม เขียนคำนั้นลงในกระดาษเปล่าที่แจกให้ ถ้าเขียนถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนน
3. ครูแจกบัตรอักษรให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด พร้อมกระดานป้ายสำลี ให้นักเรียนช่วยกันประสมอักษรให้เป็นคำนั้นให้ถูกต้อง กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้อง จะได้คะแนน 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่เสร็จทีหลังจะได้คะแนน 1 คะแนน
4. นักเรียนทุกคนอ่านคำนั้นพร้อมกัน แล้วเขียนคำที่อ่านลงในกระดาษที่ครูแจกให้ถ้าเขียนถูกต้อง จะได้คะแนน 1 คะแนน
5. รวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้มากที่สุด เป็นผู้ชนะ
6. ฝึกกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ
7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วรวบรวมคำที่นักเรียนเขียนเป็นสมุดคำยากของตนเอง

2. เกมนักไต่ตัวเก่ง

อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่าสำหรับแจกให้นักเรียนเขียนคำ
2. กระดาษเทาขาวตัดเป็นรูปปลาสำหรับเขียนคำซ่อนไว้ในตัวปลา
3. ลวดเสียบกระดาษ
4. กระดานป้ายสำลี 3 แผ่น

5. บัตรอักษรตัดเป็นวงกลม ขนาดรัศมี 1.5 นิ้ว ตัวพยัญชนะเขียนด้วยหมึกสี น้ำเงิน ส่วนวรรณยุกต์ สระและไม้ทัณฑฆาต เขียนด้วยหมึกสีแดง ตัดตัวอักษรให้ครบจำนวนคำ

6. สีเมจิก สำหรับแจกให้นักเรียนทุกคนใช้เขียนคำ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน
2. ให้ตัวแทนกลุ่มจับปลาขึ้นมาทีละตัว แล้วไปคำในตัวปลาให้สมาชิกในกลุ่มของตนทาย สมาชิกในกลุ่มเมื่อรู้คำตอบต้องช่วยกันประสมอักษรให้เป็นคำนั้น บนกระดานป้ายสำลี

3. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ทุกกลุ่ม ให้เวลากลุ่มละ 3 นาที กลุ่มใดประสมคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ตัวแทนกลุ่มอ่านคำบนกระดานป้ายสำลีของกลุ่มตนเองแล้วให้เพื่อนทั้งชั้นอ่านตามพร้อมกัน

5. แข่งขันเขียนคำโดยให้ทั้ง 5 กลุ่ม นั่งล้อมเป็นวงกลม 5 วง ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น เมื่อเริ่มสัญญาณการแข่งขัน ให้นักเรียนทุกคนรีบเขียนคำที่เรียนมาทั้งหมดในวันนี้ ภายในเวลาที่กำหนด การให้คะแนน ถ้าเขียนได้ถูกต้องให้คำละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วรวบรวมคำที่นักเรียนเขียนเป็นสมุดคำยากของตนเอง

3. เกมวิ่งผลัดเขียนคำ

อุปกรณ์

1. สีเมจิกแท่งใหญ่ จำนวน 5 แท่ง

2. กระดาษเทาขาว 5 แผ่น แจกให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ให้สำหรับเขียน

คำ

3. กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกคน

วิธีเล่น

1. ครูแขวนกระดาษเขียนคำไว้หน้าห้องเรียน 5 แผ่น

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวตอนห่างจากกระดาษเขียนคำประมาณ 3 เมตร นักเรียนที่อยู่หน้าแถวของแต่ละกลุ่มถือสีเมจิกไว้คนละ 1 แท่ง

3. เมื่อได้รับสัญญาณการแข่งขัน ครูจะใบ้คำแล้วให้นักเรียนทุกคนเขียนคำนั้น โดยผู้เล่นที่อยู่หน้าแถวของแต่ละกลุ่มจะรับไปที่กระดานเขียนคำ แล้วเขียนอักษรลงไป 1 ตัว แล้วให้รับกลับมาที่แถวของตนส่งสีเมจิกให้เพื่อนนักเรียนคนที่ 2 คนที่ 2 ก็จะต้องรีบออกจากที่ไปเขียนสระหรือพยัญชนะหรือวรรณยุกต์ก็ได้เพียง 1 ตัว ต่อเติมจากคนแรก ขณะเดียวกันคนที่วิ่งมาเป็นคนแรกก็จะไปต่อท้ายแถวของกลุ่มตน การเล่นจะดำเนินเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ ตนกกว่าผู้เล่นทุกคนจะได้ออกมาเติมอักษรประสมเป็นคำให้สมบูรณ์ตามที่ครูใบ้คำ กลุ่มที่เขียนได้ถูกต้องและเสร็จก่อนจะได้คะแนนค่าละ 2 คะแนน กลุ่มที่เขียนถูกต้องแต่ช้ากว่าจะได้คะแนนค่าละ 1 คะแนน ดำเนินการเช่นนี้จนครบทุกคน แล้วรวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ให้นักเรียนทุกกลุ่มอ่านคำที่เขียนทั้งหมดพร้อมกัน

5. ครูแจกกระดาษเปล่าและสีเมจิกให้นักเรียนทุกคนเขียนคำทั้งหมดที่เรียนมาโดย ไม่ปรึกษากัน ภายในเวลา 1 นาที แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนแต่ละคนเป็นคะแนน ของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. และนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วรวบรวมคำที่นักเรียนเขียนเป็นสมุดคำยากของตนเอง

4. เกมร่วางประสมคำ

อุปกรณ์

1. บัตรอักษรตัดเป็นพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ทำให้ครบทุกคำ
2. กระดานป้ายสำลีแจกให้ทุกกลุ่ม
3. เทปเพลงสนุก ๆ 1 เพลง
4. กระดาษเปล่าสำหรับเขียนคำ แจกให้นักเรียนทุกคน คนละ 1 แผ่น

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. แจกบัตรอักษรและกระดานป้ายสำลีให้ทุกกลุ่มแล้วให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม ครูเปิดเทปเพลงให้นักเรียนร่วาง เมื่อเพลงหยุดครูจะใบ้คำให้นักเรียนทาย แล้วให้นักเรียนทุกคนช่วยกันประสมคำบนกระดานป้ายสำลีในกลุ่มของตนเองภายในเวลา 1 นาที ให้ตัวแทนกลุ่มอ่านคำที่ประสมได้ ถ้ากลุ่มใดประสมคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อน จะได้คะแนน 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่ช้ากว่า จะได้คะแนนค่าละ 1 คะแนน ดำเนินการเช่นนี้จนครบทุกคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3. แจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนทุกคนเพื่อใช้เขียนคำ โดยให้ทุกกลุ่มนั่งล้อมเป็น วงกลม 6 วง เขียนคำที่เรียนทั้งหมดภายในเวลา 1 นาที เมื่อหมดเวลา ให้

ตัวแทนกลุ่มเก็บกระดาษแล้วนำไปให้กลุ่มอื่นตรวจ จากบัตรคำที่ติดไว้บนกระดาษดำ ผู้ที่เขียน ถูกให้คะแนนค่าละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วรวบรวมคำที่นักเรียนเขียนเป็นสมุดคำยากของตนเอง

5. เกมใช้หรือไม่

อุปกรณ์

1. สลากตัวเลข 1 ถึง 9 ทำไว้ 5 ชุด
2. บัตรอักษร ตัดกระดาษแข็งเป็นวงกลม รัศมี 1.5 นิ้ว เขียนสระพยัญชนะ วรรณยุกต์ ให้ครบทุกคำ ตัวพยัญชนะเขียนด้วยหมึกสีน้ำเงิน สระ วรรณยุกต์เขียนด้วยหมึกสีแดง
3. กระดานป้ายสำลี
4. บัตรคำอ่าน เช่น บัตรคำอ่านที่เขียนคำว่า เกสร
5. กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกคน คนละ 1 แผ่น

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูจับบัตรคำขึ้นมา 1 บัตร หันด้านหลังของบัตรคำให้นักเรียนทุกกลุ่ม แข่งขันทายคำที่ครูถือ โดยให้ตัวแทนกลุ่มจับสลากตัวเลข กลุ่มใดได้ตัวเลขมากที่สุดจะได้ทายคำโดยนักเรียนจะต้องตั้งคำถาม และมีคำว่าใช่หรือไม่ต่อท้ายเสมอ เช่น คำนี้เป็นคำที่อยู่ในส่วนในของดอกไม้ใช่หรือไม่ (เกสร) ถ้าทายถูกให้สมาชิกในกลุ่มรีบประสมคำอักษรให้เป็นคำนั้นบนกระดานป้ายสำลี ถ้าถูกต้องจะได้คะแนน 2 คะแนน
3. ครูจะให้นักเรียนทายคำอื่นต่อไป โดยดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
4. แข่งขันเขียนคำจากบัตรคำอ่าน โดยครูจะชูบัตรคำอ่านให้นักเรียนอ่าน แล้วให้นักเรียนเขียนคำนั้นในกระดาษเปล่า ถ้าเขียนคำได้ถูกต้อง ให้คะแนนค่าละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วรวบรวมคำที่นักเรียนเขียนเป็นสมุดคำยากของตนเอง

6. เกมบันทึกคำในลูกกวาด

อุปกรณ์

1. บัตรคำ เขียนเว้นช่องว่างสำหรับเติมพยัญชนะของแต่ละคำ
2. สีเมจิก ให้กลุ่มละ 1 แท่ง
3. บัตรลูกกวาด ทำที่ว่างสำหรับเติมคำ
4. กระดาษเปล่าแจกให้กลุ่มละ 1 แผ่น

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูแจกบัตรคำสำหรับเติมพยัญชนะให้นักเรียนทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด
3. ให้นักเรียนฟังคำไปจากครู แล้วเติมพยัญชนะลงในช่องว่างของบัตรคำ

ถ้าเติมได้ถูกต้องให้คะแนนคำละ 1 คะแนน กลุ่มใดเสร็จก่อนจะได้ 2 คะแนน ครูจะไปคำต่อไป จนครบ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ครูแจกบัตรลูกกวาดให้นักเรียนทุกคน เขียนชื่อกลุ่มของตนเองไว้ด้านหัวหรือท้ายลูกกวาด แล้วให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำตามคำบอกของครูลงในบัตรลูกกวาดแล้วรวบรวมบัตรลูกกวาดของนักเรียนทุกคนในกลุ่ม ให้กลุ่มอื่นตรวจ ถ้าเขียนถูกต้องให้คำละ 1 คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

7. เกมดวงใจพาสนุก

อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกกลุ่มใช้เขียนคำศัพท์ และแต่งประโยค
2. บัตรคำรูปหัวใจ ตัดกระดาษเป็นรูปหัวใจ เขียนคำศัพท์ แล้วแบ่งออกเป็น 5 ส่วนทุกคน ทำไว้เหมือนกัน 6 ชุด (แต่ละบัตรจะต้องแบ่งไม่เหมือนกัน)
3. ตัวสลากตัวเลขตั้งแต่ 0 – 9 ทำไว้ 6 ชุด

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม เพื่อแข่งขันตอบปัญหา เช่น ดันตาล เมื่อให้สัญญาณแข่งขัน ให้นักเรียนตัวแทนกลุ่มจับฉลากตัวเลข กลุ่มใดได้เลขมากกว่าจะได้ตอบปัญหา ถ้าตอบถูกจะได้คะแนน 2 คะแนน

2. แจกบัตรคำรูปหัวใจที่เขียนคำว่า ดันตาล ให้นักเรียนทุกกลุ่ม โดยนักเรียนทุกคน จะต้องถือส่วนของดวงใจคนละส่วน เมื่อให้สัญญาณการแข่งขัน ให้นักเรียนนำ

ส่วนของดวงใจมาต่อกันให้เป็นคำว่า ต้นตาล ภายในเวลา 10 วินาที จึงจะได้คะแนน 1 คะแนน

3. ครูเก็บบัตรคำรูปดวงใจ แล้วให้นักเรียนทุกคนรีบเขียนคำนั้นลงในกระดาษเปล่าแล้วสลับกันตรวจ รวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม

4. ให้ทุกกลุ่มแข่งขันแต่งประโยคจากคำข้างต้น ภายในเวลา 1 นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องให้ 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่ช้ากว่าให้ 1 คะแนน

5. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบ 9 คำ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

8. เกมโยงอักษรประสมคำ

อุปกรณ์

1. ภาพแสดงความหมายของคำ
2. แผนภูมิอักษรประสมคำ
3. กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกคน
4. สีเมจิก 8 สี

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ให้นักเรียนดูภาพที่แสดงความหมายของคำ แล้วถามว่าเป็นภาพอะไร ถ้าตอบถูกต้องจะต้องส่งตัวแทนออกมาโยงคำนั้นในแผนภูมิอักษรประสมคำ ถ้าโยงคำได้ถูกต้องจะได้คะแนน 2 คะแนน

3. นักเรียนทุกคนเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า ถ้าเขียนถูกต้องจะได้คะแนน คำละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม

4. ทุกกลุ่มแข่งขันแต่งประโยคจากคำดังกล่าว โดยนักเรียนคนแรกของกลุ่มจะแต่งประโยคก่อน เสร็จแล้วส่งกระดาษต่อให้คนที่ 2 แต่งประโยคต่อให้สัมพันธ์กับประโยคแรก แล้วส่งต่อไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน กลุ่มที่เสร็จก่อนและแต่งประโยคได้สัมพันธ์กันจะได้คะแนนเท่ากับจำนวนนักเรียนในกลุ่ม

5. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

9. เกมบันไดทายคำ

อุปกรณ์

1. ตัดกระดาษเทาขาวแผ่นใหญ่ทำบันไดอักษร เขียนคำที่จะฝึกลงในช่องของบันได แล้วตัดกระดาษสีเหลี่ยมเล็ก ๆ ขนาดปิดตัวอักษรแต่ละช่องได้ ทำที่เปิด-ปิดไว้ด้านบนของตัวอักษร

2. กระดาษเปล่าใช้สำหรับเขียนคำ และแต่งประโยคแจกให้นักเรียนทุกคน

3. สลากตัวเลข 0 ถึง 9 ทำไว้ 5 ชุด

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 กลุ่ม

2. ครูติดบันไดอักษรบนกระดานดำ

3. เริ่มการแข่งขัน ครูจะใบ้คำทายแล้วให้นักเรียนทุกกลุ่มจับสลากตัวเลขกลุ่มใดได้ตัวเลขมากกว่าจะได้ทายคำ ถ้าทายถูกจะได้คะแนน 2 คะแนน โดยครูจะเปิดอักษรทีละตัวจนครบคำ

4. ครูจะใบ้คำอื่นต่อไป โดยดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ครบทุกคน

5. ให้นักเรียนทั้งหมดอ่านคำดังกล่าวพร้อมกัน

6. ครูปิดบันไดอักษรทุกคำ แล้วให้นักเรียนเขียนคำ ภายในเวลาที่กำหนด เขียนถูกต้องคำละ 1 คะแนน เสร็จแล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนกลุ่ม

7. ให้นักเรียนแข่งขันแต่งประโยคจากบันไดอักษร แล้วรวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

10. เกมเขียนกลับสลับอักษร

อุปกรณ์

1. แผ่นป้ายวงกลมทำด้วยกระดาษแข็ง แล้วตัดกระดาษสีทำบัตรอักษร ปริศนาตามรูปวงกลม โดยตัดออกเป็นคำ ๆ ดังรูป

2. บัตรอักษรตัดเป็นพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้ครบทุกคำ แล้วแจกให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด

3. กระดาษป้ายสำลีและกระดาษกาวใช้ติดหลังบัตรอักษร

4. กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกคน

5. สลากตัวเลข 0 ถึง 9 ทำไว้ 5 ชุด

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูชูบัตรอักษรปริศนาให้นักเรียนดู แล้วไปค้ำให้นักเรียนทาย โดยให้แต่ละกลุ่มจับฉลากตัวเลข กลุ่มใดได้ตัวเลขมากที่สุดจะได้ตอบก่อน ถ้าตอบถูกจะได้คะแนน 2 คะแนน เสร็จแล้วครูจะให้บัตรอักษรปริศนากับนักเรียนที่ตอบถูกนำไปติดบนแผ่นป้ายวงกลมตามตำแหน่งที่บอกไว้
3. ให้ทุกกลุ่มแข่งขันประสมอักษรจากบัตรอักษรปริศนานั้นให้เป็นคำที่มีความหมายบนกระดานป้ายสำลี กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้อง จะได้ 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่ช้ากว่าจะได้ 1 คะแนน
4. ให้นักเรียนทุกคนอ่านคำนั้นพร้อมกัน แล้วดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ
5. นักเรียนทุกคนเขียนคำจากบัตรอักษรปริศนาให้เป็นคำที่ถูกต้อง โดยเขียนใส่กระดาษเปล่า แล้วสลับกันตรวจ รวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

11. เกมต่อปลาหาคำ

อุปกรณ์

1. กระดาษสีตัดเป็นรูปปลา (ควรใช้สีเดียวกัน) เขียนคำศัพท์บนรูปตัวปลา แล้วตัดตัวปลาออกเป็น 2 ส่วน การตัดแยกตัวปลาแต่ละตัวควรแบ่งส่วนไม่ให้เข้ากันทำไว้ 2 ชุด
2. กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกคน

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ทั้ง 2 กลุ่ม จะได้รับคำในชิ้นส่วนของตัวปลาเหมือนกันและผู้เล่นจะได้รูปตัวปลาที่ตัดเป็นส่วน ๆ ไปคนละ 1 ส่วน เริ่มการแข่งขันนักเรียน จะเอาชิ้นส่วนที่แต่ละคนได้รับเดินหาคู่ของตนที่อยู่กลุ่มเดียวกันให้เร็วที่สุด โดยประกบรูปปลาให้เข้ากันสนิท คู่ใดต่อคำได้แล้ว ให้รีบไปเขียนคำนั้นบนกระดานดำ แล้ววางคำที่ต่อไว้บนโต๊ะของกลุ่มตน
2. นักเรียนแต่ละคู่ บอกความหมายของคำในรูปตัวปลาที่ต่อได้ที่ละคู่
3. ครูเก็บปลาทั้งหมดกลับคืนมา แล้วให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม แข่งขันเขียนคำตามคำบอกไปของครู เช่น คำนี้เป็นสารอาหารจำพวกแป้งและน้ำตาล (คาร์โบไฮเดรต)

นักเรียนทุกคนก็จะเขียนคำว่า คาร์โบไฮเดรต ลงกระดาษ ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม นำคำทั้งหมดมาแต่งเป็นเรื่องสั้น ๆ โดยนักเรียนทุกคนจะต้องเขียนประโยคคนละหนึ่งประโยคต่อกันไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน ภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดแต่งเรื่องได้ดีที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

12. เกมงูใหญ่ใส่อักษร

อุปกรณ์

1. วาดงูใหญ่ใส่กระดาษสี แล้วแบ่งออกเป็นช่องเล็ก ๆ สำหรับใส่อักษรให้เท่ากับจำนวนตัวอักษรแต่ละคำ เสร็จแล้วเขียนหมายเลขกำกับ แล้วเว้นช่องว่างให้เติมอักษร

2. กระดาษเปล่าแจกให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 แผ่น

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แล้วแจกงูใหญ่ใส่อักษรให้นักเรียนทุกคน

2. ครูไปคำ แล้วให้นักเรียนทุกคนรีบเติมอักษรในช่องว่างของตัวงูตามความหมายของคำที่ครูไปจนครบ

3. นักเรียนสลับกันตรวจ จากคำเฉลยของครูบนกระดานดำ แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

4. ให้นักเรียนอ่านคำในตัวงูพร้อม ๆ กัน เรียงจากคำที่หนึ่งจนถึงคำสุดท้าย

5. ให้นักเรียนทุกกลุ่มนั่งเป็นวงกลม 3 วง แล้วนำคำจากตัวงูทั้งหมดมาแข่งขันแต่งประโยคต่อกันให้เป็นเรื่องสั้น ๆ ภายในเวลา 3 นาที กลุ่มใดแต่งเรื่องได้ดีที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่าวันนี้เรียนคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร แล้วเขียนคำเหล่านั้นลงในสมุดคำยากของนักเรียน

3. ประโยชน์และความสำคัญของเกมประกอบการสอนภาษาไทย

ได้มีผู้กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2542, หน้า 233) กล่าวถึง ความสำคัญของเกมไว้หลายประการดังนี้

