

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอรายละเอียดตามหัวข้อดังต่อไปนี้

หลักสูตรวิชาภาษาไทย

การเขียนสะกดคำ

ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

ความหมายของการเขียนสะกดคำ

ความมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำ

ประเภทของการเขียนสะกดคำ

สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

หลักการแก้การเขียนสะกดคำผิด

ข้อสังเกตในการประวิสรรชนีย์ และไม่ประวิสรรชนีย์

ข้อสังเกตในการใช้สระ ใ-, ไ-, อัย, ไ-ย

ข้อสังเกตในการใช้เครื่องหมายทัณฑฆาตหรือตัวการันต์

คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

องค์ประกอบที่ช่วยให้การเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

ความสำคัญของการร่วมมือ

ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

รูปแบบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ขั้นตอนในการสอนแบบการเรียนรู้โดยการร่วมมือ

ความแตกต่างระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิม

สาเหตุที่วิธีสอนแบบร่วมมือได้ผลดีกว่าแบบเก่า

บทบาทของครู

บทบาทของนักเรียน

บทบาทของผู้ปกครองและชุมชน

ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ข้อดีของการเรียนรู้โดยการร่วมมือ

การเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

เกมกับการพัฒนาการเด็ก

องค์ประกอบของเทคนิคการแข่งขันเป็นทีม

การเตรียมการในการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดนักเรียนเข้าทีม

การแนะนำเกี่ยวกับเกม

การคิดคะแนนให้ทีม

การประกาศผลและสิ้นสุดการแข่งขัน

ประโยชน์ของเกมประกอบการสอนภาษาไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการแข่งขันเป็นทีม

หลักสูตรวิชาภาษาไทย

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ได้กำหนดจุดประสงค์ของการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2535, หน้า 7)

1. มีทักษะในการฟัง พูด อ่านและเขียน โดยมีความรู้ความเข้าใจหลักเกณฑ์อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา
2. สามารถใช้ภาษาติดต่อสื่อสารทั้งการรับและถ่ายทอดความรู้ต่อนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผล
3. สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล ตลอดจนสามารถใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์ได้

4. มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่านและใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชน และแหล่งความรู้อื่นๆ

5. สามารถใช้ประสบการณ์จากการเรียนภาษาไทยมาช่วยในการคิด ตัดสินใจ แก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่างๆ อย่างมีเหตุผล

6. มีความรู้ ความเข้าใจและเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาไทยและวรรณคดีทั้งในด้านวัฒนธรรมประจำชาติและการสร้างเสริมความงามในชีวิต

สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การเรียนการสอนภาษาไทยมีจุดประสงค์เฉพาะ โดยสรุปได้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2535, หน้า 11-13)

1. การฟัง เข้าใจเรื่องที่ฟัง สามารถจับใจความสำคัญ คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง มีความชื่นชมต่อภาษาไทยและใช้ทักษะการฟังในการเพิ่มพูนความรู้ ความคิด มีนิสัยและมารยาทที่ดีในการฟัง หาความรู้และความบันเทิงจากเรื่องที่ฟังได้

2. การพูด มีความสามารถในการลำดับเหตุการณ์ วิพากษ์วิจารณ์ สรุปความ มีทักษะในการพูดสนทนา เล่าเรื่อง รายงาน อภิปรายและบรรยายความรู้สึกรู้สึก พูดสื่อความได้ชัดเจนถูกต้องและคล่องแคล่ว มีความชื่นชมต่อภาษาไทย มีมารยาทและบุคลิกภาพที่ดีและใช้ทักษะการพูดเพื่อความบันเทิงต่างๆ

3. การอ่าน มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การอ่านและสามารถนำไปใช้อ่านคำใหม่ ๆ ได้ มีทักษะในการอ่านในใจและอ่านออกเสียงได้ถูกต้องคล่องแคล่วรวดเร็ว สามารถจับใจความสำคัญ คิดเชิงวิจารณ์และวิเคราะห์ใจความสำคัญ ปฏิบัติตนจนเป็นนิสัยที่ดีในการอ่าน การใช้พจนานุกรม การเลือก การใช้ การเก็บรักษาหนังสือและการใช้ห้องสมุดในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และความเพลิดเพลินในยามว่างและรักการอ่าน

4. การเขียน เพื่อให้มีทักษะในการเขียน เขียนได้ถูกต้อง รวดเร็ว เป็นระเบียบสวยงามและสื่อความได้ เขียนอย่างมีรูปแบบได้ สามารถคิดลำดับเหตุการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เขียน เขียนแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดอย่างเสรีและเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ มีนิสัยที่ดีในการเขียน รักการเขียนและนำการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จะเห็นได้ว่าการเรียนภาษาไทยตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) มิได้มุ่งหวังให้อ่านออกเขียนได้ในระยะที่เรียนอยู่ในโรงเรียนเท่านั้น แต่เน้นสัมฤทธิ์ผลของทักษะการเข้าใจภาษาคือการฟัง การอ่านและทักษะการใช้ภาษา คือการพูดและการเขียน จนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อความคิด ความเข้าใจ รักการอ่าน แสวงหาความรู้และมีเหตุผล เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นแนวการสอนจึงต้องใช้วิธีการต่างๆ ดังนี้

1. ฝึกทักษะทั้ง 4 ให้สัมพันธ์กับความคิดและการใช้ภาษา โดยจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกัน และสัมพันธ์กับการใช้ภาษาที่จำเป็นในชีวิตของผู้เรียนด้วย

2. ฝึกให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองให้มากที่สุด โดยใช้หลักเกณฑ์ที่ได้เรียนมาเป็น เครื่องมือการเรียนรู้ค่าและความรู้ใหม่ทางภาษา ผู้สอนควรเป็นเพียงผู้คอยแนะนำชี้ทางให้

3. ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ โดยใช้สื่อการเรียน ตัวอย่างที่ชัดเจนและฝึกฝนใช้ภาษา ตามหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ดีกว่าการให้ท่องจำ

4. ให้ฝึกฝนอยู่เสมอ โดยจัดกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดที่น่าสนใจและสนุกสนาน

5. ฝึกผู้เรียนให้เป็นคนช่างสังเกตภาษาไทยที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น ในหนังสือและ สื่อมวลชนต่าง ๆ เพื่อเปรียบเทียบให้ความคิดกว้างขวางขึ้น

6. การสร้างเจตคติที่ดีและถูกต้องในการเรียนภาษาไทยและวรรณคดีให้แก่ผู้เรียน โดยฝึก ให้ผู้เรียนมีนิสัยชอบสังเกตเกี่ยวกับภาษา ชอบสะสมรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับภาษา เช่น การใช้ ภาษาในลักษณะต่าง ๆ บทร้อยกรองที่ไพเราะ สุภาษิต คำนวนภาษา ฯลฯ

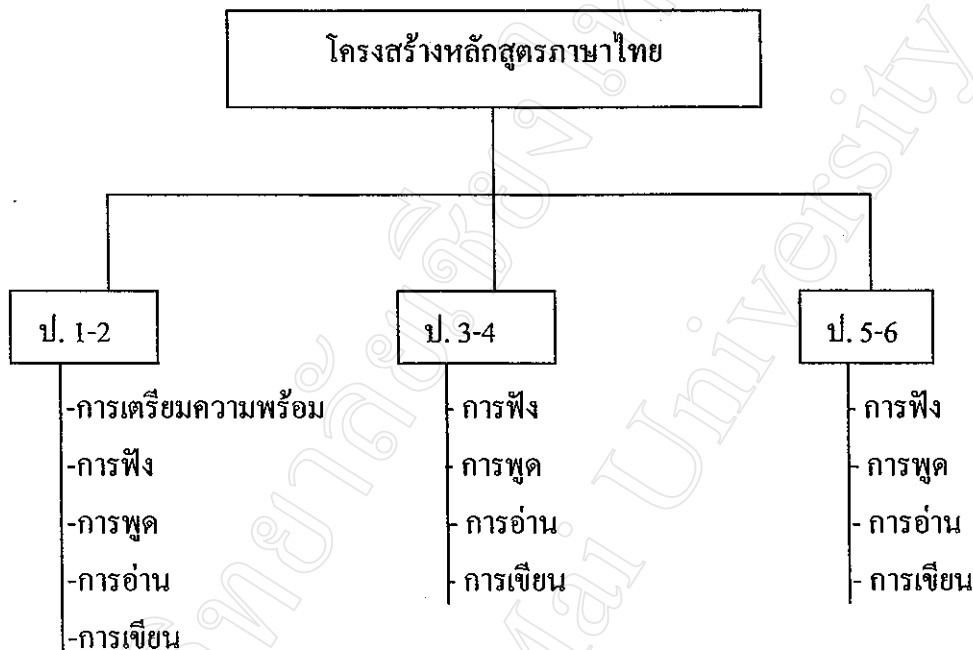
7. เมื่อผู้เรียนมีข้อบกพร่อง ต้องสำรวจจุดบกพร่องที่แท้จริงเพื่อคิดสอนซ่อมเสริมให้ถูกต้อง และเหมาะสม

8. ให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างที่ดีทางภาษา เพราะการเรียนภาษาด้วยการเลียนแบบ ผู้สอน ต้องเป็นตัวอย่างที่ดีทางภาษาให้แก่ผู้เรียนและมีลักษณะนิสัยที่เอื้ออำนวยต่อการสอนภาษาให้ได้ ผลดี เช่น พูดยาไพเราะอ่อนหวาน ช่างคิด ช่างสังเกต จดจำสิ่งที่จะนำไปเป็นตัวอย่างทางภาษา ให้แก่เด็ก เป็นต้น

9. ต้องประเมินความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียนทุกระยะ ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักประเมิน ความก้าวหน้าของตัวเองด้วย (กรมวิชาการ, 2524, หน้า 15-16)

โครงสร้างหลักสูตรภาษาไทย

หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ได้กำหนด
โครงสร้างเนื้อหาหลักสูตรภาษาไทยไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2534, หน้า 10)



การเขียนสะกดคำ

ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งของการเขียน เพราะนักเรียนต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อนจึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้านักเรียนเขียนสะกดคำไม่ได้ นักเรียนจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่นและไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ กล่าวคือสื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเขียนเป็นอย่างยิ่ง นักเรียนควรได้รับการฝึกเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเมื่อเริ่มเขียนคำ เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน

สมพร มั่นตะสูตร (2526, หน้า 37) ได้ให้ความเห็นว่า “การสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในการวางรากฐานของการเรียน เด็ก ๆ จำเป็นต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงจะเขียนเป็นเรื่องเป็นราวได้ ”

นิตยา กาญจนะวรรณ (2528, หน้า 29) กล่าวถึงความสำคัญของตัวสะกดว่าหมายรวมถึงตัวอักษรทุก ๆ ตัวในคำแต่ละคำ

วรรณิ โสมประยูร (2533, หน้า 489) กล่าวถึงการเขียนสะกดคำว่าการเขียนสะกดคำเป็นรากฐานที่สำคัญของการเขียน ซึ่งผู้เขียนจำเป็นต้องรู้หลักต่าง ๆ เพื่อช่วยให้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและทำให้การสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ

ในด้านการสื่อความหมายนั้น อัจจิมา เกิดผล (2533, หน้า 73) ได้แสดงความคิดเห็นพอสรุปได้ว่าปัจจัยที่มีความสำคัญมากในการสื่อความหมายให้ตรงกับความต้องการก็คือการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง การเขียนสะกดคำจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเขียน ถ้าเขียนผิดความหมายก็จะเปลี่ยนไปและก่อให้เกิดความเข้าใจผิดได้ การเขียนสะกดถูกต้องช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสารได้รวดเร็ว ตัวสะกดในที่นี้หมายถึงตัวอักษรทุก ๆ ตัวในคำแต่ละคำที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน

ทิพวรรณ นามแก้ว (2535, หน้า 17) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนคำ และสรุปได้ว่าการสะกดคำเป็นแขนงหนึ่งของการเขียน เป็นพื้นฐานของการศึกษาทุกระดับชั้นและทุกสาขาวิชา การสอนเขียนสะกดคำเป็นวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์ของการเรียงลำดับของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดให้ถูกต้องเพื่อจะได้ออกเสียงได้ชัดเจนและเขียนคำนั้นได้ถูกต้องและมีกระบวนการเรียนคือเรียนรู้คำ ฝึกออกเสียงคำ เรียนรู้ความสัมพันธ์ของตัวอักษรกับเสียง จำรูปร่างของคำและจำลำดับอักษรในคำนั้น ๆ ได้

สุปราณี คาราฉาย (2535, หน้า 221) กล่าวถึงการเขียนหนังสือผิดว่าทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพ เพราะการเขียนสะกดคำหรือข้อความผิดทำให้การสื่อความหมายผิดไปจากเจตนาหรือความต้องการของผู้เรียน เช่นเดียวกับในการเขียนหนังสือ การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ถ้าสะกดผิดความหมายของคำจะเปลี่ยนไป ผู้อ่านจะเข้าใจความหมายต่างจากที่ผู้เขียนต้องการหรือไม่เข้าใจความหมายเลย ทำให้สื่อความกันไม่ได้ เช่น จันรักกระเป่าใบนี้กับจันลักกระเป่าใบนี้ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความไม่เอาใจใส่ ไม่ระมัดระวังในการใช้ภาษาของผู้เขียน บ่งบอกถึงระดับสติปัญญาและระดับการศึกษาของผู้เขียน ทั้งยังอาจทำให้ผู้อ่านหมดศรัทธาในตัวผู้เขียนและงานเขียนลงได้ เนื่องจากการสะกดคำได้ถูกต้องเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ข้อเขียนต่าง ๆ น่าอ่าน ถ้ามีคำสะกดผิดอยู่ ข้อเขียนจะด้อยคุณค่าลง

ประทีป แสงเปี่ยมสุข (2538, หน้า 54) กล่าวถึงตัวสะกดว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ข้อเขียนต่าง ๆ น่าอ่าน หากงานเขียนหรือข้อเขียนใด ๆ ก็ตามมีคำที่สะกดผิดอยู่ด้วยก็จะทำให้ข้อเขียนที่ดีมีคุณค่าน้อยลง

ดังนั้นนักเรียนควรพยายามสะกดคำให้ถูกต้อง ทั้งนี้เพราะการสะกดคำมีความสำคัญต่อการสื่อสาร ถ้าสะกดคำผิดความหมายอาจผิดไป เช่น ถ้าเขียนว่าที่นี้มีนกหลายพัน ดังนั้นข้อความนี้หมายความว่า ที่นี้มีนกจำนวนมาก แต่ถ้าเขียนว่าที่นี้มีนกหลายพันรู้ ข้อความนี้หมายความว่า ที่นี้มีนกหลายชนิด (กรมวิชาการ, 2542, หน้า 28-29)