1. เกมช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. เกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจให้นักเรียนผ่อนคลายอารมณ์ดึงเครียด
3. เกมภาษา ช่วย让孩子ใช้ภาษาไทยได้อย่างคล่องแคล่ว
4. เกมช่วยให้เกิดพัฒนาทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วน ต่างๆ ของร่างกาย
5. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักให้ รู้จักรับ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
6. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
7. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวกยิ่งขึ้น
8. เกมช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา เด็กมีโอกาสได้ฝึกการตัดสินใจ
9. เกมใช้ฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับ และกฎเกณฑ์ต่างๆ
10. เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น ชี้นำเข้าสู่ บทเรียน ชั้นสอน ชั้นการจัดกิจกรรมประกอบ และกิจกรรมการวัดผล เกมช่วยให้นักเรียนมี เจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทย การเรียนการสอนโดยใช้เกม จะช่วยให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้และจำเนื้อหาภาษาไทยได้ดีเท่าการเรียนจากตำรา จากการศึกษาเฉพาะกรณีและ จากการบรรยาย เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชาการมาก จึงเห็นได้ว่าเกมถ่ายทอด ความรู้ได้สมบูรณ์กว่าวิธีการสอนภาษา

ชวัช วันชชาติ (2542, หน้า 177) สรุปประโยชน์ของการนำเกมมาประกอบการ จัดกิจกรรม ดังนี้

1. เสริมความรู้ ความคิดและทักษะด้านต่างๆ ให้แก่นักเรียน ซึ่งครูจะพิจารณา คัดเลือกจากเกมที่มีเนื้อหาเหล่านั้นอยู่แล้ว หรือครูสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการจะให้นักเรียนได้ เรียนรู้เข้าไปแทน
2. ทบทวนเรื่องสำคัญในบทเรียนที่นักเรียนเรียนไปแล้ว เพราะการทบทวนด้วย การเล่นเกมนักเรียนจะไม่รู้สึกเบื่อเหมือนที่ครูอธิบายให้ฟังหรือให้ทำแบบฝึกหัด
3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการสื่อสาร การตัดสินใจและช่วย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์
4. สร้างบรรยากาศชั้นเรียนให้สนุกสนานน่าเรียน นักเรียนชอบจะชอบเล่นเกม เพราะมีโอกาสเคลื่อนไหวอย่างอิสระ ได้แข่งขันกันด้วยความเข้าใจและรู้ผลแพ้ หรือชนะใน เวลาอันรวดเร็ว
5. นักเรียนจะเกิดเจตคติที่ดีต่อครู ต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียน ไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียดไปหมด มีบางขณะที่นักเรียนจะได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และ ได้รับรู้ไปพร้อมกันอีกด้วย

6. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก และช่วยให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนด้วยกันเพิ่มมากขึ้นกว่าการเรียนปกติ

7. ส่งเสริมความมีวินัย ให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตนตามกติกาและความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้เกมยังมีส่วนช่วยปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาแก่นักเรียนด้วย

จรรยา จรรย์านุกูล (2542, หน้า 162) ได้จำแนกประโยชน์ของเกมที่มีต่อผู้เรียนและผู้สอนสรุปได้ดังนี้

ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. ทำให้การเรียนสนุก น่าเบื่อ ไม่เครียด
2. ผู้เรียนได้แสดงความสามารถ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนกล้าแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

3. ทำให้ผู้เรียนรับรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นวิธีการที่ดี เพราะทำให้เกิดความรู้ถาวร

4. ช่วยพัฒนาความคิดและการแก้ปัญหาของผู้เรียน
5. ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่ม
6. ทำให้ผู้เรียนมีระเบียบ รู้จักเคารพกฎเกณฑ์ และกติกา
7. ทำให้ผู้เรียนแพ้เป็นและรู้จักยอมรับผู้ชนะ

ประโยชน์ต่อผู้สอน

1. ทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น และเรียกความสนใจผู้เรียนได้ยาวนาน
2. ช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีของผู้เรียนต่อการเรียนการสอน
3. ช่วยให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมและวิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้เด่นชัดขึ้น
4. เป็นแรงกระตุ้นให้ผู้สอนคิดปรับปรุงและพัฒนาการสอนของตนให้ดีขึ้น
5. ช่วยให้ผู้สอนได้มีโอกาสเสริมแรงผู้เรียนเต็มที่

สนิท ฉิมเล็ก (2542, หน้า 303) กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมดังนี้

1. ฝึกคุณธรรม ส่งเสริมความสามัคคี การมีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามกฎกติกา
2. ฝึกความว่องไว การตัดสินใจ และช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก
3. เสริมทักษะทางภาษา ทั้งด้านความรู้ ความคิด
4. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เป็นกิจกรรมขั้นสอนและใช้สรุปบทเรียน

บังอร ทองพูนศักดิ์ (2542, หน้า 125) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาไทยดังนี้

1. ช่วยเร้าให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น
2. เป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียน
3. ช่วยฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชา
4. ช่วยฝึกให้เกิดการพัฒนาทางด้านความคิดแก่นักเรียน

5. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน แก่นักเรียน
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
7. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
8. ช่วยให้เกิดเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดเวลาเรียน
9. เสริมพฤติกรรมแบบประชาธิปไตยแก่นักเรียน
10. ฝึกความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตามระเบียบ และกฎเกณฑ์
11. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมที่แท้จริงของนักเรียน
12. ใช้ได้ทุกขั้นตอนของการสอน

ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์ (2542, หน้า 435) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยว่า

1. กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมากขึ้น
2. บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนาน และได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
3. นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความรู้ที่คงทน
4. การเล่นเกมส่วนใหญ่ นักเรียนต้องใช้ความรู้ และทักษะทางภาษา เช่น ความรู้ในวิชาหลักภาษาไทย ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา
5. ฝึกการทำงานกลุ่ม การยอมรับซึ่งกันและกัน เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี เพื่อให้การเล่นเกมน่าสนใจไปด้วยดี
6. ช่วยพัฒนาความเจริญทางร่างกาย ฝึกการใช้ความคิด เซาว์ปัญญา ในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
7. เป็นการสนองธรรมชาติของนักเรียนซึ่งชอบเล่น และแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน
8. ช่วยให้ครูมีโอกาสดังเกตพฤติกรรมลักษณะนิสัยส่วนตัวของแต่ละคนทำให้ส่งเสริมไปได้ถูกทางมากขึ้น

จากประโยชน์ของเกมที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมมีคุณค่าทางการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นอย่างมาก ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สนองความต้องการของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยฝึกฝนทักษะทางภาษา นอกจากนี้การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย ยังทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่เรียนมากขึ้น จำเนื้อหาภาษาไทยได้ดีกว่าการเรียนจากตำรา เกมช่วยถ่ายทอดความรู้ได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

การสอนโดยใช้เกมที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนในการใช้เกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการเลือกเกมให้เหมาะสมกับโอกาส เวลา ความสามารถ และความสนใจของนักเรียน ดังนี้ อารมณ์ โจทย์ (2542, หน้า 235) กล่าวถึงขั้นตอนของการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. **ขั้นเลือก** ในขั้นนี้ครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน นอกจากนี้การเลือกเกมควรคำนึงถึง เวลาที่ใช้และสถานที่ที่จะต้องใช้ และสถานที่ที่จะเล่นด้วย

2. **ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น** เกมบางชนิด ต้องการผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดก็ใช้ผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดตัวผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ พยายามเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมโดยอาจจัดผู้เล่นหมุนเวียนกันไปก็ได้

3. **ขั้นเล่น** ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจกฎ กติกาของการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือเล่น และขณะที่เล่นครูควรดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

4. **ขั้นวิเคราะห์** หลังจากเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ด้วยการอภิปรายประโยชน์ที่ได้จากการเล่น และอาจตกลงกันไปค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมอีกก็ได้

5. **ขั้นสรุป** ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม บงกช ศุภธาดา (2527, หน้า 16 -17) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. **ขั้นเลือก** ครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาของบทเรียน เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะเล่นด้วย

2. **ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น** เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นจำนวนน้อย กำหนดตัวผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนก็ได้

3. **ขั้นแสดง หรือ ขั้นเล่น** ครูต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจกติกาการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือจริง

4. **ขั้นวิเคราะห์** และนำผลจากการเล่นไปใช้ หลังการเล่นแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายถึงประโยชน์จากการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมอีกด้วย

5. **ขั้นสรุป** ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์ (2542, หน้า 435) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดเกมในการเรียนการสอนภาษาไทยดังนี้

1. **ขั้นเลือก** ควรเลือกเกมที่เหมาะกับเนื้อหา และวัยของนักเรียนโดยเฉพาะการใช้เกมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นควรเลือกเกมที่มีการเคลื่อนไหวมาก ๆ และ

สนุกสนาน ไม่ควรเป็นเกมที่ยุ่งยากในการอธิบายให้เข้าใจ หรือเล่นได้ลำบาก และไม่ส่งเสริมการเรียนรู้ในวิชาที่เรียนนอกจากจะเล่นไปสนุกๆ เท่านั้น ครูอาจศึกษาการเล่นจากวิชาพลศึกษาแล้วนำมาดัดแปลงใช้ในวิชาภาษาไทยก็ได้

2. **ขั้นเตรียมการ** การเตรียมสถานที่ เตรียมผู้เล่น เตรียมกฎ กติกา และเตรียมกรรมการตัดสิน ควรทำอย่างชัดเจนและสามารถอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจได้ง่าย ไม่สิ้นเปลืองเวลาจนหมดสนุกเสียก่อน เกมใดที่ใช้ได้ดี ทั้งให้ความเข้าใจในบทเรียนและสนุกสนานควรบันทึกเก็บไว้ในโอกาสต่อไป หากมีข้อบกพร่อง ควรพิจารณาปรับให้เหมาะสมหรือเลิกใช้

3. **ขั้นเล่น** ครูอธิบายว่า ต้องการผู้เล่นเท่าไร ส่วนที่เหลือนอกจากเป็นกรรมการช่วยครูแล้ว ยังทำหน้าที่อื่นใดได้อีก ส่วนผู้เล่นเองมีบทบาทการเล่นอย่างไรเหมือนกันหมดทุกคนหรือมีข้อแตกต่างกันอย่างไร การปรับแพ้ เกิดขึ้นในกรณีใดบ้าง และเมื่อแพ้แล้วจะต้องแก้ตัวอย่างไรต่อไปอีก จะมีการยกย่องคนที่ชนะอย่างไร เพื่อแสดงความมีน้ำใจนักกีฬา ครูจะมีบทบาทเป็นผู้อธิบาย เป็นผู้ดู และเป็นผู้แก้ไขปัญหาเมื่อจำเป็นเท่านั้น ไม่ควรให้กำลังใจคนใดหรือกลุ่มใดจนออกนอกหน้า

4. **ขั้นวิเคราะห์ และสรุป** หลังการเล่นเกม ควรมีการสรุปบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง และเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกมที่เล่นจบไปแล้ว เพื่อการปรับปรุงแก้ไข และรับทราบความรู้สึกของนักเรียนที่เรียนรู้เกม

พรพิศ เกื้อนภณเกียรติ (2542, หน้า 32) เสนอลำดับขั้นในการสอนเกมทางพลศึกษาว่าควรมีลำดับขั้นดังนี้

1. บอกชื่อเกมว่าจะเล่นอะไร
2. จัดรูปแบบในการเล่น
3. อธิบายวิธีการเล่น
4. แสดงหรือสาธิตให้ดูก่อน
5. สอบถามให้เข้าใจอีกครั้ง หลังจากที่ได้แสดงให้เห็นดู
6. เริ่มเล่นตามคำชี้แจง
7. อธิบายผลสรุปบทเรียน
8. สรุปปฏิบัติ

จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน สรุปว่า ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการในแต่ละขั้นตอนให้ถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมเพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเป็นที่น่าสนใจของนักเรียนและบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

5. เทคนิคในการสอนโดยใช้เกม

การสอนโดยใช้เกมนั้น จะกำหนดลงไปแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับผู้เรียนระดับใด วัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจ และลักษณะของผู้เรียนตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมมาใช้ ดังนั้น จึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่ามีความต้องการอะไรบ้างและยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่จะต้องฝึกฝนเพิ่มเติมบ้าง นอกจากนี้ยังคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เช่น เกมนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่ ควรดัดแปลงในลักษณะใด ดังที่ สนิท ฉิมเล็ก (2542, หน้า) ได้กล่าวถึงเทคนิคในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. ศึกษาและวางแผนวิธีการเล่น และเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้สัมพันธ์กับวัย และจำนวนนักเรียน วางแผนการจัดสถานที่ไว้ล่วงหน้า
2. ควรระลึกเสมอว่ากำลังสอนเด็กไม่ได้สอนเรื่องเกม จึงไม่ควรคาดหวังว่านักเรียนจะต้องจำกติกาให้ครบถ้วนอย่างเคร่งครัด
3. วางแผนจัดกลุ่มนักเรียนให้มีจำนวนที่แน่นอนคณะนักเรียนหญิงและนักเรียนชายและนักเรียนที่เรียนเก่ง อ่อน ให้เหมาะสมและที่สำคัญควรให้นักเรียนได้เล่นเกมหรือมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงทุกคน
4. รู้วิธีการจัดรูปแบบ วิธีการกำหนดผู้นำกลุ่ม ควรให้นักเรียนอยู่ในรูปแบบที่ต้องการหรือเข้าประจำที่ก่อนอธิบาย หรือสาธิตการเล่นเกม
5. ควรเริ่มการเล่น เป็นลำดับดังนี้
 - 5.1 บอกชื่อเกมที่จะเล่น และจัดนักเรียนเข้าประจำที่
 - 5.2 อธิบายวิธีการเล่น กติกา การใช้สัญญาณ เวลาที่กำหนด ให้นักเรียนฟังอย่างย่อๆ เข้าสู่จุดสำคัญให้มากที่สุด พูดให้ได้ยินทั่วถึง สาธิตให้ดูบ้าง ในกรณีเป็นเกมที่มีวิธีเล่นใหม่ๆ กติกาใหม่ๆ แต่อย่าใช้เวลานานเกินไป
6. ควรยุติการเล่นก่อนที่นักเรียนจะเบื่อ หรือดูว่าใช้เวลานานเกินไป และควรตัดตอนให้เหมาะสมกับช่วงเวลาเรียน
7. ควรมีการประเมินผลการเล่นเกมแต่ละครั้ง เพื่อทราบพัฒนาการของการเรียนรู้ทางภาษาของนักเรียน

จรรยา จริญญากุล (2542 : 160) เสนอเทคนิคในการจัดเกมไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่จะนำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์ที่ผู้สอนต้องการซึ่งต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของเกมว่า จะนำไปใช้ในชั้นการสอนใด เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของเนื้อหาในหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงต้องศึกษาหลักสูตร และเนื้อหาก่อนคิดและเลือกเกมเสมอ
2. เป็นเกมที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน เพราะถ้าผู้เรียนไม่เกิดความภาคภูมิใจ ไม่กระตือรือร้น ถ้ายากไปผู้เรียนก็ไม่สนุกที่จะเล่น ก่อนเลือกหรือคิด

เกมผู้สอนจึงต้องศึกษาผู้เรียนว่ามีความสามารถหรือความรู้พื้นฐานเพียงพอที่จะเล่นเกมนั้นๆ หรือไม่

3. เป็นเกมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน เช่น ถ้าเกมนั้นมีลักษณะที่ต้องให้ผู้เรียนเคลื่อนไหว แสดงความคิดเห็นก็ต้องคำนึงถึงขนาดของห้องเรียนและเสียงที่อาจจะรบกวนห้องเรียนข้างต้น แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าผู้สอนจะจัดเกมประเภทนี้ไม่ได้ เพียงแต่ผู้สอนจะต้องหาเกมที่เล่นใหม่ให้เหมาะสมเท่านั้น

4. เป็นเกมที่แปลกใหม่ที่ผู้เรียนยังไม่เคยเล่นมาก่อน เป็นเกมที่ท้าทายความสามารถ ความสนใจ หรืออยู่ในความสนใจของผู้เรียน เช่น เกมไปคำ เกมปริศนาอักษรไขว้ แม้ผู้เรียนจะเคยเห็นทางโทรทัศน์ ทางนิตยสาร แต่ก็อยู่ในความสนใจ และท้าทายความสามารถของผู้เรียนไม่น้อย

5. เป็นเกมที่มีกติกาเล่นชัดเจน และให้ความยุติธรรมต่อผู้เล่นทุกฝ่าย กติกาการเล่นนี้ผู้เรียนเข้าใจหรือทดลองเล่นดูก่อนการแข่งขันจริง

6. เป็นเกมที่รู้ผลแพ้ชนะได้ในเวลาอันเหมาะสม คือ ไม่เร็วจนฝ่ายแพ้อย่างตั้งตัวไม่ได้ หรือนานจนผู้เล่นหมดความตื่นเต้น และเลิกสนใจในที่สุด

เป็นเกมที่ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมหรือมีบทบาทในเกมนั้นๆ จะมากหรือน้อยก็ตาม

8. เป็นเกมที่มีลักษณะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมหลากหลาย หมายความว่า ผู้เรียนหนึ่งคนได้แสดงพฤติกรรมมากกว่าหนึ่งพฤติกรรมหรือผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงพฤติกรรมแตกต่างกันออกไปก็ได้ เพราะการซ้ำๆ กันนั้นอาจทำให้เกิดความเบื่อหน่าย และยิ่งลดความตื่นเต้น กระตือรือร้นของผู้เรียนไปอีกด้วย

9. เลือกเกมที่เล่นได้ง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน ไม่ต้องใช้สื่อหรืออุปกรณ์ที่ยุ่งยาก เช่น เกมปริศนาคำ เกมคำคล้องจอง เกมเล่านิทานต่อกัน เกมจับคู่ ฯลฯ เป็นต้น

10. ให้อธิบายผลที่ได้รับจากการเล่นเกมทุกครั้ง ทั้งทางด้านความรู้ วิธีการแก้ปัญหาตลอดจนข้อบกพร่องและข้อดีของเกมนั้นๆ เพื่อนำไปปรับปรุงในคราวต่อไปด้วย

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2542, หน้า 234) กล่าวว่า

1. การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายอย่างแน่นอน ชัดเจนว่าต้องการจะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านใดบ้าง

2. เกมการเล่นนั้นๆ จะต้องช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เห็นคุณค่าการเรียนรู้มิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานแต่เพียงอย่างเดียว

3. ครูจะต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดีว่าจะใช้เกมประกอบการสอนตอนใดและควรเตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นให้พร้อม

4. ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของเกม นั้น ๆ รวมทั้งวิธีการเล่นอย่างชัดเจน

5. ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมแต่ละครั้ง ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเล่นแพ้ชนะ แต่ขึ้นอยู่กับการเล่นได้เล่นเสียได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือระหว่างกันและกัน

6. เกมการเล่นที่มีผู้แข่งขันเป็นกลุ่ม ครูจะต้องพยายามจัดให้นักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนคละกัน เพื่อนักเรียนจะได้ฝึกการช่วยเหลือกันและกัน และเกิดกำลังใจในการเล่น นักเรียนควรมีโอกาสได้ชนะได้ประสบความสำเร็จบ้าง เพราะการมีประสบการณ์ที่พ่ายแพ้ตลอดเวลาจะเป็นอันตรายต่อจิตใจของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

7. การเล่นเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทยแต่ละครั้ง ควรกำหนดเวลาในการเล่นให้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลามากเกินไปนักเรียนจะได้ไม่เสียประโยชน์

ธวัช วันชูชาติ (2542, หน้า 276) กล่าวถึงการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีเทคนิคและหลักเกณฑ์ ดังนี้

1. กติกาการเล่นเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป
2. ใช้เวลาไม่นานนัก
3. ให้ความสนุกสนาน
4. ช่วยให้เกิดความฝึกฝน และการฝึกทบทวนที่น่าสนใจ
5. ให้โอกาสแก่นักเรียนที่เรียนไม่เก่งชนะบ้าง
6. มีรูปแบบที่น่าสนใจ
7. ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์น้อย
8. หาว์สดุมารถทำได้ง่าย และไม่สิ้นเปลือง
9. มีความคงทนพอสมควร

ดังนั้นเทคนิคในการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน ครูควรต้องจัดเตรียม และดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และมีความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหายากขึ้นตามลำดับ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ การสอนโดยใช้เกมประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1.ขั้นเลือก 2.ขั้นเตรียมการ 3.ขั้นเล่น 4.ขั้นวิเคราะห์ 5.ขั้นสรุป

6. หลักในการเลือกเกมมาใช้ในการสอนภาษาไทย

ซูซีฟ ยาวพัณณ์ (2543, หน้า 114) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกสรรเกมเพื่อนำเสนอขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายในการเล่น เช่น
 - 1.1 ถ้าต้องการความสนุกสนาน ควรเลือกเกมที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่นโดยใช้เวลาไม่มาก และเกมนั้นต้องไม่ยากจนเกินไป

1.2 ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกอย่างเต็มที่ โดยใช้ความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

1.3 ถ้าต้องการสร้างทักษะด้านกีฬา ต้องเลือกเกมที่มีแบบอย่างของทักษะเฉพาะในกีฬาที่ต้องการเท่านั้น

2. ระดับของผู้ร่วมกิจกรรม ต้องคำนึงถึงเกมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกาย ความถนัด ความสนใจ เพศ วัย และเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมให้ หรือมอบหมายหน้าที่ ให้เป็นผู้ช่วยผู้นำเกม ผู้สังเกตการณ์ ผู้จัด – นับคะแนน

3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อการจัดเกมเป็นอย่างมาก เพราะจะต้องจัดเกมให้เหมาะกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม และคำนึงถึงสถานที่ด้วย เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัยมากที่สุด

4. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมพิจารณาเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเล่นได้ทั้งหมด ถ้าจำนวนมากก็อาจจะแบ่งกลุ่มและจัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้เล่นได้ในเวลาเดียวกันทั้งหมด

5. อุปกรณ์ ควรจัดหาอุปกรณ์ที่เหมาะสม สะดวก ประหยัด และสามารถจัดหาได้ง่าย ปลอดภัยต่อการนำมาประกอบการเล่น ซึ่งอาจใช้วิธีจัดหา หรือทำขึ้นใช้เอง และควรใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่หรือหาได้ง่ายในห้องเรียน

6. กฎ กติกา และระเบียบในการเล่น เกมที่มีกฎ กติกา และระเบียบในการเล่นมาก หรือมีเทคนิคสูง ไม่เหมาะสมกับการนำมาเล่นแบบกลุ่ม หรือเพื่อความสนุกสนาน เพราะจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย และควรชี้แจงให้ผู้เล่นได้เข้าถึงกฎ กติกา การเล่น และสามารถเปลี่ยนแปลงหรือยืดหยุ่นได้ตามเหมาะสม

สนิท นิมเล็ก (2542, หน้า 303) กล่าวถึง การเลือกและการใช้เกมกับการสอนภาษาไทยว่า การใช้เกมการเล่นในการสอนภาษาไทยมิได้มุ่งหวังให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ความสำคัญอยู่ที่การจูงใจและเร้าความสนใจผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และได้พัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น โดยมีเนื้อหาสาระสอดแทรกอยู่ อาจจะเรียกว่าเป็นวิธีเรียนปนเล่นก็ได้ การใช้เกมกับการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา ผู้เขียนขอเสนอให้คำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การเล่นเกม ต้องสอนในการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาให้ครบทั้ง 4 ด้าน

2. เกมการเล่นสามารถนำมาใช้ในกิจกรรมการสอนได้ทุกขั้นตอน ทั้งการนำเข้าสู่บทเรียนการดำเนินการสอน การสรุปทบทวนและการประเมินผล

3. ฝึกผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของเกมการเล่น โดยเป็นการเล่นที่ต้องรักษากฎ กติกา เน้นการมีน้ำใจนักกีฬา ไม่มุ่งการแพ้ ชนะ มากเกินไป

4. การใช้เกมการเล่นต้องมีกำหนดเวลาที่แน่นอน มีสัญญา การเริ่มต้น การสิ้นสุดที่ชัดเจน ไม่ล่าช้า ใช้เวลานาน หรือน้อยจนเกินไป

5. กำหนดขอบเขต บริเวณที่เล่นให้เหมาะสม จัดสภาพห้องเรียนให้ได้ขนาด กับวิธีการเล่นและจำนวนผู้เล่น

6. ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นเล่นได้ทั้งชายหญิงคละนักเรียนให้ยุติธรรมทั้งด้านเพศ และสติปัญญา ไม่ควรเป็นเกมที่ยากหรือง่ายเกินไปและกตึกาไม่ซับซ้อน

7. เลือกเกมที่สามารถหาอุปกรณ์หรือสื่อประกอบการเล่นอย่างง่าย ๆ เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน ไปสเตอร์โฆษณาขายสินค้า กล้องยาสีฟัน กล้องผงชักฟอก ผาไม้อัดลม กระดุมสีเหลือง หลอบด้ายเปล่า และแกนกระดาษชำระ ฯลฯ โดยฝึกให้ผู้เรียนช่วยจัดหาจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์ร่วมกับผู้สอน

8. ควรฝึกให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสรุปข้อคิดจากการเล่นเกมฝึกคิดเกมการเล่น จากสื่อที่ครูผู้สอนกำหนดให้ โดยมีเงื่อนไขว่า ต้องใช้ประสาทในการรับฟัง ใช้สายตาและมือเขียนประกอบการเล่น ใช้การเปล่งเสียงอ่าน หรือพูด

พิชิต เพชรานนท์ (2541, หน้า 121) เสนอหลักในการเลือกเกมไว้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในการเล่น เช่น

1.1 ถ้าต้องการความสนุกสนาน ควรเลือกเกมที่สร้างความสนุกสนานกับผู้เล่น โดยใช้เวลาไม่มาก และไม่ยากจนเกินไป

1.2 ถ้าต้องการฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม ต้องเลือกเกมที่ให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้ได้มากที่สุด

1.3 ถ้าต้องการสร้างทักษะกีฬา ต้องเลือกเกมที่มีแบบอย่างของทักษะเฉพาะของกีฬาที่ต้องการ

2. อายุ สภาพร่างกายและความสามารถ

2.1 การจัดเกม ควรจัดให้เหมาะสมกับความสนใจ และพัฒนาการตามวัย

2.2 การจัดเกมต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางพื้นฐานประสบการณ์ของผู้เล่น

3. สถานที่ การจัดสถานที่จะต้องพิจารณาให้เหมาะสมด้วยคือเป็นสถานที่ที่กว้างโล่งแจ้ง หรือในที่ร่ม

4. จำนวนคน ควรเลือกเกมที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมเล่นได้

5. อุปกรณ์ ต้องหาง่ายและสะดวก ราคาไม่แพง

สรุปว่า หลักในการเลือกเกมการสอนนั้น ควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้บ้าง มีกติกาในการเล่นที่ชัดเจนใช้ระยะเวลาสั้นๆ ให้ความสนุกสนาน โดยมีอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายและประหยัด พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

7. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกม

การจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน ครูผู้สอนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการปลูกฝังความรู้ความสามารถให้กับนักเรียนได้อย่างถูกต้องและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนและมีเจตคติที่ดี ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีความจำเป็นต้องเข้าใจทฤษฎีจิตวิทยาในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุข

วาณี ภูเสตรวี (2542, หน้า 76) กล่าวถึงองค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนดำเนินไปอย่างมีความสุขประกอบด้วยแนวคิดที่สำคัญดังนี้

1.1 นักเรียนแต่ละคน ได้รับการยกย่องว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่ง ที่มีหัวใจและสมอง นักเรียนมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเอง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความคิด มีความสนใจในสิ่งต่างๆ มีความรู้สึก มีจุดเด่น จุดด้อย ที่แตกต่างไปจากคนอื่น มีสิทธิ์ได้รับการปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่งควรจะได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ ผู้เรียนย่อมต้องการที่จะมีความสุขในชีวิต ร่าเริง สนุกสนาน สดชื่น มีร่างกายแข็งแรง มีพลังทั้งทางกายและจิตใจที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ความมีศักยภาพทางการคิดและปัญญา ความทุกข์ของนักเรียนเกิดจากตัวนักเรียนเอง และเกิดจากสภาพแวดล้อม ความทุกข์เหล่านี้หากไม่ได้รับความช่วยเหลือ เมื่อสะสมมากเข้าอาจกลายเป็นปมด้อย ทำให้เกิดความไม่มั่นใจ หวาดกลัว ขมขื่น นำไปสู่ความโกรธ และการกระทำที่รุนแรง เป็นอันตราย คนที่อยู่รอบตัวนักเรียนควรยึดหลักการ “เอาใจเขามาใส่ใจเรา” โลกก็จะมีความสุข

1.2 ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจและอ่อนโยนต่อนักเรียนทุกคนโดยทั่วถึง มีความเข้าใจในทฤษฎีพัฒนาตามธรรมชาติของนักเรียน เข้าใจถึงความละเอียดอ่อนความคิดอันไร้ขอบเขตและความฝันกว้างไกลของนักเรียนแต่ละคน เปิดโอกาสให้ได้สานความฝันและดำเนินไปตามความฝันนั้นจนบรรลุเป้าหมายของชีวิต ผู้สอนควรจะให้ความเอาใจใส่ต่อนักเรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน มีความยุติธรรม สม่ำเสมอ เป็นแบบอย่างที่ดี มีอารมณ์มั่นคง สดชื่น แจ่มใส มีสำนึกในการเป็นผู้ให้ มีการเตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพอยู่เสมอ มีความเสียสละ อดทน มุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ปัญหา และเรียนรู้วิธีที่จะนำตนเองไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองอย่างมีสติและเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม ผู้สอนที่มีคุณภาพต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการอยู่ในตนเอง คือ มีศาสตร์ มีศิลป์ และมีน้ำใจ กล่าวคือ มีความรู้พื้นฐานในเรื่องต่างๆ มากพอที่จะถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีวิธีการถ่ายทอดซึ่งขึ้นอยู่กับสภาวะและวุฒิของผู้เรียน ในรูปแบบของกิจกรรมที่หลากหลาย มีใจรักความเป็นครู รักในสิ่งที่สอนและรักผู้เรียน มีจิตสำนึกในบทบาทและหน้าที่ของตน คุณสมบัติเหล่านี้จะช่วยสร้างความรัก ความศรัทธาและทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนได้ทำให้ผู้สอนประสบผลสำเร็จในการสอน

1.3 ผู้เรียนเกิดความรักและภูมิใจในตนเองรู้จักปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา นักเรียนต้องรู้จักตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิตและความเป็นมนุษย์ ได้รับความหมายของการมีชีวิตอยู่ ยอมรับทั้งจุดดีและจุดด้อยของตนและคิดหาวิธีปรับปรุงแก้ไข เข้าใจธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลง รู้จักวิธีปรับตัวเองให้อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ ได้ โดยไม่เสียสุขภาพจิต รู้จักเกรงใจและให้เกียรติผู้อื่น มีเหตุผล ใจกว้าง พร้อมทั้งจะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ ภาระที่สำคัญอีกประการหนึ่งของผู้สอน ก็คือ ช่วยให้นักเรียนค้นพบความสามารถของตนเองและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถนั้นๆ ออกมา

1.4 ผู้เรียนแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัด และความสนใจ เพื่อจะได้ค้นพบความสามารถของตนซึ่งรอการพัฒนาอยู่ให้มีโอกาสเรียนเพื่อรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (Learn to know) เรียนให้เข้าใจและทำให้รู้เคล็ดลับของการทำสิ่งต่างๆ ให้ประสบผลสำเร็จ (Learn to do) และเรียนจนรู้จัก เข้าใจ วิธีคิดและปฏิบัติของคนในอาชีพนั้นๆ เสมือนเป็นคนที่อยู่ในอาชีพนั้นจริงๆ (Learn to be) ทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับนั้นมาประยุกต์เข้ากับตัวเองได้อย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์ เพื่อความสุขของตนเองและครอบครัว

1.5 บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเร้าใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง นักเรียนต้องรู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองเพื่อให้เห็นผลที่สมจริง อยากศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม เกิดความตื่นเต้นและภาคภูมิใจในข้อค้นพบใหม่ ๆ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ และสามารถถ่ายทอดแนวความคิดเหล่านี้ให้ผู้อื่นทราบด้วยความภาคภูมิใจ รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนแต่อาจสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรวมทั้งความเป็นไปในชีวิตและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น การจัดการศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา มีการเปลี่ยนแปลงหลายด้านไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหาหรือกระบวนการจัดการเรียนการสอนรวมทั้งผู้สอน ซึ่งต้องมีการพัฒนาและปรับปรุงจากที่เคยเป็นมา เพื่อให้ทันเหตุการณ์และการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น การจัดบทเรียนจะยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง บทเรียนแต่ละบทจึงต้องมีคุณภาพ มีองค์ประกอบที่ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีความสุขร่วมกัน บทเรียนที่มีคุณภาพ ประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนเนื้อหาและกิจกรรม ส่วนพัฒนาตน และส่วนสร้างเสริมเจตคติ

1.5.1 ส่วนเนื้อหาและกิจกรรม ควรจะมีคุณลักษณะแปลกใหม่น่าตื่นเต้นเร้าใจให้คอยติดตามไม่ย่อท้อเรียน มีการเชื่อมโยงความรู้จากไปใหม่ มีกิจกรรมสนุกๆ ไม่น่าเบื่อและตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน

1.5.2 ส่วนพัฒนาตน จะช่วยขยายความรู้ออกไปสู่โลกกว้าง สนใจใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้การทำงานที่สร้างสรรค์ เรียนรู้วิธีทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยให้เป็นคนใจกว้างและรู้จักการยอมรับ

1.5.3 ส่วนสร้างเจตคติ ทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบตัวเอง ค้นพบความสามารถของตน เข้าใจชีวิตและธรรมชาติตามวัยที่จะรับได้ เห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เข้าใจและเห็นคุณค่าของท้องถิ่นของตน รักและเห็นประโยชน์ของการเรียน

นอกจากแนวการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยน แนวการประเมินพัฒนาการของผู้เรียนก็ต้องเปลี่ยนไปด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนที่มีความสุข การประเมินที่สมบูรณ์ที่สุด คือ การประเมิน 2 ทาง ได้แก่ ผู้อื่นประเมินและตัวเองประเมิน ในบางครั้งผู้เรียนก็สามารถ ประเมินกันเองได้ด้วย การประเมินผลการพัฒนาของผู้เรียนต้องประเมินในภาพรวมของความเป็นผู้เรียนนั้น คือ ไม่เน้นด้านวิชาการเพียงอย่างเดียวแต่พิจารณาด้านอื่นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรประเมินคุณค่าความเป็นมนุษย์ คุณค่าของวัฒนธรรมประเพณี และศิลปะของความเป็นไทย คุณค่าความรักและอาหารต่อมนุษย์ สัตว์และสิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่สุดคือ คุณค่าและความสามารถของตนในการที่จะเกิดความรู้ ความคิด รู้จักไตร่ตรองการควร ไม่ควร รู้จักปรับบุคลิกให้สง่างาม เหมาะสม รู้จักกาลเทศะ มีสุนทรียภาพ สุขุม มีคุณธรรม พึ่งตนเองได้ และเป็นที่พักพิงของผู้อื่นได้ด้วย การประเมินจะต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่วันแรกที่เข้าเรียนจนถึงวันออกจากโรงเรียน และต้องเป็นการประเมินที่ไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียด เพราะผู้เรียนได้มีโอกาสประเมินตนเองด้วย

1.6 สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ไม่จำกัดเฉพาะในบทเรียน แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในสภาพความเป็นจริง เกิดประโยชน์ และมีความหมายต่อตัวเขา ทั้งยังสามารถพยากรณ์ คาดคะเน หรือตั้งข้อสมมติฐานต่างๆ อันจะนำไปสู่การค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ความเป็นจริง รู้จักวิเคราะห์เหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเห็นของตนเอง รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า สามารถให้ความช่วยเหลือแนะนำผู้อื่นได้เมื่อนักเรียนเติบโตขึ้น การเรียนของผู้เรียนแต่ละคนจะกล่าวได้ว่า ประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อผู้เรียนนำความรู้ที่ได้รับนั้นไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลดีเยี่ยม หน้าที่สำคัญของผู้สอน คือ ทำการพิจารณาบทเรียนต่างๆ มีทั้งในและนอกหลักสูตร พยายามทำให้บทเรียนแต่ละเนื้อหา มีความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการของผู้สอนที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ ช่วยกันค้นหาและสรุปหลักการนำไปใช้

จากแนวคิดและองค์ประกอบดังกล่าวข้างต้น ทำให้ได้แนวทางในการจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขได้ดังนี้

1. บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะและความสามารถในการรับรู้ได้ของผู้เรียนแต่ละวัย มีความต่อเนื่องในเนื้อหาวิชา และขยายวงไปสู่ความรู้แขนงอื่นๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจต่อชีวิตและโลกครอบครัว

2. วิธีการเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ และตอบสนองความสนใจของผู้เรียน การนำเสนอเป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ยัดเยียดหรือกดดัน เนื้อหาที่เรียนไม่มากเกินไปจนผู้เรียนเกิดความล้าและไม่ค่อยเกินไปจนผู้เรียนหมดความสนใจ

3. ทุกขั้นตอนของการเรียนรู้มุ่งพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการคิดในแนวต่างๆ ของนักเรียน รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ จากการประมวลข้อมูลและเหตุผลต่างๆ คิดแก้ปัญหาอย่างมีระบบ

4. แนวทางการเรียนรู้สัมพันธ์และสอดคล้องกับธรรมชาติเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสความงามและความเป็นไปของสรรพสิ่งรอบตัว เป็นบทเรียนที่ไม่จำกัดเวลาหรือสถานที่ ทุกคนมีสิทธิ์เรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน

5. มีกิจกรรมหลากหลาย สนุก ชวนให้ผู้เรียนเกิดความสนใจต่อบทเรียนนั้นๆ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ภาษาที่ใช้จูงใจผู้เรียน นุ่มนวลให้กำลังใจ และเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์

6. สื่อที่ใช้ในการประกอบการเรียน เข้าใจเกิดการเรียนรู้ เข้าใจตรงตามเป้าหมายซึ่งกำหนดไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จนทำได้

7. การประมวลผล มุ่งเน้นพัฒนาการของผู้เรียนในภาพรวม มากกว่าจะพิจารณาจากผลการทดสอบ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเองด้วย

หากการจัดการเรียนการสอนใดมีองค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุขและมีกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุข ก็คาดหวังได้ว่า ทั้งผู้เรียนและผู้สอนจะเกิดความสุขร่วมกันในการเรียนการสอน

2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

วามี กุเสตร์ (2542, หน้า 80) กล่าวว่า มนุษย์คือผู้ที่ฝึกได้ และต้องได้รับการฝึกเพื่อพัฒนาสติปัญญาของตนเอง การเรียนให้รู้ทันเกิดขึ้นที่จิตใจ ดังนั้นหลักของการเรียนให้รู้ก็คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการดึงเอาจิตใจของผู้เรียนเข้ามาร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดกระบวนการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

กลไกการเรียนรู้ เริ่มต้นจากการรับรู้ข้อมูลจากสิ่งเร้าภายนอกและภายในร่างกาย ผ่านประสาทรับรู้ทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้นและผิวหนัง เข้าสู่จิต จิตที่ทุกข์หรือสุขควบคู่ไปกับข้อมูลที่ได้รับเข้ามาจนประทับใจในความทรงจำได้รวดเร็วและทนทาน ดังนั้นในการทำให้จิตใจของผู้เรียนเข้าร่วมได้โดยง่ายที่สุด คือการหาวิธีที่จะทำให้จิตสุขหรือทุกข์ไปพร้อม ๆ กับสิ่งที่อยากให้ผู้เรียนได้เรียนรู้นั่นเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า การเรียนรู้แบบใช้สุขหรือทุกข์เป็นเงื่อนไข เงื่อนไขก็เป็นการเสริมด้วยความสุขหรือทุกข์แล้วแต่กรณี ถ้าจะให้มีการปฏิบัติในทางบวกก็เสริมด้วยเงื่อนไขสุข แต่ถ้าต้องการให้มีปฏิริยาทางลบก็เสริมด้วยเงื่อนไขเป็นทุกข์ การเรียนรู้ส่วนใหญ่โดยเฉพาะการเรียนรู้ในวัยเด็ก เป็นการเรียนรู้แบบนี้เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นในการฝึกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องเข้าใจกลไกของการเรียนรู้ และ

รู้จักกำหนดเงื่อนไขของสิ่งที่จะเรียนให้เหมาะสมกับพื้นฐานจิตใจของผู้เรียนแต่ละคน ทั้งในด้าน ปริมาณและความถี่ของเงื่อนไขนั้น เพื่อให้เข้าถึงจิตใจของผู้เรียนให้ได้ มิฉะนั้นแล้วความ พยายามทั้งหมดของผู้สอนก็สูญเปล่า

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ก็คือ การที่นักเรียนเอาจิตใจเข้าร่วมทำให้ ตนเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้สอนอยากให้อำนาจ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเช่นกัน

หลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ

1. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก นักการศึกษาได้ให้ความหมาย การ สะกดคำไว้ดังนี้

อรพรรณ ภิญโญภาพ (2529, หน้า 14) อธิบายว่า การสะกดคำเป็นการฝึก ทักษะการเขียนให้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานแก่ผู้เรียนและจะต้องให้ ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการประสมคำ รู้หลักเกณฑ์ที่จะเรียบเรียงอักษรในคำหนึ่งๆ ให้ได้ ความหมายตามที่ต้องการเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสาร

พฐ ทั้งแดง (2534, หน้า 11) กล่าวถึงความหมายของการสะกดคำว่า การ สะกดคำเป็นการสอนให้นักเรียนเขียนให้ถูกต้อง โดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และ ตัวสะกดการันต์ ตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษา และพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 และสื่อความหมายกันได้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของอดุลย์ ไทรเล็กทิม (2528, หน้า 12) ที่ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การสอนให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์ในการ เรียนลำดับตัวอักษร หรือการเรียงลำดับพยัญชนะวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักภาษา และ ถูกต้องตามหลักสะกดคำในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน เพื่อจะได้หลีกเลี่ยงได้ชัดเจน เขียนคำได้ถูกต้องมีความหมายสื่อสารกันเข้าใจในสังคม

จากความหมายของการเขียนสะกดคำดังกล่าว สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็น ศิลปะการเขียนที่สำคัญมาก มีการเรียงลำดับ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ภายในคำ หนึ่งๆ ได้ถูกต้องตามหลักภาษา และถูกต้องตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 มีความหมายตามที่ต้องการและนำไปใช้ประโยชน์ได้

2. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ เป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญในการวางรากฐานการเขียน อย่างอื่น นักเรียนมีความจำเป็นต้องรู้จักการสะกดคำได้ถูกต้องก่อนที่จะเขียนเป็นเรื่องราวได้ การเขียนสะกดคำเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนเพราะนักเรียนต้องใช้ทักษะหลายอย่างทั้ง

ทักษะการอ่าน พูด ฟัง เข้าใจความหมายและการเรียนต้องสอดคล้องและสัมพันธ์กันเสมอ ดังที่ วรณี โสมประยูร (2534, หน้า 195) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การสอนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ก่อนจึงสามารถเขียนเป็นประโยคเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้ เด็กจะไม่เข้าใจเรื่องจากผู้อื่นและไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียน

ผอบ โปษะภุชณะ (2532, หน้า 116) ชี้ให้เห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำและผลเสียที่เกิดจากการเขียนสะกดคำผิดว่า การเขียนสะกดคำผิด นอกจากจะมีผลทำให้ความหมายเดิมผิดไป ยังทำให้ขาดความงามทางภาษา ในภาษาไทยตัวสะกดเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องระวังที่สุด เพราะนอกจากทำให้การสื่อความหมายไม่เข้าใจแล้วยังแสดงถึงความรู้ของผู้เขียนอีกด้วย และยังทำให้หลักภาษาที่ดีเสียไป

จากความเห็นดังกล่าว พอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญต่อการใช้ภาษาและในการดำรงชีวิตประจำวัน การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะทำให้ภาษาเกิดความงดงาม หากการเขียนสะกดผิดจะทำให้สื่อความหมายผิดไปส่งผลเสียหายทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร นอกจากนี้ยังทำให้ขาดความศรัทธาและเชื่อมั่นต่องานเขียนอีกด้วย

3. จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

วรรณภา แก้วแพรง (2526, หน้า 21) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำไว้ว่า

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนคำที่พอเหมาะกับวัย และระดับชั้นของนักเรียนได้ถูกต้อง รวดเร็วและสะอาดเรียบร้อย
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำ เข้าใจความหมายคำ และสามารถใช้คำอย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น และความสามารถของนักเรียน
3. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจหลักเกณฑ์ในการใช้คำตามสมควรกับวัย และระดับชั้นของนักเรียน
4. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้คำ สนใจที่จะแก้ไขข้อบกพร่องในการใช้คำ และใช้คำได้อย่างถูกต้องดีขึ้นตามวัย และระดับชั้นของนักเรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, หน้า 19)

สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 : กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 : ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษา ค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 : การกาพย์ การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 : สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 : เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐาน ท 4.2 : สามารถใช้ภาษาแสวงหาความรู้ เสริมสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพและความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม อาชีพ สังคม และชีวิตประจำวัน

สาระที่ 5 : วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 : เข้าใจและแสดงความคิดเป็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

จากสาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 ในช่วงชั้นที่ 2 (ป.4 – ป.6) กำหนดไว้ว่า นักเรียนต้องเขียนสะกดคำในวงศัพท์ที่กว้างและยากขึ้น อ่านและเขียนคำได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

จากสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ข้างต้นจะเห็นได้ว่า สาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 จะบรรลุผลสำเร็จได้ นักเรียนต้องสามารถเขียนสะกดคำได้ นับว่าการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าสามารถจดจำรูปคำ เข้าใจความหมายของคำ และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องกับความหมายของคำ

4. หลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนการสอนเขียนสะกดคำเป็นทักษะอย่างหนึ่งของการเขียน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา เป็นสิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึง เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นที่หลักในการสอนเขียนสะกดคำดังนี้

1. สอนคำที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนและสิ่งที่ได้พบเห็นประจำวัน
2. สอนคำที่นักเรียนสนใจและเข้าใจความหมาย
3. ทุกครั้งที่สอนคำใหม่เพิ่มเติมจะต้องทบทวนคำเก่าที่เคยเรียนมาแล้ว

4. ช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนเป็นพิเศษ โดยให้รู้จักสระ พยัญชนะก่อน พร้อมกันนั้นเมื่อพบคำเหล่านั้นในวิชานั้นหรือในวิชาอื่นๆ ต้องทบทวนให้นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำอย่างน้อยเพียงใด

5. การทดสอบต้องทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อจะได้ทราบว่านักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำอย่างน้อยเพียงใด

6. บันทึกผลของนักเรียนแต่ละคนว่าตั้งแต่เริ่มเรียนมีพัฒนาการมากน้อยเพียงใด จะช่วยเหลือและส่งเสริมนักเรียนแต่ละคนได้ถูกต้อง

7. ดำเนินการสอนอย่างถูกต้องให้แก่นักเรียน โดยช่วยเหลือนักเรียนเป็นชั้นๆ ดังนี้

7.1 ให้นักเรียนได้ยินคำที่สะกดอย่างชัดเจน

7.2 ให้นักเรียนเขียนสะกดคำอย่างระมัดระวัง

7.3 ให้นักเรียนอ่านคำต่างๆ นั้นได้

7.4 ทบทวนคำที่สะกด นั้นว่าถูกต้องเพียงใด

8. ถ้าครูเขียนคำใหม่บนกระดานดำแล้วให้นักเรียนคัดลอกตาม ครูต้องเขียนให้ชัดเจนและอ่านง่าย

9. ครูต้องตรวจสอบที่นักเรียนจดคำใหม่ทุกครั้ง เพื่อป้องกันความผิดพลาด

10. เมื่อสอนสะกดคำไปแล้ว ถ้านักเรียนคนใดสะกดคำผิดครูต้องแก้บนกระดานดำให้ ชัดเจน หรือแก้ไขเป็นรายบุคคลก็ได้

ประกาศรี สีนอำไพ (2534, หน้า 346) ได้เสนอแนะกิจกรรมที่เกี่ยวกับการสอนสะกดคำไว้ดังนี้

1. แบ่งกลุ่มให้ค้นหาคำศัพท์ในเรื่องที่เรียน

2. รวบรวมคำศัพท์ไว้ในสมุด เรียบเรียงไว้เป็นหมวดหมู่

3. ครูบอกให้เขียนและตรวจโดยใช้บัตรคำ และพจนานุกรมประกอบการสอน

4. แข่งขันสะกดคำยาก

5. ใช้เอกสารประกอบให้เลือกคำที่สะกดถูก

6. นำกฎเกณฑ์การเขียนสะกดคำ มาแต่งเป็นคำประพันธ์ เพื่อให้จำได้ง่ายขึ้น

7. ฝึกการเขียนเรียงความแล้วใช้พจนานุกรมตรวจของตนเอง หรือของเพื่อน

8. หาประโยคหรือข้อความสั้นๆ มาให้เติมศัพท์

9. เขียนรายงาน คำที่มักสะกดผิด

10. นำเนื้อหาจากหลักภาษาไทย เช่น คำไทยที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤต คำสมาส คำสนธิ คำควบกล้ำ ฯลฯ มาแต่งประโยครวบรวมไว้

11. กำหนดคำศัพท์ให้แล้วนำมาเขียนเป็นประโยคหรือเรื่อง

12. ควรตรวจแก้ไข ตัวสะกดในการฝึกเขียนทุกครั้ง ไม่ปล่อยให้ นักเรียนสะกดผิดโดยที่ครูไม่แก้ไข

นอกจากนี้ วรรณิ โสมประยูร (2534, หน้า 273) ได้เสนอกิจกรรมเขียนคำไว้ดังนี้

1. เขียนคำจากการผสมพยัญชนะ เช่น นก กบ
2. เขียนคำจากการประสมอักษร เช่น กลาง จาน
3. เขียนคำจากการประสมคำ เช่น ไก่ขัน
4. เขียนคำจากการต่อคำ เช่น ชันน้ำ น้ำปลา
5. เขียนคำจากตารางบิงโก
6. เขียนคำต่อพยัญชนะตัวท้ายของคำ
7. เติมคำที่หายไป
8. จับคู่ให้ได้ความหมาย
9. หาคำตรงข้าม
10. เขียนคำจากของจริงหรือภาพ
11. เขียนคำจากสิ่งที่คล้ำหรือตม
12. เขียนคำจากหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์

จากข้อเสนอแนะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการสะกดคำนั้น สรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำที่มีเทคนิคหลายอย่าง ครูสามารถจัดกิจกรรมประกอบการสอนได้โดยควรฝึกทักษะจากง่ายไปยาก การฝึกการเขียนให้ถูกต้องโดยแยกอักษรให้ชัดเจน การใช้เกมบทเพลงเขียนตามคำบอก และนำคำมาแต่งประโยคเพื่อให้มีทักษะในการเขียนสะกดคำในการนำเกมมาใช้นั้นต้องคำนึงถึงวัย เพศ และความสนุกสนานเร้าใจด้วย เพราะสิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนอีกด้วย

เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. ความหมายของเจตคติ

เจตคติเป็นคำที่มีความหมายกว้าง มีชื่อเรียกต่างๆ กันออกไป เช่น เจตคติทัศนคติ ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Attitude ซึ่งได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์ (2533, หน้า 12) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ศักยภาพของบุคคลที่มีคือสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งต่าง ๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นไปในทางสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2536, หน้า 112) ได้ให้ความหมายของเจตคติว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากความรู้ ประสบการณ์และเป็น

ตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งต่างๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นไปได้ในทางสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้

กู๊ด (Good, 1973, p.49) ให้ความหมายของเจตคติว่า เจตคติ หมายถึงความเอนเอียง หรือความชอบของบุคคลที่แสดงผลเฉพาะไปสู่วัตถุสิ่งของ สถานการณ์ หรือคุณค่า ความปกติประกอบไปด้วยความรู้สึกและอารมณ์

2. ลักษณะและประเภทของเจตคติ

ทวิตักต์ บุญทอน (2543, หน้า 35) กล่าวว่าเจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือได้รับประสบการณ์ มีสิ่งที่ดีตัวมาแต่กำเนิด ดังนั้นจึงสามารถเปลี่ยนได้

ซูซีฟ อ่อนโคกสูง (2522, หน้า 7) อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติว่าเป็นไปตามสภาพแวดล้อมของสังคมภายใต้กระบวนการดังนี้

1. การยินยอม คือ การยอมรับอิทธิพลจากผู้อื่นเพื่อให้เขาได้ปฏิบัติตัวในทางที่ตนต้องการหรือพึงใจ

2. การเลียนแบบ คือ การแสดงพฤติกรรมเพื่อให้เหมือนสมาชิกในสังคม หรือเพื่อให้คนอื่นเห็นว่าตนเป็นคนเก่ง เพื่อการมีสัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น

3. รับอิทธิพลจากสิ่งต่าง ๆ เนื่องจากตรงกับค่านิยมที่มีอยู่ในตนเอง เจตคติของแต่ละบุคคลนั้นย่อมมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ประเภท คือ

3.1 เจตคติเชิงนิมาน เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นชอบด้วย สนับสนุน ปฏิบัติตามด้วยความพอใจ

3.2 เจตคติเชิงนิเสธ เป็นการแสดงออกในทางตรงกันข้าม เช่น ไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ยินยอม ไม่ยินดี ไม่ร่วมทำ

3.3 เจตคติเป็นกลาง เป็นการแสดงออกในลักษณะที่ไม่เป็นทั้งเจตคติเชิงนิมาน และเจตคติเชิงนิเสธ แต่อยู่ระหว่างกลางไม่เข้าข้างหนึ่งข้างใด เช่น รู้สึกเฉยๆ ไม่ถึงกับเกลียดหรือชอบ

สรุปได้ว่าเจตคติมี 3 ประเภท คือ เจตคติที่เป็นบวก เจตคติที่เป็นลบและเจตคติที่เป็นกลาง

3. องค์ประกอบของเจตคติ

ศักดิ์ สุนทรเสนี (2531, หน้า 4 – 5) กล่าวว่าองค์ประกอบของเจตคติมี 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ (cognitive component) เป็นเรื่องของการรับรู้ของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นการรับรู้เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ บุคคล หรือเหตุการณ์ต่างๆ ว่ารู้สึกอย่างไร ทางบวกหรือทางลบ ซึ่งจะก่อให้เกิดเจตคติขึ้นถ้าเรารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทาง

ที่ดี เราจะมีเจตคติต่อสิ่งนั้นในทางที่ดี และถ้าเรารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางไม่ดีเราก็จะมีเจตคติต่อสิ่งนั้นไม่ดีไปด้วย ถ้าเราไม่รู้จักสิ่งใดเลย เจตคติก็จะไม่เกิดขึ้นหรือไม่มีสิ่งใดในโลก เราก็จะไม่เกิดเจตคติต่อสิ่งใดๆ เลย

2. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (affective component or feeling component) เป็นองค์ประกอบทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งถูกเร้าขึ้นจากการรับรู้ นั้น เมื่อเราเกิดการรับรู้สิ่งหนึ่งสิ่งใดแล้ว จะทำให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดี ถ้าเรารู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดี ไม่ดี เราก็จะไม่ชอบหรือไม่พอใจในสิ่งนั้น ซึ่งความรู้สึกต่อสิ่งนี้จะทำให้เกิดอคติในทางใดทางหนึ่ง คือชอบหรือไม่ชอบ ความรู้สึกนี้เมื่อเกิดขึ้นแล้ว จะเปลี่ยนแปลงได้ง่ายมาก ไม่เหมือนกับความเป็นจริง (facts ต่างๆ ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่าถ้ามีเหตุผลเพียงพอ

3. องค์ประกอบทางด้านแนวโน้มในเชิงพฤติกรรมการกระทำ (action tendency component or behavioral component) เป็นความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้นๆ ในทางใดทางหนึ่ง คือพร้อมที่จะสนับสนุน ส่งเสริมช่วยเหลือ หรือในทางทำลาย ขัดขวางต่อสู้

จะเห็นว่า องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก เป็นผลเนื่องมาจากการรับรู้ของบุคคลหรือองค์ประกอบด้านการรับรู้ อันจะส่งผลไปถึงพฤติกรรมการกระทำของบุคคลต่อไป

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวกับเจตคติ

ทฤษฎี ทักต์คีรี (2530, หน้า 307) เชื่อว่า เจตคติเกิดจากการเรียนรู้และเราสามารถส่งเสริมได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ (learning theory) ในทำนองเดียวกันกับการฝึกนิสัยบุคคลจะสร้างเจตคติต่อสิ่งใดย่อมเกิดกระบวนการวางเงื่อนไข การได้รับการส่งเสริมแรงและเกิดจากการเลียนแบบ และสามารถแยกเป็นทฤษฎีย่อยได้ดังนี้

1. ทฤษฎีความเชื่อมโยง (association theory) กล่าวว่า "เมื่อมีสิ่งเร้าสองสิ่งเกิดขึ้นพร้อมกันบ่อย ๆ ความรู้สึกหรือการตอบสนองต่อสิ่งเร้าอันหนึ่ง อาจถูกถ่ายทอดไปสู่สิ่งเร้าอื่นๆ ได้" ทฤษฎีคล้ายกับทฤษฎีของพาฟลอฟ (pavlov's classical) ที่ทดลองให้สุนัขเกิดเงื่อนไขว่าได้ยินเสียงกระดิ่งแล้วอยากกินอาหาร น้ำลายไหล และทดลองของ Watson ที่ทำเสียงดังให้เด็กรู้สึกกลัวตุ๊กตา

2. ทฤษฎีการเสริมแรง (reinforcement theory) กล่าวว่า "ความรู้สึกที่ได้แรงเสริมจากการกระทำอะไรสักอย่าง จะทำให้เราอยากทำสิ่งนั้นไปเรื่อยๆ ซึ่งจะเป็นการเพราะเจตคติต่อสิ่งนั้น" ในการปลูกฝังเจตคติใหม่ๆ จึงขึ้นอยู่กับทำให้รางวัลตนเอง (self reinforcement) กล่าวว่า เมื่อพบสิ่งเร้าใหม่ๆ หรือประสบการณ์ใหม่ๆ ถ้าสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของเรา เราก็ให้รางวัลแก่ตนเอง แต่ถ้าประสบการณ์ใหม่ๆ นั้นขัดกับความเชื่อเดิมของเรา เราก็อาจหาเหตุผล ถ้ามีเหตุผลสนับสนุนให้เชื่อได้ ทศนคติอาจเปลี่ยนไปได้

3. ทฤษฎีการเลียนแบบ (imitation theory) กล่าวว่า “การเลียนแบบเป็นส่วนหนึ่งของนิสัยมนุษย์ เป็นธรรมชาติของมนุษย์อย่างหนึ่งที่มีแนวโน้มในการที่จะทำอะไรให้เหมือนคนอื่น เด็กๆ จะเลียนแบบผู้ใหญ่ซึ่งทัศนคติจะถูกเลียนแบบ

5. เจตคติต่อการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ได้มีผู้วิจัยและศึกษาเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คือ พฤติกรรมของนักเรียนซึ่งแสดงออกถึงความประสงค์จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในลักษณะของความเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความชอบ ความมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จและเข้าร่วมกิจกรรมนั้นด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น ตลอดจนทำกิจกรรมด้วยความเพลิดเพลิน ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ แบบวัดเจตคติของ กัญจนกา ทองสิงห์ (2540, หน้า 88) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถทางการเขียนเรื่องและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้นาฏการ ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้ใช้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัดเจตคติดังกล่าว โดยมีการหาค่าอำนาจจำแนกแบบที (t -distribution) ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 2 – 8.60 จำนวน 20 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ของ ครอนบร็ค ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ทัศนพร เกตุถนอม (2540, บทคัดย่อ) ทำการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนภาษาธรรมชาติโดยอาศัยสื่ออรรถลักษณะกับการสอนตามคู่มือครู พบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาตามแนวธรรมชาติโดยอาศัยสื่ออรรถลักษณะแตกต่างกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิชัย สายคำอิน (2540, บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบและแบบไม่มีเกมประกอบ พบว่า ผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ แตกต่างกัน ด้านความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ของกลุ่มที่เรียนแบบมีเกมประกอบและแบบไม่มีเกมประกอบแตกต่างกัน

ปราโมทย์ ไวยกุล (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านภาคกลางประกอบการสอนกับการ

สอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปลื้มจิต สุขเกษม (2540, บทคัดย่อ) ศึกษาการใช้ผลกิจกรรมแบบกลุ่มเกมแข่งขันในการสอนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมและกลุ่มเกมแข่งขันสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมและกลุ่มเกมแข่งขันมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันมากกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรรณา แซ่ตั้ง (2541, หน้า 50 – 52) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า แบบฝึกหัดที่สร้างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ 80/80 และจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนการเรียนและหลังการเรียนของ นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง ต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลพร คำสะอาด (2541, บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาไทย ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีการสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน กับการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนมีความสามารถในการใช้ภาษาไทย มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทยและมีความสนใจในการสอนภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เจริญทิพย์ เปี่ยมทองคำ (2542, บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการให้ข้อมูลกลับแบบวิพากษ์ กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีการเขียนสะกดคำภาษาไทยถูกต้องเพิ่มแบบมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับนักเรียนที่ได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนน มีการเขียนสะกดคำภาษาไทยถูกต้องแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พิมล แจ่มแจ้ง (2542, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 89.22 / 82.01