จะเห็นได้ว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญและจะต้องให้นักเรียนสนใจที่จะเรียน พร้อมทั้งให้นักเรียนได้ฝึกฝน จึงต้องใช้กิจกรรมหลาย ๆ อย่างเพื่อให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินจดจำคำต่าง ๆ ได้อย่างแม่นยำและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าเขียนสะกดคำผิดจะทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไป ทำให้สื่อสารกันไม่ตรงความหมาย ดังนั้นครูจำเป็นต้องรู้หลักการเขียนสะกดคำ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

ความหมายของการเขียนสะกดคำ

ราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 (2525, หน้า 784) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำไว้ในพจนานุกรมว่า สะกด (ก) หมายถึงเขียนหรือบอกตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำ

นิตยา กาญจนะวรรณ (2528, หน้า 29) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำ หมายถึงตัวอักษรทุก ๆ ตัวในคำแต่ละคำ

Webster (Dictionary, 1981, p. 2190) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำคือศิลปะหรือกลวิธีในการจัดอักษรต่าง ๆ ให้เป็นคำโดยเรียงพยัญชนะ สระ ได้ถูกต้อง

สมศักดิ์ สิ้นธุระเวช (2529, หน้า 59) กล่าวถึงการเขียนสะกดคำไว้ว่าการเขียนสะกดคำ หมายถึงความสามารถในการเขียนพยัญชนะ สระ ได้อย่างถูกต้องในการเขียนคำต่าง ๆ

บันลือ พลฤกษ์วัน (2533, หน้า 115) ให้ความหมายไว้ว่าการสะกดคำคือการสอนให้เด็กรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับตัวอักษรภายใต้คำหนึ่ง ๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้อย่างชัดเจนและเขียนคำนั้นได้อย่างถูกต้อง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543, หน้า 35) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำไว้ว่าการสะกดคำ หมายถึงการเขียนหรือบอกตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำ

จากความหมายข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงความสามารถในการเขียนเรียงลำดับอักษร ได้แก่พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์ได้ถูกต้องตามหลักพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง เพื่อความมีประสิทธิภาพในการสื่อสารกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

ความมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำในชั้นประถมศึกษา ซึ่ง สมศักดิ์ สิ้นธุระเวช (2529, หน้า 49-50) ได้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ได้รู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เพื่อช่วยให้เด็กเขียนเป็นเรื่องเป็นราวต่าง ๆ ได้
2. ช่วยให้ได้รู้จักสะกดคำต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้คำต่าง ๆ ได้กว้างขวางขึ้น
4. ช่วยให้เด็กค้นคว้า และคิดหาคำตอบใหม่ ๆ ตามที่เด็กต้องการ

การสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในด้านภาษาเขียน ทั้งนี้เพราะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายที่ถูกต้องจากเรื่องราวต่าง ๆ ได้

ในการสอนเขียนสะกดคำ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2524, หน้า 49-50) ได้เสนอแนะกระบวนการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนเห็นคำ
2. ให้นักเรียนได้ยินการออกเสียงคำที่ชัดเจนถูกต้อง
3. ให้นักเรียนฝึกออกเสียงคำที่จะเขียนให้ชัดเจนถูกต้อง
4. ให้นักเรียนรู้ความหมาย และการใช้คำนั้น
5. ให้นักเรียนเขียนคำ

สมศักดิ์ สนิทระเวชญ์ (2529, หน้า 64-65) ได้เสนอแนะการดำเนินการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

วิธีการสอน แบ่งออกเป็นลำดับขั้นดังนี้

1. ขั้นเลือกคำ คราวละ 8-10 คำ
2. ขั้นให้รู้จักคำ
 - 2.1 ให้ความหมาย ขั้นนี้ใช้ในวิธีการอภิปรายมีพจนานุกรมประกอบ
 - 2.2 ให้สะกดคำ
 - 2.3 ให้นำคำไปใช้
 - 2.4 กิจกรรมเพิ่มเติม

นอกจากให้นำคำไปใช้แล้ว ยังอาจให้นักเรียนทำกิจกรรมต่อไปนี้

- 2.4.1 ให้รวบรวมคำศัพท์ไว้ในสมุด เรียบเรียงไว้เป็นหมวดหมู่ เช่น เรียงลำดับตามพยัญชนะ เรียงตามความหมาย
- 2.4.2 หาประโยค หรือข้อความสั้น ๆ มาให้เติมศัพท์
- 2.4.3 เขียนรายงานคำที่มักสะกดผิด
- 2.4.4 ฝึกการเขียนเรียงความ แล้วให้ใช้พจนานุกรม ตรวจสอบตัวสะกดการันต์ของตนเองหรือของเพื่อน
- 2.4.5 แข่งขันการเขียนสะกดคำบนกระดานดำ

3. ขั้นตอนทดสอบ

3.1 ให้สะกิดคำเหล่านั้น

3.2 ให้บอกความหมายของคำเหล่านั้น

3.3 ให้นำคำเหล่านั้นไปแต่งประโยค

3.4 ให้เขียนคำเหล่านั้นตามที่ครูบอก

ประเภทของการเขียนสะกิดคำผิด

ความสามารถในการเขียนสะกิดคำได้ถูกต้องนั้นโดยทั่วไปหมายถึง ความสามารถในการเรียงพยัญชนะ สระ ได้ถูกต้อง ในการเขียนคำต่าง ๆ ตามพจนานุกรมของแต่ละภาษา แต่ภาษาไทยเป็นภาษาที่มีวรรณยุกต์และตัวการันต์ จึงมีลักษณะแตกต่างไปจากภาษาอังกฤษและภาษาอื่น ๆ ปัญหาในการเขียนสะกิดการันต์คำในภาษาไทยจึงยุ่งยากและซับซ้อนมาก

สมศักดิ์ สีนธุระเวช (2529, หน้า 60-61) ได้ให้ข้อเสนอแนะประเภทการเขียนผิดดังนี้

ที่	ประเภท	คำถูก	คำผิด
1	ผิดทั้งคำ คือ ผิดหลายแห่งในคำเดียวกัน	ไอศกรีม, อาถรรพ์	ไอศกรีม, ไอศกรีม, อาถรรพ์, อาถัน
2	ผิดที่เสียงสั้น เสียงยาว	หียบหย่ง, อุปาทาน	หียบโฮย่ง, อุปาทาน
3	ผิดที่รูปวรรณยุกต์	โน้ต, เค้ก	โน้ต, เค้ก, เค้ก
4	ผิดที่ตัวสะกด	พิสวาส, พุทธชาด	พิสวาท, พิสวาท, พุทธชาด
5	ผิดที่ ร, ล และ วรรณ (ร หัน)	คลุมเครือ, รุ่มร่าม บรรทัด, บันได	คลุมเคลือ, รุ่มล่าม, บันทัด, บรรได, บรรได, บันได
6	ผิดที่การตัดหรือเติมพยัญชนะ	บุคลิกภาพ พรรณนา ทูปพลภาพ	บุคลิกภาพ, พรรณา ทุพลภาพ
7	ผิดที่การใช้ ไอ, โอ, อัย, ไอย	ลำไย ละเมียดละไม อุปมาอุปไมย	ลำไย, ละเมียดละมัย อุปมาอุปมัย
8	ผิดที่ตัวการันต์	ปรารมภ์ อานิสงส์	ปรารมย์, ปรารมภ์, อานิสงษ์, อานิสงส์
9	ผิดที่พยัญชนะต้น	ชมพู, ชมพู๋, ภาคภูมิ	ชมภู, ชมภู๋, ภาคภูมิ

สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม (2520, หน้า 160-162) ได้ให้ความเห็นร่วมกันเกี่ยวกับสาเหตุการเขียนสะกดคำผิดและได้เสนอแนะการฝึกสะกดคำดังนี้

1. สะกดผิดเพราะความเลินเล่อ

1.1 เด็กที่เขียนเลินเล่อและอ่านไม่เก่ง ครูควรฝึกด้านการอ่านให้ก่อนแล้วจึงฝึกเขียนโดยให้เขียนสัมพันธ์กับเรื่องที่อ่าน

1.2 เลินเล่อแต่อ่านเก่ง ครูต้องให้เด็กเข้าใจว่าการสื่อความคิดจะมีประสิทธิภาพดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการเขียนสะกดคำด้วย

2. สะกดคำผิดเพราะไม่ชอบอ่าน เด็กที่ไม่ชอบอ่านมักจะขาดความสังเกตและอีกทั้งยังขาดประสบการณ์ ควรแก้ไขด้วยการหาหนังสือดี ๆ ที่นอกเหนือจากตำราเรียนมาให้อ่านหรือฝึกให้ใช้พจนานุกรมเมื่อสงสัยเรื่องการสะกดคำ

3. สะกดผิดเพราะแยกเสียงไม่ดี อาจมีความบกพร่องทางด้านการฟัง ควรแก้ไขด้วยการเน้นทักษะการฟัง

4. สะกดผิดเพราะส่ายตาไม่ดี เนื่องจากเป็นคำที่คล้ายคลึงกัน เช่น กาน กานต์ ควรแก้ไขด้วยการฝึกจำแนกเสียง ฝึกสังเกตตัวสะกดอย่างละเอียด ถ้าไม่ดีขึ้นอาจฝึกโดยใช้วิธีนิ้วลากหรือสัมผัสไปตามตัวอักษร จนกระทั่งจำตัวสะกดได้ นอกจากนั้นควรฝึกเพิ่มเติมโดยให้ฝึกการเขียนสะกดคำในรูปประโยค เพื่ออธิบายความหมายหรือการให้เขียนเล่าเรื่องและเมื่อนักเรียนมีทักษะพอสมควรแล้วก็จะอาจจะลดขั้นตอนขั้นแรกคือให้เขียนสะกดโดยไม่ต้องใช้การสัมผัสแต่ใช้มองด้วยสายตาจนเกิดความเคยชินที่เพียงพอ

5. สะกดผิดเพราะขาดหลักเกณฑ์ทางภาษาที่ถูกต้อง จึงควรได้รับการแก้ไขด้วยการอธิบายหลักเกณฑ์นั้น ๆ ให้เข้าใจก่อนการเขียนสะกดคำ

นิตยา กาญจนะวรรณ (2528, หน้า 29-33) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่สำคัญหลายประการของการเขียนสะกดคำผิด ดังนี้คือ

1. มีแนวเทียบผิด

2. เขียนตามเสียงผันวรรณยุกต์ไม่เป็น ข้อผิดพลาดเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับอักษรต่ำเท่านั้น เพราะคำที่มีอักษรต่ำนั้นไม่ต้องมีไม้ตรีกำกับก็มีเสียงตรีได้ เช่น โนะ, โมะ หรือมีไม้โทกำกับก็มีเสียงตรีได้ เช่น โน้ต, น้อต

3. ความสับสนเรื่อง ร เรือ กับ ล ลิง หรือจะพูดง่าย ๆ ก็คือ คนออกเสียง ร เรือ ไม่ชัด ก็เขียนอะไรเป็น ล ลิง ไปหมด เช่น “ก้วยเตี๋ยราดหน้า” จึงกลายเป็น “ก้วยเตี๋ยลาดหน้า”

การเขียนสะกดคำผิคนับว่าเป็นปัญหาใหญ่ เพราะการเขียนสะกดคำผิเป็นเครื่องบ่งบอกว่าผู้นั้นไม่สนใจในการใช้ภาษา เพราะฉะนั้นทุกคนควรระมัดระวังในเรื่องการเขียนสะกดคำผิให้น้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้ คำบางคำเราเคยเขียนถูกมาแล้วแต่พอนาน ๆ ไป หรือบางครั้งบางคราวเรากลับเขียนผิดอีก ที่เป็นเช่นนี้เพราะสาเหตุหลายประการ ซึ่ง สุริวงค์ พงศ์ไพบูลย์ (2534, หน้า 290-298) ได้แยกกล่าวเป็นข้อ ๆ โดยสรุปได้ดังนี้

1. เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายของคำ

คำในภาษาไทยเรามีเสียงตรงกันมากแต่สะกดการันต์ต่างกันและมีความหมายต่างกัน เมื่อเป็นเช่นนี้อาจจะทำให้ผิในเรื่องสะกดการันต์ได้ง่าย ถ้าหากจำแต่เสียงโดยไม่ได้พิจารณาถึงความหมายเฉพาะของคำแต่ละคำนั้น เช่น มีเสียง พัน เสียงเดียว อาจเขียนเป็น พัน พรรณ พันธุ์ พันธุ์ ภัณฑ์ พรรค์ เหล่านี้เป็นต้น ซึ่งแต่ละคำมีความหมายต่างกัน หากใครไม่เคยได้ยินคำว่าครุภัณฑ์และไม่ทราบความหมายของคำนี้มาก่อน อาจเขียนผิเป็น ครุพันธุ์หรือครุพันธุ์ ก็ได้ คำที่เขียนผิบ่อย ๆ เช่น

บิณฑบาต มักเขียนผิเป็น บิณฑบาตร เบญจเพส มักเขียนผิเป็น เบญจเพศ
ทะเลสาบ มักเขียนผิเป็น ทะเลสาป เลือกสรร มักเขียนผิเป็น เลือกสรรค

2. เขียนผิดเพราะใช้แนวเทียบผิ

คำบางคำเมื่อจะเขียนเราไม่มั่นใจเรามักจะเทียบเคียงกับคำอื่น ๆ ซึ่งเคยรู้มาแล้วเป็นอย่างดี วิธีการเช่นนี้เป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้เขียนหนังสือผิ เพราะคำบางคำมีความหมายหรือรูปศัพท์ ตลอดจนภาษาต่างกันจะใช้กฎอันเดียวกันไม่ได้ คำพวกนี้จึงควรพิจารณาจดจำเป็นคำ ๆ ไป เช่น

เรามักเขียน สัງวาล ผิเป็น สัງวาลย์ เพราะเรานำไปเทียบกับ มาลย์
หรือเขียน อานิสงส์ ผิเป็น อานิสงษ์ เพราะเรานำไปเทียบกับ พระสงฆ์
หรือเขียน โอกาส ผิเป็น โอกาส เพราะเรานำไปเทียบกับ อากาศ
หรือเขียน ดอกจัน ผิเป็น ดอกจันทร์ เพราะเรานำไปเทียบกับ วันจันทร์

3. เขียนผิดเพราะออกเสียงผิ

คำบางคำบางคนออกเสียงไม่ตรงหรือออกเสียงไม่ชัด เลยติดนิสัยเมื่อเขียนจึงผิด้วย แต่คำบางคำคนส่วนมากออกเสียงอย่างหนึ่งซึ่งไม่ตรงกับรูปที่เขียนตามพจนานุกรม พวกหลังนี้นับว่าเป็นสิ่งยากแก่การแก้ไข อาจจะถือว่าเป็นเพราะพจนานุกรมรักษาลักษณะการอ่านไม่เอื้อเพื่อต่อผู้ใช้ภาษาก็ได้ เช่น เรามักเขียน หมหยักสก ผิเป็น หมหยักโส เพราะเราออกเสียงเป็น หม-หยัก-โส หรือเขียน เครื่องราง ผิเป็น เครื่องราง เพราะเราออกเสียงเป็น เครื่อง-ราง หรือเขียน เงินทรงง่าย ผิเป็น เงิน-ทค-ลง-ง่าย หรือเขียนพรรณนา ผิเป็น พรรณา เพราะเราออกเสียงเป็น พัน-ระ-นา

4. เขียนผิดเพราะมีประสบการณ์ผิด

คือเคยเห็นคำนั้น ๆ มาจนเคยชินและเป็นคำที่ใช้กันผิดเสมอจนจำได้ติดตา อาจจะเห็นจากหนังสือพิมพ์หรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ เช่น ในบัตรเชิญ ประกาศโฆษณา แจ้งความ ฯลฯ ควรจะได้ฝึกการพิจารณา อย่าใช้ตามโดยไม่ได้ศึกษาความจริง เช่น เรามักเขียน อนุญาต ผิดเป็น อนุญาต หรือเขียน เกร็ดความรู้ ผิดเป็น เก็ดความรู้ หรือเขียน ศิริยะ ผิดเป็น ศรียะ หรือเขียน รสชาติ ผิดเป็น รสชาติ

5. เขียนผิด เพราะไม่รู้หลักภาษา

หลักภาษานับเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการเรียนภาษา การที่จะเรียนโดยไม่รู้ตัวหลักนั้น ย่อมเป็นไปได้ แต่เนื่องจากหลักภาษาไทยมีข้อยกเว้นมากมาย จึงควรจะได้ตระหนักในข้อนี้ โดยเฉพาะการเขียน เช่น หลักการเขียนวิสรรชนีย์ หลักการใช้อำ อัม อัม หลักการเขียนภาษาอังกฤษในภาษาไทย เป็นต้น

จากสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำผิดมีสาเหตุมาจากตัวครูผู้สอน ตัวนักเรียนและวิธีการสอน ดังนั้นครูผู้สอนจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้องโดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

หลักการแก้การสะกดคำผิด

สมศักดิ์ สันธุระเวช (2529, หน้า 66) เสนอแนะหลักการแก้การสะกดคำผิดดังนี้คือ

1. การแก้การเขียนสะกดผิดจะใช้วิธีเดียวแก้ไขไม่ได้ ควรใช้หลายวิธี
2. การทำความเข้าใจกันระหว่างครูและนักเรียน ครูต้องเรียกเด็กที่เขียนคำผิดคล้าย ๆ กันมา และบอกกล่าวเป็นส่วนตัวเสียก่อนการลงมือแก้
3. เมื่อเด็กได้ลงมือแก้ ควรให้เด็กทราบดีว่าตนดีขึ้นเพียงใดและดีขึ้นเท่าไร

นอกจากนี้ DeHaven (อ้างใน อนุชิต ประวัติสมบูรณ์, 2539, หน้า 12) ยังได้เสนอแนะแนวทางแก้ไขการเขียนสะกดผิดโดยวิธีต่อไปนี้

1. ฟังและออกเสียงให้ถูก
2. ให้เทคนิคการจำแบบขบวนการช่วยจำอย่างมีระบบ (Mnemonic aids เช่น A balloon is like a ball. เพราะมักเขียนผิดเป็น baloon)
3. ฝึกการสังเกตคำ จำภาพและรูปคำ (Visual Memory) เพราะความสามารถในการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ขึ้นอยู่กับการจำสิ่งที่มองเห็นด้วย
4. เรียนรู้ความหมายของคำ และฝึกเขียนคำเข้าประโยค
5. เปรียบเทียบคำเป็นคู่ เช่น beer-bear

ข้อสังเกตในการประและไมประวิสรรชนีย์

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2542, หน้า 32-33) ได้ให้ข้อสังเกตในการประและไมประวิสรรชนีย์ ดังนี้คือ

1. คำไทยแท้ที่ออกเสียง อะ ทั้งเต็มมาตราและไม่เต็มมาตรา เมื่อเขียนเราต้องประวิสรรชนีย์

ชื่อผลไม้ เช่น มะม่วง มะดัน มะนาว มะขาม มะยม

ชื่อสัตว์ เช่น กระเจิง จระเข้ ตะกวด ตะมั่ง ตะลง (งู)กะปะ ตะขาบ

ชื่อวัตถุ เช่น กระดาน ตะกร้า ตะโพน กระโถน กะทาย กะคัง ชะลอม กระดุก

กิริยาอาการ เช่น ปะ ฉะ ระ กระโดด กระโจน ตะโกน กระแทก กะดก คะมำ ละลาย ละเอียด สะพาย สะงัก สะโงก สะดุ้ง ละล้าละลัก

ลักษณะ เช่น กระดุ้งกระด้าง กระเตาะกระเตาะ ชะมุกชะมอม สะบัดสะบั้ง ตะกุกตะกัก กระปรีกระเปร่า ทรนง ทะมัดทะแมง พะเอิบพะยาบ พะว้าพะวัง พะรุงพะรัง สะเปะสะปะ สะโอดสะอง ละเอียด

ความรู้สึก เช่น สะอิดสะเอียน สะทกสะท้าน กระดากอาย

ยกเว้นคำไทยบางคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น ณ ธ ชชี ทแก๊ว ทนาย อนึ่ง พนักงานฯลฯ

2. คำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤต เมื่อต้องการออกเสียงพยางค์ท้ายของคำเป็นเสียงอะ ให้ประวิสรรชนีย์ เช่น พระ ลักษณะ ศิลปะ สาธารณะ หิมะ ทักษะ ขณะ

3. คำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตที่พยางค์หน้าออกเสียงกระ ตระ ประ ในภาษาไทยให้ประวิสรรชนีย์ เช่น กระษัย ตระกูล ประโยชน์ ประวัติ ประสาท ประภาศ ประการ

4. คำที่ไม่ทราบที่มาแน่นอน ถ้าออกเสียง อะ ให้ประวิสรรชนีย์ เช่น กะละมัง โพระดก พะโล้ กะหลาป้า สะระแห่น สะระตะ (สรตะ ก็เขียน) สะวี๊ดสะว้าด จะละเมียด

5. คำที่มาจากภาษาเขมรมีพยัญชนะต้น 2 ตัวซ้อนกัน ในภาษาไทยอ่านพยัญชนะตัวหน้าเป็น อะ ไม่ต้องประวิสรรชนีย์ เช่น จรวด จรูญ จรวย ผจัญ ผทม ผงม สลา ขโมย ขนง ขนบ ขนาบ ขนาน ถนน ถนนม สมอง

6. คำสองพยางค์ที่ออกเสียงแบบอักษรนำ พยางค์แรกก็ออกเสียง อะ ไม่ต้องประวิสรรชนีย์ เช่น กนก ขนาน ขยะ จรัส ฉลาด เสมอ สละ สลาย สวิง แต่ก็มักเว้นคำ กะรัต

7. คำที่ทับศัพท์ภาษาอังกฤษอาจประ หรือไมประวิสรรชนีย์ ให้ถือตามแนวโน้มเขียนกันมา เช่น เยอรมัน สวิส อเมริกา สวีต ไอศกรีม ไปสเตอร์ อะมิบา อะลูมิเนียม อะตอม

ข้อสังเกตในการใช้ ใ-, ไ-, อัย, ไ-ย

ศาสตราจารย์ (2538, หน้า 135-136) ได้ให้ข้อสังเกตในการใช้สระ ใ-, ไ-, อัย, ไ-ย ดังต่อไปนี้คือ

เสียง ไอ ใช้ได้ 4 อย่าง แต่ละอย่างมีวิธีใช้ดังนี้

1. การใช้ ใ- สระ ใ- (ไม่มีวรรณ) ใช้กับคำ 20 คำ ดังนี้

ผู้ใหญหาผ้าไหม	ให้ตะไกรไ้คล้องคอ
ไฟใจเอาใส่ห่อ	มีหลงไหลใครขอคู
จะใคร่ลงเรือใบ	ดูน้ำใสและปลาปู
ตั้งใจอยู่ในตู้	มิใช่อยู่ได้ตั้งเตียง
บ้าไปถือโยบัว	หุดามัวมาใกล้เคียง
เล่าท่องอย่าละเลียง	ยี่สิบม้วนจำจงดี

2. การใช้ ไ- สระ ไ- (ไม่มีวรรณ) ใช้กับคำลักษณะดังต่อไปนี้

1) คำไทยที่นอกเหนือจากคำที่ใช้ ใ- (ไม่มีวรรณ) ดังตัวอย่าง

ไกล ร้องไห้ ใจไหม ไนกรอด้าย ปลาไน น้ำไหล เหลวไหล ตะไคร่น้ำ ตะไคร้ ใส่ไค้
ตะไบ ได้จุคไฟ ไค สักคไค ไฟ ไย (ท่าไม) ไยไฟ ไยดี หยากไย ลำไย ลำไ้ รือไร
ชายไหว อร์ไท ไยบุญแจ ไย (ข้อข้องใจ)

2) คำภาษาต่างประเทศที่ไทยรับเข้ามาใช้ ดังตัวอย่าง

ภาษาเขมร : ไข ไค ไกอง ไผท สไบ

ภาษาสันสกฤต : ไคร ไปยาล ไพบูลย์ ไผศาล ไพลฐ ไพจิตร ไวยุรย์ ไวพจน์
รำไพ ไสด ไอศวรรย์

ภาษาอื่นๆ : กะไหล์ เจียรไน ได้กั๊ง ไนลอน ไนโตรเจน ไพร่า ไมโครโฟน
ลมใต้ฝุ่น โลฟ ไวน์ สไลด์ ไหลล่า อะไหล์

3. การใช้ อัย ใช้ อัย ในคำบาลีสันสกฤตที่คำเดิมเป็นเสียง “อะ” แล้วมี “ย”

ตาม (อย) หรือคำเดิมเป็นเสียง “อะ” แล้วมี “ย” สะกด และ “ย” ตาม (อยุย) ดังตัวอย่าง
กษัย (กษย) ขัย (ขย) ขัย (ขย) คณัย (คณย) ตรีขันธ์ (ตฺรยสฺสย) ปราศรัย (ปฺรศรย) ภัย (ภย)
เมรัย (เมรย) วัย (วย) วินัย (วินย) สมัย (สมย) หทัย (หทย) อัยกา (อยุยกา) อัยยิกา (อยุยิกา)
อาลัย (อาลย) อาศัย (อาศย) อุทัย (อุทย)

4. การใช้ ไ-ย ใช้ ไ-ย ในคำบาลีสันสกฤต ซึ่งแผลงมาจากรูป “เอยฺย”

ดังตัวอย่าง

ไทยทาน (เทยฺยทาน)	ไทยธรรม (เทยฺยธรรม)
ประชาธิปไตย (ปฺรชา + อธิปฺเตยฺย)	ภูวนาย (ภูวเนยฺย)
ไวยากรณ์ (เวยฺยากรณ)	ไวยาวัจกร (เวยฺยาวจฺจกร)
เวไนยสัตว์ (เวเนยฺยสตุตฺว)	ไสยาสน์ (เสยฺยาสน)
อสงไขย (อสงเขยฺย)	อาชาไนย (อาชานเนยฺย)
อุปไมย (อุปเมยฺย)	

ตัวอย่างคำที่อาจจะใช้สับสน

รัตนตรัย ไตรรัตน์ ไอยรา อุปไมย ไมยราบ

ข้อสังเกตในการใช้เครื่องหมายทัณฑฆาต

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2542, หน้า 35) ได้ให้ข้อสังเกตในการใช้เครื่องหมายทัณฑฆาต ดังนี้คือ

เครื่องหมายทัณฑฆาตใช้เขียนเหนือตัวอักษรที่ไม่ต้องการออกเสียง เรียกว่า ตัวการันต์ เพื่อรักษารูปศัพท์เดิมไว้ เช่น เสาร์ เลห์ นัยน์ ออกเสียงว่า เส่า เล่ ใน ตามลำดับ เพราะมี ร ห น เป็นตัวการันต์ รูปศัพท์เดิมคือ เสาร์ เลห นยฺน ออกเสียง เส่า-ระ เล-หะ นะ-ยะ-นะ ตามลำดับ

บางคำเครื่องหมายทัณฑฆาตอาจนำเสียงอักษรมากกว่า 1 ตัว เช่น จันทร จันทร วันทน ลักษณ ลักษณณ์ อ่านว่า จัน จัน วัน ลัก และลัก ตามลำดับ จะเห็นว่า 4 คำแรกนั้น เครื่องหมายทัณฑฆาตนำเสียงอักษร 2 ตัว คำสุดท้ายเครื่องหมายทัณฑฆาตนำเสียงอักษร 3 ตัว

คำบางคำมีเครื่องหมายทัณฑฆาตที่พยัญชนะซึ่งไม่ใช่ตัวสุดท้าย ถือเป็นการใช้โดยอนุโลม คำเหล่านี้ส่วนมากเป็นคำที่มาจากคำภาษาอังกฤษ เช่น กอล์ฟ ซอลัก

ชื่อหนังสือเล่มหนึ่งคือสาส์นสมเด็จ ก็มีเครื่องหมายทัณฑฆาตที่พยัญชนะที่ไม่ใช่ตัวสุดท้าย ชื่อหนังสือเล่มนี้ไม่ใช่ชื่อที่ผู้ทรงนิพนธ์ตั้งไว้แต่เป็นชื่อที่บุคคลในชั้นหลังคิดขึ้น

คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

ศิริวรรณ กาญจนสาลักษณ์และสุปราณี จิราณรงค์ (2543, หน้า 81,98) ได้กล่าวถึงคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดไว้ดังนี้คือ

คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด คือคำที่มี จ ต ตร ตี ตุ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ท ธ ศ ษ ส ฌ ฌิ ถ รด สะกด อ่านออกเสียงเหมือน ด สะกด

ตัวอย่าง กิจการ ดำรงชีวิต เกษตร บุตร ปฏิบัติ อุบัติ สาเหตุ รัชกาล ราชการ
พืช ก๊าซ กฎหมาย ปราบกฎ รัฐบาล บาท ประมาท อยู่ชยา ทิศ อากาศ พืช เศษ สวัสดิ์
โอกาส พัฒนา วุฒิ รด ประรณนา

องค์ประกอบที่ช่วยให้การเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

การสอนเขียนสะกดคำต้องเริ่มวางรากฐานที่ดีจากระดับประถมศึกษา โดยการที่ครูผู้สอนต้องศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการสอน ตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้สอนได้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน ซึ่ง ชิน โพธิ์อ่อน (อ้างใน ทองปอนด์ พิพิธภักดิ์, 2541, หน้า 8-9) ก็ได้เสนอแนะวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและมีผลสัมฤทธิ์สูง ได้แก่วิธีสอนดังต่อไปนี้

1. วิธีสอนที่ครูออกเสียงได้ถูกต้องและมีแบบสะกดคำที่แน่นอน
2. วิธีสอนที่ต้องฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะการฝึกเป็นรายบุคคล
3. วิธีสอนที่มีการกำหนดจุดประสงค์ของการสอนที่แน่นอน
4. วิธีสอนที่มีการทดสอบก่อนสอนและสอนก่อนทดสอบ
5. วิธีสอนที่ฝึกทักษะด้วยการเลียนแบบและทราบบผลการเรียน
6. วิธีสอนแบบใช้การเรียงลำดับตัวอักษร
7. วิธีสอนโดยให้ผู้เรียนอ่าน หมายความว่าความหมายของคำ และการผันคำ
8. วิธีสอนโดยการเลือกจำและลำดับคำ ตลอดจนนำคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาให้เขียน
9. วิธีสอนที่มีการกำหนดและวางแผนการสอนที่แน่นอน
10. วิธีสอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีกระบวนการ และขั้นตอนที่ถูกต้อง
11. วิธีสอนโดยฝึกใช้พจนานุกรมและมีการทบทวน
12. วิธีสอนโดยการสร้างแบบฝึกหัดการอ่าน การเขียน และนำไปสอนนักเรียน
13. วิธีสอนโดยการนำคำที่เป็นปัญหามาสร้างแบบฝึกทักษะโดยวิธีสัมพันธ์ทักษะ

ซึ่ง ทศนีย์ สุกเมธี (2528, หน้า 107-108) ก็ได้กล่าวถึงหลักสำคัญที่ครูควรคำนึงถึงดังนี้

1. ก่อนที่จะลงมือสอน ครูควรมีการสำรวจความพร้อมของนักเรียนเกี่ยวกับด้านการเขียน ความสามารถในการสะกดคำ ความสามารถในการใช้คำได้เหมาะสมกับระดับชั้นเพียงใด
2. ครูควรจะได้ปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการมีความสามารถในการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง
3. การสอนเขียนแต่ละครั้ง ครูควรให้นักเรียนทราบบทสรุปประสงค์ของการเรียนครั้งนั้น ๆ เพื่อให้เขาได้มองเห็นประโยชน์ของการฝึกทักษะการเขียน

4. ครูควรพยายามใช้กลวิธีและการจูงใจ ตลอดจนการเสริมกำลังใจหลาย ๆ รูปแบบ เพื่อให้นักเรียนสนใจการเขียนและพร้อมที่จะแก้ไขข้อบกพร่อง

5. ครูควรพยายามพลิกแพลงการเขียนตามคำบอกหลาย ๆ รูปแบบ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย

จากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่าการสอนเขียนสะกดคำให้ได้ผลดีนั้นครูต้องสอนไปตามลำดับขั้น ควรมีการกระตุ้นหรือเร้าความสนใจของนักเรียนให้อยากเรียน ควรมีการเสริมแรงทุกครั้งที่นักเรียนตอบถูกและคอยให้กำลังใจขณะที่นักเรียนตอบผิด ในการจัดกิจกรรมครูควรพลิกแพลงกิจกรรมให้น่าสนใจและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงจะช่วยให้การสอนนั้นไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

ความสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (อ้างใน สงวนศรี วิรัชชัย, 2527, หน้า 140-141)

การร่วมมือ (Cooperation) เป็นสถานการณ์ที่สมาชิกมีการทำงานหรือช่วยกันทำงาน ให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

ในกลุ่มที่มีการทำงานร่วมกัน จะปรากฏลักษณะ 3 ประการ คือ

1. การทำกิจกรรมแทนกัน คือลักษณะที่เกิดขึ้นเมื่อสมาชิกคนใดคนหนึ่งลงมือทำกิจกรรมที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม คนอื่น ๆ ในกลุ่มก็อาจจะไม่ต้องทำกิจกรรมนั้นซ้ำอีกหรือถ้ามีการแบ่งงานกันระหว่างสมาชิกกลุ่มแล้วปรากฏมีใครคนหนึ่งทำงานไม่ได้หรือทำได้ช้า คนอื่นในกลุ่มก็อาจจะเข้าช่วยเหลือหรือทำงานนั้นแทนได้และถ้าเป็นกรณีการแบ่งงานกันทำโดยแต่ละคนไม่สามารถจะทำงานแทนกันได้ ลักษณะความร่วมมือก็จะปรากฏให้เห็นได้จากการที่แต่ละคนก็ตั้งใจทำงานในส่วนที่เป็นหน้าที่รับผิดชอบของตน

2. การขึ้นขอร้องผู้กระทำการ ถ้าการกระทำของบุคคลที่เริ่มลงมือทำกิจกรรมเป็นการกระทำที่ช่วยให้สมาชิกแต่ละคนได้เข้าใจเป้าหมาย สมาชิกในกลุ่มก็จะพอใจและมีเจตคติดีมีแรงจูงใจต่อผู้ทำกิจกรรมนั้น

3. การชักจูงใจ ถ้าบุคคลผู้ลงมือกระทำการขอให้สมาชิกคนอื่น ๆ ช่วยทำกิจกรรมที่เขาได้เริ่มกระทำไปนั้น สมาชิกคนอื่น ๆ ก็มักจะเต็มใจปฏิบัติตามคำขอหรือเต็มใจให้ความช่วยเหลือ โดยเฉพาะกรณีที่ได้อำนาจหรือรู้ว่าการกระทำที่ตนทำนั้นเป็นกิจกรรมที่จะช่วยเพิ่มโอกาส ในการบรรลุเป้าหมายของตน

สงวนศรี วิรัชชัย (2527, หน้า 141) ได้กล่าวถึงการร่วมมือไว้ว่าเป็นสถานการณ์ที่จะทำให้ผู้เกี่ยวข้องมีความไว้วางใจกัน มีการสื่อความหมายอย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา มีความเข้าใจกัน ครูจึงควรรหาทางให้นักเรียนในชั้นได้มีเป้าหมายที่ร่วมกันหรือสร้างความร่วมมือกันในชั้นเรียน ซึ่งนอกจากจะทำให้นักเรียนมีความไว้วางใจกันแล้วยังจะก่อให้เกิดผลดีอีกหลายอย่าง เช่น

1. กรณีที่ให้นักเรียนช่วยเหลือกันในเรื่องการเรียนรู้ เช่น ให้อธิบายความรู้ความเข้าใจในวิชาต่าง ๆ ให้แก่กัน นักเรียนที่เป็นผู้อธิบายถ่ายทอดความรู้ก็จะมีภาคภูมิใจในตัวเอง มีความเชื่อมั่นในทักษะและความสามารถที่ตนมีอยู่ มีเจตคติที่ดีต่อตนเองในทางที่ดีและนักเรียนที่เป็นผู้รับความรู้ก็จะพัฒนาความรู้ความเข้าใจ และความสามารถในการเรียนรู้ได้
2. การร่วมมือกันจะทำให้นักเรียนมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน มีความสนิทสนมชอบพอกันมากขึ้น
3. การร่วมมือกันจะทำให้นักเรียนสนใจ ยอมรับคุณค่าและความสามารถของกันและกันมากขึ้น ทั้งนี้โดยเป็นผลจากการที่ได้รู้จักกันดีขึ้น ได้เห็นความสามารถของกันและกันจากการที่ได้ทำงานร่วมกัน
4. การร่วมมือกันในชั้นเรียนและโรงเรียน จะทำให้นักเรียนและครูมีเจตคติที่ดีต่อชั้นเรียน โรงเรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียนและเพื่อนร่วมงาน อันจะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและการทำงานของครูด้วย

การร่วมมือกันก่อให้เกิดผลดังกล่าวได้ เพราะการเรียนรู้หรือการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยมีเป้าหมายที่ร่วมกันอยู่ จะเป็นสภาพการเรียนรู้ การทำงานที่มีการสนับสนุนส่งเสริมและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สถานการณ์เช่นนี้จะทำให้นักเรียนที่เรียนไม่เก่งได้มีโอกาสปรับปรุงการเรียนรู้และการทำงานของตนโดยอาศัยการช่วยเหลือสนับสนุนจากคนอื่น ๆ อันจะเป็นผลให้นักเรียนมีโอกาสประสบความสำเร็จได้มากขึ้น เมื่อนักเรียนได้ประสบความสำเร็จก็จะรู้สึกว่ามีคุณค่า มีความสามารถ มีความภาคภูมิใจ มีเจตคติที่ดีต่อตนเอง ต่อเพื่อนและครู ซึ่งจะทำให้ นักเรียนผู้นั้นเต็มใจให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ สนับสนุนเพื่อน ๆ เช่นเดียวกับที่ตนเคยได้รับ ดังนั้นก็อาจกล่าวได้ว่าการร่วมมือกันในกลุ่มของนักเรียนจะมีผลกับความสำเร็จหรือสัมฤทธิ์ผลในการเรียนของนักเรียน มีผลต่อเจตคติและมีผลต่อความสัมพันธ์ของนักเรียนและครูด้วย

ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 57) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ว่าเป็นวิธีการที่เน้นด้านการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน แต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้ และ

ความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองเท่านั้น แต่จะต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละบุคคลคือความสำเร็จของกลุ่ม

ได้มีผู้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้หลายท่าน พอสรุปได้ดังนี้

พรรณรศม์ เจริญธรรม (2533, หน้า 35) ได้เรียกการเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นการเรียนรู้แบบทำงานรับผิดชอบร่วมกัน (Cooperative Learning) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนเป็นกลุ่มเล็ก สมาชิกในกลุ่มจะมีความสามารถแตกต่างกัน ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนในความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและรับผิดชอบการทำงานของตนเองเท่า ๆ กับการรับผิดชอบการทำงานของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มด้วย

Slavin (อ้างใน สุริย์ บาวเออร์, 2535, หน้า 15) ได้ให้คำจำกัดความว่าการเรียนรู้โดยการร่วมมือคือการสอนแบบหนึ่งซึ่งนักเรียนทำงานกันเป็นกลุ่มเล็ก (ปกติ 4 คน) และการจัดกลุ่มต้องคำนึงถึงความสามารถของนักเรียน (เช่น นักเรียนที่มีความสามารถสูง 1 คน ความสามารถปานกลาง 2 คน และความสามารถน้อย 1 คน) หน้าที่ของนักเรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำงาน รับผิดชอบและช่วยเหลือการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

สุรศักดิ์ หลาบลามา (2536, หน้า 3) กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) หมายถึงวิธีการที่ครูจัดนักเรียนให้เป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละประมาณ 5-7 คน นักเรียนทุกคนช่วยเหลือกันในการเรียน

อำพรพรรณ ทิวไผ่งาม (2536, หน้า 6) กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือกันคือการที่นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อให้ตนเองและสมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของบทเรียนที่กำหนดไว้หรือสามารถแก้ปัญหาได้โดยนักเรียนรับรู้ว่ากลุ่มจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จในการเรียนรู้เช่นเดียวกัน

ชาญชัย อาจินสมาจาร (2537, หน้า 88) กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือคือการใช้การสอนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อว่านักเรียนจะได้ทำงานร่วมกัน เพื่อให้ได้มาซึ่งการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่มสูงสุด

สมศักดิ์ ขจรเจริญกุล (2538, หน้า 20) กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือคือการจัดนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2-3 คน และอ่อน 1 คน หน้าที่ของนักเรียนในกลุ่มต้องช่วยกันทำงานรับผิดชอบ สนับสนุนช่วยเหลือการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จนบรรลุเป้าหมายที่ครูมอบหมายให้

จากความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือดังกล่าวมาพอจะสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือหมายถึง ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออกเป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกในกลุ่มประมาณ 4-7 คน แต่ละคนมีความสามารถกัน คือเก่ง ปานกลางและอ่อน ซึ่งสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

นักการศึกษาหลายท่านได้สรุปถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้โดยการร่วมมือไว้หลายประการด้วยกัน (กุหลาบ เบญจกาญจน์, 2538, หน้า 18-20 ; พรรณรัตน์ เสงี่ยมสาร, 2533, หน้า 33, หน้า 35 ; สุริย์ บาวเออร์, 2535, หน้า 15 ; เทียน ทองแก้ว, 2537, หน้า 44) ได้สรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือได้ 5 ประการด้วยกันคือ

1. การให้ความร่วมมือในเชิงบวก (Positive Interdependence)
2. การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Face to Face Interaction)
3. การมีส่วนร่วมรับผิดชอบของแต่ละคน (Individual Accountability)
4. การมีทักษะในการทำงานกลุ่ม (Interpersonal and Small Group Skills)
5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing)

1. การให้ความร่วมมือในเชิงบวก (Positive Interdependence) คือการที่สมาชิกภายในกลุ่มต้องทำงานร่วมกัน พึ่งพาอาศัยกันและมีส่วนร่วมในการทำให้บรรลุถึงเป้าหมายในการทำงานด้วยกัน สมาชิกแต่ละคนต้องมีการสนทนา วางแผน ตัดสินใจด้วยกันและต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มโดยคำนึงถึงความเป็นกลุ่มมากกว่าการกระทำโดยลำพังสมาชิกกลุ่มมีความสนใจที่จะรับผิดชอบต่อผลสัมฤทธิ์และการกระทำของสมาชิกภายในกลุ่มทั้งหมด สมาชิกในกลุ่มมีความสำนึกว่า ประสิทธิภาพของแต่ละคนมีคุณค่าต่อตนเองและกลุ่มที่ทำงานร่วมกัน การจัดโครงสร้างภาระงานก็เพื่อให้ นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมในแต่ละบทบาท เช่น บทบาทของผู้อ่าน ผู้รายงาน ผู้จัดบันทึก ผู้จัดหาเอกสาร ผู้ตรวจสอบงาน เป็นต้น

ดังนั้นผลงานของกลุ่มก็คือผลสำเร็จของนักเรียนแต่ละคน เช่นเดียวกันผลงานของนักเรียนแต่ละคนเป็นผลสำเร็จของกลุ่มเช่นกัน จึงมองว่าการให้ความร่วมมือในเชิงบวกและการพึ่งพาอาศัยกันเป็นเรื่องจำเป็นในสังคมปัจจุบันที่นักเรียนต้องได้รับการฝึกฝนการอยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกันเพื่อเตรียมการอยู่ร่วมกันในสังคมอนาคต

2. การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Face to Face Interaction) ปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นเมื่อทุกคนในกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีส่วนส่งเสริมสนับสนุนผลงานกันและกัน การอธิบาย การทำความเข้าใจและการให้เหตุผลต่าง ๆ นักเรียนควรมีโอกาสได้แสดงปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวกกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยรู้จักฟังข้อเสนอแนะของกลุ่ม นักเรียนจะได้ฝึกการเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะและรับฟังข้อเสนอแนะ ทำความคิดของตนให้กระจ่างและอภิปรายเกี่ยวกับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

3. การมีส่วนร่วมรับผิดชอบของแต่ละคน (Individual Accountability) นักเรียนแต่ละคนจะได้รับมอบหมายให้มีส่วนร่วมรับผิดชอบงานของตนเอง เมื่อรวมงานทุกคนก็จะเป็นงานของกลุ่ม การทำงานของนักเรียนแต่ละคนจะมีการตรวจสอบและนำผลการทำงานเสนอในกลุ่ม นักเรียนจะมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่า ๆ กับการเรียนรู้จากกลุ่ม นักเรียนเรียนรู้ความหมายที่แท้จริงของการทำงานเป็นทีม เป็นการสร้างประสบการณ์ต่อความสำเร็จในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือการที่นักเรียนแต่ละคนทำงานอย่างเต็มความสามารถ

4. การมีทักษะในการทำงานกลุ่ม (Interpersonal and Small Group Skills) ทักษะในการทำงานกลุ่มเป็นส่วนหนึ่งของทักษะทางสังคม ซึ่งเกิดขึ้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ตลอดเวลา ทักษะมนุษยสัมพันธ์เป็นความต้องการที่ต้องมีในกลุ่มที่มีการรวมตัวกัน ซึ่งมีปัจจัยอยู่ 4 ลักษณะ คือ

- 4.1 สมาชิกกลุ่มต้องทำให้เกิดความคุ้นเคยกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม
- 4.2 สมาชิกกลุ่มต้องเป็นผู้ฟังที่ดี
- 4.3 สมาชิกกลุ่มต้องออกความคิดเห็นคาดหมายต่อเป้าหมายกลุ่ม
- 4.4 สมาชิกกลุ่มต้องตกลงใจในความต้องการของกลุ่ม

นักเรียนที่มีทักษะในการทำงานกลุ่มจะทำงานร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข ครูจึงต้องกระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะในการทำงานกลุ่ม ได้แก่ การสร้างสถานะผู้นำ การตัดสินใจ การสร้างความไว้วางใจ การติดต่อสื่อสาร การแก้ไขปัญหาข้อขัดแย้งในการทำงานร่วมกัน ครูต้องสร้างเงื่อนไขและสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมเพื่อที่นักเรียนแต่ละคนจะต้องมีบทบาทในการร่วมมือกันเรียนรู้ซึ่งจะเป็นผลให้ต้องมีการพูดคุยปรึกษาหารือกัน ช่วยกันแก้ปัญหา ยอมรับและเข้าใจกัน ทั้งนี้ครูอาจถือว่าทักษะการดำเนินการกลุ่มและทักษะการติดต่อประสานงานกันเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต้องสอนเป็นเนื้อหาสอดคล้องแทรกเสริมไปในขณะสอนวิชาต่าง ๆ

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) จุดประสงค์ข้อนี้ต้องการให้ทุกคนในกลุ่มรู้จักช่วยกันทำงาน ออกความคิดเห็น เมื่องานเสร็จแล้วสมาชิกในกลุ่มสามารถบอกที่มาของผลลัพธ์ได้ สามารถตัดสินใจว่าครั้งต่อไปงานจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือต้องปฏิบัติเช่นเดิมต่อไป

รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สุรศักดิ์ หลาบลมาตา (2535, หน้า 97) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่นิยมใช้กันในปัจจุบันมี 8 รูปแบบ ดังนี้

1. Student Teams Achievement Divisions (STAD) สมาชิกในกลุ่ม 4 คน ระดับสติปัญญาต่างกัน เช่น เก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คนและอ่อน 1 คน ครูกำหนดบทเรียนและงานของกลุ่มไว้แล้วครูทำการสอนบทเรียนให้นักเรียนทั้งชั้น แล้วให้กลุ่มทำงานตามที่กำหนด นักเรียนในกลุ่มช่วยเหลือกัน เด็กเก่งช่วยและตรวจงานของเพื่อนให้ถูกต้องก่อนนำเสนอ ครูจัดลำดับของคะแนนของกลุ่ม ปิดประกาศให้ทุกคนทราบ

2. Teams-Games-Tournament (TGT) จัดกลุ่มเช่นเดียวกับ STAD แต่ไม่มีการสอบทุกสัปดาห์ แต่ละทีมที่มีความสามารถเท่ากันจะแข่งขันกันตอบปัญหา จะมีการจัดกลุ่มใหม่ทุกสัปดาห์ โดยพิจารณาจากความสามารถของแต่ละบุคคล

3. Team Assisted Individualization (TAI) สมาชิกของกลุ่ม 4 คน มีระดับความรู้ต่างกัน ใช้สำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 ครูเรียกเด็กที่มีความรู้ระดับเดียวกันของแต่ละกลุ่มมาสอน ความยากง่ายของเนื้อหาวิชาที่สอนจะแตกต่างกัน เด็กกลับไปยังกลุ่มของตนและต่างคนต่างทำงานที่ได้รับมอบหมายแต่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทุกคนสอบข้อสอบโดยไม่มีการช่วยเหลือกัน มีการให้รางวัลทีมที่ทำคะแนนได้ดีกว่าเดิม

4. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) ใช้สำหรับวิชาอ่านเขียนและทักษะอื่น ๆ ทางภาษา สมาชิกในกลุ่มมี 4 คน มีพื้นความรู้เท่ากัน 2 คน อีก 2 คนก็เท่ากัน แต่ต่างระดับความรู้กับ 2 คนแรก ครูจะเรียกคู่ที่มีความรู้ระดับเท่ากันจากทุกกลุ่มมาสอน ให้กลับเข้ากลุ่มแล้วเรียกคู่ต่อไปจากทุกกลุ่มมาสอน คะแนนของกลุ่มพิจารณาจากคะแนนสอบของสมาชิกกลุ่มเป็นรายบุคคล

5. Jigsaw I ใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 สมาชิกในกลุ่มมี 6 คน ความรู้ต่างระดับกัน สมาชิกแต่ละคนไปเรียนร่วมกับสมาชิกของกลุ่มอื่น ๆ ในหัวข้อที่ต่างกันออกไป เนื้อหาที่อ่านจะถูกตัดออกเป็นส่วน ๆ เท่าจำนวนผู้เรียนในทีม และแต่ละส่วนเป็นเพียงส่วนหนึ่งของข้อความทั้งหมด ทำให้สมาชิกแต่ละคนเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีข้อความอย่างที่คุณอื่นไม่มี ผู้เชี่ยวชาญจึงมีความสำคัญต่อกลุ่มในการให้ความรู้มากขึ้นกว่าใน Jigsaw II วิธีการแบบนี้ใช้เวลาน้อยกว่า Jigsaw II แล้วทุกคนกลับมากลุ่มของตนสอนเพื่อนในสิ่งที่ตนไปเรียนร่วมกับสมาชิกของกลุ่มอื่น ๆ มา การประเมินผลเป็นรายบุคคลแล้วรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

6. Jigsaw II สมาชิกในกลุ่มมี 4-5 คน สมาชิกทุกคนในทีมได้เนื้อหาเดียวกันแต่เน้นจุดอ่านคนละจุด เมื่อผู้เรียนทุกคนอ่านเนื้อเรื่องจบในหัวข้อเดียวกันของแต่ละกลุ่มจะมารวมกันอภิปรายในหัวข้อนั้น หลังจากนั้นก็จะกลับมายังทีมของตนเพื่ออธิบายในส่วนที่ตนรู้ให้คนอื่น ๆ ฟัง และในที่สุดผู้เรียนทุกคนต้องตอบข้อสอบที่ออกคลุมเนื้อหาทุกหัวข้อ คะแนนที่ผู้เรียนได้มาจะใช้รวมเป็นคะแนนของทีม

7. Learning Together สมาชิกในกลุ่มมี 4-5 คน ระดับความรู้ต่างกัน ใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 ครูทำการสอนทั้งชั้น เด็กนักเรียนแต่ละกลุ่มทำงานตามที่ครูมอบหมาย คะแนนของกลุ่มพิจารณาจากผลงานของกลุ่ม

8. Group Investigation สมาชิกในกลุ่มมี 2-6 คน แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อเรื่องที่ต้องการค้นคว้า สมาชิกในกลุ่มแบ่งงานกันทั้งกลุ่มเสนอผลงานหรือรายงานต่อหน้าชั้น การให้รางวัลหรือคะแนนให้เป็นกลุ่ม

ขั้นตอนในการสอนแบบการเรียนรู้โดยการร่วมมือ

Slavin (อ้างใน สุรศักดิ์ หลาบลมาลา, 2531, หน้า 5) กล่าวถึงการสอนแบบร่วมมือว่าประกอบด้วยกิจกรรมที่เป็นวงจรตามลำดับขั้นดังนี้

1. ครูสอนบทเรียน
 2. นักเรียนทั้ง 4 คน ทำงานร่วมกันตามที่ครูกำหนดให้ เปรียบเทียบคำตอบกัน ซักถามกัน ตรวจสอบกัน ทั้งนี้แล้วแต่วิชาที่เรียน
 3. นักเรียนได้รับคำแนะนำให้อธิบายวิธีทำแบบฝึกหัดให้เพื่อนฟังด้วย ไม่ใช่บอกคำตอบเท่านั้น
 4. เมื่อจบบทเรียนครูจะให้ทำแบบทดสอบสั้น ๆ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนต้องทำด้วยตนเอง จะช่วยกันไม่ได้
 5. ครูตรวจผลการสอบของเด็ก แล้วคำนวณคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มให้เด็กทราบและถือว่าเป็นคะแนนของเด็กแต่ละคนในกลุ่มด้วย
 6. นักเรียนคนใดทำคะแนนได้ดีกว่าครั้งก่อนจะได้รับการชมเชยเป็นรายบุคคลและกลุ่มใดทำคะแนนได้ดีกว่าครั้งก่อนจะได้รับการชมเชยทั้งกลุ่ม
- นอกจากนี้ Foyle & Lyman (อ้างใน สุริย์ บาวเออร์, 2535, หน้า 16) ได้กำหนดขั้นตอนในการสอนแบบการเรียนรู้โดยการร่วมมือไว้ดังนี้คือ
1. เลือกเนื้อหาและกำหนดเกณฑ์ที่จะให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจ
 2. กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะและขนาดของกลุ่ม
 3. จัดนักเรียนเข้ากลุ่มตามระดับความสามารถ

4. จัดห้องเรียนที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์
5. ฝึกนักเรียนใช้กระบวนการกลุ่ม
6. ครูบอกสิ่งที่คาดหวังจากกลุ่มให้ชัดเจน และกำหนดเวลาที่จะให้งานเสร็จ
7. ครูเสนอเนื้อหาโดยใช้วิธีสอนที่เหมาะสม
8. ครูคอยช่วยเหลือนักเรียน (เมื่อจำเป็น) ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้
9. วัดผลนักเรียนแต่ละคน
10. ให้รางวัลกลุ่มที่ชนะ กระทำได้โดยการใช้คำ “ชมเชย”

ความแตกต่างระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิม

พรรณศรี เกษธรรมสาร, (2533, หน้า 36) ได้ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิม กล่าวคือการเรียนแบบร่วมมือไม่ได้หมายถึงแต่เพียงการจัดให้นักเรียนมานั่งทำงานกันเป็นกลุ่มเท่านั้น ความแตกต่างระหว่างการเรียนแบบร่วมมือและการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิมนั้นมีหลายประการ อาจสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

การเรียนแบบทำงานรับผิดชอบร่วมกัน (Co-operative Learning)	การเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิม (Traditional Learning)
1. มีความรับผิดชอบร่วมกัน 2. สมาชิกแต่ละคนรับผิดชอบในงานของตนเอง และของสมาชิกกลุ่ม 3. สมาชิกมีความสามารถที่แตกต่างกัน 4. สมาชิกผลัดเปลี่ยนกันเป็นหัวหน้า 5. สมาชิกแบ่งความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน 6. เน้นที่วิธีการและผลงาน 7. มีการสอนทักษะทางสังคม 8. ครูสังเกตการณ์ แนะนำการทำงานกลุ่ม 9. มีวิธีการทำงานกลุ่ม	1. ไม่มีความรับผิดชอบร่วมกัน 2. สมาชิกแต่ละคนอาจจะไม่รับผิดชอบในงานของตัวเอง และของสมาชิกกลุ่ม 3. สมาชิกมีความสามารถใกล้เคียงกัน 4. สมาชิกเลือกหัวหน้า 5. สมาชิกรับผิดชอบเฉพาะตัวเอง 6. เน้นที่ผลงาน 7. ทักษะทางสังคมถูกละเลย ไม่ได้มีการสอน 8. ครูละเลยไม่สนใจในการทำงานกลุ่มของนักเรียน 9. ไม่มีวิธีการทำงานกลุ่ม

สาเหตุที่วิธีสอนแบบร่วมมือได้ผลดีกว่าแบบเก่า

Johnson and Johnson (อ้างใน สุรศักดิ์ หลาบบมาลา, 2531, หน้า 5) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่วิธีสอนแบบร่วมมือได้ผลดีกว่าแบบเก่าไว้ดังนี้

1. เด็กเก่งที่เข้าใจคำสอนของครูได้ดี จะเปลี่ยนคำสอนของครูเป็นภาษาพูดของเด็ก อธิบายให้เพื่อนฟังได้ ทำให้เพื่อนเข้าใจดีขึ้น
2. เด็กที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟังจะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ครูทุกคนทราบข้อนี้คือยิ่งสอนยิ่งเข้าใจบทเรียนที่ตนสอนได้ดียิ่งขึ้น
3. การสอนเพื่อนเป็นการสอนแบบตัวต่อตัว ทำให้เด็กได้รับความเอาใจใส่และมีความสนใจมากยิ่งขึ้น
4. เด็กทุกคนต่างก็พยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพราะครูคิดคะแนนเฉลี่ยของทั้งกลุ่มด้วย
5. เด็กทุกคนเข้าใจดีว่าคะแนนของตนมีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนั้นทุกคนต้องพยายามอย่างเต็มที่ จะคอยอาศัยเพื่อนอย่างเดียวไม่ได้
6. เด็กทุกคนมีโอกาสดูฝึกทักษะทางสังคม มีหัวหน้ากลุ่ม มีผู้ช่วย มีเพื่อนร่วมกลุ่ม เป็นการเรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมงาน ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากเมื่อเข้าสู่งานอันแท้จริงเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว
7. เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม เพราะในการปฏิบัติงานร่วมกันนั้นก็ต้องมีการทบทวนกระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานหรือคะแนนของกลุ่มดีขึ้น
8. เด็กเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียนหรือหลบไปท่องหนังสือเฉพาะตน เขามีหน้าที่ต่อสังคมด้วย
9. ในการตอบคำถามในห้องเรียน ถ้าหากตอบผิด เพื่อน ๆ จะหัวเราะ เมื่อทำงานเป็นทีมเด็กจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งทีม คนอื่น ๆ อาจจะช่วยเหลือบ้าง เด็กในทีมจะมีความผูกพันกันมากขึ้น

จากสาเหตุดังกล่าว จะเห็นได้ชัดว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือน่าจะส่งผลดีกว่าการเรียนรู้แบบเก่าที่บทบาทส่วนใหญ่อยู่ที่ตัวครูเพราะการเรียนรู้แบบร่วมมือเด็กจะมีการช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ร่วมกันคิด ร่วมกันทำ ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนบรรลุผลตามจุดหมายตามที่หลักสูตรกำหนด

บทบาทของครู

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 6, 63, 64) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับบทบาทของครู บทบาทของนักเรียนและบทบาทของผู้ปกครองและชุมชนที่มีต่อการเรียนการสอน ดังนี้คือ

1. ครูควรแบ่งนักเรียนในห้องออกเป็นกลุ่มย่อย ซึ่งอาจประกอบด้วยสมาชิกกลุ่มละ 2-6 คน แต่ละกลุ่มควรประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถ เพศ คละกัน
 2. การจัดเก้าอี้ของกลุ่ม ก็ควรให้ครูสะดวกในการที่จะสังเกตและติดตามความก้าวหน้าในการทำงานของกลุ่ม
 3. ครูควรชี้แจงกรอบกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม และช่วยให้นักเรียนทุกคนเข้าใจข้อกำหนดเกี่ยวกับวิธีการเรียนแบบร่วมมือ
 4. ครูต้องสร้างบรรยากาศที่เสริมสร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อุปกรณ์และวัสดุการเรียนและส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบให้แก่สมาชิกในกลุ่ม
 5. ครูควรทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาของทุกกลุ่มย่อยและคอยติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของกลุ่มและสมาชิกของแต่ละกลุ่มย่อย ครูต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ชั้นเรียน เพื่อให้สามารถสังเกตความก้าวหน้าของกลุ่มได้อย่างทั่วถึง
 6. ครูควรยกย่องเมื่อเห็นนักเรียนทำงานกันเป็นกลุ่ม รางวัลและคำชมเชยที่ให้แก่นักเรียนควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสำเร็จของกลุ่ม
 7. ครูเป็นผู้กำหนดว่านักเรียนควรทำงานเป็นกลุ่มนานเพียงใด
 8. ครูควรร่วมกันเป็นทีมในการนำเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือมาใช้ในโรงเรียน ครูในทีมช่วยเหลือ ร่วมมือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอุปกรณซึ่งกันและกันในการพัฒนาสื่อการสอน และการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการนำเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือมาใช้ในโรงเรียน
 9. ครูที่ใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือต้องตระหนักเสมอว่าเราสามารถสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ได้ แต่ไม่สามารถเรียนแทนนักเรียน
- บทบาทของนักเรียน
1. นักเรียนต้องไว้วางใจซึ่งกันและกัน และพัฒนาทักษะการสื่อความหมายของตนให้ดี
 2. ในการทำกิจกรรมการเรียนแต่ละกิจกรรม สมาชิกของกลุ่มคนหนึ่งจะทำหน้าที่ประสานงาน คนหนึ่งทำหน้าที่เลขานุการกลุ่ม ส่วนสมาชิกที่เหลือทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมทีม สมาชิกแต่ละคนจะต้องได้รับมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบ ทุกคนในกลุ่มต้องเข้าใจเรื่องที่กำลังเรียน และสามารถตอบคำถามได้เหมือนกันทุกคน จะไม่มีสมาชิกคนใดของกลุ่มถูกทอดทิ้ง ผู้ประสานงานกลุ่มจะต้องกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมเสริมสร้างความสำเร็จของกลุ่ม
 3. นักเรียนควรให้เกียรติและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกทุกคน สมาชิกในกลุ่มอาจวิจารณ์ความคิดเห็นของเพื่อนได้แต่จะไม่วิจารณ์ตัวบุคคลและควรเป็นไปเพื่อความชัดเจนในความคิดเห็น

4. นักเรียนเป็นผู้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนและเพื่อน ๆ ในกลุ่ม นักเรียนจะร่วมกันทำกิจกรรม การกำหนดเป้าหมายของกลุ่มและแลกเปลี่ยนความรู้และอุปกรณ์ การให้กำลังใจซึ่งกันและกัน และการดูแลให้ทุกคนได้ปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่และการช่วยกันควบคุมเวลาในการทำงาน

บทบาทของผู้ปกครองและชุมชน

ผู้ปกครองควรช่วยเหลือนักเรียนโดยการให้กำลังใจและคำปรึกษาตามโอกาสอันควร หรือเมื่อนักเรียนต้องการและควรแสดงความสนใจต่องานที่นักเรียนทำและชมเชยเมื่อนักเรียนทำงานกลุ่มได้สำเร็จหรือเมื่อนักเรียนเล่าถึงประสบการณ์ที่ดีเกี่ยวกับการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้ปกครองควรร่วมกิจกรรมหรือเป็นกรรมการศึกษาของโรงเรียน เช่น เข้าร่วมกิจกรรมวิชาการและการพัฒนาโรงเรียนเสมอ ๆ เพื่อเป็นการสร้างจิตสำนึกให้เกิดแก่ผู้ปกครองว่าตนต้องรับผิดชอบต่อการพัฒนาให้นักเรียนให้เป็นคนเก่ง ดี และมีสุข

ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. ผู้ใหญ่สร้างทัศนคติและคุณค่าต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสร้างทัศนคติและคุณค่า อาจเกิดขึ้นโดยการอภิปรายสิ่งที่เรารู้หรือคิดร่วมกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้กับผู้อื่น โดยการแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ การแลกเปลี่ยนข้อมูลช่วยสร้างความคิดเห็นซึ่งก่อให้เกิดเป็นทัศนคติและคุณค่าต่อพฤติกรรมของมนุษย์ การเรียนแบบร่วมมือกันจึงช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับทัศนคติพื้นฐานและคุณค่าในการรู้จักคิดอย่างอิสระทั้งในและนอกชั้นเรียน

2. ปัญหาในสังคมปัจจุบันเกิดจากการที่เด็กอยู่ห่างกับบุคคลในครอบครัว ความจำเป็นทางด้านเศรษฐกิจ ทำให้บิดา มารดา ต้องออกทำงานเพื่อหาเลี้ยงครอบครัว เด็กจึงห่างเหินและขาดความอบอุ่น ปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งที่ควรกระทำและไม่ควรกระทำ ผู้ใหญ่จะเป็นผู้นำผลของการกระทำต่อเด็ก แนะนำแนวทางในการสร้างพฤติกรรมทางสังคมต่อครอบครัว เพื่อนและชุมชน ในกรณีที่เด็กห่างเหินจากทางบ้าน ห้องเรียนจึงเป็นแหล่งทดแทน หากครูได้วางแผนให้นักเรียนปฏิบัติงานร่วมกันเป็นอย่างดี ก็จะเป็นแหล่งที่สร้างสรรค์พฤติกรรมทางสังคม

3. ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักสร้างสรรค์ความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับ และปรับเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองกับสมาชิกภายในกลุ่ม การทำงานร่วมกันอาจจะประสบกับสิ่งที่ไม่ชอบและไม่ชอบ ผู้เรียนจะได้ปรับตนเข้าหากัน

4. ปฏิสัมพันธ์ในสังคมช่วยให้มองเห็นตนเอง รู้จักทัศนคติ คุณค่าและความสามารถของตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ สร้างบุคลิกภาพความเชื่อมั่นและรู้จักตนเองมากขึ้น

5. การเรียนแบบร่วมมือช่วยกันสร้างกระบวนการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลและเรียนรู้ทักษะการแก้ปัญหาเป็นกระบวนการทางความคิดระดับสูง ซึ่งจะนำผู้เรียนไปสู่การสร้างภาระงานแบบผู้ใหญ่วกระบวนการของความคิดระดับสูงหมายถึง การวิเคราะห์ สังเคราะห์และการตัดสินใจซึ่งเกิดขึ้นได้โดยการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนและกับครู เป็นต้น

ข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สุริย์ บาวเออร์ (2535, หน้า 19-20) ได้ชี้ให้เห็นถึงข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้คือ

1. นักเรียนมีทักษะในการสื่อสาร การเข้าสังคม การเป็นผู้นำ และการอภิปราย
2. นักเรียนมีความนับถือในตนเอง เพราะว่าได้ช่วยกันแก้ปัญหากลุ่ม
3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากหลาย ๆ

ทักษะ

4. มีแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จในการเรียนสูง
5. ให้ผลทางด้านจิตพิสัย (Affective) เพราะที่นักเรียนสามารถอภิปรายตามที่ตนเองรู้ดี
6. นักเรียนอ่อนมีโอกาสดแสดงความคิดเห็น ทำกิจกรรมและประสบความสำเร็จในการเรียน
7. ส่งเสริมด้านความคิด (Cognitive) นักเรียนรู้จักใช้เหตุผลและรู้จักใช้ความคิดอย่าง

รอบคอบ

8. ให้ผลทางด้านสุขภาพจิต (Psychological Health) และนักเรียนรู้ว่าการได้รับการยอมรับ
9. นักเรียนในชั้นเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกัน

การเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

เกมกับพัฒนาการเด็ก

ลักษณะ อินทจักร (2538, หน้า 12-13) ได้กล่าวถึงเกมกับพัฒนาการของเด็กไว้ดังนี้คือการเล่นเกมของเด็กนอกจากจะก่อให้เกิดความสนุกสนานแล้วยังช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาอีกด้วย เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะต้องคิด ต้องวางแผน ต้องตัดสินใจด้วยตนเองและมักจะสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่แท้จริงของเด็กด้วย นั่นคือบางคนซื่อสัตย์ ปฏิบัติตามกฎกติกา บางคนอาจจะโกงหรือเอาเปรียบเพื่อน ดังนั้นในขณะที่เล่นเกมเด็กจะเกิดพัฒนาการด้านต่าง ๆ ซึ่งแยกออกได้ดังนี้

1. พัฒนาการทางภาษา

ถ้าหากกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเน้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา เช่น การเล่านิทาน การเล่าเรื่อง การอ่านคำ ปริศนาคำทาย การนำคำมาเรียบเรียงเป็นประโยค การใช้คำสัมผัส คล้องจองหรือแม้แต่การท่องบทกลอนง่าย ๆ เป็นต้น ก็จะเป็นการช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านภาษา สามารถเข้าใจและใช้ภาษาได้ดีขึ้น

2. พัฒนาการทางร่างกาย

ภรณ์ คุรุรัตน์ (อ้างใน ลักษณา อินทจักร, 2538, หน้า 12) กล่าวว่า “ธรรมชาติของเด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง เด็กชอบเคลื่อนไหว” ดังนั้นการที่ครูได้จัดกิจกรรมให้กับเด็ก โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ได้เคลื่อนไหว ก็จะเป็นการส่งเสริมและสร้างเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อทุกส่วน เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะมีการเคลื่อนไหวร่างกายซึ่งจะเป็นผลทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรงสามารถทำงานประสานกันได้ดี ทำให้เด็กเป็นคนคล่องแคล่วว่องไวและมีสุขภาพที่ดี

3. พัฒนาการทางอารมณ์

การเล่นช่วยให้เด็กมีอารมณ์ดี ร่าเริง แจ่มใสอยู่เสมอ เป็นการช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด อารมณ์ต่าง ๆ ของเด็กจะถูกระบายออกมากับการเล่น จึงมีผลทำให้เด็กมีอารมณ์ที่มั่นคง

4. พัฒนาการทางสังคม

เนื่องมาจากการได้มีโอกาสปรับอารมณ์ในขณะที่เล่นเกม จึงทำให้เด็กรู้จักใช้เหตุผล รู้จักการให้อภัยกัน ฝึกความสามัคคี การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักเสียสละ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักการรอคอย มีความอดทน อดกลั้น เพื่อปรับตัวเองให้เข้ากับเพื่อนและสังคม ทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นไปโดยความสงบเรียบร้อย

5. พัฒนาการทางสติปัญญา

การได้เล่นเกมทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นประสบการณ์ชีวิตให้กับตนเอง มีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด สร้างความเข้าใจให้ตรงกับความเป็นจริง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในขั้นต่อไป ดังนั้นการเล่นของเด็กจึงมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทางสติปัญญา

นับว่าเกมมีคุณค่าต่อผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการพัฒนาทางภาษา ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ในขณะที่เด็กกำลังเล่นเกมครูก็สามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กในด้านต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน เช่น ความสามัคคี ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความเห็นแก่ตัว การไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน เป็นต้น ก็จะเป็นการช่วยให้ครูนำเอาข้อมูลเหล่านี้ไปปรับหรือแก้ไขพฤติกรรมที่บกพร่องของนักเรียนแต่ละคนได้หรือควรส่งเสริมพฤติกรรมใดให้เด่นชัดขึ้น เช่น ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์หรือการฝึกความเป็นประชาธิปไตย เป็นต้น

องค์ประกอบของเทคนิคการแข่งขันเป็นทีม

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2544, หน้า 5-6) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเทคนิคการแข่งขันเป็นทีมว่ามีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการดังนี้คือ

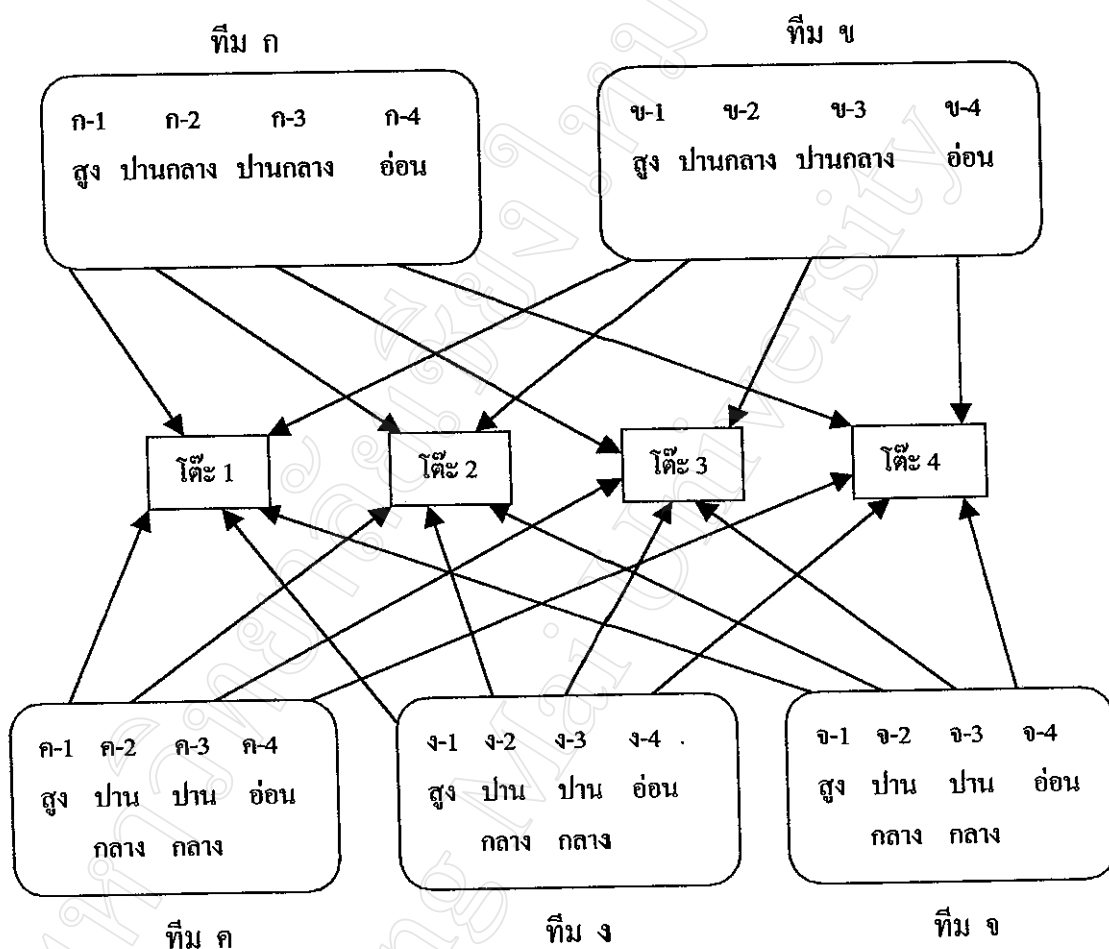
1. การสอนในชั้นเรียน (Class Presentation) นักเรียนจะได้รับเนื้อหาที่จำเป็นในชั่วโมงนี้ การสอนส่วนใหญ่จะเป็นการบรรยาย อภิปราย แต่อาจมีสื่อการสอนอื่น ๆ ประกอบด้วยก็ได้ เทคนิคการสอนแบบ TGT แตกต่างจากการสอนทั่ว ๆ ไปตรงที่ครูต้องเน้นเรื่องการเรียนรู้แบบ TGT คือให้นักเรียนทราบว่านักเรียนต้องให้ความสนใจอย่างมากในเนื้อหาเพราะจะช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน

2. ทีม (Teams) แต่ละทีมประกอบด้วยนักเรียน 4-5 คน ในทีมจะมีความแตกต่างกันในเรื่องความสำเร็จในการเรียน เพศและเชื้อชาติ ทีมมีหน้าที่สำคัญในการเตรียมตัวสมาชิกให้พร้อมเพื่อการเล่นเกม หลังจากชั่วโมงสอน แต่ละทีมจะนัดสมาชิกศึกษาเนื้อหาโดยมีแบบฝึกหัดช่วย โดยทั่วไปนักเรียนจะผลัดกันถามคำถามในแบบฝึกหัดจนกว่าจะเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด ทีมเป็นส่วนสำคัญในเทคนิค TGT จุดเน้นในทีมคือทำให้ดีที่สุดและเพื่อช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมให้มากที่สุด การสนับสนุนให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมให้ประสบความสำเร็จทางวิชาการเป็นสิ่งสำคัญในการเรียน การที่ทีมทำให้เกิดความรู้สึกร่วมกันและเคารพซึ่งกันและกันจะทำให้นักเรียนเพิ่มศักยภาพแห่งตน (Self-actualization) และทำให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อกันมากขึ้น

3. เกม (Games) ในการเล่นเกม นักเรียนจะตอบคำถามง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่นักเรียนได้ศึกษาจากชั้นเรียนและจากการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อนในทีม ในการเล่นเกมนักเรียนสามคนซึ่งเป็นตัวแทนจากทีมทั้งสามจะมาแข่งขันกัน คำถามที่ถามจะพิมพ์ลงในบัตรคำถาม โดยมีเลขคำถามกำกับอยู่ นักเรียนจะต้องสุ่มหยิบบัตรคำถามขึ้นมาหนึ่งใบแล้วตอบคำถามหมายเลขที่ปรากฏในบัตรคำถามใบนั้น นอกจากนี้ยังมีกฎที่อนุญาตให้ผู้เล่นทำซึ่งกันและกันได้ ถ้าเห็นว่าคนที่ตอบคำถามนั้นให้คำตอบที่ไม่ถูกต้อง

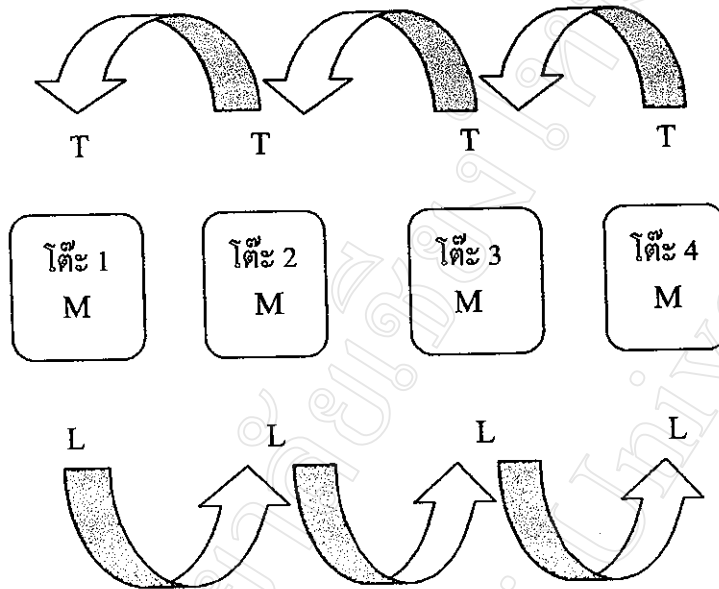
4. การแข่งขัน (Tournament) คือการแข่งขันที่มีการเล่นเกมพร้อม ๆ กันหลายเกม การแข่งขันจะจัดขึ้นปลายสัปดาห์ หลังจากทีครูได้ให้เนื้อหาและแต่ละทีมได้ฝึกตอบคำถามกันจากกระดานแบบฝึกหัดแล้วการแข่งขันเกมจะทำให้ได้คะแนนเฉพาะโดยนักเรียนที่มีความสามารถระดับเดียวกันจะแข่งขันกัน เมื่อผ่านไปหนึ่งสัปดาห์นักเรียนจะต้องเปลี่ยนโต๊ะแข่งขันโดยดูจากผลการแข่งขัน ผู้ชนะแต่ละโต๊ะจะต้องเลื่อนไปแข่งขันโต๊ะที่อันดับสูงกว่า ส่วนผู้ได้คะแนนต่ำสุดจะเลื่อนลงไปแข่งขันโต๊ะที่อยู่ระดับต่ำกว่าเดิม แม้ว่าในครั้งแรกนักเรียนจะไม่ได้แข่งขันที่โต๊ะที่เหมาะสมกับความสามารถก็ตาม แต่ในที่สุดจะได้เลื่อนไปยังโต๊ะที่เหมาะสมกับตน ดังแผนผังในรูปที่ 1

แผนผังรูปที่ 1 การจัดนักเรียนประจำโต๊ะแข่งขัน (Assignment of Tournament Tables)



ในเกมการแข่งขันจะจัดโต๊ะการแข่งขันตามระดับความสามารถของผู้แข่งขัน โต๊ะที่ 1 เป็นโต๊ะแข่งขันของผู้ที่มีความสามารถสูงสุด (เรียนเก่ง) โต๊ะที่ 2,3 เป็นโต๊ะแข่งขันของผู้ที่มีความสามารถรองลงมา (เรียนปานกลาง) โต๊ะที่ 4 เป็นโต๊ะแข่งขันของผู้ที่มีความสามารถระดับต่ำ (เรียนอ่อน) ผู้ชนะที่ได้คะแนนสูงสุดของแต่ละโต๊ะจะเลื่อนขึ้นไปแข่งขันยังโต๊ะที่มีอันดับสูงขึ้น เช่น ผู้ที่ได้คะแนนต่ำสุดโต๊ะที่ 1 จะต้องเลื่อนลงไปแข่งกับผู้ที่อยู่ในโต๊ะที่ 2 เป็นต้น ส่วนผู้ที่ได้คะแนนเป็นอันดับ 2,3 ของแต่ละโต๊ะยังแข่งขันอยู่ที่โต๊ะเดิม ยกเว้นผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดโต๊ะที่ 1 และผู้ที่ได้คะแนนต่ำสุดโต๊ะที่ 4 ดังแผนผังรูปที่ 2

แผนผังรูปที่ 2 แสดงการเลื่อนโต๊ะการแข่งขัน (Bumping)



T = ผู้ได้คะแนนสูงสุด (Top Scorer)

M = ผู้ได้คะแนนรอง (Middle Scorer)

L = ผู้ได้คะแนนต่ำสุด (Low Scorer)

5. จดหมายข่าว (Newsletters) จดหมายข่าวจัดขึ้นเพื่อเป็นการแสดงความยินดีและเพื่อให้กำลังใจแก่ทีมที่ชนะและผู้เรียนที่ทำคะแนนดีเด่นในการแข่งขันแต่ละครั้ง จดหมายข่าวออกสัปดาห์ละครั้ง เพื่อประกาศผลการแข่งขันที่ผ่านพ้นไปในสัปดาห์นั้น ดังนั้นในแต่ละสัปดาห์ผู้สอนต้องเตรียมเขียนจดหมายข่าวเพื่อรายงานผลการแข่งขัน ในจดหมายข่าวจะเน้นผลงานของแต่ละทีม ผู้เรียนที่ชนะแต่ละโต๊ะและอันดับที่ของแต่ละทีมในสัปดาห์นั้น นอกจากจดหมายข่าวแล้วผู้สอนอาจเพิ่มเติมด้วยการติดตามผลการแข่งขันที่ป้ายนิเทศหรือให้รางวัลพิเศษก็ได้

การเตรียมการในการใช้การแข่งขันเป็นทีม

สมศักดิ์ ภูวิภาคารวรรณ (2544, หน้า 7) กล่าวถึงสิ่งจำเป็นที่ครูจะต้องเตรียมการในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมการแข่งขันเป็นทีมดังต่อไปนี้คือ

1. การเตรียมเนื้อหาวิชาที่จะใช้สอนในวันที่ 1 และ 2 ของสัปดาห์
2. การเตรียมแบบฝึกหัด เพื่อให้ให้นักเรียนแต่ละทีมได้ฝึกฝนก่อนเข้าแข่งขันกับทีมอื่น

3. การเตรียมการแข่งขันซึ่งครูจะต้องเตรียมบัตรหมายเลขคำถาม (Numbered Cards) กระดาษคำถาม (Game Sheet) กระดาษคำตอบ (Game Answer Sheet) และกระดานบันทึกคะแนน (Game Score Sheet) ไว้ที่โต๊ะแข่งขันโต๊ะละ 1 ชุด

4. การเตรียมจัดทำจดหมายข่าว ซึ่งครูต้องใช้ข้อมูลจากผลการบันทึกคะแนนของแต่ละโต๊ะแข่งขันและแต่ละทีมมาสรุปเป็นรายงานลงในจดหมายข่าวเพื่อแจกนักเรียนทุกคนในชั้น

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ครูอาจดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละแผนการสอน ดังตาราง 1
ตาราง 1 กิจกรรมการเรียนการสอนของแผนการสอนในแต่ละแผน

ชั่วโมงที่ 1	ชั่วโมงที่ 2	ชั่วโมงที่ 3	ชั่วโมงที่ 4	ชั่วโมงที่ 5
- ครูสนทนาซักถามและแนะนำกิจกรรมการเรียนโดยใช้เกมการแข่งขัน และจัดนักเรียนเข้าประจำกลุ่ม - ครูดำเนินการสอนตามแผนการสอนที่กำหนดไว้	- ครูสอนตามแผนการสอนที่สร้างขึ้น - นักเรียนในแต่ละทีมทำแบบฝึกหัดตามที่กำหนดให้	- ครูสอนตามแผนการสอนที่สร้างขึ้น - นักเรียนในแต่ละทีมทำแบบฝึกหัดตามที่กำหนดให้	- นักเรียนในแต่ละทีมทำแบบฝึกหัดตามที่กำหนดให้ - แนะนำการแข่งขัน และจัดนักเรียนเข้าประจำโต๊ะแข่งขัน	- ให้นักเรียนแข่งขันตามความสามารถในแต่ละโต๊ะ - สรุปและแจ้งผลการแข่งขัน

การจัดนักเรียนเข้าทีม

ในแต่ละกลุ่มมีสมาชิก 4 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนชายและหญิงที่มีความสามารถแตกต่างกัน เช่น กลุ่มที่ประกอบด้วยสมาชิก 4 คน จะมีคนที่มีระดับความสามารถสูง 1 คน ปานกลาง 2 คนและต่ำ 1 คน ในจำนวน 4 คน อาจมีนักเรียนชาย 2 คน นักเรียนหญิง 2 คน หรือนักเรียนชาย 3 คน นักเรียนหญิง 1 คน หรือนักเรียนชาย 1 คน นักเรียนหญิง 3 คน ในการจัดนักเรียนเข้าทีมนี้ ครูจะเป็นผู้คัดเลือกนักเรียนเข้าทีมโดยไม่ให้นักเรียนเลือกเข้าทีมกันเอง ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้จับกลุ่มเพราะสนิทสนมหรือชอบพอกันเพียงอย่างเดียว เมื่อจัดนักเรียนเข้าทีมได้แล้ว ให้แต่ละทีมตั้งชื่อทีม เช่น ทีม ก ทีม ข ทีม ค เป็นต้น จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม

เกี่ยวกับการร่วมทีมของนักเรียนเพื่อให้ทราบว่านักเรียนจะต้องร่วมทีมกันจนกว่าจะสิ้นสุดการเรียน โดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

การแนะนำเกี่ยวกับเกม

เมื่อครูจัดนักเรียนเข้าโต๊ะแข่งขันแล้วครูอธิบายจุดประสงค์และกติกาของการเล่นเกมให้นักเรียนทราบ โดยแต่ละโต๊ะแข่งขันมีกติกาของการเล่นเกมดังนี้

1. แต่ละโต๊ะแข่งขัน ครูจะเตรียมซองคำถาม กระดาษคำถาม (Game Sheet) กระดาษกรอกคะแนน บัตรหมายเลขคำถาม บัตรกองกลาง และบัตรคะแนน

2. การเล่นเกม ให้นักเรียนทุกคนในแต่ละโต๊ะหยิบบัตรหมายเลขคนละหนึ่งบัตร ใครที่ได้หมายเลขสูงสุดจะเป็นผู้ที่ได้เล่นคนแรก เมื่อได้ผู้เล่นคนแรกแล้วให้สลับบัตรที่อยู่ในกองทั้งหมด และหยิบบัตรหมายเลขขึ้นมาหนึ่งบัตร คูณหมายเลขบัตรแล้วหยิบซองคำถามที่มีหมายเลขตรงกับบัตรขึ้นมาอ่านให้ผู้ร่วมแข่งขันได้ยินอย่างทั่วถึง เสร็จแล้วตอบคำถาม

3. ผู้ร่วมแข่งขันทางซ้ายมือคิดว่าคำตอบของคนที่นั่งตอบผิดหรือคนที่นั่งไม่ยอมตอบ ก็สามารถท้าทายได้โดยให้คำตอบที่ไม่ซ้ำกับคนแรก ผู้ร่วมแข่งขันคนที่สองอาจไม่ท้าทายแล้วผ่านไปให้คนที่สามท้าทาย คนที่สามเป็นผู้ท้าทาย ถ้าไม่ท้าทายก็ผ่านไปให้คนที่สี่ท้าทาย คนที่สี่อาจไม่ท้าทาย ก็ผ่านไปให้คนที่ห้า เมื่อครบห้าคนแล้วครูจะเป็นผู้เฉลยคำตอบ ใครตอบถูกจะมีสิทธิ์เก็บบัตรหมายเลขคำถามใบนั้นไว้และจะได้บัตรคะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ แต่ถ้าไม่มีผู้ใดตอบถูก ให้เอาหมายเลขและซองคำถามแยกออกไว้อีกกองหนึ่งเพื่อที่ผู้เล่นจะได้ไม่หยิบคำถามที่เล่นผ่านไปแล้วมาเล่นซ้ำอีก

4. เริ่มเล่นต่อไปโดยให้คนที่อยู่ทางซ้ายมือของคนที่นั่งเดิมเป็นผู้เล่นคนที่หนึ่งแทน และหยิบบัตรหมายเลขจากกองกลาง อ่านคำถามข้อที่ตรงกับบัตรดัง ๆ แล้วตอบคำถาม ถ้าไม่ตอบบอกผ่าน คนที่สอง สาม สี่หรือคนที่ห้าสามารถท้าทายได้ ใครตอบถูกก็ได้บัตรหมายเลขใบนั้นไว้ ถ้าผู้ท้าทายคนใดคนหนึ่งตอบผิดจะต้องเสียบัตรที่มีอยู่ไป 1 ใบ โดยใส่ลงในกอง ถ้าไม่มีผู้ใดตอบถูกเลย จะต้องคืนบัตรใบนั้นลงไปในกองเช่นกัน เล่นเป็นเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลา หรือจนบัตรหมดกอง เมื่อเลิกเล่นแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนนับบัตรที่ตนครอบครองว่ามีกี่ใบ แล้วใส่จำนวนลงในกระดานบันทึกคะแนน ถ้าเวลายังเหลืออยู่อาจสลับบัตรแล้วเล่นเกมใหม่อีกก็ได้ เป็นเกมที่ 2 หรือ 3 เป็นต้น

5. เล่นเกม ผู้เรียนทุกคนเริ่มเล่นเกมพร้อมกันด้วยชุดคำถามที่เหมือนกัน ผู้สอนเดินไปตามโต๊ะต่าง ๆ เพื่อตอบปัญหาข้อสงสัยและให้แน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจกติกา เมื่อเหลืออีก 10 นาทีจะหมดเวลา ผู้สอนบอกหมดเวลาให้ผู้เรียนนับจำนวนบัตรที่แต่ละคนมี แล้วกรอกจำนวนลงในกระดานบันทึกคะแนนพร้อมชื่อ

6. หลังจากเล่นแต่ละเกมเสร็จแล้วให้รวมคะแนน ใครได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะเลิศในแต่ละโต๊ะแข่งขัน และจะต้องเลื่อนไปแข่งขันที่โต๊ะแข่งขันซึ่งมีระดับความสามารถสูงขึ้นกว่าเดิม ส่วนผู้ที่ได้คะแนนรวมน้อยที่สุดก็ต้องเลื่อนไปแข่งขันที่โต๊ะที่มีระดับความสามารถต่ำลงไป

การคิดคะแนนให้ทีม

จำนวนผู้เข้าแข่งขันแต่ละโต๊ะแข่งขันมี 5 คน หลังจากทราบคะแนนรวมของแต่ละคนที่เข้าแข่งขัน แล้วครูจะนำคะแนนส่วนนี้มาคิดเป็นคะแนนแข่งขัน ดังนี้

ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด	ได้	7	คะแนน
ผู้ที่ได้คะแนนเป็นอันดับสอง	ได้	5	คะแนน
ผู้ที่ได้คะแนนเป็นอันดับสาม	ได้	4	คะแนน
ผู้ที่ได้คะแนนเป็นอันดับสี่	ได้	3	คะแนน
ผู้ที่ได้คะแนนเป็นอันดับต่ำที่สุด	ได้	2	คะแนน

หลังจากคิดคะแนนการแข่งขันแล้ว ครูจะนำเอาคะแนนของผู้แข่งขันที่เป็นสมาชิกในทีมเดียวกันมารวมกันแล้วนำคะแนนรวมของแต่ละทีมมาเปรียบเทียบกัน ทีมใดมีคะแนนรวมทีมมากที่สุดจะเป็นทีมที่ชนะเลิศประจำปี

การประกาศผลและสิ้นสุดการแข่งขัน

ครูอาจประกาศผลการแข่งขันให้นักเรียนได้ทราบภายในชั่วโมงที่จัดการแข่งขันได้ทันที ถ้าคิดคะแนนแข่งขันของแต่ละทีมได้เร็วและจัดเรียงอันดับเสร็จเรียบร้อย แต่ถ้าไม่สามารถทำได้ ครูควรติดประกาศผลการแข่งขันไว้ที่ป้ายนิเทศเพื่อให้นักเรียนได้ทราบผลในวันต่อไป นอกจากนี้ ครูควรทำจดหมายข่าวแจ้งให้นักเรียนทุกคนทราบรวมทั้งผู้ปกครองได้ทราบผลการแข่งขันด้วย เพื่อให้ผู้ปกครองของนักเรียนได้รับทราบความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน

หลังจากที่ทำการแข่งขันตามขั้นตอนที่กล่าวมาแล้ว เมื่อเหลือเวลาที่จะทำการแข่งขันอีก 1 ครั้ง ครูควรแจ้งให้นักเรียนทราบ เพื่อว่านักเรียนอาจต้องการทำให้ดีที่สุดเพื่อเลื่อนอันดับของทีม ก่อนสิ้นสุดการแข่งขัน ถ้าครูต้องการทำกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมต่อ ครูควรจัดทีมหรือกลุ่มใหม่เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เปลี่ยนทีม ทำให้มีโอกาสชนะบ้าง และเพื่อให้นักเรียนได้ทำงานกับเพื่อนคนอื่น ๆ ในชั้นเรียน ได้อย่างทั่วถึง

ประโยชน์ของเกมประกอบการสอนภาษาไทย

เมื่อเกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อเด็ก การนำเอากลับมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยจึงเป็นสิ่งที่ครูไม่ควรจะมองข้าม อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526, หน้า 3-4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านการคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ผู้ครูเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมการเรียนรู้และสรุปบทเรียน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนทุกประเภท จึงพบว่าได้มีผู้ที่สนใจทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำไว้หลายท่าน ดังนี้

อรพรรณ ภิญโญภาพ (2529) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการสอนด้วยวิธีทักษะสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่าการเขียนสะกดคำจากจากรายการคำใหม่ในหนังสือแบบเรียนภาษาไทย เล่ม 1 ของนักเรียนดีขึ้นและนักเรียนพึงพอใจการเขียนสะกดคำด้วยวิธีทักษะสัมพันธ์

พวงเล็ก อุดระ (2533) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบการใช้ของเล่นเพื่อสอนซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำและการสอนในชั้นเรียนปกติ สร้างของเล่น แบบฝึกและคู่มือการสอนซ่อมเสริมและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำด้วยการใช้ของเล่น มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนในชั้นเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จันทน์ โปธาเที่ยง (2538) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำจากก่อนและหลังการสอนด้วยการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำเพื่อการสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ภาษาอื่นมากกว่าภาษาไทย ปีการศึกษา 2537 โรงเรียนบ้านเมืองนะ อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 28 คน ผลการวิจัยพบว่าแบบฝึกการเขียนสะกดคำจาก

ที่สร้างขึ้นโดยยึดหลักการคือ มีจุดมุ่งหมายในการฝึกที่ชัดเจน เป็นไปตามลำดับความยากง่าย คำนึงถึงความแตกต่างของเด็ก มีคำชี้แจงที่ชัดเจน มีความถูกต้อง มีหลายแบบเหมาะสมกับเวลา และความสนใจโดยอาศัยกระบวนการฝึกฝนหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้เกิดทักษะในการเขียนสะกดคำที่ถูกต้อง ส่วนผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมด้วยการใช้แบบฝึกแตกต่างกันในทางที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริพร ทวีชาติ (2538) ได้ศึกษาผลของการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่มีสกดผิด โดยใช้เทคนิคการจำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 74 คน จากโรงเรียนบ้านโสมรัตนวิทยา อำเภอบ้านโสม จังหวัดลำพูน เป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง กลุ่มละ 37 คน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกที่ให้เทคนิคการจำมีผลการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เทคนิคการจำ

เกรียงวัช ชรสวรรณ (2541) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำยากก่อนและหลังสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำยากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดชัยชนะ กลุ่มโรงเรียนตำบลประดู่ป่า อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำยากก่อนและหลังสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำยากแตกต่างกันในทางที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทองปอนด์ พิพิธภัณฑ์ (2541) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการจำกับการสอนปกติ โรงเรียนอนุบาลศรีจอมทอง อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 35 คน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของกลุ่มควบคุมได้ 27.46 คะแนน และกลุ่มทดลองได้ 34.29 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังจากนั้น 3 สัปดาห์ ได้ทำการทดสอบนักเรียนอีกครั้งหนึ่ง ปรากฏว่าคะแนนความคงทนของกลุ่มควบคุมได้ 25.17 คะแนน และกลุ่มทดลองได้ 29.74 คะแนน ซึ่งไม่แตกต่างกัน

สมพิศ มาพวง (2541) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนคำภาษาไทยก่อนและหลังการใช้แบบฝึกพร้อมกับศึกษาความคงทนในการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดหนองหลวง สำนักงานการประถมศึกษากิ่งอำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 22 คน ผลการวิจัยพบว่าแบบฝึกการเขียนคำภาษาไทยที่สร้างขึ้น เมื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนแล้วสามารถช่วยให้นักเรียนมีความสามารถ

ในการเขียนคำภาษาไทยได้ถูกต้องสูงขึ้นและผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนความคงทนในการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกภายใน 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอน

กษิรัตน์ บิลมาศ (2538) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์และความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยไม่ใช้เกม ใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนของนักเรียนโรงเรียนพุทธนิโสภณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ใช้เวลาในการสอนกลุ่มละ 22 คาบ ผลการวิจัยพบว่าความคิดเห็นต่อการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกมอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความคงทนในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกม กลุ่มที่ใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและกลุ่มที่ใช้เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียนในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมพร ปัญญาเหล็ก (2540) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์และเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการใช้เกมคณิตศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านป่าไผ่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอถ้ำ ซึ่งสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดลำพูน จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่าเกมคณิตศาสตร์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ทั้ง 7 ด้านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพใน 3 องค์ประกอบ คือความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียนและกล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้เกมคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม

งานวิจัยในประเทศ

เพชรชาย โชคประเสริฐ (2534) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของเกมการแข่งขันเป็นทีมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคณิตศาสตร์ ความคงทนในการจำและเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนบ้านกีด อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 32 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง 16 คน เรียนโดยวิธีใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม (TGT) กลุ่มควบคุม 16 คน เรียนโดยวิธีบรรยาย อภิปราย ชักถามและสรุป ใช้ระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 60 คาบเรียน (คาบเรียนละ 20 นาที) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ปริยานุช ชีววิทยานันท์ (2536) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมที่มีต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนบ้านโนนม่วง อำเภอศรีธาตุ จังหวัดอุดรธานี จำนวน 25 คน จำแนกเป็นนักเรียนกลุ่มสูง 5 คน กลุ่มปานกลาง 15 คน และกลุ่มต่ำ 5 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 60 คาบเรียน (คาบเรียนละ 20 นาที) ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มสูง กลุ่มปานกลางและกลุ่มต่ำ หลังการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม (TGT) สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

การเรียนรู้โดยการร่วมมือ เป็นรูปแบบการสอนที่ใช้กันมากอย่างกว้างขวาง เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ออสเตรเลีย นอร์เวย์และอิสราเอล (อ้างใน สุรีย์ บาวเออร์, 2535, หน้า 14) และได้มีนักการศึกษาชาวต่างประเทศจำนวนหนึ่งได้ให้ความสนใจและได้ทำการศึกษาวิจัยถึงผลที่ได้รับจากการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

เดอฟรีส์ เอ็ดเวิร์ดและเวลส์ (อ้างใน DeVries Edwards & Slavin, 1978, หน้า 32) ได้ทำการทดลองสอนสังคมศึกษาโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนในระดับเกรด 10-12 จำนวน 191 คน เป็นเวลา 12 สัปดาห์ เพื่อศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมของเพื่อน ผลการทดลองพบว่าในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมมีเจตคติที่ดีต่อวิธีการสอนของครูมากกว่าการสอนตามปกติและนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมยินดีรับความช่วยเหลือจากเพื่อนมากกว่าวิธีสอนที่ให้นักเรียนแข่งขันกัน