สิริชนม์ ปิ่นน้อย (2542, บทคัดย่อ) ศึกษาผลของการใช้เกมคณิตศาสตร์ในการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ที่มีความสามารถดีสนจำนวนในการเปรียบเทียบจำนวนของ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 คะแนนความสามารถในการเปรียบเทียบจำนวนของกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบคณิตศาสตร์แนวคอนสตรัคติวิสต์ สูงกว่าคะแนนความสามารถในการเปรียบเทียบจำนวนของกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบคณิตศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนนความสามารถด้านจำนวนของกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์แบบแนวคอนสตรัคติวิสต์ สูงกว่าคะแนนความสามารถด้านจำนวนของกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบคณิตศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรทัย สุนทรกิจวิทยา (2542, บทคัดย่อ) ทำการสร้างและการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนวิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระยามนถราชศรีพิจิตร กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนสูงกว่าก่อนการทดลอง และมีความสามารถในการเขียนคำ การเขียนประโยค การเขียนข้อความ และการเขียนเรื่องสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รัฐพล ไผ่งาม (2543, บทคัดย่อ) ศึกษาการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ทั้งจากวัดความเชื่อมั่นในตนเอง และแบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นันทิยา สุวรรณรัตน์ (2544, บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการรับสารและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนและการสอนตามคู่มือครู พบว่าความสามารถในการรับสารของนักเรียนที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แตกต่างกับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ล้วน โพธิ์พูล (2545, บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ควบคู่กับการวางเงื่อนไขเป็นรายบุคคลกับการเชิงประสบการณ์ควบคู่กับการวางเงื่อนไขเป็นกลุ่มที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและผลจากการทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำจากแบบฝึกหัดที่สร้างขึ้น พบว่ามีนักเรียนจำนวนร้อยละ 92 ของนักเรียนทั้งหมดที่ทำคะแนนสอบได้ร้อยละ 80

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศ สรุปได้ว่า มีการนำเกมมาใช้สอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เกมทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องที่เรียน นอกจากนี้นักเรียนยังสนุกสนานกับการเรียนและมีเจตคติที่ดีอีกด้วย แต่ยังไม่พบว่ามีเกมมาใช้ในการสอนสะกดคำ

2. งานวิจัยต่างประเทศ

ไมน่า (Maina, 1997, Abstract) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการคิดริเริ่มของนักเรียนระดับ 5 ที่ใช้ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ในพลศึกษา จำนวน 75 คน พบว่าการใช้กิจกรรมเกมการคิดริเริ่มกับการสอนการคิดเชิงวิเคราะห์หรือไม่ได้ใช้การสอนคิดเชิงวิเคราะห์ไม่แตกต่างกัน

วอลลิง (Walling, 1977, p.6147 - A) ได้ทำการวิจัยทดลองศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อทุกขั้นตอน กับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยาย - การอภิปราย การบรรยายแบบอย่างเดียว และการบรรยายประกอบเกมกับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น

พินเตอร์ (Pinter, 1977, pp.710 - 711 - A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมและสอนโดยตำรา กับนักเรียนเกรด 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน 4 ห้องเรียน ทำการสอบก่อนและหลังทดลอง 3 สัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าสอนด้วยตำรา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คาร์เตอร์ (Carter, 1975, p.3474 - A) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้เกมคำนวณของสมาคมคณิตศาสตร์ที่ส่งผลต่อทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับ 7 โดยให้เด็กเล่นเกมเมื่อมีการชุมนุมครั้งแรกของสัปดาห์นอกเวลาเรียนปกติ จากนั้นก็ แนะนำเกมใหม่แล้วนำไปแข่งขันเป็นทีมในช่วงต่อไป ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เล่นเกมการคำนวณกับนักเรียนที่ไม่เล่นเกมมีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

คินเคียด (Kincaid, 1977, p.4194 - A) ได้ทำการศึกษาผลการนำเกมคณิตศาสตร์ไปใช้ที่บ้านโดยการฝึกบิดาหรือมารดาของเด็กนักเรียนเป็นพิเศษเพื่อศึกษาทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทำการทดลองกับนักเรียนระดับ 2 ซึ่งบิดามารดาของนักเรียนสมัครใจจะร่วมกันเพื่อศึกษาและสร้างอุปกรณ์ในการใช้เกมไปใช้ที่บ้านของตน ก่อนที่จะนำกลับไปบ้านจะต้องทดลองอย่างเต็มที่ ใช้อุปกรณ์อย่างมีประโยชน์ ทำการทดลองเป็นเวลา 10 สัปดาห์ ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้เล่นเกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศ พบว่า มีการนำเกมมาใช้สอนในหลายวิชา สำหรับวิชาภาษาไทยมีการนำเกมที่มีรูปภาพมาใช้ทดลองการเขียนสะกดคำยากซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมทำให้บทเรียนน่าสนใจ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนสนุกสนาน และเพลิดเพลินกับการเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การสอนปกติมีการนำรูปแบบการสอนตามข้อเสนอแนะจากคู่มือการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 อ่านคำ ขั้นที่ 2 อ่านประโยค ขั้นที่ 3 อ่านแจกลูกสะกดคำ ขั้นที่ 4 สร้างคำใหม่ ขั้นที่ 5 แต่งประโยค ส่วนการสอนโดยใช้เกมมีขั้นตอนการสอนดังนี้ ขั้นที่ 1 การเลือก ขั้นที่ 2 ชั้นเตรียมการ ขั้นที่ 3 ชั้นเล่น ขั้นที่ 4 ชั้นวิเคราะห์ ขั้นที่ 5 ชั้นสรุป และจากการศึกษาเรื่องหลักการสอนและกิจกรรมการเขียนสะกดคำ พบว่า ในการเขียนสะกดคำนั้นต้องสอนให้นักเรียนเขียนคำจากการผสมพยัญชนะ ประสมอักษร ประสมคำ การเขียนต่อคำ และเติมพยัญชนะที่หายไป ซึ่งจะทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจากการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การสอนโดยใช้เกม จะทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และร่วมทำกิจกรรมทางการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนอย่างมีความสุข

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์และการแปลความหมายข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 3 ห้องเรียน ซึ่งแต่ละห้องมีความสามารถใกล้เคียงกัน ห้องเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 มีจำนวน 38 คน ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 มีจำนวน 38 คน และห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 มีจำนวน 38 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 104 คน จากสถิติข้อมูล นักเรียนโรงเรียนพระวรสาร (ฝ่ายธุรการโรงเรียนพระวรสาร, 2548, หน้า 14)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 76 คน โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. นำห้องเรียนทั้ง 3 ห้องเรียน มาสุ่มตัวอย่าง (simple random sampling) ให้เหลือ 2 ห้องเรียน ได้แก่ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 38 คน และห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 38 คน
2. สุ่มกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้วิธีจับสลากได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 38 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง
2. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
4. แบบวัดเจตคติทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง
ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตร ความมุ่งหมายของหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำมาใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 ศึกษาการสอนโดยใช้เกมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.3 เลือกเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการทดลอง ได้แก่ สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง มาตรการตัวสะกดที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรการตัวสะกด ได้แก่
 - 1.3.1 แม่กก
 - 1.3.2 แม่กด
 - 1.3.3 แม่กน
 - 1.3.4 แม่กบ
 - 1.4 เลือกเกมโดยผู้วิจัยพิจารณาจากความเหมาะสม ในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในด้านเกมการสอนภาษาไทยพิจารณาจำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาดัดสินความเหมาะสม
 - 1.5 ศึกษาจากคำอธิบายรายวิชาและมาตรฐานรายวิชาวิเคราะห์เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งประกอบด้วย
 - 1.5.1 จุดประสงค์การเรียนรู้
 - 1.5.2 สาระการเรียนรู้
 - 1.5.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้
 - 1.5.4 สื่อการเรียนรู้
 - 1.5.5 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
 - 1.6 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการสอนกลุ่มทดลอง โดยศึกษารูปแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของ วัฒนาพร รัษฎาทุกซ์ (2542, หน้า 170 – 182) และละเอียด จุฑานันท์ (2541, หน้า 168 – 169) เป็นแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้มาตราส่วนประมาณค่า โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็นการจัดอันดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับ แต่ละระดับ มีความหมาย ดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก

- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้และลักษณะของข้อความที่ประเมินแต่ละข้อแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.8 นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินแผนการสอนโดยตรวจให้คะแนนแบบจัดอันดับ

1.9 นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละข้อ มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, หน้า 100) มีความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 3.70 มีความเหมาะสมระดับมาก แสดงว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีความเหมาะสมมาก

2. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตร ความมุ่งหมายของหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำมาใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 ศึกษาจากคำอธิบายรายวิชาและมาตรฐานรายวิชา วิเคราะห์เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งประกอบด้วย

- 2.2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.2.2 สาระการเรียนรู้
- 2.2.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 2.2.4 สื่อการเรียนรู้
- 2.2.5 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

2.3 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการสอนกลุ่มควบคุม โดยศึกษารูปแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, หน้า 170 – 182) และ ละเอียด จุฑานันท์ (2541, หน้า 168 – 169) เป็นแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการ

จัดการเรียนรู้ที่ใช้มาตราส่วนประมาณค่า โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็นการจัดอันดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับ แต่ละระดับ มีความหมาย ดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

2.4 นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้และลักษณะของข้อความที่ประเมินแต่ละข้อแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินแผนการสอนโดยตรวจให้คะแนนแบบจัดอันดับ

2.6 นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละข้อ มาหาค่าเฉลี่ย โดยกำหนดค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, หน้า 100) มีความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 3.86 มีความเหมาะสมระดับมาก แสดงว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีความเหมาะสมมาก

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบเพื่อกำหนดรูปแบบของการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.3 วิเคราะห์หลักสูตรตามเนื้อหาที่นำมาทดลองสอน

3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ใช้สำหรับทดสอบก่อนการทดลองและทดสอบหลังหลังทดลอง เนื้อหาครอบคลุมสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกด จำนวน 50 ข้อ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ

ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ ได้ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.6 – 1.00

3.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนพระวารสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี จำนวน 100 คน เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือต่อไป

3.6 นำกระดาษคำตอบจากแบบทดสอบของนักเรียนมาทำการวิเคราะห์เป็นรายข้อ โดยการตรวจให้คะแนนข้อที่ตอบถูกให้คะแนน 1 คะแนน ส่วนข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือตอบเกินกว่าให้ 0 คะแนน แล้วจึงทำการวิเคราะห์เพื่อหาความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ แต่ละข้อโดยใช้เทคนิค 27% ได้ข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.30 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.30 – 0.7 จำนวน 40 ข้อ

3.7 นำแบบทดสอบที่เลือกไว้จำนวน 40 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่นกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนพระวารสาร จำนวน 100 คนโดยใช้สูตร KR – 21 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

4. แบบวัดเจตคติทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ แบบวัดเจตคติของ กัญจนา ทองสิงห์ (2540, หน้า 88) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถทางการเขียนเรื่องและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้นาฏการ ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัดเจตคติดังกล่าว โดยมีการหาค่าอำนาจจำแนกแบบที (t- distribution) ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 2.00 – 8.60 จำนวน 20 ข้อ และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ของครอนบรัค ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83

แบบมาตราส่วนประมาณค่ามี 5 ระดับ เป็นเชิงบวก 10 ข้อ เชิงลบ 10 ข้อ มีความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	หมายถึง เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	หมายถึง เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) แบบมีกลุ่มควบคุม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (pretest – posttest control group design) (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2543, หน้า 164)

R (E)	O ₁	X	O ₂
R (C)	O ₁	-	O ₂

ภาพ 2 แบบแผนการวิจัย

ที่มา : (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2543, หน้า 164)

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

(E)	แทน	กลุ่มทดลอง (experimental group)
(C)	แทน	กลุ่มควบคุม (control group)
R	แทน	การจัดดำเนินแบบสุ่ม (randomization)
X	แทน	การทดลอง (treatment)
-	แทน	ไม่มีการทดลอง
O ₁	แทน	การวัดผลก่อนการทดลอง (pretest observation)
O ₂	แทน	การวัดผลหลังการทดลอง (posttest observation)

2. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 จัดกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 38 คน

2.2 ทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียน และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

2.3 ทำการทดสอบก่อนเรียน (pretest) ทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.4 ดำเนินการสอน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยกำหนดให้

2.4.1 กลุ่มทดลอง สอนโดยใช้เกม

2.4.2 กลุ่มควบคุม สอนปกติ

2.5 หลังจากเสร็จสิ้นการสอนตามที่กำหนดไว้ ทำการสอบหลังเรียน (posttest) กับนักเรียนทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลองและวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.6 นำกระดาษคำตอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและแบบวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมาตรวจให้คะแนนแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการวิเคราะห์ ดังนี้

1.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ โดยการทดสอบค่าที (t – test Independent)

1.2 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ โดยการทดสอบค่าที (t – test Independent)

1.3 การเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ โดยการทดสอบค่าที (t – test Independent)

1.4 การเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ โดยการทดสอบค่าที (t – test Independent)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 คะแนนเฉลี่ย คำนวณจากสูตร ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2543, หน้า 300)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบ
	n	แทน	จำนวนนักเรียน

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณจากสูตร ดังนี้ (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ , 2538, หน้า 63)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	$S.D.$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนดิบของนักเรียนแต่ละคน ยกกำลังสอง
	n	แทน	จำนวนนักเรียน

2.3 ความเที่ยงตรงแบบทดสอบ (IOC) คำนวณจากสูตรดังนี้ (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2526, หน้า 90)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ ลักษณะพฤติกรรม
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจาก ผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.4 ความยากง่ายแบบทดสอบ (P) คำนวณได้จากสูตร (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2543, หน้า 281)

$$P = \frac{H + L}{N_H + N_L}$$

เมื่อ	P	แทน	ความยาก
	H	แทน	จำนวนคนที่ตอบถูกที่อยู่ในกลุ่มสูง
	L	แทน	จำนวนคนที่ตอบอยู่ในกลุ่มต่ำ
	N _H	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มสูง
	N _L	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มต่ำ

2.5 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

$$\text{ค่าอำนาจจำแนก (r)} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มสูง} - \text{จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มต่ำ}}{\text{จำนวนผู้ตอบถูกกลุ่มสูง (หรือกลุ่มต่ำ)}}$$

2.6 ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ คำนวณจากสูตร KR 21 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2543, หน้า 278)

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\bar{x}(n-\bar{x})}{ns^2} \right]$$

เมื่อ	r ₁₁	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	แทน	จำนวนข้อคำถาม
	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งฉบับ
	s ²	แทน	คะแนนความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

2.7 ค่าที (t-test) คำนวณได้จากสูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538, หน้า 100)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \right] \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ	\bar{x}_1	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1
	\bar{x}_2	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2
	n_1	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	S_2^2	แทน	คะแนนแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตาม มาตรฐานตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ ผู้วิจัย ได้ลำดับการนำเสนอ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมาย ผู้วิจัยขอกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบ t-test
P-value	แทน	ค่าการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม กับกลุ่มที่สอนแบบปกติ
2. การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดย ใช้เกม กับกลุ่มที่สอนแบบปกติ
3. การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
4. การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับ การสอนโดยใช้เกม กับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม กับกลุ่มที่สอนแบบปกติ ศึกษาโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ วิเคราะห์โดยการทดสอบที (t-test Independent) ได้ผลแสดงดังตาราง 1 – 2

ตาราง 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่ สอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนสอบก่อนเรียน (40 คะแนน)		t	P-value
		\bar{X}	S.D.		
กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม	38	13.13	2.99	0.044	0.965
กลุ่มที่สอนแบบปกติ	38	13.15	2.16		

จากตาราง 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอน โดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.13 และนักเรียนกลุ่มที่สอนแบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.15 ซึ่งเมื่อทดสอบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า ไม่มีความแตกต่างกัน

ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนสอบหลังเรียน (40 คะแนน)		t	P-value
		\bar{X}	S.D.		
กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม	38	33.11	4.71	3.383	0.001
กลุ่มที่สอนแบบปกติ	38	29.68	4.09		

จากตาราง 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.11 และนักเรียนกลุ่มที่สอนแบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.68 ซึ่งเมื่อทดสอบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม กับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม กับกลุ่มที่สอนแบบปกติ ศึกษาโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเจตคติที่มีต่อการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ วิเคราะห์โดยการทดสอบที (t-test Independent) ได้ผลแสดงดังตาราง 3 - 4

ตาราง 3 การเปรียบเทียบเจตคติก่อนเรียนระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนเจตคติก่อนเรียน (100 คะแนน)		t	P-value
		\bar{X}	S.D.		
กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม	38	45.37	6.82	1.333	0.187
กลุ่มที่สอนแบบปกติ	38	43.45	5.69		

จากตาราง 3 พบว่า เจตคติก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 45.37 และนักเรียนกลุ่มที่สอนแบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.45 ซึ่งเมื่อทดสอบความแตกต่างคะแนนเจตคติของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า เจตคติของนักเรียนไม่แตกต่างกัน

ตาราง 4 การเปรียบเทียบเจตคติหลังเรียนระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนเจตคติหลังเรียน (100 คะแนน)		t	P-value
		\bar{X}	S.D.		
กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม	38	65.68	7.38	5.578	0.000
กลุ่มที่สอนแบบปกติ	38	56.47	7.01		

จากตาราง 4 พบว่า เจตคติหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 65.68 และนักเรียนกลุ่มที่สอนแบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 56.47 ซึ่งเมื่อทดสอบความแตกต่างคะแนนเจตคติของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีเจตคติต่อการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนปกติ

การเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ โดยการทดสอบค่าที (t – test Independent) ได้ผลแสดงดังตาราง 5

ตาราง 5 การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนความก้าวหน้า		t	P-value
		\bar{X}	S.D.		
กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม	38	19.81	3.82	3.922	0.000
กลุ่มที่สอนแบบปกติ	38	16.55	3.85		

จากตาราง 5 พบว่า ความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.81 และกลุ่มที่สอนแบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.55 เมื่อทดสอบความแตกต่างคะแนนความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่านักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่สอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 4 การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียน

การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ โดยการทดสอบที (t – test Independent) ได้ผลแสดงดังตาราง 6

ตาราง 6 การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียน ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่สอนโดย
ใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนความก้าวหน้า		t	P-value
		\bar{X}	S.D.		
กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม	38	20.32	7.27	5.016	0.000
กลุ่มที่สอนแบบปกติ	38	13.03	5.24		

จากตาราง 6 พบว่า ความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.32 และกลุ่มที่สอนแบบปกติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.03 เมื่อทดสอบความแตกต่างคะแนนความก้าวหน้าด้านเจตคติของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า นักเรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อการเรียน ความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ
4. เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การสอนเขียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ
2. เจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

3. ความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การสอนเขียนสะกดที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

4. ความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 3 ห้องเรียน ซึ่งแต่ละห้องมีความสามารถใกล้เคียงกัน ห้องเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 มีจำนวน 38 คน ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 มีจำนวน 38 คน และห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 มีจำนวน 38 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 104 คน จากสถิติข้อมูล นักเรียนโรงเรียนพระวรสาร (ฝ่ายธุรการโรงเรียนพระวรสาร, 2548, หน้า 14)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระวรสาร อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 76 คน โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. นำห้องเรียนทั้ง 3 ห้องเรียน มาสุ่มตัวอย่าง (simple random sampling) ให้เหลือ 2 ห้องเรียน ได้แก่ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 38 คน และห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 38 คน

2. สุ่มกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้วิธีจับสลากได้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 38 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 38 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง
2. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
4. แบบวัดเจตคติทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. จัดกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 38 คน
2. ทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงวิธีการเรียน บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียนใน และวิธีการประเมินผลการเรียนรู้
3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pretest) ทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
4. ดำเนินการสอน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยกำหนดให้
 - 4.1 กลุ่มทดลอง สอนโดยใช้เกม
 - 4.2 กลุ่มควบคุม สอนปกติ
5. หลังจากเสร็จสิ้นการสอนตามที่กำหนดไว้ ทำการสอบหลังเรียน (posttest) กับนักเรียนทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ก่อนการทดลอง และวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
6. นำกระดาษคำตอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และแบบวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมาตรวจให้คะแนนแล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t-test Independent)
2. การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t-test Independent)
3. การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t-test Independent)
4. การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t-test Independent)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการดำเนินการศึกษาวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังกล่าวมาแล้ว สามารถสรุปผลของการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. การเปรียบเทียบความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีความก้าวหน้าทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. การเปรียบเทียบความก้าวหน้า ด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีความก้าวหน้าทางด้านเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากผลของการศึกษา เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนรูกกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ สามารถอภิปรายผลดังต่อไปนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การสอนโดยใช้เกมสำหรับ

การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดครั้งนี้ใช้แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนอย่างมีความสุข เพราะเกมเป็นเครื่องมือการสอนที่มีคุณค่า และเกมสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับวิลเฟอร์ คำสะอาด (2541, บทคัดย่อ) ที่พบว่า นักเรียน ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอน มีความสามสามารถในการใช้ภาษาไทย มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทย และมีความสนใจในการสอนภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งส่งผลให้นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. ด้านเจตคติต่อการเรียนจากผลการทดสอบสมมติฐานเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยเกมผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมมีความก้าวหน้าด้านเจตคติต่อการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมเป็นการเรียนรู้ที่มีความสุข จึงทำให้นักเรียนมีความเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความชอบ ความมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จ และเข้าร่วมกิจกรรมนั้นด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น ตลอดจนทำกิจกรรมด้วยความเพลิดเพลิน ซึ่งมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนตามปกติ ซึ่งพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกถึงความประสงค์ที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในลักษณะของการเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความชอบ ความมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จและเข้าร่วมกิจกรรมนั้นด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น ตลอดจนทำกิจกรรมด้วยความเพลิดเพลิน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งวาณี ภูเสตร์ (2542, หน้า 60) ที่กล่าวว่า มนุษย์คือผู้ฝึกได้ และต้องได้รับการฝึกเพื่อพัฒนาปัญญาของตนเอง การเรียนรู้ที่กระตุ้นที่จิตใจ ดังนั้นหลักของการเรียนรู้ก็คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เป็นการดึงเอาจิตใจของผู้เรียนเข้ามาร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้ตลอดกระบวนการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยส่งผลให้นักเรียนที่เรียน ด้วยเกม ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติต่อการเรียนสูงขึ้นซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันอาจเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจดังนี้

1.1 ครูควรดูแลนักเรียนในขณะที่เล่นเกมอย่างใกล้ชิด เพื่อให้คำแนะนำ ช่วยเหลือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเรียน และสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และบันทึกด้วยว่านักเรียนมีผลการเรียนเป็นอย่างไร มีพัฒนาการหรือไม่ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักหน้าที่และไม่เล่นกันจนเกินไป

1.2 ผู้บริหารควรให้ความสำคัญในการนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นักเรียน

1.3 ควรนำเกมในงานวิจัยนี้ ไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาสาระอื่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หรือกลุ่มสาระอื่น ๆ

1.4 ควรมีการศึกษาสร้างเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการซ่อมเสริม นักเรียนกับนักเรียนชั้นอื่น ๆ ให้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมกับเจตคติต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบความก้าวหน้าก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียน แต่ละกลุ่มด้วย

2.3 ควรมีการศึกษาซ้ำอีกครั้งโดยศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เพิ่ม เช่น ทักษะการเขียนสะกดคำ และคุณลักษณะเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

บรรณานุกรม

- กฤษณา ศักดิ์ศรี. (2530). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น.
- กัญจน ทองสิงห์. (2540). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถทางการเรียน เรื่องและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้นาฏการ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2546). **รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.onec.go.th> [2546, กรกฎาคม 29]
- จริยา จริยานุกุล. (2542). **พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- เจริญทิพย์ เปี่ยมทองคำ. (2542). **การเปรียบเทียบผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบวิพากษ์กับการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คะแนนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชูชีพ เขาวพัฒนา. (2543). **นันทนาการ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์.
- ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2522). **เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: วรวิมการพิมพ์.
- ทวีศักดิ์ บุญทน. (2543). **การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนภาษาไทย โดยใช้การสอนอ่านโดยโครงสร้างระดับยอดกับการสอนอ่านตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). **การสอนภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ทัศนพร เกตุถนอม. (2540). **การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนภาษาแนวธรรมชาติโดยอาศัยสื่ออรรถลักษณะกับการสอนตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). **พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

- นันทิยา สุวรรณรัตน์. (2544). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับสำนและ
ความสนใจการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับ
การสอนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนและการสอนตาม
คู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- บงกช ศุภธาดา. (2527). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน
ในการจำหลักภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมประกอบการศึกษา.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- บังอร ทองพูนศักดิ์. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ:
สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ภิญโญนันทพงษ์. (2526). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์. กรุงเทพฯ: งานตำราและ
คำสอน กองบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประภาศรี สีหอำไพ. (2534). การสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา. ขอนแก่น: ภาค
การประถมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปราโมทย์ ไวยกุล. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชา
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเพลงพื้นบ้าน
ภาคกลางประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ปลื้มจิต สุขเกษม. (2540). ผลการใช้กิจกรรมแบบกลุ่มเกมแข่งขัน ในการสอน
คณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ผอบ โปษะกฤษณะ. (2532). ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ:
บำรุงสาส์น.
- ฝ่ายธุรการโรงเรียนพระวรสาร. (2548). สถิตินักเรียนโรงเรียนพระวรสาร. ลพบุรี: ธุรการ.
พฐู ทั้งแดง. (2534). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกและไม่ใช้แบบฝึก.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พรพิศ เตือนมณเฑียร. (2542). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจใน
การเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วย
เกมที่ใช้คำถามต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2536). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ฟิงเกอร์ปรีนแอนด์มิเดีย.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2543). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏพระนคร.
- พิชิต เพชรานนท์. (2541). **ผู้นำนันทนาการ**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- พิมล แจ่มแจ้ง. (2542). **การสร้างชุดฝึกซ่อมเสริม การเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- มณฑาทิพย์ อัดดปัญญา. (2542). **การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มยุรี เหมือนพันธ์. (2535). **การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะวิชาภาษาไทย เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์. (2533). **การวัดทัศนคติเบื้องต้น**. ชลบุรี: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รัฐพล ใฝ่งาม. (2543). **ผลของการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในการพัฒนาความเชื่อมั่นใจตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ละเอียด จุฑานันท์. (2541). **แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวัดผลและวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ล้วน โพธิ์พูล. (2545). **การเปรียบเทียบผลของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ควบคู่กับการวางแผนใจเป็นรายบุคคลกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ควบคู่กับการวางแผนใจเป็นกลุ่มที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรณภา แก้วแพรง. (2526). **คู่มือการสอนเขียน ชั้นประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- วรรณฯ แซ่ตั้ง. (2541). การสร้างแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรรณิ โสมประยูร. (2534). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรเชษฐ์ โชคชัย. (2536). การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาไทยและความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการสอนแบบนาฏกรรมกับการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แอลทีเพรส.
- วาณี ภูเสถวี. (2542). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอน. จันทบุรี: สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.
- วิชัย สายคำอิน. (2540). การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชาการ, กรม. (2544). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- วิไลพร คำสะอาด. (2541). การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา. นครราชสีมา: คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- ศักดิ์ สุนทรเสนี. (2531). เจตคติ. กรุงเทพฯ: รุ่งวัฒนา.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง.. (2544). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

- สนิท นิมเล็ก. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิษณุโลก: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- สมชาติ กิจยรรยง. (2543). เกมและกิจกรรมผสมผสานเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ซีระป้อมวรรณกรรม.
- สิริชนม์ ปิ่นน้อย. (2542). ผลของการใช้เกมคณิตศาสตร์ในการสอนตามแนวคอมสตรัคติวิสต์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของเด็กวัยอนุบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2523). การศึกษาเรื่องของภาษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อดุลย์ ไทรเล็กทิม. (2528). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก แบบทักษะสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านขี้พ้าหวาย จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อมรรัตน์ คงอุดมสมบูรณ์. (2536). การเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยาก วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยการใช้เกมและแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อรทัย สุนทรกิจวิทยา. (2542). การหาประสิทธิภาพของชุดการสอนวิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อรพรรณ ภิญโญภาพ. (2529). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากแบบทักษะสัมพันธ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2521). คู่มือการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. นครปฐม: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- Carter, Thomas Edward. (1975). Effect of the use of computational games in a club setting on attitude and achievement of Inner City student. **Dissertation Abstracts International**. 36, 3474 – A.

- Good, Carter. V.(1973) **Dictionary of Education**. New York : McGraw Hill.
- Kincaid William Arthur. (1977). A study of the effects on children's attitude and achievement in mathematical games in to the homes by specially trained parents. **Dissertation Abstracts International**. 37, 4197-A.
- Maina, Michael Philip. (1997). Effects of divergent production style initiative game activities on fifth – grade students use of critical thinking skills in physical education. **Dissertation Abstracts International**. Ph.D.dissertation, The Florida State University, United State of America.
- Pinter, Donna D.K. (1977). The effects of an academic games on spelling achievement Of the third grades. **Dissertation Abstracts International**. 2, 710 – A.
- Walling, James Irvin (1977). An experimental study of conditions which effect learning form simulation games in speech communication instruction. **Dissertation Abstracts International**. 37, 6147 – A.

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามปัญหาในการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย

แบบสอบถาม

- เรื่อง ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2547
- คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามโดยทำเครื่องหมาย / ลงใน () ให้ตรงกับความเป็นจริง
- ท่านเคยพบปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2547 หรือไม่
 พบ ไม่พบ
 - เนื้อหาวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องใดที่มีปัญหาในการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด
 ไตรยางค์
 สระ
 คำเป็น คำตาย
 วรรณยุกต์
 มาตราตัวสะกด
 คำ พยางค์ และการประสมคำ
 คำพ้อง
 อักษรควบ
 อักษรนำ
 เครื่องหมายวรรคตอน
 คำมูล คำประสม
 คำนาม
 คำสรรพนาม
 คำกริยา
 คำวิเศษณ์

- () คำบุพบท
- () คำสันธาน
- () คำอุทาน
- () กลุ่มคำและประโยค
- () การประพันธ์หรือยกรอง
- () ลักษณะใจความของประโยค
- () อื่น ๆ (ระบุ)

3. จากปัญหาในข้อที่ 2 ลักษณะปัญหาที่พบเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. จากปัญหาในข้อที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณอย่างยิ่งในความร่วมมือ

ภาคผนวก ข

- แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง
- แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- แบบสอบถามวัดเจตคติทางการเรียนกลุ่มสาระ
การเรียนรู้ภาษาไทย

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กก

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กก เป็นคำที่มี ก ข ฃ ค ฅ ฉ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ตีความ สรุปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กกได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กก ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชั้นเลือก

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กก” ที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ และแสดงท่าทางประกอบ

1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “ปริศนาคำทาย”

2. ชั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “ปริศนาคำทาย” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 ครูไปค้ำให้นักเรียนทาย เช่น ใครเอ่ยเป็นผู้ส่งจดหมายให้กับคนทั่วไป แล้วให้นักเรียนทุกกลุ่ม เขียนคำนั้นลงในกระดาษเปล่าที่แจกให้ ถ้าเขียนถูกต้องจะได้คะแนน คำละ 1 คะแนน

3.1.2 ครูแจกบัตรอักษรให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด พร้อมกระดานป้ายสำลีให้นักเรียนช่วยกันประสมอักษรให้เป็นคำนั้นให้ถูกต้อง กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้อง จะได้คะแนน 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่เสร็จทีหลังจะได้คะแนน 1 คะแนน

3.1.3 นักเรียนทุกคนอ่านคำนั้นพร้อมกัน แล้วเขียนคำที่อ่านลงในกระดาษที่ครูแจกให้ถ้าเขียนถูกต้อง จะได้คะแนน 1 คะแนน

3.1.4 รวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้มากที่สุด เป็นผู้ชนะ

3.1.5 ฝึกกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “ปริศนาคำทาย”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำว่าอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 แผนภูมิเพลงแม่มก

6.2 กระดาษเปล่า

6.3 สีเมจิก

6.4 บัตรอักษร

6.5 ป้ายกระดานสำลี

6.6 เกมปริศนาคำทาย

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม

ข้อ 3.1.3

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

เพลง แม่กก

มาตราแม่กก

ไก่ ไข่ ควาย

ขอระฆังตีตั้งกังวาน

สราญสุขใจ

มาตราแม่กก

ไก่ ไข่ ควาย

ขอระฆังตีตั้งกังวาน

สราญสุขใจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กก

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กก เป็นคำที่มี ก ข ฃ ค ฅ ฆ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กก ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชั้นเลือก

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรอง ที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ แล้วบอกว่ามีคำใดบ้างที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กก

1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “นักไปตัวเก่ง”

2. ชั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “นักไปตัวเก่ง” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 ให้ตัวแทนกลุ่มจับปลาขึ้นมาทีละตัว แล้วไปคำในตัวปลาให้สมาชิกในกลุ่มของตนทาย สมาชิกในกลุ่มเมื่อรู้คำตอบต้องช่วยกันประสมอักษรให้เป็นคำนั้น บนกระดานป้ายสำลี

3.1.2 ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ทุกกลุ่ม ให้เวลากลุ่มละ 3 นาที กลุ่มใดประสมคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.3 ตัวแทนกลุ่มอ่านคำบนกระดานป้ายสำลีของกลุ่มตนเอง แล้วให้เพื่อนทั้งชั้นอ่านตามพร้อมกัน

3.1.4 แข่งขันเขียนคำโดยให้ทั้ง 5 กลุ่ม นั่งล้อมเป็นวงกลม 5 วง ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น เมื่อเริ่มสัญญาณการแข่งขัน ให้นักเรียนทุกคนรีบเขียนคำที่เรียนมาทั้งหมดในวันนี้ ภายในเวลาที่กำหนด การให้คะแนน ถ้าเขียนได้ถูกต้องให้คำละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.5 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “นักไปตัวเก่ง”

4. ชั้นวิเคราะห์

ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “นักไปตัวเก่ง”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 6.1 บทร้อยกรอง
- 6.2 กระดาษเปล่า
- 6.3 ลวดเสียบกระดาษ
- 6.4 กระดาษเทาขาวสำหรับทำรูปปลา
- 6.5 สีเมจิก
- 6.6 ป้ายกระดานสำลีพร้อมบัตรคำ
- 6.7 เกมนักไปตัวเก่ง

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.1

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยกรอง แม่กก

ชีวิตจะมีค่า	เมื่อเกิดมาทำหน้าที่
สร้างสุขประโยชน์มี	เป็นศักดิ์ศรีทุกเวลา
หน้าที่ต่อตนเอง	ต้องรีบเร่งการศึกษา
รักเรียนเพียรค้นคว้า	สร้างปัญญาวิชาชาญ
ฝึกฝนและค้นคิด	ให้ชีวิตเป็นแก่นสาร
ใจสมัครรักการงาน	เป็นพื้นฐานการสร้างตน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแมกก

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแมกก เป็นคำที่มี ก ข ฃ ค ฅ ฆ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแมกก ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแมกก ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแมกก ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชั้นเลือก

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยการแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ช่วยกันเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราแมกก ให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 1 นาที กลุ่มใดเขียนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “วิ่งผลัดเขียนคำ”

2. ชั้นเตรียมการ

แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “วิ่งผลัดเขียนคำ” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 ครูแขวนกระดาษเขียนคำไว้หน้าห้องเรียน 5 แผ่น

3.1.2 แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวตอนห่างจากกระดาษเขียนคำประมาณ 3 เมตร นักเรียนที่อยู่หน้าแถวของแต่ละกลุ่มถือสีเมจิกไว้คนละ 1 แท่ง

3.1.3 เมื่อได้รับสัญญาณการแข่งขัน ครูจะไปคำแล้วให้นักเรียนทุกคนเขียนคำนั้น โดยผู้เล่นที่อยู่หน้าแถวของแต่ละกลุ่มจะรับไปที่กระดาษเขียนคำ แล้วเขียนอักษรลงไป 1 ตัว แล้วให้รีบกลับมาที่แถวของตนส่งสีเมจิกให้เพื่อนนักเรียนคนที่ 2 คนที่ 2 ก็จะต้องรีบออกจากที่ไปเขียนสระหรือพยัญชนะ หรือวรรณยุกต์ก็ได้เพียง 1 ตัว ต่อเติมจากคนแรก ขณะเดียวกันคนที่วิ่งมาเป็นคนแรกก็จะไปต่อท้ายแถวของกลุ่มตน การเล่นจะดำเนินเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ ตนกกว่าผู้เล่นทุกคนจะได้ออกมาเติมอักษรประสมเป็นคำให้สมบูรณ์ตามที่ครูไปคำ กลุ่มที่เขียนได้ถูกต้องและเสร็จก่อนจะได้คะแนนค่าละ 2 คะแนน กลุ่มที่เขียนถูกต้องแต่ช้ากว่าจะได้คะแนนค่าละ 1 คะแนน ดำเนินการเช่นนี้จนครบทุกคน แล้วรวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.4 ให้นักเรียนทุกกลุ่มอ่านคำที่เขียนทั้งหมดพร้อมกัน

3.1.5 ครูแจกกระดาษเปล่าและสีเมจิกให้นักเรียนทุกคนเขียนคำทั้งหมดที่เรียนมาโดยไม่ปรึกษากัน ภายในเวลา 1 นาที แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนแต่ละคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “วิ่งผลัดเขียนคำ”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 กระดาษเปล่า

6.2 กระดาษเทาขาวสำหรับเขียนคำ

6.3 ป้ายสาส์นพร้อมบัตรคำ

- 6.4 สีเมจิกแห่งใหญ่
- 6.5 เกมวิ่งผลัดเขียนคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.3 – 3.1.5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.4

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “ร่ำวงประสมคำ” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 แจกบัตรอักษรและกระดานป้ายคำให้ทุกกลุ่มแล้วให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม ครูเปิดเทปเพลงให้นักเรียนร่ำวง เมื่อเพลงหยุดครูจะไปคำให้นักเรียนท่าย แล้วให้นักเรียนทุกคนช่วยกันประสมคำบนกระดานป้ายคำในกลุ่มของตนเองภายในเวลา 1 นาที ให้ตัวแทนกลุ่มอ่านคำที่ประสมได้ ถ้ากลุ่มใดประสมคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อน จะได้คะแนน 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่ช้ากว่า จะได้คะแนนค่าละ 1 คะแนน ดำเนินการเช่นนี้จนครบทุกคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.2 แจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนทุกคนเพื่อใช้เขียนคำ โดยให้ทุกกลุ่มนั่งล้อมเป็น วงกลม 6 วง เขียนคำที่เรียนทั้งหมดภายในเวลา 1 นาที เมื่อหมดเวลา ให้ตัวแทนกลุ่มเก็บกระดาษแล้วนำไปให้กลุ่มอื่นตรวจ จากบัตรคำที่ติดไว้บนกระดานดำ ผู้ที่เขียนถูกให้คะแนนค่าละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “ร่ำวงประสมคำ”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 6.1 บัตรอักษร
- 6.2 ป้ายกระดานคำ
- 6.3 เทปเพลง
- 6.4 กระดาษเปล่าสำหรับเขียนคำ
- 6.5 เกมร่ำวงประสมคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม

ข้อ 3.1.3

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เพลง แม่กด

กด กด กด รู้จักแม่กดหรือไม่ (ซ้ำ)

เห็น ด สะกดที่ใด

เป็นมาตราไทยแม่กดนะ (ซ้ำ)

จำไว้ซิจ๊ะ มีหลายคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

2. ชั้นเตรียมการ

แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “ใช่หรือไม่” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 ครูจับบัตรคำขึ้นมา 1 บัตร หันด้านหลังของบัตรคำให้นักเรียนทุกกลุ่มแข่งขันทายคำที่ครูถือ โดยให้ตัวแทนกลุ่มจับฉลากตัวเลข กลุ่มใดได้ตัวเลขมากที่สุดจะได้ทายคำโดยนักเรียนจะต้องตั้งคำถาม และมีคำว่าใช่หรือไม่ต่อท้ายเสมอ เช่น คำนี้เป็นคำที่อยู่ในส่วนในของดอกไมใช่หรือไม่ (เกสร) ถ้าทายถูกให้สมาชิกในกลุ่มรีบประสมคำอักษรให้เป็นคำนั้นบนกระดานป้ายสำลี ถ้าถูกต้องจะได้คะแนน 2 คะแนน

3.1.2 ครูจะให้นักเรียนทายคำอื่นต่อไป โดยดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.3 แข่งขันเขียนคำจากบัตรคำอ่าน โดยครูจะชูบัตรคำอ่านให้นักเรียนอ่าน แล้วให้นักเรียนเขียนคำนั้นในกระดาษเปล่า ถ้าเขียนคำได้ถูกต้อง ให้คะแนนค่าละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “ใช่หรือไม่”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 ฉลากตัวเลข 1 – 9 ทำไว้ 5 ชุด

6.2 บัตรอักษร

6.3 กระดาษป้ายสำลี

6.4 บัตรคำอ่าน

6.5 กระดาษเปล่าสำหรับแจกนักเรียน

6.6 เกมใช่หรือไม่

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.3

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “บันทึกคำในลูกกวาด” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 ครูแจกบัตรคำสำหรับเติมพยัญชนะให้นักเรียนทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด

3.1.2 ให้นักเรียนฟังคำไปจากครู แล้วเติมพยัญชนะลงในช่องว่างของบัตรคำ ถ้าเติมได้ถูกต้องให้คะแนนค่าละ 1 คะแนน กลุ่มใดเสร็จก่อนจะได้ 2 คะแนน ครูจะไปคำต่อไป จนครบ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.3 ครูแจกบัตรลูกกวาดให้นักเรียนทุกคน เขียนชื่อกลุ่มของตนเองไว้ด้านหัวหรือท้ายลูกกวาด แล้วให้นักเรียนแข่งขันเขียนคำตามคำบอกของครูลงในบัตรลูกกวาด แล้วรวบรวมบัตรลูกกวาดของนักเรียนทุกคนในกลุ่ม ให้กลุ่มอื่นตรวจ ถ้าเขียนถูกต้องให้ค่าละ 1 คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “บันทึกคำในลูกกวาด”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 แผนภูมิเพลงแมกด

6.2 บัตรคำเขียนเว้นช่องว่างสำหรับเติมพยัญชนะของแต่ละคำ

6.3 สีเมจิก

6.4 บัตรลูกกวาด ทำที่ว่างสำหรับเติมคำ

6.5 กระดาษเปล่า

6.6 เกมบันทึกคำในลูกกวาด

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.3

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.3

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.3

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เพลง แม่กด

กด กด กด รู้จักแม่กดหรือไม่ (ซ้ำ)
เห็น ด สะกดที่ใด
เป็นมาตราไทยแม่กดนะ (ซ้ำ)
จำไว้ซิจ๊ะ มีหลายคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กน

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กน เป็นคำที่มี น ญ ร ล พ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเลือก
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กน” ที่ครูนำมาติดบนกระดาน และแสดงท่าทางประกอบ
 - 1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “ดวงใจพาสุนัข”
2. ขั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “ดวงใจพาสนุก” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 แจกบัตรคำรูปหัวใจที่เขียนคำว่า ดันดาล ให้นักเรียนทุกกลุ่ม โดยนักเรียนทุกคน จะต้องถือส่วนของดวงใจคนละส่วน เมื่อให้สัญญาณการแข่งขัน ให้นักเรียนนำส่วนของดวงใจมาต่อกันให้เป็นคำว่า ดันดาล ภายในเวลา 10 วินาที จึงจะได้คะแนน 1 คะแนน

3.1.2 ครูเก็บบัตรคำรูปดวงใจ แล้วให้นักเรียนทุกคนรีบเขียนคำนั้นลงในกระดาษเปล่าแล้วสลับกันตรวจ รวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม

3.1.3 ให้ทุกกลุ่มแข่งขันแต่งประโยคจากคำข้างต้น ภายในเวลา 1 นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องให้ 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่ช้ากว่าให้ 1 คะแนน

3.1.4 ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ไปจนครบ 9 คำ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “ดวงใจพาสนุก”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำว่าอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 แผนภูมิเพลงแม่กน

6.2 กระดาษเปล่าสำหรับแจกนักเรียน

6.3 บัตรคำรูปหัวใจ ตัดกระดาษเป็นรูปหัวใจ เขียนคำศัพท์แล้วแบ่งออกเป็น 5 ส่วน

6.4 ตัวฉลากตัวเลขตั้งแต่ 0 – 9

6.5 เกมดวงใจพาสนุก

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.3

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.3

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม
ข้อ 3.1.2 – 3.1.4

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เพลง แม่กน

แม่กน แม่กน แม่กน
หนูหนูรู้จักหรือไม่
เห็น น สะกดที่ได้
คือมาตราไทย เรียกแม่กน (ซ้ำ)
จน ขน ปน คน ชน ยน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กน

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กน เป็นคำที่มี น ญ ร ล พ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเลือก
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยแก้วบนกระดานที่ครูนำมาติดและหาคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กนจากบทร้อยแก้วนั้น
 - 1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “โยงอักษรประสมคำ”
2. ขั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “โยงอักษรประสมคำ” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 ให้นักเรียนดูภาพที่แสดงความหมายของคำ แล้วถามว่าเป็นภาพอะไร ถ้าตอบถูกต้องส่งตัวแทนออกมาโยงคำนั้นในแผนภูมิอักษรประสมคำ ถ้าโยงคำได้ถูกต้อง จะได้คะแนน 2 คะแนน

3.1.2 นักเรียนทุกคนเขียนคำนั้นลงบนกระดาษเปล่า ถ้าเขียนถูกต้องได้คะแนนคำละ 1 คะแนน แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม

3.1.3 ทุกกลุ่มแข่งขันแต่งประโยคจากคำดังกล่าว โดยนักเรียนคนแรกของกลุ่มจะแต่งประโยคก่อน เสร็จแล้วส่งกระดาษต่อให้คนที่ 2 แต่งประโยคต่อให้สัมพันธ์กับประโยคแรก แล้วส่งต่อไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน กลุ่มที่เสร็จก่อนและแต่งประโยคได้สัมพันธ์กันจะได้ คะแนนเท่ากับจำนวนนักเรียนในกลุ่ม

3.1.4 ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ จนครบทุกคน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “โยงอักษรประสมคำ”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยแก้วแม่กน

6.1 ภาพแสดงความหมายของคำ

6.2 แผนภูมิอักษรประสมคำ

6.3 กระดาษเปล่า

6.4 สีเมจิก

6.5 เกมโยงอักษรประสมคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.3

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม

ข้อ 3.1.2 – 3.1.3

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์

บทร้อยแก้ว แม่กน

“ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” เมืองไทยได้ชื่อว่าเป็นดินแดนที่มีอาหารอุดมสมบูรณ์ ในน้ำมีปลาเป็นอาหาร ในนามีข้าวเป็นอาหารหลักของคนไทย

ในชนบทสมัยก่อน ปลาเป็นอาหารที่สำคัญ เพราะหาง่าย ที่ไหนมีน้ำที่นั่นย่อมมีปลา เช่น ปลาดุก ปลาดุกเพียน

นอกจากนำปลามาทำอาหาร เช่น ต้ม บั้ง ย่าง ทอดแล้ว คนไทยยังมีภูมิปัญญา นำปลามาทำเป็นอาหารเก็บไว้กินได้นานเป็นปี ได้แก่ ปลาร้า

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กน

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กน เป็นคำที่มี น ญ ร ล พ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเลือก

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนรับบัตรคำจากครู และใบคำให้เพื่อนทายตามความหมายของคำ

1.2 ครูนำภาพทหารให้นักเรียนดู แล้วถามว่าเป็นภาพอะไร เมื่อนักเรียนตอบถูกให้ออกมาหยิบบัตรคำ คำว่าทหาร ชูให้เพื่อนดูและอ่านให้เพื่อนฟัง ให้ดำเนินกิจกรรมนี้จนครบทุกคำพร้อมบอกความหมาย

- 1.3 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “บันไดทายคำ”
2. ชั้นเตรียมการ
 - แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน
3. ชั้นเล่น
 - 3.1 นักเรียนเล่นเกม “บันไดทายคำ” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้
 - 3.1.1 ครูติดบันไดอักษรบนกระดานดำ
 - 3.1.2 เริ่มการแข่งขัน ครูจะไปคำทายแล้วให้นักเรียนทุกกลุ่มจับฉลากตัวเลข กลุ่มใดได้ตัวเลขมากกว่าจะได้ทายคำ ถ้าทายถูกจะได้คะแนน 2 คะแนน โดยครูจะเปิดอักษรทีละตัวจนครบคำ
 - 3.1.3 ครูจะไปคำอื่นต่อไป โดยดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ครบทุกคน
 - 3.1.4 ให้นักเรียนทั้งหมดอ่านคำดังกล่าวพร้อมกัน
 - 3.1.5 ครูปิดบันไดอักษรทุกคำ แล้วให้นักเรียนเขียนคำ ภายในเวลาที่กำหนด เขียนถูกให้ค่าละ 1 คะแนน เสร็จแล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนกลุ่ม
 - 3.1.6 ให้นักเรียนแข่งขันแต่งประโยคจากบันไดอักษร แล้วรวบรวมคะแนนทั้งหมด กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “บันไดทายคำ”
5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำว่าอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 6.1 บันไดอักษรทำจากกระดาษแผ่นใหญ่
- 6.2 กระดาษเปล่าสำหรับเขียนคำ
- 6.3 ฉลากตัวเลข 0 – 9
- 6.4 บันไดทายคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.4 – 3.1.5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.4 – 3.1.5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.6

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กบ

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กบ เป็นคำที่มี บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเลือก
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กบ” ที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ และแสดงท่าทางประกอบ
 - 1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “เขียนกลับสลับอักษร”
2. ขั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “เขียนกลับสลับอักษร” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่น ดังนี้

3.1.1 ครูชูบัตรอักษรปริศนาให้นักเรียนดู แล้วไปคำให้นักเรียนทาย โดยให้แต่ละกลุ่มจับฉลากตัวเลข กลุ่มใดได้ตัวเลขมากที่สุดจะได้ตอบก่อน ถ้าตอบถูกจะได้คะแนน 2 คะแนน เสร็จแล้วครูจะให้บัตรอักษรปริศนากับนักเรียนที่ตอบถูกนำไปติดบนแผ่นป้ายวงกลมตามตำแหน่งที่บอกไว้

3.1.2 ให้ทุกกลุ่มแข่งขันประสมอักษรจากบัตรอักษรปริศนานั้นให้เป็นคำที่มีความหมายบนกระดานป้ายสำลี กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้อง จะได้ 2 คะแนน กลุ่มที่ถูกต้องแต่ช้ากว่าจะได้ 1 คะแนน

3.1.3 ให้นักเรียนทุกคนอ่านคำนั้นพร้อมกัน แล้วดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ

3.1.4 นักเรียนทุกคนเขียนคำจากบัตรอักษรปริศนาให้เป็นคำที่ถูกต้อง โดยเขียนใส่กระดาษเปล่า แล้วสลับกันตรวจ รวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “เขียนกลับสลับอักษร”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 6.1 แผนภูมิเพลงแม่กบ
- 6.2 แผ่นป้ายวงกลม
- 6.3 บัตรอักษรแยก พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
- 6.4 กระดานป้ายสำลี
- 6.5 กระดาษเปล่า
- 6.6 ฉลากตัวเลข 0 – 9 ทำไว้ 5 ชุด
- 6.7 เกมเขียนกลับสลับอักษร

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.4

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.4

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

เพลง แม่กบ

มาตราแม่กบ	มาตราแม่กบ
หนูรู้ไหม	หนูรู้ไหม
คือคำที่มี บ สะกด (ซ้ำ)	
ลองบอกซิ	ลองบอกซิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กบ

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กบ เป็นคำที่มี บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชั้นเลือก
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรองที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ
 - 1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “ต่อปลาหาคำ”
2. ชั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “ต่อปลาหาคำ” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ทั้ง 2 กลุ่ม จะได้รับคำในชิ้นส่วนของตัวปลาเหมือนกันและผู้เล่นจะได้รูปตัวปลาที่ตัดเป็นส่วน ๆ ไปคนละ 1 ส่วน เริ่มการแข่งขัน นักเรียนจะเอาชิ้นส่วนที่แต่ละคนได้รับเดินหาคู่ของตนที่อยู่กลุ่มเดียวกันให้เร็วที่สุด โดยประกบรูปปลาให้เข้ากันสนิท คู่ใดต่อคำได้แล้ว ให้รีบไปเขียนคำนั้นบนกระดานดำ แล้ววางคำที่ต่อไว้บนโต๊ะของกลุ่มตน

3.1.2 นักเรียนแต่ละคู่ บอกความหมายของคำในรูปตัวปลาที่ต่อได้ที่ละคู่

3.1.3 ครูเก็บปลาทั้งหมดกลับคืนมา แล้วให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม แข่งขันเขียนคำตามคำบอกใบ้ของครู เช่น คำนี้เป็นสารอาหารจำพวกแป้งและน้ำตาล (คาร์โบไฮเดรต) นักเรียนทุกคนก็จะเขียนคำว่า คาร์โบไฮเดรต ลงกระดาษ ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้จนครบทุกคำ แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.1.4 ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม นำคำทั้งหมดมาแต่งเป็นเรื่องสั้น ๆ โดยนักเรียนทุกคนจะต้องเขียนประโยคคนละหนึ่งประโยคต่อกันไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน ภายในเวลาที่กำหนด กลุ่มใดแต่งเรื่องได้ดีที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “ต่อปลาหาคำ”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำว่าอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยกรองแม่กบ

6.2 กระดาษสีตัดเป็นรูปปลา (ควรใช้สีเดียวกัน) เขียนคำศัพท์บนรูปตัวปลา แล้วตัดตัวปลาออกเป็น 2 ส่วน การตัดแยกตัวปลาแต่ละตัว ควรแบ่งส่วนไม่ให้ซ้ำกัน ทำไว้ 2 ชุด

6.3 กระดาษเปล่าแจกให้นักเรียนทุกคน

6.4 เกมต่อปลาหาคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมข้อ 3.1.1 – 3.1.4

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยกรอง แม่กบ

สุภาพเป็นบุคคล	เขาเป็นลพบุรี
อพยพมาอยู่นี้	ต่อไปนี้โคลงกลมา
ชาติก่อนเขาทำมาป	กรรมจึงสาปแข่งหนักหนา
เกิดใหม่หลายภพมา	ชดใช้คำทำกรรมเวร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กบ

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กบ เป็นคำที่มี บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชั้นเลือก

- 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยแก้วที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ
- 1.2 นักเรียนเลือกเกมในการเรียน โดยเลือกเกม “งูใหญ่ใส่อักษร”

2. ชั้นเตรียมการ

แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

3. ชั้นเล่น

3.1 นักเรียนเล่นเกม “งูใหญ่ใส่อักษร” โดยมีลำดับขั้นตอนในการเล่นดังนี้

3.1.1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน แล้วแจกงูใหญ่ใส่อักษรให้นักเรียนทุกคน

3.1.2 ครูไปคำ แล้วให้นักเรียนทุกคนรีบเติมอักษรในช่องว่างของตัวงูตามความหมายของคำที่ครูไปจนครบ

3.1.3 นักเรียนสลับกันตรวจ จากคำเฉลยของครูบนกระดานดำ แล้วรวบรวมคะแนนของนักเรียนทุกคนเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

3.1.4 ให้นักเรียนอ่านคำในตัวงูพร้อม ๆ กัน เรียงจากคำที่หนึ่งจนถึงคำสุดท้าย

3.1.5 ให้นักเรียนทุกกลุ่มนั่งเป็นวงกลม 3 วง แล้วนำคำจากตัวงูทั้งหมดมาแข่งขันแต่งประโยคต่อกันให้เป็นเรื่องสั้น ๆ ภายในเวลา 3 นาที กลุ่มใดแต่งเรื่องได้ดีที่สุด เป็นผู้ชนะ

4. ชั้นวิเคราะห์

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม “งูใหญ่ใส่อักษร”

5. ชั้นสรุป

นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่เรียนมาทั้งหมด ว่ามีคำว่าอะไรบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยแก้วแม่กบ

6.2 วาดงูใหญ่ใส่กระดาษสี แล้วแบ่งออกเป็นช่องเล็ก ๆ สำหรับใส่อักษรให้เท่ากับจำนวนตัวอักษรแต่ละคำ เสร็จแล้วเขียนหมายเลขกำกับ แล้วเว้นช่องว่างให้เติมอักษร

6.3 กระดาษเปล่าแจกให้ทุกกลุ่ม กลุ่มละ 1 แผ่น

6.4 เกมงูใหญ่ใส่อักษร

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมข้อ 3.1.2 – 3.1.5

- 7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม
ข้อ 3.1.2 – 3.1.5
- 7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล
 - 7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม
 - 7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน
 - 7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

บทร้อยแก้ว แม่กบ

สมภพมีรูปร่างอัปลักษณ์ เขาเคารพป้าอุปมาแต่ป้าอุปมาชอบสาปแช่งเขา สมภพจึงหนีไปเสพยาเสพติด เขาติดจนอมแงม ต่อมาเขาหายสาบสูญชาวบ้านบอกว่า เขาอพยพไปอยู่กรุงเทพ เขาชอบดูภาพยนตร์ งานอดิเรกของเขาคือ การวาดภาพหรือวาดรูป ต่อมาเขาเลิกเสพยาและหนีไปทำอาชีพวาดภาพ จนได้รับรางวัลมากมาย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กก

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กก เป็นคำที่มี ก ข ฃ ค ฅ ฆ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กก ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กก” ที่ครูนำมาติดบนกระดานดำและแสดงท่าทางประกอบ
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กก ในเนื้อเพลง
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูนำคำที่สะกดด้วยมาตราแมกกในเนื้อเพลงมาแต่ง
ประโยค

3. ชั้นอ่านและแจกลูกคำ

นักเรียนอ่านแจกลูกและสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราแมกก ในเนื้อเพลง
และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ พยัคฆ์ เทคโนโลยี สุนัข ประมุข โรคภัย โชคดี พญานาค
และวิหค

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด “แมกก” คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแมกก
ที่เรียนมา และร้องเพลง “แมกก” อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 แผนภูมิเพลงแมกก

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของ
นักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่
1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม
การเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

เพลง แม่กก

มาตราแม่กก

ไก่ ไช้ ควาย

ขอระฆังตีตั้งกังวาน

สรณสุขใจ

มาตราแม่กก

ไก่ ไช้ ควาย

ขอระฆังตีตั้งกังวาน

สรณสุขใจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กก

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กก เป็นคำที่มี ก ข ฃ ค ฅ ฆ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กก ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรองที่ครูนำมาติดบนกระดาน
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กกในบทร้อยกรอง
2. ขั้นอ่านประโยค

ครูนำคำดังกล่าวมาแต่งประโยคให้นักเรียนอ่าน

3. ชั้นอ่านและแจกลูกคำ

นักเรียนอ่านแจกลูกและสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ก ในบท ร้อยกรองและคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ ยุคสมัย อุปสรรค มรรคนายก บริจาค เครื่องคิด เลข เมฆฝน ความสุข และมรรค

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด “แม่ก” คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ก ที่เรียนมา และอ่านบทร้อยกรองอีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยกรองแม่ก

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของ นักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรม การเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยกรอง แม่กก

ชีวิตจะมีค่า	เมื่อเกิดมาทำหน้าที่
สร้างสุขประโยชน์มี	เป็นศักดิ์ศรีทุกเวลา
หน้าที่ต่อตนเอง	ต้องรีบเร่งการศึกษา
รักเรียนเพียรค้นคว้า	สร้างปัญญาวิชาชาญ
ฝึกฝนและค้นคิด	ให้ชีวิตเป็นแก่นสาร
ใจสมัครรักการงาน	เป็นพื้นฐานการสร้างตน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กก

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กก เป็นคำที่มี ก ข ฃ ค ฅ ฉ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน ก สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กก ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กก ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน ช่วยกันเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กก ให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 1 นาที กลุ่มใดเขียนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

1.2 นักเรียนอ่านคำที่ช่วยกันเขียนในกลุ่มและของเพื่อน

2. **ชั้นอ่านประโยค**
ครูนำคำในข้อ 1.2 มาแต่งประโยคและให้นักเรียนอ่านประโยค
3. **ชั้นอ่านและแจกลูกคำ**
นักเรียนอ่านแจกลูกและสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กก ได้แก่ ประโยค บริโภค วิบโยค พรอค อุปโภค เบรก มัคคุเทศก์ อารบิก
4. **ชั้นสร้างคำใหม่**
นักเรียนสร้างคำใหม่ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด “แม่กก” คนละ 5 คำ
5. **ชั้นแต่งประโยค**
 - 5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค
 - 5.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กก ที่เรียนมา

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 6.1 กระดาษเปล่าสำหรับแจกนักเรียน
- 6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

- 7.1 **วิธีวัด**
 - 7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5
 - 7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5
 - 7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5
- 7.2 **เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
 - 7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม
 - 7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน
 - 7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กด

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กด เป็นคำที่มี จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ด ต ถ ท ธ ค ษ ส ตร รถ รท ชร เป็นตัวสะกดและอ่านออกเสียงเหมือน ด สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กด ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชื่นอ่านคำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กด” ที่ครูนำมาติดบนกระดาน และแสดงท่าทางประกอบ

1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กดในเนื้อเพลง

2. ชื่นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งขึ้นโดยนำคำมาจากข้อ 1.2

3. ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กต จากเนื้อเพลง และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ เกษตร เมตร คติพจน์ เพชร บาดร ลีลาศ รถยนต์ และโทรทัศน์

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กต คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค และทำแบบฝึกหัด

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กต ที่เรียนมา และร้องเพลง “แม่กต” อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 เพลง “แม่กต”

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

เพลง แม่กต

คต งต มต รู้จักแม่กตหรือไม่ (ซ้ำ)
เห็น ต สะกตที่ใด
เป็นมาตราไทยแม่กตนะ (ซ้ำ)
จำไว้ซิจ๊ะ มีหลายคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กด

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กด เป็นคำที่มี จ ฉ ช ซ ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ด ต ฎ ท ฐ ศ ษ ส ตร รถ รท ชร เป็นตัวสะกดและอ่านออกเสียงเหมือน ด สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กด ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นักเรียนอ่านบัตรคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดมาตราแม่กดที่ครูนำมาติดบนกระดาน
 - 1.2 นักเรียนบอกความหมายของคำที่ครูนำมาติดบนกระดานโดยใช้พจนานุกรม
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูนำมาแต่งประโยคโดยนำคำมาจากข้อ 1.1

3. ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดมาตราแม่ กกดจากบัตรคำบนกระดาน และครูนำมาเพิ่มเติมได้แก่ สังเกต ผลิต ชีวิต วิทยาศาสตร์ มิตร สามารถ บัตร และลิตร

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด ที่เรียนมา

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บัตรคำ

6.2 พจนานุกรม

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กด

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กด เป็นคำที่มี จ ฉ ช ซ ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ด ด
ถ ท ษ ศ ษ ส ตร รถ รท ชร เป็นตัวสะกดและอ่านออกเสียงเหมือน ด สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็น
สำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตรา
ตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดใน
มาตราตัวสะกดแม่กด ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กด ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรองที่ครูนำมาติดบนกระดาน
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กดในบทร้อยกรอง
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งขึ้นโดยนำคำมาจากข้อ 1.2
3. ขั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กต จากบทร้อยกรอง และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ใหม่ ได้แก่ ทุจจริต รสชาติ รหัส มัชยัสถ์ อุบัติเหตุ ลงโทษ วิเศษ และอิทธิพล

4. ชั้นสร้างคำ

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กต คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค และทำแบบฝึกหัด

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กต ที่เรียนมา และอ่านบทร้อยกรอง อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยกรองแม่กต

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยกรอง แม่กต

เป็นมนุษย์ ยกใจให้สูงเลิศ
สิ่งประเสริฐนั่นคือ ความซื่อสัตย์
แม้อยึดมั่นไว้ในมนัส
จะป้องปัดสรรพภัยในโลกา
ซื่อต่อตนต่อเวลาต่อหน้าที่
คนเช่นนี้ประเทศชาติปรารถนา
เสียชีพอย่าเสียสัตย์ขาดวาจา
เป็นคาถาศักดิ์สิทธิ์เตือนจิตเอย

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กน

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กน เป็นคำที่มี น ญ ร ล พ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กน” และแสดงท่าทางประกอบ
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กนในเนื้อเพลง
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งขึ้นโดยนำคำมาจากข้อ 1.2

3. ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน จากเนื้อเพลง และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ ขอบคุณ กาญจนบุรี อาหาร เจริญ ธนาคาร คนพาล สหกรณ์ และเกี๋ยกุล

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน ที่เรียนมา และร้องเพลง “แม่กน” อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 แผนภูมิเพลง “แม่กน”

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

เพลง แม่กน

แม่กน แม่กน แม่กน
หนูหนูรู้จักหรือไม่
เห็น น สะกดที่ได้
คือมาตราไทย เรียกแม่กน (ซ้ำ)
จน ขน ปน คน ชน ยน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กน

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กน เป็นคำที่มี น ญ ร ล พ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ตีความ สรุปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านเขียนและคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยแก้วที่ครูนำมาติดบนกระดาน
 - 1.2 นักเรียนช่วยกันหาคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน
 - 1.3 นักเรียนอ่านคำที่หาได้และค้นความหมายจากพจนานุกรม
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งโดยนำคำมาจากข้อ 1.3

3. ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน จากบทร้อยแก้ว และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ อาหาร มอญ พสกนิกร อาจารย์ ปริมาณ กล้าหาญ บังเอิญ และทหาร

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน

ที่เรียนมา

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยแก้ว

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยแก้ว แม่กน

“ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” เมืองไทยได้ชื่อว่าเป็นดินแดนที่มีอาหารอุดมสมบูรณ์ ในน้ำมีปลาเป็นอาหาร ในนามีข้าวเป็นอาหารหลักของคนไทย

ในชนบทสมัยก่อน ปลาเป็นอาหารที่สำคัญ เพราะหาง่าย ที่ไหนมีน้ำที่นั่นย่อมมีปลา เช่น ปลาดุก ปลาดตะเพียน

นอกจากนำปลามาทำอาหาร เช่น ต้ม บึ่ง ย่าง ทอดแล้ว คนไทยยังมีภูมิปัญญา นำปลามาทำเป็นอาหารเก็บไว้กินได้นานเป็นปี ได้แก่ ปลาร้า

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กน

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กน เป็นคำที่มี น ญ ร ล พ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น

2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้

3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชื่นอ่านคำ

1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนรับบัตรคำจากครู 8 คน คนละ 1 ใบ โดยออกมาไปให้เพื่อนทายความหมายของคำ

1.2 ครูนำบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพทั้ง 8 คำให้นักเรียนทุกคนอ่าน และนักเรียนค้นความหมายจากพจนานุกรมอีกครั้ง

2. **ชั้นอ่านประโยค**
นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งโดยนำคำมาจากข้อ 1.3
3. **ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ**
นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน จากบัตรคำ และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ หมั่นเพียร กาลเวลา น้ำตาล ทมิฬ การงาน มารดา เณร และสุพรรณ
4. **ชั้นสร้างคำใหม่**
นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน คนละ 5 คำ
5. **ชั้นแต่งประโยค**
 - 5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค
 - 5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กน ที่เรียนมา

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 6.1 บัตรคำและบัตรภาพแสดงความหมาย
- 6.2 พจนานุกรม

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

- 7.1 **วิธีวัด**
 - 7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5
 - 7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5
 - 7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5
- 7.2 **เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
 - 7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม
 - 7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน
 - 7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กบ

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กบ เป็นคำที่มี บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรูปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่าน คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนร้องเพลง “แม่กบ” บนกระดานและแสดงท่าทางประกอบ
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กบในเนื้อเพลง
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งขึ้นโดยนำคำมาจากข้อ 1.2

3. ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ จากเนื้อเพลง และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ สัปดาห์ รูปภาพ กรุงเทพ ลพบุรี นพรัตน์ อัดภาพ อาชีพ และโลก

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ ที่เรียนมา และร้องเพลง “แม่กบ” อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 เพลง “แม่กบ”

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

เพลง แม่กบ

มาตราแม่กบ	มาตราแม่กบ
หนูรู้ไหม	หนูรู้ไหม
คือคำที่มี บ สะกด (ซ้ำ)	
ลองบอกซิ	ลองบอกซิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กบ

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กบ เป็นคำที่มี บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ตีความ สรุปความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่าน คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรองที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กบจากบทร้อยกรอง
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งขึ้นโดยนำคำมาจากข้อ 1.2

3. ชั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ จากบทร้อยกรอง และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ สมภพ ไมโครเวฟ สภาพ ประชาธิปไตย สापแข่ง เคารพ อพยพ และงานศพ

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ ที่เรียนมา อ่านบทร้อยกรอง อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยกรอง

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนชั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยกรอง แม่กบ

สุภาพเป็นบุคคล	เขาเป็นลพบุรี
อพยพมาอยู่นี้	ต่อไปนี้ไซคลาภมา
ชาติก่อนเขาทำบาป	กรรมจึงสาปแข่งหนักหนา
เกิดใหม่หลายภพมา	ชดใช้ค่าทำกรรมเวร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุม

กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อแผน ตัวสะกดในมาตราแม่กบ

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดในมาตราแม่กบ เป็นคำที่มี บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด และอ่านออกเสียงเหมือน บ สะกด

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- 2.2 เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ อ่านจับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 3.1 นักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง และสามารถบอกความหมายของคำได้
- 3.2 นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 3.3 นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่าน คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่กบ ได้ถูกต้อง

4. สาระการเรียนรู้

มาตราตัวสะกดแม่กบ ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นอ่านคำ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนอ่านบทร้อยแก้วที่ครูนำมาติดบนกระดานดำ
 - 1.2 นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กบจากบทร้อยแก้ว
2. ขั้นอ่านประโยค

นักเรียนอ่านประโยคที่ครูแต่งขึ้นโดยนำคำมาจากข้อ 1.2
3. ขั้นอ่านแจกลูกสะกดคำ

นักเรียนอ่านแจกลูก สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ จากบทร้อยแก้ว และคำที่ครูนำมาเพิ่มเติม ได้แก่ นิพพาน ชิวภาพ มีลาภ สรูป บุปผา ไทรศัพท์ ยาเสพติด และพิภพ

4. ชั้นสร้างคำใหม่

นักเรียนสร้างคำใหม่ที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ คนละ 5 คำ

5. ชั้นแต่งประโยค

5.1 นักเรียนนำคำที่สร้างใหม่มาแต่งประโยค

5.2 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กบ ที่เรียนมา อ่านบทร้อยแก้ว อีกครั้ง

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

6.1 บทร้อยแก้วแม่กบ

6.2 บัตรคำ

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

7.1 วิธีวัด

7.1.1 วัดจากความรู้ ความเข้าใจในการอ่าน การเขียน การตอบคำถาม ของนักเรียนตามกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นที่ 1 - 5

7.1.2 วัดจากการทำงานกลุ่มของนักเรียน ตามกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นที่ 1 - 5

7.1.3 วัดจากทักษะกระบวนการอ่าน ตามกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นที่ 1 - 5

7.2 เครื่องมือวัด / เกณฑ์การวัดและประเมินผล

7.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมและเกณฑ์การให้คะแนนการทำงานกลุ่ม

7.2.2 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกระบวนการอ่าน

7.2.3 แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

บทร้อยแก้ว แม่กบ

สมภพมีรูปร่างอัปลักษณ์ เขาเคารพบิดาบุปผาแต่บิดาบุปผาชอบสาปแช่งเขา สมภพจึงหนีไปเสพยาเสพติด เขาติดจนงอมแงม ต่อมาเขาหายสาบสูญชาวบ้านบอกว่า เขาอพยพไปอยู่กรุงเทพฯ เขาชอบดูภาพยนตร์ งานอดิเรกของเขาคือ การวาดภาพหรือวาดรูป ต่อมาเขาเลิกเสพยาและหนีไปทำอาชีพวาดภาพ จนได้รับรางวัลมากมาย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

คำที่สะกดด้วยมาตราแม็กก ไม่ตรงตามมาตรา

พยัคฆ์	เครื่องคิดเลข
เทคโนโลยี	เมฆฝน
สุนัข	ความสุข
ประมุข	ประโยชน์
โรคภัย	บริโภคน
โชคดี	วิปโยค
พญานาค	มรรค
วิหค	พรรค
ยุคสมัย	อุปโภค
อุปสรรค	เบรก
มรรคนายก	มัคคุเทศก์
บริจาด	ฮารบิค

คำที่สะกดด้วยมาตราแม่กต ไม่ตรงตามมาตรา

เกษตร	มิตร
เมตร	สามารถ
คติพจน์	บัตร
เพชร	ลิตร
บาตร	ทุงวิตร
ลีลาศ	รสชาติ
รถยนต์	รหัส
โทรทัศน์	มัชยัสถ์
สังเกต	อุบัติเหตุ
ผลิต	ลงโทษ
ชีวิต	วิเศษ
วิทยาศาสตร์	อิทธิพล

คำที่สะกดด้วยมาตราแม่กน ไม่ตรงตามมาตรา

ขอบคุณ	ปริมาณ
กาญจนบุรี	กล้าหาญ
อาหาร	บังเอิญ
เจริญ	ทหาร
ธนาคาร	หมั้นเพียร
คนพาล	กาลเวลา
สหกรณ์	น้ำตาล
เกี๋ยกู่	ทมิฬ
อาหาร	การงาน
มอญ	มารดา
พสกนิกร	เนร
อาจารย์	สุพรรณ

คำที่สะกดด้วยมาตราแม่กบ ไม่ตรงตามมาตรา

สัปดาห์	สาปแช่ง
รูปภาพ	เคารพ
กรุงเทพ	อพยพ
ลพบุรี	งานศพ
นพรัตน์	นิพพาน
อัตภาพ	ชีวภาพ
อาชีพ	มีลาภ
โลก	สรุป
สมภาพ	บุปผา
ไมโครเวฟ	โทรศัพท์
สภาพ	ยาเสพติด
ประชาธิปไตย	พิภพ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่อง การเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนพิจารณาข้อความแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมายกากบาททับอักษรหน้าคำที่เขียนถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

- | | | | | |
|----|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. | ก. พยัมค์ | ข. พยัคค์ | ค. พยัขม์ | ง. พยัมข์ |
| 2. | ก. ประมุค | ข. ประมุข | ค. ประมุค | ง. ประมุข |
| 3. | ก. ผลิต | ข. ผลิต | ค. ผลิต | ง. ผลิต |
| 4. | ก. วิเสษ | ข. วิเศษ | ค. วิเสต | ง. วิเศต |
| 5. | ก. น้ำตาน | ข. น้ำตาณ | ค. น้ำตาร | ง. น้ำตาล |
| 6. | ก. ธนาคาร | ข. ธนาคาล | ค. ธนาคาณ | ง. ธนาคาญ |
| 7. | ก. งานศบ | ข. งานศพ | ค. งานศพ | ง. งานศบ |
| 8. | ก. อาซิบ | ข. อาซิป | ค. อาซัพ | ง. อาซัพ |

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนพิจารณาข้อความแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมายกากบาททับอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้องตามหลักการอ่านและความหมายที่กำหนด

- | | | | | | |
|-----|----------|-----------|-----------|-----------|----|
| 9. | สุ - นัค | หมายถึง | หมา | | |
| | ก. สุนัค | ข. สุนัข | ค. สุนค | ง. สุนข์ | |
| 10. | วิ - หก | หมายถึง | นก | | |
| | ก. วิหค | ข. วิหข | ค. วิหค | ง. วิหฆ | |
| 11. | สา - มาด | หมายถึง | เชี่ยวชาญ | ทำได้ | |
| | ก. สามาด | ข. สามารถ | ค. สามารถ | ง. สามาถร | |
| 12. | กะ - เสต | หมายถึง | ที่ดิน | ทุ่ง | นา |
| | ก. เกษตร | ข. กะเชตร | ค. เกษตร | ง. เกษรด | |

13. อุ - บัด - ตี - เหด หมายถึง เหตุที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้คาดหมาย
 ก. อุบัติเหตุเหต ข. อุบัติเหตุ ค. อุบัติเหตุ ง. อุบัติเหตุ
14. จะ - เริน หมายถึง เต็มโต งอกงาม มากขึ้น
 ก. จเจริญ ข. เจริณ ค. เจริณ ง. เจริญ
15. มาน - ดา หมายถึง แม่
 ก. มานดา ข. มาลดา ค. มารดา ง. มาณดา
16. บุป - ผา หมายถึง ดอกไม้
 ก. บุปผา ข. บุปผา ค. บุปผา ง. บุปผา

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาททับอักษรหน้าคำตอบที่เขียนผิด

17. ก. เครื่องคิดเลข ข. วิหค ค. ความสุข ง. บริจาค
18. ก. ไชกดี ข. อารบิค ค. ประมุข ง. โรคภัย
19. ก. โทรทัศน์ ข. ลงโทษ ค. รถยนต์ ง. อิทธิพล
20. ก. มอน ข. อาจารย์ ค. การงาน ง. กาลเวลา
21. ก. ขอบคุณ ข. เณร ค. ภาพยนตร์ ง. ทหาร
22. ก. หมั้นเพียน ข. เกื้อกูล ค. กล้าหาญ ง. คนพาล
23. ก. ยาเสพติด ข. ประชาธิปไตย ค. กรุงเทพฯ ง. โทรศัพท์
24. ก. อาหาร ข. เพรช ค. บาดร ง. ทูจจริต

ตอนที่ 4 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาททับอักษรหน้าคำตอบที่นักเรียนเห็นว่าทุกตัวที่สุตเพียงข้อเดียว

25. วิปโยค อ่านว่า
- ก. วิป - โยก ข. วิป - ปอ - โยก
- ค. วิ - ปะ - โยก ง. วิป - ปะ - โยก

34. นพรัตน์ อ่านว่า
- ก. นบ - รัต ข. นะ - พระ - รัต
ค. นบ - พระ - รัต - ตะ - นะ ง. นบ - พระ - รัต
35. รูปภาพ อ่านว่า
- ก. รุ - ปะ - พาบ ข. รูป - พาบ
ค. รูป - ถ่าย ง. รูป - ร่าง
36. ชีวภาพ อ่านว่า
- ก. ชี - วะ - พาบ ข. ชี - วะ - พาบ
ค. ชี - วิต - พาบ ง. ชีว - พาบ
37. นิพพาน อ่านว่า
- ก. นิ - พาน ข. นิ - พระ - พาน
ค. นิบ - พาน ง. นิบ - พระ - พาน
38. อพยพ อ่านว่า
- ก. อบ - ยบ ข. อบ - พระ - ยบ
ค. อะ - พระ - ยบ ง. อบ - พา - ยบ
39. สรูป อ่านว่า
- ก. สะ - หรบ ข. สะ - หรูป
ค. สะ - หมาน ง. สะ - รัม
40. พิภพ อ่านว่า
- ก. พิ - บัด ข. พิ - พบ
ค. พิ - เศษ ง. พิ - พาด

แบบสอบถามวัดเจตคติทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อสอบถามความรู้สึกและความคิดของนักเรียนที่มีต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านความสำคัญและคุณประโยชน์ ขอให้ นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้ออย่างละเอียดและพิจารณาให้รอบคอบก่อนแล้วจึง ตัดสินใจเลือกตอบ
2. การตอบแบบสอบถาม ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด คำตอบของนักเรียนไม่มีผลต่อการ เรียนของนักเรียนแต่อย่างใด
3. วิธีตอบแบบสอบถามในข้อความหนึ่ง ๆ จะมีช่องว่างให้นักเรียนเลือกตอบ 1 ช่อง คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง / เห็นด้วย / ไม่แน่ใจ / ไม่เห็นด้วย / ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เมื่อ นักเรียนอ่านข้อความแล้วคิดจะเลือกตอบในช่องใด ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง นั้น ๆ

ตัวอย่าง

ข้อ	คามรู้สึกและความคิด ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
0	นักเรียนตั้งใจเรียนวิชาภาษาไทย		✓			
00	นักเรียนทำกิจกรรมภาษาไทยเมื่อครู บังคับ					✓✓

คำอธิบาย

จากตัวอย่างในข้อ (0) แสดงว่านักเรียนอ่านข้อความแล้วมีความรู้สึกที่เห็นด้วยกับ
ข้อความนั้น

จากตัวอย่างในข้อ (00) แสดงว่านักเรียนอ่านข้อความแล้วมีความรู้ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับ
ข้อความนั้น

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อ ข้อใดตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด
โดยให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น ๆ เพียงช่องเดียว

ข้อ	ความรู้สึกและความคิด ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1	กิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในเวลาเรียน ภาษาไทยให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน					
2	ความรู้ที่ได้จากการเรียนภาษาไทย สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
3	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่น่าเรียน					
4	นักเรียนต้องการให้เวลาหมดเร็ว ๆ ใน เวลาเรียนภาษาไทยแต่ละครั้ง					
5	นักเรียนอยากเรียนวิชาอื่นแทนวิชา ภาษาไทย					
6	เนื้อเรื่องในวิชาภาษาไทยน่าสนใจ					
7	คนไทยควรใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง ทั้ง การฟัง พูด อ่านและเขียน					
8	เมื่อถึงเวลาเรียนภาษาไทยนักเรียน รู้สึกไม่อยากเรียน					
9	นักเรียนเรียนภาษาไทยด้วยความ สนุกสนาน					
10	นักเรียนจะรู้สึกง่วงนอนทุกครั้งใน ขณะที่เรียนภาษาไทย					
11	วิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนได้พูด ได้ แสดงออก					
12	วิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนได้พูด ได้ แสดงออก					
13	การเรียนวิชาภาษาไทยทำให้เกิด ความเครียดเพราะต้องขบคิดปัญหา ตลอดเวลา					
14	การเรียนวิชาภาษาไทยทำให้เสียเวลา มาก					

ข้อ	ความรู้สึกและความคิด ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
15	เมื่อได้ยินคนพูดหรือใช้ภาษาไทยไม่ถูกต้อง นักเรียนต้องการที่จะแก้ไขให้ถูกต้อง					
16	กิจกรรมกลุ่มในเวลาเรียนภาษาไทยไม่น่าในเข้าร่วม					
17	นักเรียนไม่เคยอ่านหนังสือเรียนวิชาภาษาไทยที่จะเรียนมาล่วงหน้า					
18	ในหนังสือเรียนภาษาไทยมีเรื่องที่นักเรียนต้องอ่านมากเกินไป					
19	การเรียนภาษาไทยให้ประโยชน์แก่นักเรียนมาก					
20	นักเรียนได้รับความรู้และความเพลิดเพลินเมื่ออ่านเรื่องในหนังสือเรียนวิชาภาษาไทย					

มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ภาคผนวก ค

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์

ชื่อ - สกุล	นายพรชพล ดัดพิณ
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2517
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 10/3 หมู่ 1 ตำบลบ้านชี อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี 15180
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนพระวรสาร ตำบลบางพิง อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2528	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทองคั้ง
พ.ศ. 2531	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระวรสาร
พ.ศ. 2536	ระดับอนุปริญญา วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี
พ.ศ. 2543	ค.บ. (การประถมศึกษา) สถาบันราชภัฏอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี
พ.ศ. 2550	ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี