



การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม



สุพิศ ทองมณี

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พ.ศ. 2556

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิตีฟร่วมกับเกม

The seal of Songkhla Rajabhat University is a large, faint watermark in the background. It features a central emblem with a tiered stupa, a circular motif with a caduceus-like symbol, and a base. The emblem is surrounded by a circular border containing the university's name in Thai and English: "มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา" and "SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY".

สุพิศ ทองมณี

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พ.ศ. 2556

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

THESIS

**THE DEVELOPMENT OF ABILITIES IN ORAL SPELLING AND WRITTEN
SPELLING OF THAI WORDS WITH EXPLICIT METHOD AND
GAMES IN PRIMARY GRADE 1 STUDENTS**

The seal of Songkhla Rajabhat University is a large, faint watermark in the background. It is an oval emblem containing a central image of a stupa (a tiered Buddhist monument) with a flame-like top, set against a sunburst. The stupa sits on a tiered base. The entire emblem is surrounded by a circular border containing the university's name in Thai script at the top and 'SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY' in English at the bottom.

SUPIT THONGMANEE

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE
OF MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
OF GRADUATE SCHOOL SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY**

2013

COPYRIGHT OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำ ภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม
THE DEVELOPMENT OF ABILITIES IN ORAL SPELLING AND WRITTEN
SPELLING OF THAI WORDS WITH EXPLICIT METHOD AND GAMES
IN PRIMARY GRADE 1 STUDENTS

ผู้วิจัย นางสาวพิศ ทองมณี

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ
(ดร.จุไรศิริ ชูรัมย์) ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง)

..... กรรมการและเลขานุการหลักสูตร
(ดร.ชุติมา จันทระจิตร)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร เทพนวล)

..... กรรมการจากบัณฑิตวิทยาลัย
(ดร.สชน เสนาสวัสดิ์)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา รับรองวิทยานิพนธ์แล้ว

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันท ชาติทอง)

วันที่ เดือน พ.ศ.....

ชื่อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม

ผู้วิจัย

นางสุพิศ ทองมณี ปีการศึกษา 2556

ปริญญา

ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ดร.จุไรศิริ ชูรัมย์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 30 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ รวม 10 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม จำนวน 1 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกมอยู่ในระดับมากที่สุด

Thesis title	The Development of Abilities in Oral Spelling and Written Spelling of Thai Words with Explicit Method and Games in Primary Grade 1 Students
Researcher	Mrs.Supit Thongmanee Academic year: 2013
Degree	Master of Education in Curriculum and Instruction
Advisors	1. Dr.Juraisiri Choorak 2. Assistant Professor Dr.Noppakao Na Phatthalung

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare the ability in oral spelling of Thai words in Primary Grade 1 students before and after attending the Explicit and Games Teaching; 2) to compare the ability in spelling written Thai words in Primary Grade 1 students before and after attending the Explicit and Games Teaching; and 3) to study the students' satisfactions with the Explicit and Games Teaching. The research populations were the Cluster Random Samplings of 30 students in Primary Grade 1, the first semester of academic year 2013, Bor It School. The experimental times were total 10 hours within 2 weeks. The research instruments were 7 lesson plans in oral spelling and written spelling of Thai words with the application of Explicit Method and Games, 1 ability test in oral spelling, 1 ability test in written spelling and 1 questionnaire on the satisfaction with the Explicit and Games Teaching. The research instruments were percentile, mean, standard deviation and t-test.

The results of this research were: 1) the ability in oral spelling of Thai words in Primary Grade 1 students is higher significantly at .05; 2) the ability in written spelling Thai words is higher significantly at .05; and 3) the students were satisfied with the Explicit and Games Teaching at the highest level.

Thesis title Thai Reading and Writing Spelling Development Skills for Prathomsuksa 1
by Using Explicit Teaching Method and Game.

Researcher Mrs.Supit Thongmanee Academic Year: 2013

Degree Master of Education in Curriculum and Instruction

Advisor 1. Dr.Juraisiri Choorak
2. Assistant Professor Dr.Noppakao Na Phatthalung

Abstract

This research aimed to 1) compare Thai reading development skills for Prathomsuksa 1 by using explicit teaching method and game; 2) compare Thai writing development skills for Prathomsuksa 1 by using explicit teaching method and game; and 3) study satisfaction of Prathomsuksa 1 students to the explicit teaching method and game. The research collect the data from 30 students who studied in the classroom of Prathomsuksa 1 in second semester at Ban-Bo-It school by using cluster random sampling method. The research worked out for 2 weeks about 10 hours to collect data. The research tools included: 1) seven learning plans related with Thai reading and writing development skills by using explicit teaching method and game; 2) a Thai reading skill evaluation test; 3) a Thai writing skill evaluation test; and 4) a satisfy test of the explicit teaching method and game which used in this research. The data was analyzed and represented in terms of mean, S.D. and t-test.

The research found that after used explicit teaching method and game, the ability of Thai reading of Prathomsuksa 1 was higher than before with .05 significant level. Moreover, the ability of writing Thai of Prathomsuksa 1 was higher than before with .05 significant level, as well. Finally, students in Prathomsuksa 1 had very high satisfied with the explicit teaching method and game.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยความกรุณาช่วยเหลือ และให้คำปรึกษา แนะนำ เป็นอย่างดี จาก อาจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรัมย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันท ชาติทอง คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา อาจารย์ ดร.ศชน เสนาสวัสดิ์ กรรมการจากบัณฑิตวิทยาลัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร เทพนวล ผู้ทรงคุณวุฒิจากมหาวิทยาลัยเมืองหาดใหญ่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ กาญจนะ และอาจารย์ ดร.ชุตินา จันทร์จิตร เลขานุการหลักสูตร ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคุณครูศุนาถ สายกิมช้วน ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดทุ่งหวังใน อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา คุณครูอัมพร มงคลสวัสดิ์ ครูเชี่ยวชาญ อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา และอาจารย์ ดร.รุจิราพรณ คงช่วย ประธานโปรแกรมการวัดผลการศึกษา ที่ได้กรุณาตรวจสอบความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาและปรับปรุงเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ โรงเรียน คณะครู โรงเรียนวัดทุ่งหวังใน ที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการทดลองเครื่องมือวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดทุ่งหวังในทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ โรงเรียน คณะครู โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ ที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คุณป้า คุณลุง ครอบครัว พี่ ๆ เพื่อน ๆ และน้อง ๆ ทุกคนที่ให้อกำลังใจ สนับสนุน และให้ความช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ทั้งหลายที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้อกำลังใจและสนับสนุน ด้านการศึกษาแก่ผู้วิจัยตลอดมา

สุพิศ ทองมณี

เมษายน 2557

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(7)
สารบัญภาพ	(10)
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.....	12
คำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถม ศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ.....	16
วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีท.....	20
เกม.....	33
วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีทร่วมกับเกม.....	45
ความสามารถในการอ่าน.....	46

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 (ต่อ)	
ความสามารถในการเขียน.....	67
ความพึงพอใจ.....	73
การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลจากการใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทีร่วมกับ เกมกับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ	80
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	83
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	89
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	89
แบบแผนการวิจัย.....	89
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	90
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	90
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล.....	104
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	107
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	112
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	112
ผลการวิเคราะห์.....	112
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	116
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	118
อภิปรายผล.....	119
ข้อเสนอแนะ.....	124
บรรณานุกรม.....	126

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	134
ภาคผนวก ก แบบทดสอบและแบบสอบถาม.....	135
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้ เกม แบบฝึกหัดระหว่างเรียน.....	142
ภาคผนวก ค รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	229
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์.....	231
ภาคผนวก จ แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	235
ประวัติผู้วิจัย.....	266



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 การสะกดคำ แจกลูกคำ.....	49
2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกมกับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ.....	81
3 สรุปการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกมกับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ.....	82
4 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม	91
5 แสดงความสัมพันธ์ของเกมกับประเภทของเกมตามหลักการของนักการศึกษา.....	92
6 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้การอ่านสะกดคำ.....	96
7 วิเคราะห์ข้อสอบวัดความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย.....	96
8 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย.....	98
9 วิเคราะห์ข้อสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย.....	99
10 จำนวนข้อคำถามแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างก่อนนำไปหาคุณภาพ.....	102
11 ดำเนินการทดลอง.....	106
12 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม (n=30)	113
13 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม (n=30)	114
14 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม (n=30)	115
15 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหาในด้านความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้และวัตถุประสงค์ (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม	236

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
16 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียง โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม	238
17 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบปรนัยชนิดเติมคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม.....	240
18 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม	242
19 เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย แบบอ่านออกเสียง ก่อนและหลังใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n=30)	243
20 เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย แบบปรนัยชนิดเติมคำ ก่อนและหลังใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n=30)	244
21 ศึกษาความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n=30)	245
22 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อหาความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก (n=30)	247
23 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบปรนัยชนิดเติมคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อหาความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก (n=30)	248

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
24	แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ ภาษาไทยแบบอ่านออกเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n=30)	249
25	แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ภาษาไทยแบบปรนัยชนิดเติมคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n=30)	255
26	แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 1 ต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิท์ร่วมกับเกม (n=30)	260



สารบัญญภาพ

ภาพ		หน้า
1	กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
2	การสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎี หลักการและรูปแบบวิธีสอนแบบ เอ็กซ์พลิชิต.....	29
3	ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตที่ส่งผลต่อความสามารถ ด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ.....	30
4	แสดงวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกด คำตามจุดประสงค์การวัดผลด้านพุทธิพิสัยของบลูม.....	31
5	วิธีการสอนสะกดคำ.....	63
6	แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้.....	94
7	แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านและ เขียนสะกดคำภาษาไทย.....	101
8	ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบ เอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม.....	104

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายเร่งรัดปฏิรูปการศึกษาในปี พ.ศ. 2551 ให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาสังคมของประเทศ ยึดคุณธรรมนำความรู้ มุ่งมั่นที่จะขยายโอกาสทางการศึกษาของประชาชนให้กว้างขวางอย่างทั่วถึง โดยคำนึงถึงการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับ เสริมสร้างความตระหนักในคุณค่าของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ความสมานฉันท์ สันติวิธี วิถีชีวิตประชาธิปไตย พัฒนาค้น ใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความร่วมมือของสถาบันครอบครัว ชุมชน สถาบันทางศาสนา และสถาบันการศึกษา เพื่อให้การศึกษาสร้างคนและสร้างความรู้สู่สังคมคุณธรรม เน้นสมรรถภาพและประสิทธิภาพ 6 กลยุทธ์ ซึ่งกลยุทธ์หนึ่งที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยตรง คือ กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับ โดยมีเป้าหมายให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณภาพทางการศึกษาสูงขึ้นทุกระดับ และทุกประเภทการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2550: 7-8)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้ประกาศขับเคลื่อนนโยบายประจำปีรองรับกลยุทธ์ของกระทรวงศึกษาธิการเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมของกลยุทธ์ที่ 3 คือ การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับ โดยกำหนดกิจกรรมสำคัญที่เป็นจุดเน้นของกลยุทธ์ การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับ ประกอบด้วย การแสวงหาแนวทางยกระดับคุณภาพของผู้เรียน โดยการช่วยเหลือผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สามารถอ่านออกเขียนได้ และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อ่านคล่องเขียนคล่อง ได้อย่างทั่วถึง ยกเว้นผู้ที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ ต้องได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ ด้วยการส่งเสริมการอ่านและการเขียน ผ่านกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ สนับสนุนรูปแบบการพัฒนาครูและสื่อ นำหลักการเรียนรู้บนพื้นฐานความเข้าใจเรื่องสมอง ส่งเสริมการพัฒนาแนวการจัดการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคลในห้องเรียนที่ผู้เรียนมีระดับความรู้ ความสามารถแตกต่างกันมาก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2550: 47-53)

ในการพัฒนาประเทศสิ่งสำคัญที่จะต้องกระทำเป็นลำดับแรกก็คือ การพัฒนาค้น การให้การศึกษาแก่คนของประเทศ ปัจจัยที่มีความสำคัญที่ทุกประเทศใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาค้นก็คือ “การอ่านออกเขียนได้” เพราะการอ่านออกเขียนได้ทำให้คนเกิดการพัฒนาตนเอง และเรียนรู้ได้

ด้วยตนเองตลอดเวลาที่มีโอกาส ด้วยการอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตของคนและต่อการพัฒนาประเทศชาติ (สำลี รักสุทธี, 2553: คำนำ)

ตั้งแต่อดีตจนปัจจุบันปัญหาการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ของคนไทย ยังคงเป็นปัญหาที่ไม่หมดไปจากสังคม การศึกษาของไทยทุกรัฐบาลจึงมีนโยบายคล้ายกัน นั่นคือมุ่งแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้ของคนไทย และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางภาษาไทยของผู้เรียนให้สูงขึ้น ดังที่ไพรัช แสงทอง (2551: คำนำ) กล่าวว่า ผลการสำรวจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจากทุกเขตพื้นที่การศึกษา พบว่า มีนักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 12.45 นับว่าเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาทุกฝ่ายที่มีส่วนรับผิดชอบ จะต้องดำเนินการแก้ปัญหาอย่างเร่งด่วน ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับเขตพื้นที่ (L.A.S : Local Assessment System) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 ปีการศึกษา 2553 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1, 2554: 15) พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินทักษะการอ่าน และการเขียน เมื่อคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 40.27 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ของระดับประเทศคือร้อยละ 48.67 และผลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (NT) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 ปีการศึกษา 2555 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1, 2556: 8) พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินความสามารถด้านภาษาระดับเขตพื้นที่เฉลี่ยร้อยละ 44.48 อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ของระดับ ประเทศคือร้อยละ 51.59 และจากผลการประเมินคุณภาพการศึกษาของศูนย์เครือข่ายเมืองเลก้าวน้ำ (ศูนย์เครือข่ายการศึกษาเมืองเลก้าวน้ำ, 2556: 2) พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินความสามารถด้านภาษาเฉลี่ยร้อยละ 42.77 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ของระดับเขตพื้นที่และระดับประเทศคือร้อยละ 44.48 และ 51.59 ตามลำดับ

ปัญหาการอ่านและการเขียนจึงเป็นปัญหาที่น่าเป็นห่วง โดยเฉพาะปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง เพราะเป็นปัญหาที่พบมากในการเรียนการสอน ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2550) ได้วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เด็กอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ พบว่ามีสาเหตุมาจากปัญหาเด็กขาดเรียนบ่อย การไม่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาสื่อสารกันในบ้าน และเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ (Learning Disability) ซึ่งแต่ละ โรงเรียนจะมีเด็กประเภทนี้อยู่ประมาณร้อยละ 5-6 นอกจากนี้ยังมีปัญหาครูไม่เพียงพอ ครูส่วนใหญ่มีงานอื่นนอกเหนือจากงานสอน ส่งผลให้ครูไม่มีเวลาสอนเด็กได้อย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย ซึ่งเป็นปัญหาต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน ครูมีวิธีการสอนที่น่าเบื่อ และสำลี รักสุทธี (2553: 15) กล่าวว่า ตัวครูมีความสำคัญเป็นอันดับแรก หากคิดเป็นร้อยละแล้วจึงให้ความสำคัญของครูมากถึงร้อยละ 50

จากที่กล่าวมาพอประมวลได้ว่า การสอนอ่านและเขียนสะกดคำไม่บรรลุผลสำเร็จ เนื่องจากสาเหตุสำคัญ 4 ประการ ดังนี้ 1. ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาค่อนข้างต่ำ อ่านหนังสือไม่คล่อง พื้นฐานความรู้ทางการเขียนยังไม่ดีพอ 2. สิ่งแวดล้อมเนื่องจากปัญหาเด็กขาดเรียนบ่อย การไม่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาสื่อสารกันในบ้าน และเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้อื่นๆ 3. ปัญหาครูไม่เพียงพอ ครูส่วนใหญ่มีงานอื่นนอกเหนือจากงานสอน ส่งผลให้ครูไม่มีเวลาสอนเด็กได้อย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย และ 4. ครูใช้วิธีสอนที่ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย ไม่เห็นความสำคัญของการอ่านและเขียนสะกดคำ ดังนั้นปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำจึงเป็นปัญหาด้านการใช้ภาษาที่สำคัญอย่างหนึ่งที่จะต้องเร่งแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาให้ถูกต้อง

จากธรรมชาติของภาษาไทย จะเห็นได้ว่าภาษาไทย เป็นทักษะที่จะต้องฝึกซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ ผู้สอนจะต้องเลือกรูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศึกษารูปแบบเพื่อการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ วุฒิภาวะของผู้เรียน ความสามารถในการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ต้องพัฒนา หรือคิดค้นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนสามารถเชื่อมโยงความรู้ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่คำนึงถึงการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ซึ่งการจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยควรจัดให้มีรูปแบบหลากหลาย สามารถปรับใช้ได้แต่ละกิจกรรม รวมทั้งเหมาะสมกับคุณลักษณะของผู้เรียน ตามแนวการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข โดยเฉพาะกระบวนการเรียนรู้เฉพาะ (Specific Learning) ของภาษาไทย และถือว่าเป็นกระบวนการตามธรรมชาติของภาษาไทยที่ใช้ในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงหลักการ กฎเกณฑ์ ทฤษฎี และระเบียบวิธีการกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา, 2545: 7)

วิธีการสอนภาษาไทยมีหลากหลายวิธี ซึ่งจากการศึกษาวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิท พบว่าสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ หลักการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ 9 ขั้น และหลักการจัดการเรียนการสอนทางตรง ทั้งนี้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิท (Explicit Teaching Model) เป็นวิธีการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระ ข้อความรู้ ข้อมูลข้อเท็จจริง รวมทั้งทักษะต่าง ๆ ได้อย่างดี รวดเร็ว เป็นที่เข้าใจของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้นานและคงทน การสอนแบบนี้ได้รับการนำไปใช้ และพิสูจน์ทดสอบแล้วว่ามีประสิทธิภาพจริง (ทิตินา แคมมณี, 2555: 113) โดยมีขั้นตอนการสอน 6 ขั้น คือ 1) การทบทวนเนื้อหาเดิม/การบ้าน 2) การสอนหรือการนำเสนอเนื้อหาสาระหรือทักษะใหม่ 3) การฝึกปฏิบัติ 4) การให้ข้อมูลย้อนกลับ และการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง 5) การให้ฝึกปฏิบัติโดยอิสระตามลำพัง และ 6) การทบทวนเป็นรายสัปดาห์และรายเดือน (วัชรวิภา เล่าเรียนดี, 2550: 156-158) ซึ่งเป็นวิธีสอนที่เหมาะสม

กับการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยในระดับประถมศึกษา จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของ ศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553: 55-62) ที่ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และศิรดา เอียดแก้ว (2548: 108) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตสูงกว่านักเรียนที่สอนโดยวิธีปกติ

นอกจากนี้ วิธีการที่สามารถนำมาแก้ปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำที่ทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการอยากเรียนรู้ตามวัยหลายวิธี แต่วิธีหนึ่งที่สามารถสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี ก็คือ การฝึกโดยใช้เกม ดังที่ สำลี รักสุทธี (2553: 54) กล่าวว่า มีหลากหลายวิธีฝึกให้นักเรียนอ่านเร็ว เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเหมาะกับนักเรียนวัยเริ่มเรียน มีการลองผิดลองถูก ช่วยฝึกฝนทักษะทางภาษา โดยเฉพาะช่วยฝึกฝนทักษะในเรื่องการอ่านและเขียน สามารถแก้ปัญหา การอ่านและการเขียนอย่างได้ผลดี ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำสูงขึ้น และเต็มใจ เฉลิมกิจ (2545: 14) กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกมมาใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้น โดยศึกษาว่า ความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต ร่วมกับเกมจะสูงขึ้นหรือไม่ ตลอดจนนักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม

สมมติฐานการวิจัย

ในการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ในระดับมาก

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายการศึกษาเมืองเลก้าวน้ำ เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 10 โรงเรียน รวม 16 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 486 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 30 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ขอบเขตตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.2.2 ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

2.2.3 ความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม

3. ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำจากผลการทดสอบตามเครื่องมือตรวจสอบคุณภาพการอ่านออกเขียนได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 (2551: 2-11) ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อ่านและเขียนผิดมาก มาจัดกิจกรรมในหน่วยที่ 10 วรรณคดีที่ควรรู้ จำนวน 40 คำ เป็นคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้ ซึ่งนักเรียนมักอ่านและเขียนผิด

4. ขอบเขตระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง

ขั้นที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่ หมายถึง การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้สั้น ๆ แต่เข้าใจง่าย เสนอโครงสร้างและภาพรวมของสาระการเรียนรู้ เริ่มสอนเนื้อหาทีละน้อยทีละขั้น ชักถามนักเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ เน้นประเด็นที่สำคัญให้นักเรียนทราบ อธิบายให้ตัวอย่างอย่างชัดเจน สาทิต และทำแบบให้ดู อธิบายรายละเอียดและยกตัวอย่างประกอบประเด็นเนื้อหาที่สำคัญ

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ หมายถึง การฝึกนักเรียน ในระยะแรกครูคอยช่วยเหลือ แนะนำ ชักถามนักเรียนบ่อย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาใหม่หรือทักษะใหม่ ตรวจสอบความเข้าใจโดยประเมิน จากคำตอบของนักเรียน ระหว่างตรวจสอบความเข้าใจ ครูให้คำอธิบายเพิ่มเติม ให้ข้อมูลย้อนกลับ หรืออธิบายซ้ำ (ถ้าจำเป็น) และให้นักเรียนมีการตอบสนองและให้ข้อมูลย้อนกลับ จนแน่ใจว่านักเรียน ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติเองโดยลำพัง หลังจากนั้นฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนกว่า นักเรียนจะชำนาญถึงขั้นที่นักเรียนทำได้ร้อยละ 80

ขั้นที่ 4 การให้ข้อมูลย้อนกลับและการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง หมายถึง ครูรับรู้และ ตอบรับคำตอบที่รวดเร็วและมั่นใจของนักเรียนอย่างสั้น ๆ เช่น ถูกต้อง หรือ คำชมอื่น ๆ ส่วนการ แก้ไขการตอบผิดของนักเรียน ครูให้ข้อมูลเพิ่มเติม เช่น ถามคำถามให้ง่ายขึ้น ให้คำแนะนำ อธิบาย ทบทวน หรือสอนใหม่ในขั้นสุดท้าย ถามคำถามซ้ำจนกว่าจะถูกต้อง

ขั้นที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม หมายถึง การให้นักเรียนฝึกอย่างเพียงพอ โดยฝึก ทักษะเนื้อหาสาระที่เรียนไปแล้ว เพื่อให้เกิดความชำนาญ ถูกต้องร้อยละ 90 โดยการใช้เกมการอ่าน และเขียนสะกดคำเป็นสื่อเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นอยู่เสมอ

ขั้นที่ 6 สรุปทบทวน หมายถึง การทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้วอย่างเป็นระบบโดย ทบทวนเป็นประจำสัปดาห์ และทบทวนประจำเดือน ตรวจการบ้านที่ให้ทำ ทดสอบ สอนใหม่ในเนื้อหา ที่บกพร่อง เพื่อให้นักเรียนจดจำได้แม่นยำ

3. ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการ อ่านคำ โดยนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ มาประสมกันเป็นคำที่มีความหมาย อ่านคำได้ถูกต้อง ซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ โดยใช้สอบวัดผลก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)

4. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย หมายถึง ความสามารถของนักเรียนใน การเขียนคำโดยนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด มาประสมกันเป็นคำที่มีความหมาย เขียนคำ ได้ถูกต้อง ซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบการเขียนสะกดคำแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ โดยใช้สอบวัดผล ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)

5. ความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิฟร่วมกับเกม หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือความชอบ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิฟร่วมกับเกม ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถาม

ความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) โดยสอบถามด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านทักษะ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดผลประเมินผล

6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ จำนวน 30 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยนี้มีความสำคัญและประโยชน์ต่อครู นักเรียน โรงเรียน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนอ่านและเขียนสะกดคำยากได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น เมื่อทดสอบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เป็นแนวทางสำหรับครูในการนำวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม มาใช้ฝึกอ่านและฝึกเขียนสะกดคำในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และชั้นอื่น ๆ ต่อไป
3. เป็นแนวทางสำหรับบุคลากรทางการศึกษาที่จะนำไปเสนอแนะ และปรับปรุงการฝึกอ่านและเขียนสะกดคำให้แก่ครูในโรงเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการดำเนินการวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 - 1.1 ความสำคัญของการเรียนภาษาไทย
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.3 คุณภาพผู้เรียน จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. คำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ
3. วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท
 - 3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่
 - 3.2 การจัดการเรียนการสอนทางตรง
 - 3.3 รูปแบบวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท
 - 3.4 กระบวนการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท
4. เกม
 - 4.1 ความหมายของเกม
 - 4.2 ความมุ่งหมายของการเล่นเกม
 - 4.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 4.4 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 4.5 หลักการเลือกเกมประกอบการสอน
 - 4.6 หลักการจัดเกมประกอบการสอน
 - 4.7 หลักจิตวิทยาในการนำเกมมาฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ
5. วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม

6. ความสามารถในการอ่าน
 - 6.1 ความหมายของการอ่าน
 - 6.2 ความสำคัญของการอ่าน
 - 6.3 ความหมายของการอ่านสะกดคำ
 - 6.4 ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ
 - 6.5 สาเหตุและปัญหาการอ่านสะกดคำ
 - 6.6 หลักการสอนอ่านสะกดคำ
 - 6.7 การวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำ
7. ความสามารถในการเขียน
 - 7.1 ความหมายของการเขียน
 - 7.2 ความสำคัญของการเขียน
 - 7.3 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 7.4 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 7.5 สาเหตุและปัญหาการเขียนสะกดคำ
 - 7.6 หลักการสอนเขียนสะกดคำ
 - 7.7 การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
8. ความพึงพอใจ
 - 8.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 8.2 ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจ
 - 8.3 การวัดความพึงพอใจ
9. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลจากการใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม กับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 1–23) ตามประเด็นดังนี้

1. ความสำคัญของการเรียนภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิต ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คง อยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมี ประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรูสึกใน โอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3. คุณภาพผู้เรียน จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเน เหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจ ความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาท ในการอ่าน

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียน จดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการ และมีมารยาทในการเขียน

เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสบการณ์ และพูดแนะนำหรือพูดเชิญชวน ให้ ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำใน ประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำ คล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดี วรรณกรรมที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลง กล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยาน และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

4. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ 2. บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน 3. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 4. เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน 5. คาคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน	การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง และข้อความที่ประกอบด้วย คำพื้นฐาน คือ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่น้อย กว่า 600 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่ม 1. สาระการเรียนรู้อื่น ประกอบด้วย 1.1 คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ 1.2 คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา 1.3 คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ 1.4 คำที่มีอักษรนำ 2. การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น 2.1 นิทาน 2.2 เรื่องสั้น ๆ 2.3 บทร้องเล่นและบทเพลง 2.4 เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน	การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น 1. หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย 2. หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
7. บอกความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์สำคัญที่มักพบเห็นในชีวิตประจำวัน	การอ่านเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ประกอบด้วย 1. เครื่องหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน 2. เครื่องหมายแสดงความปลอดภัยและแสดงอันตราย
8. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน เช่น 1. ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น 2. ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน 3. ไม่ทำลายหนังสือ

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด	การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย
2. เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ	การเขียนสื่อสาร <ol style="list-style-type: none"> 1. คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 2. คำพื้นฐานในบทเรียน 3. คำคล้องจอง 4. ประโยคง่าย ๆ
3. มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน เช่น <ol style="list-style-type: none"> 1. เขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า 2. ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะ 3. ใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่และบุคคล

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย	พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เลขไทย
2. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา การผันคำ ความหมายของคำ
3. เรียบเรียงคำเป็นประโยคง่าย ๆ	การแต่งประโยค
4. ต่อกำคล้องจองง่าย ๆ	คำคล้องจอง

คำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านป่ออิฐ

หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่ออิฐ (โรงเรียนบ้านป่ออิฐ, 2553: 28) มีรายละเอียดคำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

1. คำอธิบายรายวิชา

อ่านออกเสียงคำและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง คำที่มีวรรณยุกต์ ไม่มีรูปวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ไม่ตรงตามมาตรา คำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน การอ่านหนังสือตามความสนใจและเหมาะสมกับวัย และนำเสนอเรื่องที่อ่าน บอกความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน มีมารยาทในการอ่าน เพื่อให้เกิดนิสัยใฝ่เรียนรู้และมีความสามารถในการสื่อสาร

คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด ตามรูปแบบการเขียนอักษรไทย เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คำพื้นฐาน คำคล้องจอง ประโยค มีมารยาทในการเขียน โดยใช้ทักษะกระบวนการเขียน กระบวนการทางภาษา เพื่อให้เกิดความมุ่งมั่นมีความซื่อสัตย์สุจริต และมีวินัยในการทำงาน ตลอดจนมีความสามารถในการสื่อสาร และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่าย ๆ และปฏิบัติตามได้อย่างมีวินัย ปฏิบัติตนเป็นผู้มีจิตสาธารณะ ตอบคำถามและเล่าเรื่องที่ฟัง ดู ที่เป็นความรู้ความบันเทิง พุฒแสดงความคิดเห็น และความรู้สึกรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู พุดสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ การแนะนำตนเอง ขอความช่วยเหลือ กล่าวคำขอบคุณ กล่าวคำขอโทษ มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด โดยใช้ทักษะกระบวนการฟัง ทักษะกระบวนการคิด เพื่อมีความสามารถในการสื่อสาร และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และเลขไทย การสะกดคำ การแจกลูกคำและการอ่านเป็นคำ คำที่ประสมด้วยสระต่าง ๆ การอ่านมาตราตัวสะกดที่ตรงมาตรา และไม่ตรงมาตรา การผันวรรณยุกต์ การเรียงคำให้เป็นประโยค การต่อคำคล้องจองง่าย ๆ โดยใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษาและกระบวนการทางภาษาเพื่อให้เกิดความมุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหา

บอกข้อคิดที่ได้จากการอ่านหรือฟังวรรณกรรม ร้อยแก้ว ร้อยกรองสำหรับเด็ก นิทานเรื่องสั้น ปริศนาคำทาย บทร้องเล่น วรรณกรรมท้องถิ่น เพลงพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน บทอาขยาน

บทร้อยกรอง วรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียน ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองตามความสนใจ โดยใช้กระบวนการอ่าน กระบวนการสื่อความ และกระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ อยู่อย่างพอเพียง ตลอดจนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

2. โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

จากการศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ ซึ่งมีการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

จำนวนหน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วย

เวลาเรียน 240 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่	หน่วยการเรียนรู้	เวลา/ชั่วโมง
1	นิทานแสนสนุก	40
2	วรรณคดีมีคุณค่า	16
3	สารคดีท่องเที่ยว	20
4	เรื่องสั้นน่ารู้	32
5	บทดอกสร้อย	14
6	บทร้อยกรอง บทร้องเล่น	14
7	ตำนาน เรื่องเล่า	19
8	สารคดี บทความ	25
9	เรื่องน่าอ่าน	42
10	วรรณคดีที่ควรรู้	19
	รวม	240

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

จำนวนหน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วย

เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

ลำดับที่	ชื่อหน่วย/มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด (K P A)	สาระการเรียนรู้		เวลา เรียน	คะแนน
		แกนกลาง	ท้องถิ่น		
10	วรรณคดีที่ควรรู้				
	ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้าง ความรู้ และความคิดเพื่อ นำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิต และมี นิสัยรักการอ่าน	การอ่าน		3	1
	ป 1/1 (K P A)	อ่านออกเสียงคำ คำคล้อง จอง และข้อความสั้น ๆ	การอ่านออกเสียง บทดอกสร้อยที่กำหนด		
	ป 1/3 (K P)	ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน	อ่านจับใจความจาก เรื่องที่อ่าน	ตำนานท้องถิ่น	
	ป 1/7 (A)	บอกความหมายของเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ที่พบเห็นใน ชีวิตประจำวัน	การอ่านเครื่องหมาย และสัญลักษณ์		
	ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียน สื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อ ความ และเขียนเรื่องราวใน รูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงาน ข้อมูลสารสนเทศและรายงาน การศึกษาค้นคว้าอย่างมี ประสิทธิภาพ	การเขียน		3	1
	ป 1/2 (K P A)	เขียนสื่อสารด้วยคำและ ประโยคง่าย ๆ	แต่งประโยคจากคำที่ กำหนด		

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

จำนวนหน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วย

เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

ลำดับที่	ชื่อหน่วย/มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด (K P A)	สาระการเรียนรู้		เวลา เรียน	คะแนน
		แกนกลาง	ท้องถิ่น		
ป 1/3 (A)	มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน			
ท 3.1	สามารถเลือกฟัง และดู อย่างมีวิจารณญาณและพูด แสดงความรู้ ความคิด และ ความรู้สึกใน โอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และ สร้างสรรค์	การฟัง การดู และการพูด		1	1
ป 1/2 (K P A)	ตอบคำถามและเล่าเรื่องที่ ฟัง และดู ทั้งที่เป็นความรู้ และความบันเทิง	ตอบคำถามและเล่าเรื่อง ที่ฟัง			
ป 1/3 (K P A)	พูดแสดงความคิดเห็น และ ความรู้สึกจากเรื่องที่ฟัง และดู	พูดแสดงความคิดเห็น จากเรื่องที่ฟัง และดู			
ท 4.1	เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การ เปลี่ยนแปลงของภาษาและ พลังของภาษา ภูมิปัญญา ของภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ ของชาติ	หลักการใช้ภาษา		10	3
ป 1/2 (K P)	เขียนสะกดคำ และบอก ความหมายของคำ	อ่านสะกดคำและแจกลูก คำและบอกความหมาย ของคำ			

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

จำนวนหน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วย

เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

ลำดับที่	ชื่อหน่วย/มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด (K P A)	สาระการเรียนรู้		เวลา เรียน	คะแนน
		แกนกลาง	ท้องถิ่น		
ท 5.1	เข้าใจ และแสดงความ คิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่าง เห็นคุณค่าและนำมา ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	วรรณคดี และ วรรณกรรม		2	1
ป 1/1	(K P) บอกข้อคิดที่ได้จากการอ่าน หรือการฟังวรรณกรรมร้อย แก้ว และร้อยกรองสำหรับเด็ก	บอกข้อคิดที่ได้จาก การอ่าน			
ป 1/2	(K P A) ท่องจำทอาขยานตามที่ กำหนด และบทร้อยกรอง ตามความสนใจ	ท่องจำทอาขยานที่ กำหนด			
				รวม	19 7

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำในหน่วยที่ 10 ในสาระการเรียนรู้ หลักการใช้ภาษา จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวมเวลา 10 ชั่วโมง

วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ

วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการบูรณาการ (Integration) ใช้การบูรณาการทั้งทางด้านเนื้อหาสาระและวิธีการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาการรอบด้านหรือการพัฒนาเป็นองค์รวม ตามรูปแบบการเรียนการสอนทางตรง (Direct Instruction Model) ยึดหลักการจัดการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Centered Instruction) โดยใช้รูปแบบการสอน

เชิงภาษา ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2555: 75 หลักการการจัดการเรียน การสอนทางตรง ของทิศนา แคมมณี (2555: 113) และกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเอ็กซ์พลีซิท ของวัชรรา เล่าเรียนดี (2550: 158) ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2555: 75-76 จัดอยู่ในกลุ่มผสมผสาน ระหว่างพฤติกรรมนิยมกับพุทธินิยม มีหลักการจัดสภาพการเรียนการสอน อย่างเป็นระบบ โดยเชื่อมโยง สภาพการเรียนการสอน (สภาวะภายนอกตัวผู้เรียน) ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ภายใน (กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในสมอง) และอธิบายว่า การทำงานของสมองคล้ายกับการทำงานของ คอมพิวเตอร์ ได้จัดระบบการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ 9 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Gaining Attention) เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใน การเรียน เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นทั้งจากสิ่งยั่วยุภายนอกและแรงจูงใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนเองด้วย ครู อาจใช้วิธีการสนทนา ชักถาม ทายปัญหา หรือมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว และมีความสนใจที่จะเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ชี้แจงจุดประสงค์ (Informing the Learner of the Objective) เป็นการบอกให้ ผู้เรียนทราบถึงเป้าหมายหรือผลที่จะได้รับจากการเรียนบทเรียนนั้น โดยเฉพาะเพื่อให้ผู้เรียนเห็น ประโยชน์ในการเรียน เห็นแนวทางของการจัดกิจกรรมการเรียน ทำให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนของ ตนเอง

ขั้นที่ 3 กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิมที่จำเป็น (Stimulating Recall of Prerequisite Learned Capabilities) เป็นการทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยงให้เกิดการเรียนรู้ความรู้ ใหม่ เนื่องจากการเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่อง การเรียนรู้ความรู้ใหม่ต้องอาศัยความรู้เก่าเป็น พื้นฐาน

ขั้นที่ 4 เสนอการเรียนใหม่ (Presenting the Stimulus) เป็นการเริ่มกิจกรรมของบทเรียน ใหม่โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมมาประกอบการสอน

ขั้นที่ 5 แนวทางการเรียนรู้ (Providing Learning Guidance) เป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถ ทำกิจกรรมด้วยตนเอง ครูอาจแนะนำวิธีการทำกิจกรรม แนะนำแหล่งค้นคว้าเป็นการนำทางให้ ผู้เรียนไปคิดเอง เป็นต้น

ขั้นที่ 6 ใ้ลงมือปฏิบัติ (Eliciting the Performance) เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมตามจุดประสงค์

ขั้นที่ 7 ให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) เป็นขั้นที่ครูให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลการปฏิบัติกิจกรรมหรือพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกว่ามีความถูกต้องหรือไม่อย่างไร และเพียงใด

ขั้นที่ 8 ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ (Assessing the Performance) เป็นขั้นการวัดการประเมินผลว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนเพียงใด ซึ่งอาจทำการวัดโดยการใช้ข้อสอบ แบบสังเกต การตรวจผลงาน หรือการสัมภาษณ์ แล้วแต่ว่าจุดประสงค์นั้นต้องการวัดพฤติกรรมด้านใด แต่สิ่งที่สำคัญคือเครื่องมือที่ใช้วัดจะต้องมีคุณภาพมีความเชื่อถือได้ และมีความเที่ยงตรงในการวัด

ขั้นที่ 9 การเสริมความแม่นยำและการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Enhancing Retention and Transfer) เป็นบทสรุป การย้ำ ทบทวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาเพื่อให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ฝังแน่นขึ้น กิจกรรมในขั้นนี้อาจเป็นแบบฝึกทักษะ การให้ทำกิจกรรมเพิ่มพูนความรู้ รวมทั้งการให้ทำการบ้าน การทำรายงาน หรือหาความรู้เพิ่มเติมจากความรู้ที่ได้ในชั้นเรียน

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne) ได้นำความรู้เรื่องการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเริ่มจากง่ายไปหายาก การเรียนรู้สิ่งเร้า การตอบสนอง เน้นการเรียนรู้ต่อเนื่องเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมเนื่องจากได้รับการเสริมแรง การเชื่อมโยงทางภาษาเป็นการเรียนรู้แบบต่อเนื่องเกี่ยวกับการใช้ภาษา แบบรับสิ่งเร้า - การตอบสนอง การเรียนรู้กฎที่เกิดจากการรวมหรือเชื่อมโยงความคิดรวบยอดตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป การเรียนรู้ข้อเท็จจริงโดยอาศัย ความจำ ความระลึกได้ โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ 9 ขั้น ได้แก่ 1) สร้างความสนใจ 2) แจงจุดประสงค์ 3) กระตุ้นให้ระลึกถึงความรู้เดิม 4) เสนอความรู้ใหม่ 5) แนวทางการเรียนรู้ 6) ให้ลงมือปฏิบัติ 7) ให้ข้อมูลป้อนกลับ 8) ประเมินพฤติกรรมเรียนรู้ตามจุดประสงค์ และ 9) การเสริมความแม่นยำและการถ่ายโอนการเรียนรู้

2. การจัดการเรียนการสอนทางตรง (Direct Instruction Model)

จอยส์และวิต (1996: 334 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2555: 256) อ้างว่า มีงานวิจัยจำนวนมากไม่น้อยที่ชี้ให้เห็นว่า การสอนโดยมุ่งเน้นการให้ความรู้ที่ลึกซึ้ง ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่ามีบทบาทในการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียนรู้และช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน การเรียนการสอนโดยจัดสาระและวิธีการให้ผู้เรียนอย่างดีทั้งทางด้านเนื้อหา ความรู้และการให้ผู้เรียนใช้เวลาเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (Academic Learning) เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด ผู้เรียนมีใจจดจ่อกับสิ่งที่เรียนและช่วยให้ผู้เรียนถึงร้อยละ 80 ประสบความสำเร็จในการเรียน นอกจากนี้ยังพบว่า บรรยากาศในการเรียนที่ไม่ปลอดภัยสำหรับผู้เรียนสามารถสกัดกั้นความสำเร็จของผู้เรียนได้ ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องระมัดระวัง ไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในทางลบ เช่น การดูว่ากล่าว

การแสดงความไม่พอใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ผู้เรียนเป็นต้น ทิศนา แจมมณี (2555: 113-257) กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนทางตรงไว้ดังนี้

2.1 หลักการ

2.1.1 การจัดเนื้อหาสาระอย่างเหมาะสมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ฝั่งลำดับของ มโนทัศน์จากขั้นที่เป็นพื้นฐาน ไปสู่ขั้นที่สูงซับซ้อนขึ้น จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาสาระนั้น ได้ดี

2.1.2 การตรวจสอบพื้นฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ในการทำความเข้าใจ ความรู้ใหม่ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่จะช่วยให้เรียนรู้สิ่งใหม่ได้ดีและรวดเร็วขึ้น

2.1.3 การนำเสนอเนื้อหาสาระอย่างกระชับ ชัดเจน โดยมีตัวอย่างประกอบ รวมทั้ง การให้ผู้เรียนซักถามจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็ว

2.1.4 การฝึกปฏิบัติใช้ความรู้หรือทักษะที่เรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็น การฝึกปฏิบัติช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ข้อมูลหรือทักษะสู่การกระทำและช่วยทำให้เกิดความเข้าใจในข้อความรู้ นั้นลึกซึ้งขึ้น

2.1.5 การได้รับข้อมูลย้อนกลับหรือทราบผลของการปฏิบัติของตนเองจะช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถปรับปรุงการปฏิบัติของตนให้อยู่ในระดับที่ต้องการ

2.1.6 การฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอช่วยให้เกิดทักษะความชำนาญ

2.2 นิยาม

การจัดการเรียนการสอนทางตรง หมายถึง การดำเนินการ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ข้อมูล ความรู้ ข้อเท็จจริง หรือวิธีการกระบวนการต่าง ๆ อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยการ ถ่ายทอดข้อมูลเหล่านั้นโดยตรงไปตรงมา ด้วยวิธีการหรือกระบวนการที่ได้รับการยอมรับว่าใช้ได้ผล จากการวิจัย (research - based direct instruction) หรือจากข้อความรู้ทางทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ (learning theory - based direct instruction)

อนึ่ง การถ่ายทอดข้อมูล ความรู้ ดังกล่าวไม่ได้หมายถึงการถ่ายทอดโดยการบรรยาย ที่ยืดยาวเป็นชั่วโมง ๆ โดยที่ผู้บรรยายกล่าวไปเรื่อย ๆ แต่เป็นการบรรยายที่กระทำอย่างกระชับ ตรงประเด็น และมีความยาวเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการบรรยายที่จัดขึ้น อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ เหมาะสมกับเวลา และเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ การบรรยายที่เป็น ลักษณะการสอนทางตรงนี้ ควรใช้วัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่ไม่มีอยู่ในตำรา แบบเรียน หรือแบบฝึกหัด

2.3 ตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนการสอนทางตรง

กระบวนการ จัดการเรียนการสอนโดยตรงโดยทั่วไปมี 7 ขั้นตอน ดังตัวบ่งชี้ที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนจึงประกอบด้วย

- 2.3.1 มีการจูงใจผู้เรียนให้ความสนใจต่อสิ่งที่จะนำเสนอ
- 2.3.2 มีการแจ้งวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน
- 2.3.3 มีการทบทวนความรู้เดิมที่เป็นพื้นฐานของความรู้ใหม่
- 2.3.4 มีการนำเสนอความรู้ใหม่หรือเนื้อหาสาระที่ต้องการถ่ายทอดให้ผู้เรียนโดยผู้สอน
- 2.3.5 มีการให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นการนำความรู้ไปใช้หรือฝึกทักษะที่ได้เรียนรู้ไป
- 2.3.6 ผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนแสดงออก
- 2.3.7 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้

2.4 วัตถุประสงค์

รูปแบบการสอนทางตรงมุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระและมโนทัศน์ต่าง ๆ รวมทั้งได้ฝึกปฏิบัติทักษะต่าง ๆ จนสามารถทำได้ดีและประสบผลสำเร็จได้ในเวลาที่จำกัด

2.5 กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนทางตรง

การเรียนการสอนทางตรง ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ๆ 5 ขั้นตอน คือ

- 2.5.1 ขั้นที่ 1 ขั้นนำ
 - 1) ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ของบทเรียนและระดับการเรียนรู้ หรือพฤติกรรม การเรียนรู้ที่คาดหวังแก่ผู้เรียน
 - 2) ผู้สอนชี้แจงสาระของบทเรียนและความสัมพันธ์กับความรู้และประสบการณ์ เดิมของผู้เรียนอย่างคร่าวๆ
 - 3) ผู้สอนชี้แจงกระบวนการเรียนรู้ และหน้าที่รับผิดชอบของผู้เรียนใน การเรียนแต่ละขั้นตอน
- 2.5.2 ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอบทเรียน
 - 1) หากเป็นการนำเสนอเนื้อหาสาระ ข้อความรู้หรือมโนทัศน์ ผู้สอนควร กล่าวถึงและสกัดคุณสมบัติเฉพาะของมโนทัศน์เหล่านั้นและนำเสนออย่างชัดเจนพร้อมทั้ง อธิบายและยกตัวอย่างประกอบให้ผู้เรียนเข้าใจ ต่อไปจึงสรุปคำนิยามของมโนทัศน์เหล่านั้น
 - 2) ตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์ก่อนให้ผู้เรียนลง มือปฏิบัติ หากยังไม่เข้าใจ ต้องสอนซ่อมเสริมให้เข้าใจก่อน

2.5.3 ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติตามแบบ (Structured Practice)

ผู้สอนปฏิบัติให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่าง ผู้เรียนปฏิบัติตาม ผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับ ให้การเสริมแรงหรือแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียน

2.5.4 ขั้นที่ 4 ขั้นฝึกปฏิบัติภายใต้การกำกับของผู้ชี้แนะ (Guided Practice)

ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยผู้สอนดูแลอยู่ห่าง ๆ ผู้สอนจะสามารถประเมินการเรียนรู้และความสามารถของผู้เรียน ได้จากความสำเร็จและความผิดพลาดของผู้เรียน โดยให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อให้ผู้เรียนแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ

2.5.5 ขั้นที่ 5 การฝึกปฏิบัติอย่างอิสระ (Independent Practice)

หลังจากที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นที่ 4 ได้ถูกต้องประมาณร้อยละ 85–90 แล้ว ผู้สอนควรปล่อยให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างอิสระ เพื่อให้เกิดความชำนาญและการเรียนรู้อย่างคงทน ผู้สอนไม่จำเป็นต้องให้ข้อมูลป้อนกลับในทันที สามารถให้ภายหลัง การฝึกในขั้นนี้ไม่ควรทำติดต่อกันในครั้งเดียว ควรมีการฝึกเป็นระยะ ๆ เพื่อช่วยการเรียนรู้คงทนขึ้น

2.6 ผลที่ผู้เรียนจะได้รับ

การเรียนการสอนแบบนี้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ตรงไปตรงมา ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทางด้านพุทธิพิสัยและทักษะพิสัยได้เร็วและมาก ในเวลาที่จำกัด ไม่สับสน ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามความสามารถของตน จนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน และมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง

2.7 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนทางตรง

การจัดการเรียนการสอนทางตรงมีการปฏิบัติแยกกันเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.7.1 กลุ่มที่เชื่อว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนทางตรงให้มีประสิทธิภาพนั้นควรจะศึกษาจากครูผู้สอนที่สามารถสอนได้ผลดี เรียกว่าการจัดการเรียนการสอนทางตรงแบบใช้ข้อมูลจากผลการวิจัย (Research – Based Direct Instruction)

2.7.2 กลุ่มที่เชื่อว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนทางตรงให้มีประสิทธิภาพนั้นควรจัดตามทฤษฎีหรือหลักการที่เป็นที่ยอมรับกันแล้ว เรียกว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนทางตรงตามแบบใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory - Based Direct Instruction) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสอนแบบใช้ข้อมูลจากผลการวิจัย

2.8 การจัดการเรียนการสอนทางตรงแบบใช้ข้อมูลจากผลการวิจัย

แนวคิดการจัดการเรียนการสอนทางตรงแบบใช้ข้อมูลจากผลการวิจัยมีองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ ดังนี้

2.8.1 ครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Centrality) หมายถึง ครูมีบทบาทสำคัญในการควบคุมกำกับ ทิศทางของการเรียนการสอน ครูเป็นผู้ตัดสินใจว่าผู้เรียนควรจะเรียนอะไรและอย่างไร

2.8.2 เป้าหมาย (Task Orientation) เน้นที่การเรียนรู้วิชาการหรือเนื้อหาสาระซึ่งเป็นข้อมูลความรู้หรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ ผู้สอนจะจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์ทุกอย่างที่มุ่งไปที่เป้าหมายนี้

2.8.3 ความคาดหวังในทางบวก (Positive Expectation) ผู้สอนมีการคาดหวังว่าผู้เรียนทุกคนจะประสบผลสำเร็จในการเรียน

2.8.4 ความร่วมมือของผู้เรียนที่สามารถวัดประเมินได้ (Student Cooperation and Accountability) ผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบการทำงานและการเรียนรู้ของตนเองในขณะเดียวกันก็มีบทบาทที่จะต้องช่วยผู้เรียนคนอื่น ๆ ด้วย

2.8.5 บรรยากาศที่ปลอดภัย (Nonnegative Affect) ผู้เรียนอยู่ในบรรยากาศที่เป็นมิตรเป็นกันเองปลอดภัยจากความรู้สึกทางลบทั้งหลาย เช่น การข่มขู่ คุกคาม เหยียดหยาม กลัวความผิดพลาด เป็นต้น

2.8.6 มีกฎระเบียบ กติกาที่ชัดเจนในการปฏิบัติงานและกิจกรรมต่าง ๆ (Established Structure) โดยผู้สอนคอยติดตามดูแลการปฏิบัติของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

นอกจากนี้ แนวการจัดการเรียนการสอนทางตรงแบบใช้ผลการวิจัยนี้ มีผู้นำไปพัฒนาเป็นกระบวนการที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น Basic Practice, Explicit Teaching, Active Teaching ซึ่งแต่ละรูปแบบจะมีกระบวนการที่แตกต่างกันไปบ้าง แต่ยังคงยึดหลักการแนวคิดของการเรียนการสอนทางตรงเหมือนกัน

3. รูปแบบวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิท

วัชรา เลาเรียนดี (2550: 156-158) ได้กล่าวถึงรูปแบบวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทหรือการจัดการเรียนการสอนแบบชัดเจนว่า พัฒนาโดยโรเซินชานน์ และสตีเวนส์ (Rosenhine and Stevens) ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ

- 3.1 ขึ้นทบทวนความรู้เดิมและตรวจการบ้าน
- 3.2 ชี้แนะเสนอเนื้อหาสาระหรือทักษะใหม่
- 3.3 ชี้แจงให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ
- 3.4 ชี้แจงให้ข้อมูลป้อนกลับและแก้ไขการปฏิบัติของผู้เรียน
- 3.5 ชี้แจงให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติอย่างอิสระ
- 3.6 ชี้แจงการทบทวนฝึกปฏิบัติรายสัปดาห์และรายเดือน

4. กระบวนการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท

4.1 วัชร่า เล่าเรียนดี (2550: 156-158) ได้กล่าวถึงกระบวนการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Teaching Model) ไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

4.1.1 การทบทวนประจำวัน (Providing Daily Review) ขณะเริ่มต้นบทเรียนในแต่ละวัน จะทบทวนสาระความรู้ หลักการ หรือฝึกทักษะใหม่และทักษะที่เรียนหรือฝึกไปแล้ว เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนพร้อมที่จะเรียน หรือฝึกทักษะใหม่ รวมทั้งการทบทวนการบ้านและแบบฝึกทักษะ

4.1.2 การสอนหรือการนำเสนอสาระใหม่ ทักษะใหม่ (Presenting New Material) คือ

1) ครูบอกหรือแจ้งวัตถุประสงค์ให้นักเรียนทราบ อาจจะเป็นการเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือพฤติกรรมที่คาดหวังเป็นข้อ ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ลดความซ้ำซ้อนของการให้สาระความรู้

2) สอนทีละขั้นตอน หรือแบ่งสอนเป็นเรื่องย่อยๆ ตามลำดับความยากง่าย ใช้ภาษาพูด อธิบายยกตัวอย่างที่ชัดเจนให้คำแนะนำทีละขั้นตอน ทำแบบ แสดงแบบให้นักเรียนดู ใช้สื่อประกอบการอธิบายเพื่อให้แน่ใจว่าแต่ละประเด็นที่สอน นักเรียนเข้าใจแจ่มแจ้งก่อนที่จะดำเนินการสอนในขั้นต่อไป

3) ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน อธิบายยกตัวอย่างให้ชัดเจนเพื่อให้แน่ใจว่า นักเรียนพร้อมที่จะฝึกปฏิบัติด้วยตนเองได้

4.1.3 ให้การฝึกปฏิบัติโดยครูคอยแนะนำอย่างใกล้ชิด (Conducting Guided Practice) การให้เด็กฝึกปฏิบัติโดยครูคอยแนะนำในห้องเรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติแล้ว นักเรียนควรจะสามารถปฏิบัติตามขั้นตอน หรือทักษะนั้น ๆ อย่างถูกต้อง ฝึกตอบคำถามประเภทความรู้ ความจำ ความเข้าใจ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ (Davis and Thomas, 1989 อ้างถึงใน วัชร่า เล่าเรียนดี, 2550: 157)

4.1.4 การให้ข้อมูลย้อนกลับและการแก้ไขข้อบกพร่อง (Providing Feedback and Corrections) ในการตอบของนักเรียน ถ้าตอบถูกต้องหรือตอบด้วยความมั่นใจ ครูควรตอบสนองด้วยคำพูดที่เสริมกำลังใจ เช่น “ดีมาก” “ดี” “ถูกต้อง” ถ้านักเรียนตอบถูกแต่ตอบด้วยความลังเลไม่แน่ใจ ครูควรย้อนกลับเกี่ยวกับเรื่องนั้น หรือบอกกระบวนการที่ได้คำตอบนั้นมา

4.1.5 การให้ฝึกปฏิบัติโดยอิสระตามลำพัง (Assigning Independent Practice) การให้นักเรียนฝึกปฏิบัติโดยอิสระด้วยตนเอง เพื่อปรับปรุงขั้นตอนที่นักเรียนตอบจากการตอบถูกของนักเรียน แต่ลังเลไม่แน่ใจและเพื่อจะได้มีการพัฒนาทักษะเหล่านั้นให้ชำนาญยิ่งขึ้น การให้ฝึกด้วยตนเองจะดำเนินการต่อจากการให้ฝึกปฏิบัติที่โต๊ะที่มีประสิทธิภาพนั้นอาจให้นักเรียนช่วยเหลือกัน

เพราะนักเรียนจะชอบที่จะคิดร่วมกัน และการให้คำแนะนำจากกันและกัน มากกว่าให้ครูอธิบายหรือแนะนำ

4.1.6 ทบทวนเป็นรายสัปดาห์ และเป็นรายเดือน (Providing Weekly and Monthly Review) การทบทวนเป็นรายสัปดาห์และรายเดือน สำคัญเท่ากับการทบทวนประจำวัน เพื่อความคงทนของการเรียนรู้ และตรวจสอบว่านักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนไปแล้วจริง การทบทวนจะให้ผลดีต่อการฝึกปฏิบัติ และมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.2 จากการศึกษากระบวนการสอนแบบเอ็กซ์พลีซิท (วัชราน เล่าเรียนดี, 2550: 156-158) มีหลักการสอดคล้องกับวิธีการสอนการเรียนรู้ที่มีความหมายของออสเชล (Ausubel, 1969 อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2548: 300) ได้เสนอแนะวิธีสอนการเรียนรู้ที่มีความหมายไว้ 6 ประการ คือ

4.2.1 ก่อนที่จะสอนวิชาอะไร ครูจะต้องหาวิธีรวบรวม เรียบเรียงสิ่งที่ต้องการจะให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีระเบียบ แบบแผน เป็นหมวดหมู่ มีหัวข้อชี้ให้เห็นเด่นชัดและง่ายต่อการเข้าใจ และมีความหมายต่อผู้เรียน เพื่อเตรียมผู้เรียนให้เข้ากับโครงสร้างพุทธิปัญญาที่มีอยู่ แล้วสามารถเชื่อมโยงหรือรวมความรู้ใหม่ที่จะเรียนอย่างมีความหมาย (Subsumer) ให้เข้ากับโครงสร้างพุทธิปัญญาที่มีอยู่แล้ว นอกจากนี้จะช่วยผู้เรียนให้นึกย้อนหลังระลึก (Recall) สิ่งที่เคยเรียนแล้ว และเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียนใหม่ ขั้นการใช้แอดวานซ์ ออแกไนเซอร์ (Advance Organizers) ซึ่งเป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในวิชาที่มีเนื้อหาที่ครูจะสามารถรวบรวมเรียบเรียงให้มีโครงสร้างที่เป็นระเบียบได้ดี

4.2.2 บอกให้นักเรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียน หรือเน้นสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้พร้อมกับบอกนักเรียนถึงคำจำกัดความของความคิดรวบยอดที่สำคัญ (Concepts) เพื่อผู้เรียนจะได้ใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ความรู้ใหม่

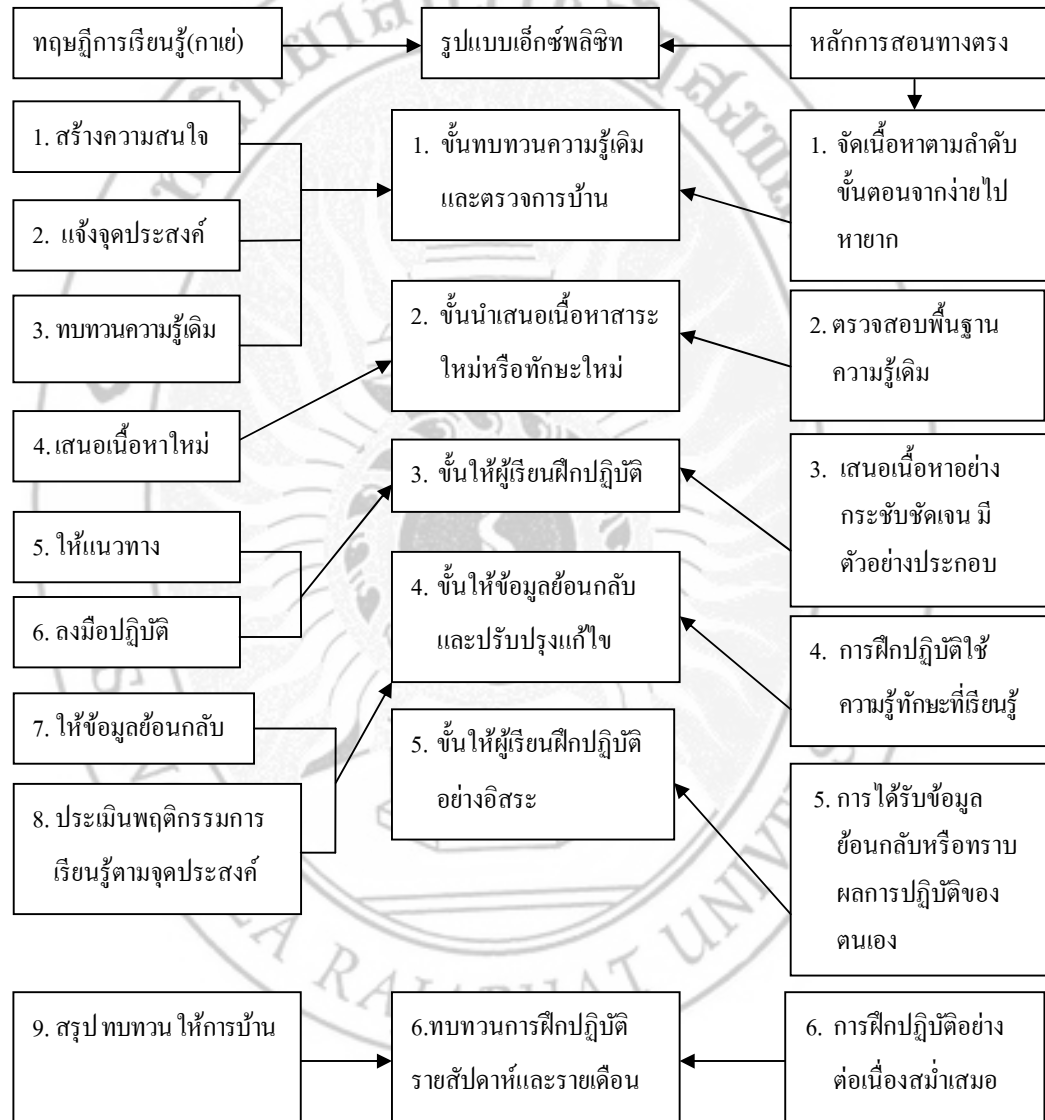
4.2.3 แบ่งบทเรียนออกเป็นขั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เข้าใจได้ เมื่อสอนจบแต่ละขั้น ควรจะถามนักเรียน เพื่อจะได้แน่ใจว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความเข้าใจก่อนที่จะเริ่มการสอนขั้นต่อไป

4.2.4 ชี้ให้ผู้เรียนเห็นความแตกต่างและความคล้ายคลึง ของสิ่งที่เรียนใหม่กับความรู้เดิมที่มีอยู่ เพื่อจะได้ช่วยให้จำได้นาน

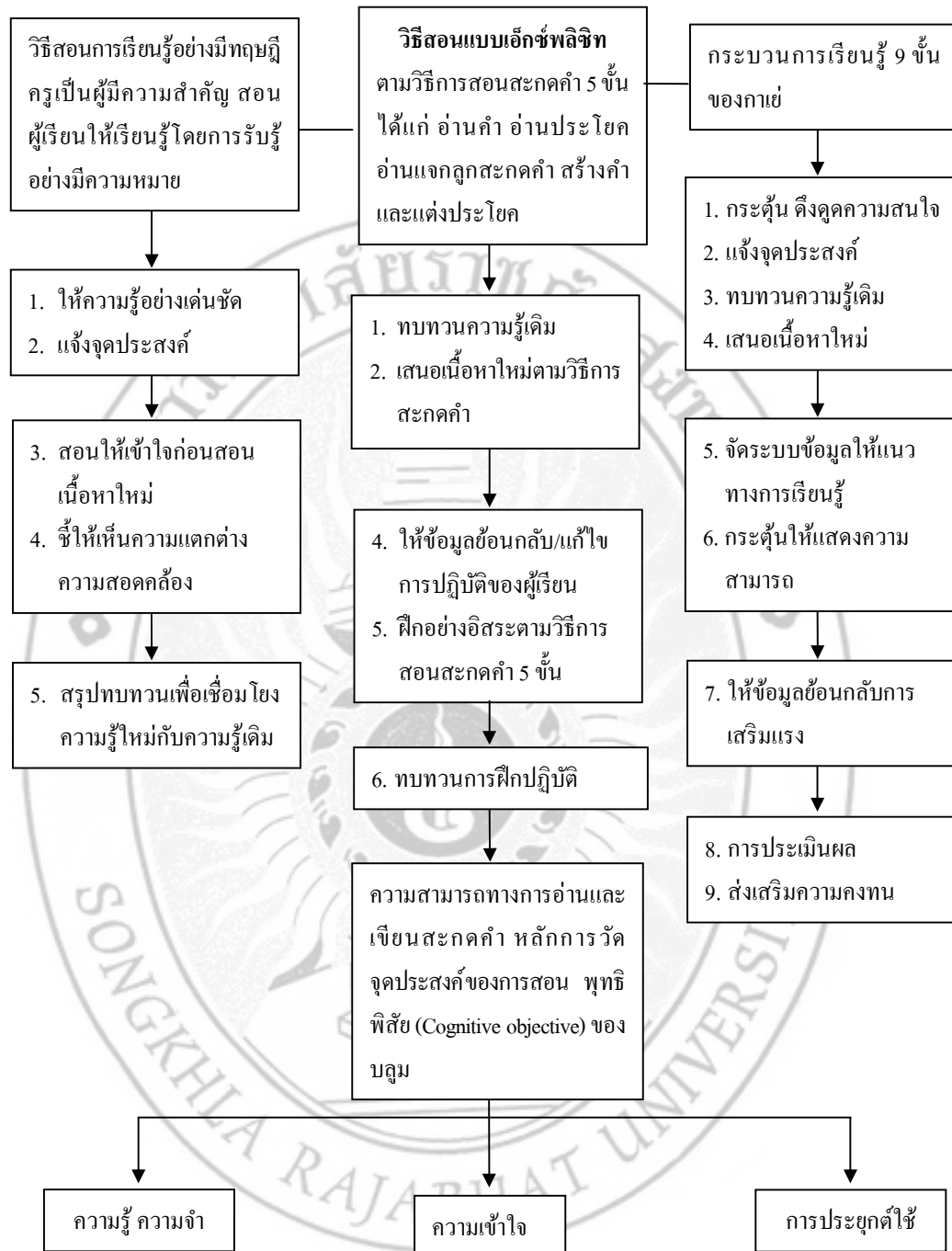
4.2.5 เมื่อสอนแต่ละหน่วยบทเรียนจบ ผู้สอนควรจะสรุปและทบทวนตั้งแต่ต้น พร้อมกับเน้นใจความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนรวมหรือเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม หรือขุมปัญญาที่มีอยู่แล้ว

4.2.6 ให้การบ้านหรือแบบฝึกหัดเพื่อผู้เรียนจะได้มีโอกาสทบทวนความรู้ที่เรียนรู้ใหม่ ด้วยตนเองและนำไปประยุกต์

จากทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ หลักการจัดการสภาพการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ 9 ขั้น หลักการจัดการเรียนการสอนทางตรง รูปแบบวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทสรุปได้ว่าวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Teaching Model) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นบูรณาการแบบองค์รวมทั้งเนื้อหาสาระวิธีการ เขียนเป็นแผนภาพได้ดังแผนภาพ 2

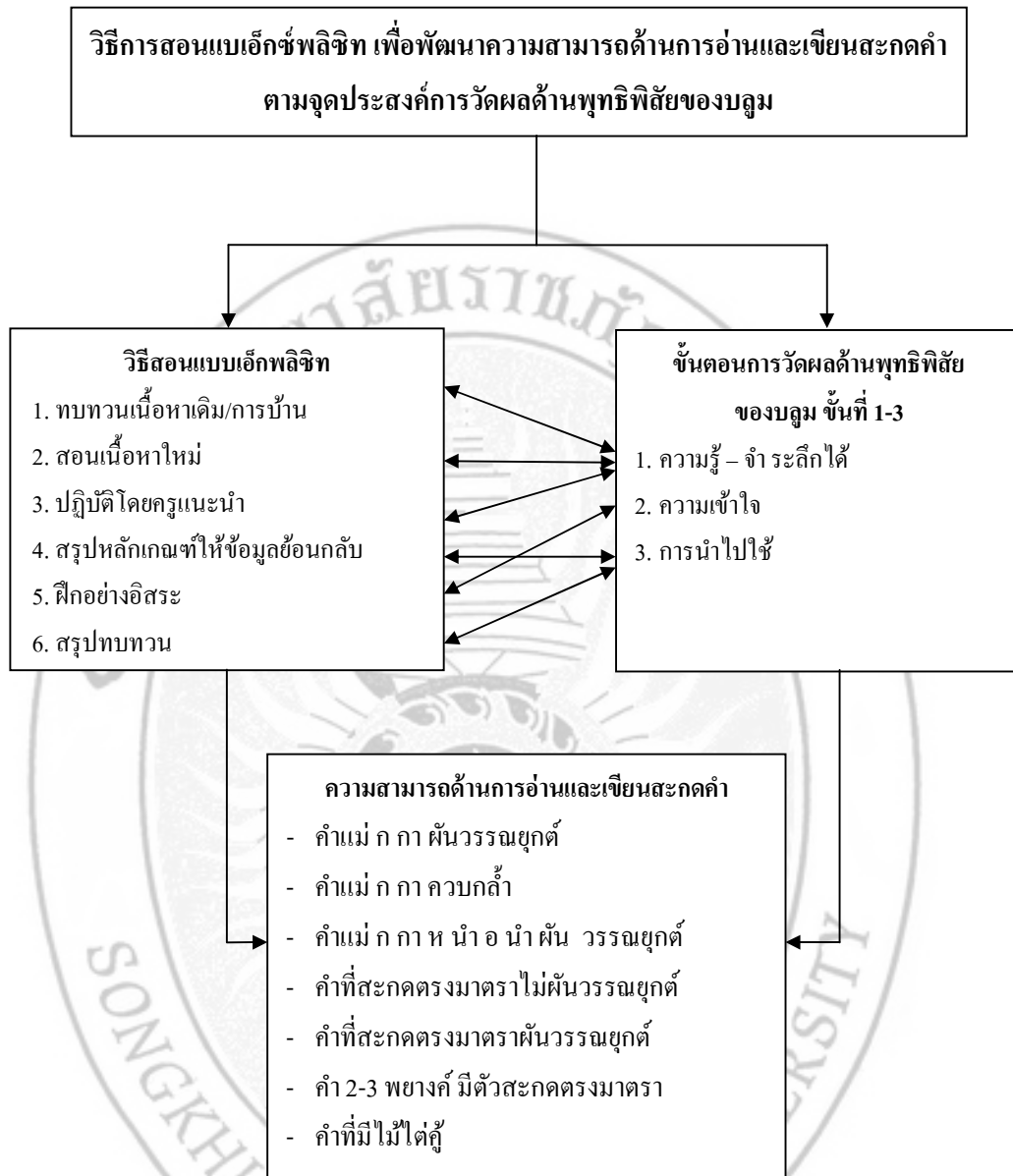


ภาพ 2 การสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎี หลักการและรูปแบบวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท
ที่มา: ศิริดา เอียดแก้ว, 2548: ภาคผนวก



ภาพ 3 แสดงทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟที่ส่งผลต่อความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ

ที่มา: สิริดา เอียดแก้ว, 2548: ภาคผนวก.



ภาพ 4 แสดงวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำตามจุดประสงค์การวัดผลด้านพุทธิพิสัยของบloom

ที่มา: สิริดา เอียดแก้ว, 2548: ภาคผนวก.

ผลจากการสังเคราะห์ ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ของนักวิชาการศึกษานักวิจัย พบว่า หลักการสอนที่มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจ ให้ถูกต้องตามกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาการกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความจำ เจตคติ และทักษะใน

การปฏิบัติ โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วม ครูเป็นผู้คอยดำเนินการด้วยกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ให้ข้อมูลย้อนกลับ ตรวจสอบแก้ไข ชมเชย ช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาในการอ่าน การเขียนเป็นรายบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิท และหลักการทฤษฎีการเรียนรู้ ของกานเย่ (Gagne) คือ เรียนจากง่ายไปหายาก 9 ขั้น การเรียนรู้สิ่งเร้ากับการตอบสนอง การเชื่อมโยงภาษา การเรียนรู้ความคิดรวบยอด การเรียนรู้กฎ ตามกระบวนการ 9 ขั้น 1) สร้างความสนใจ 2) แจ่มชัดประสงค์ 3) กระตุ้นให้ระลึกถึงความรู้เดิม 4) เสนอการเรียนรู้ใหม่ 5) ให้แนวทางการเรียน 6) ให้ลงมือปฏิบัติ 7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ 8) ประเมินพฤติกรรม 9) ส่งเสริมความแม่นยำ และการถ่ายโอนการเรียนรู้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ และส่งผลให้สัมฤทธิ์สูงขึ้นนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ฝึกปฏิบัติจนเกิดการเรียนรู้ ที่คงทน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายตามรูปแบบการสอนของ Gardner อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2555: 87-88 นำหัวข้อปัญญาด้านภาษา ความสามารถในการอ่าน การเขียน การพูด อภิปราย การสื่อสารกับผู้อื่น การใช้คำศัพท์ การแสดงออกทางความคิด และทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ของ Ausubel, 1963 อ้างถึงใน สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2548: 216-218 ซึ่งได้กล่าวถึงการสอนโดยวิธีให้ข้อมูลข่าวสารด้วยถ้อยคำ เน้นการเขียน

นอกจากนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลีซิททางด้านองค์ประกอบของผู้สอน ผู้เรียน สื่อการเรียนรู้ และหลักการวัดผลประเมินผล ผู้วิจัยยังได้คำนึงถึงหลักการสอนสะกดคำตามวิธีการสอนแจกลูกสะกดคำ 5 วิธี (กรมวิชาการ, 2546: 141) ได้แก่ 1) อ่านคำ 2) อ่านประโยค 3) อ่านแจกลูกสะกดคำ 4) สร้างคำใหม่ 5) แต่งประโยค และจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลีซิท เป็นวิธีการสอนที่มีลำดับขั้นตอนการจัดการจัดการการเรียนรู้ที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องนำเทคนิค วิธีการในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามรูปแบบวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ ประยุกต์ ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพความต้องการของแต่ละบุคคล คำนึงถึงวัย ความพร้อม สื่อที่นำมาใช้ประกอบ โดยเฉพาะชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้เรียนต้องมีความรู้ความสามารถในการสะกดคำ ตามหลักเกณฑ์ทางภาษา และครูคอยดูแลแนะนำ อย่างใกล้ชิด ใช้ข้อมูลย้อนกลับ ดิชม แก้ไขความสำเร็จและความผิดพลาดในการปฏิบัติของผู้เรียนอย่างทันทั่วทั้ง เพื่อเกิดความรู้ที่ชัดเจน คงทน ซึ่งสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิท (วัชราน เล่าเรียนดี, 2550: 158) ที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระตามมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

นอกจากศึกษาวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทแล้ว ยังต้องศึกษาหาความรู้และข้อค้นพบ จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านและเขียนสะกดคำ การสอน โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิท และการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อความสมบูรณ์ครบถ้วน ครอบคลุม ทั้งเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ที่ต้องใช้เป็นพื้นฐาน ในการวิจัยครั้งนี้

เกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

1. ความหมายของเกม

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2547: 75) ให้ความหมายและแนวทางการสอนโดยใช้เกม หมายถึง การเรียนรู้ที่ผ่านกระบวนการเล่นที่เน้นกติกาและการแข่งขัน การเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

ราตรี เพียวพานิช (2547: 48) ได้กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการศึกษา โดยการเล่นต้องมีกฎเกณฑ์และกติกาที่ชัดเจน

ทิสนา แคมณี (2555: 365) ได้กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” ซึ่งหมายถึง กิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้น โดยผ่านกระบวนการเล่นในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีกฎเกณฑ์และกติกาที่ชัดเจน

2. ความมุ่งหมายของการเล่นเกม

เกมแต่ละชนิด แต่ละประเภทมีความมุ่งหมายในการเล่นแตกต่างกันออกไป นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความมุ่งหมายในการเล่นเกมไว้ ดังนี้

เยวภา เตชะคุปต์ (2546: 58-62) กล่าวถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกม

- 1) เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมประเภทต่าง ๆ รู้วิธีการเล่น เข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกม
- 2) เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายและทักษะเบื้องต้นทางกีฬา เพราะเกมต่าง ๆ นำไปสู่กีฬาประเภทต่างๆทั้งสิ้น
- 3) เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองภายหลัง

4) เพื่อให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน แจ่มใส มีความใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น

ราตรี เปรียวพานิช (2547: 48) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกม ดังนี้

- 1) เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกม การเล่นเกมประเภทต่าง ๆ รู้วิธีเล่น เข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกมประเภทนั้นๆ
- 2) เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
- 3) เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพของตนสืบต่อไป
- 4) เพื่อให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส ในหมู่บรรดาเพื่อนฝูง ความสนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความปรารถนาของเด็กทุกคนอยู่แล้ว

5) เพื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะเรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่าง ๆ ให้เด็กได้รู้ ปฏิบัติตามกฎกติกา เกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับผู้อื่นและส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

เทพาวณี หอมสนิท และคณะ (2547: 1) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้เกมไว้ดังนี้

- 1) เพื่อสอนให้มีการสนองตอบสังคมโดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
- 3) เพื่อเสนอให้รู้จักทำงานให้ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มคน
- 4) เพื่อพัฒนาในด้านความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
- 5) เพื่อให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจและให้ความสำคัญของการมีกฎกติกา
- 6) เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัวและมีความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้น เพื่อให้เด็กได้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา มีความสนุกสนาน เกิดทัศนคติรักและชอบทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และเกิดความรู้ความเข้าใจพัฒนาทักษะที่ต้องการ

3. ประเภทของเกมประกอบการสอน

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนจะต้องพิจารณาองค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง เช่น เนื้อหา ผู้เล่น กติกา วิธีการเล่น สถานที่ และสิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ประเภทของเกมที่จะนำมาใช้ ต้องพิจารณาทำความเข้าใจก่อนเพื่อจะได้นำไปใช้ได้เหมาะสม

Columbus (1976: 141, อ้างถึงใน วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ, 2551: 43) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1) เกมฝึกการกระทำ (Manipulative Games) คือ การที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่น อย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้อวัยวะมือและสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด เป็นต้น

2) เกมการศึกษา (Didactic Games) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นเกมโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง เป็นต้น

3) เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา (Physical Games) มีมากมายหลายอย่าง ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันต่าง ๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4) เกมฝึกทักษะภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และการใช้คำพูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกตุ๊กตัก

5) เกมทายบัตรคำ (Card Games) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถแยกความแตกต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่นๆ

6) เกมพิเศษ (Special Games) เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมหลายแขนง เป็นต้น

สุวิทย์ และอรทัย มุลคำ (2553: 92) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1) เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดให้เล่นได้ ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะสั้น ๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดทักษะ ความชำนาญและ

คล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2) เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหว แสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดงโดยการกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้เล่นแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3) เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษา สมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน เกมประเภทซึ่งที่หมายไว้จับ

3.1) เกมประเภทซึ่งที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัว ไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธี เพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ได้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

3.2) เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ต้องใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีก ไม่ให้ถูกจับต้อง อาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกาย ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

4) เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

5) เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คนพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

6) เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้าน ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษเป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เป็นต้น

7) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้นเพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้น และเหมาะสมสำหรับเด็ก แต่ยังมีหลักและทักษะแบบเดียวกันกับที่กีฬาใหญ่ใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

8) เกมสันทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวบรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่าง ๆ

9) เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า ประเภทของเกมนั้นมีหลายประเภท โดยแบ่งตามประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่นเกม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกเกมเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับปรุงดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนรู้ ผู้เรียนสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของตนเอง และช่วยให้ครูสังเกตผู้เรียนแต่ละคนเพื่อที่จะหาวิธีปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป

4. ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2547: 3-4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

- 1) ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด
- 2) ช่วยให้การฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
- 3) ช่วยให้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
- 4) ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
- 5) ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
- 6) ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
- 7) ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
- 8) ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
- 9) ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น
- 10) ให้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

อุษา กลแกม (2533: 17, อ้างถึงใน เพ็ญพัทธ์ นภากุล, 2553: 80) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมที่ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะรวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อน ในสังคมได้เป็นอย่างดี

ราตรี เปรียวพานิช (2547: 52) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

- 1) เกมช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เล่นก็เกิดความรู้ด้วย
- 2) เกมช่วยให้นักเรียนภาษาไทยน่าสนใจ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนานและได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
- 3) เกมภาษา ช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้คล่องแคล่ว
- 4) เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาการทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ฝึกการใช้ความคิด เข้าวินิจฉัยในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
- 5) เกมการเล่นส่วนใหญ่เด็กนักเรียนต้องใช้ความรู้และทักษะทางภาษา เช่น ความรู้ในวิชาหลักภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทำให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา
- 6) เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี และรู้จักรับผิดชอบในงานร่วมกัน
- 7) เกมช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถเป็นการสนองธรรมชาติของเด็กซึ่งชอบเล่นและแข่งขันกันเพื่อความสนุกสนาน
- 8) เกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น
- 9) เกมช่วยให้นักเรียนเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวกมากขึ้น
- 10) เกมช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ
- 11) เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียนขั้นสอน ขั้นการจัดกิจกรรมประกอบและกิจกรรมการวัดผล
- 12) เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย
- 13) การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสสังเกตพฤติกรรม ลักษณะนิสัยส่วนตัวของแต่ละคน ทำให้ส่งเสริมไปได้ถูกทางมากขึ้น
- 14) การเรียนการสอนโดยใช้เกม จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาภาษาไทยได้ดีเท่ากับเรียนจากตำรา จากการศึกษาจากสถานที่และจากการบรรยาย เกมใช้เวลาเรียนน้อย แต่ได้เนื้อหาวิชามาก จึงเห็นได้ว่าเกมช่วยถ่ายทอดความรู้ได้สมบูรณ์กว่าวิธีสอนตรง ๆ

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกม คือ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนสนุกสนาน บทเรียน น่าสนใจ ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด กระตุ้นให้ผู้เรียนได้สนใจเรียน ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ผู้เรียนกล้าแสดงออก มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีระเบียบวินัย มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

5. หลักการเลือกเกมประกอบการสอน

เกมทุกประเภทมีกติกา แม้เกมที่ง่ายที่สุดก็ยังมีข้อบังคับที่ต้องปฏิบัติตาม ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างการเล่นเสรีกับเกมก็คือ เกมมีกฎเกณฑ์กติกา ส่วนการเล่นเสรีนั้น กิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับวัสดุการสอน ของเล่นที่อยู่ในมือเด็กและความสนใจในระยะสั้นของเด็ก นอกจากนี้ ในการเล่นความสนใจของเด็กจะต้องมีระยะเวลาพอสมควร มิฉะนั้นการจัดจะไม่ประสบความสำเร็จ มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงหลักการเลือกเกมประกอบการสอน ดังนี้

เกคินี โชติกเสถียร (2533: 73, อ้างถึงใน เพ็ญพักตร์ นภากุล, 2553: 84) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครูต้องพิจารณาการเลือกเกม ดังนี้

- 1) เนื้อหาที่เรียน
- 2) จุดประสงค์ของบทเรียน
- 3) ชนิดของการเรียนรู้ให้ละเอียดซึ่งจะต้องเลือกพิจารณาเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา

หรือพฤติกรรมที่ประสงค์ให้เกิดแก่ตัวเด็กนักเรียนมากที่สุดมาใช้

จริยา จริยานุกูล (2542: 160-161) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกเกมที่ควรนำไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสรุปได้ดังนี้

- 1) เป็นเกมที่นำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์ที่ผู้สอนต้องการ ซึ่งต้องคำนึงถึง

1.1) จุดประสงค์ของเกมว่าจะนำไปใช้ในชั้นการสอนใด

1.2) จุดประสงค์ของเนื้อหาในหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องศึกษาหลักสูตรและ

เนื้อหาก่อนคิดและเลือกใช้เกมเสมอ

2) เป็นเกมที่มีความยากง่ายเหมาะกับวุฒิภาวะของผู้เรียน เพราะถ้าง่ายไปผู้เรียนก็ไม่เกิดความภูมิใจ ไม่กระตือรือร้น ถ้ายากไปผู้เรียนก็ไม่สนุกที่จะเล่น ก่อนเลือกหรือคิดเกมผู้สอนจึงต้องศึกษาผู้เรียนว่ามีความสามารถและความรู้พื้นฐานเพียงพอที่จะเล่นเกม นั้น ๆ หรือไม่

3) เป็นเกมที่เหมาะกับสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน เช่น ถ้าเกมนั้นมีลักษณะที่ต้องให้ผู้เรียนเคลื่อนไหว แสดงความคิดเห็น ก็ต้องคำนึงถึงขนาดของห้องเรียนและเสียงที่อาจจะไปรบกวนห้องเรียนข้างเคียง เป็นต้น แต่ทั้งนี้หมายความว่า ผู้สอนจะจัดเกมประเภทนี้ไม่ได้ เพียงแต่ผู้สอนจะต้องหาที่เล่นเกมใหม่ให้เหมาะสมเท่านั้น

- 4) เป็นเกมที่แปลกใหม่ที่ผู้เรียนยังไม่เคยเล่นมาก่อน เป็นเกมที่ท้าทายความสามารถ ความสนใจ หรืออยู่ในความสนใจของผู้เรียน เช่น เกมใบ้คำ เกมปริศนาอักษรไขว้ แม้ผู้เรียนจะเคยเห็นทางโทรทัศน์ ทางนิตยสาร แต่ก็อยู่ในความสนใจและท้าทายความสามารถของผู้เรียนไม่น้อย
- 5) เป็นเกมที่มีกติกาการเล่นชัดเจน และให้ความยุติธรรมต่อผู้เล่นทุกฝ่าย กติกาการเล่นนี้ผู้สอนจะต้องอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจหรือทดลองเล่นดูก่อนการแข่งขันจริง
- 6) เป็นเกมที่รู้ผลแพ้ชนะได้ในเวลาอันเหมาะสม คือ ไม่เร็วจนฝ่ายแพ้ยังตั้งตัว ไม่ได้ หรือนานจนผู้เล่นหมดความตื่นเต้น และเลิกสนใจไปในที่สุด
- 7) เป็นเกม que ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมหรือมีบทบาทในเกมนั้น ๆ จะมากหรือน้อยก็ตาม
- 8) เป็นเกมที่มีลักษณะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมหลากหลาย หมายความว่า ผู้เรียนหนึ่งคนได้แสดงพฤติกรรมมากกว่าหนึ่งพฤติกรรม หรือผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงพฤติกรรมแตกต่างกันออกไปก็ได้ เพราะการทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ กันนั้นอาจทำให้เกิดความเบื่อหน่าย และยังลดความตื่นเต้น กระตือรือร้นของผู้เรียนไปอีกด้วย

ศุวิทย์ และอรทัย มูลคำ (2553: 93-94) กล่าวถึงวิธีการเลือกเกมไว้ว่า การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้น แล้วมาปรับปรุงคัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างขึ้นหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการคัดแปลงผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อนแล้วจึงคัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เลยนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดแย้งต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2554: 5) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกเกมประกอบการสอนว่า การนำการเล่นมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น กำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับผู้เรียนในระดับ ชั้นใด วัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำกิจกรรมมาเล่นมาใช้ ดังนั้น จึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่ามีความต้องการอะไรบ้าง และยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่ต้องการจะฝึกฝนเพิ่มเติมอีกบ้าง นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำการเล่นมาใช้ประกอบการสอน เช่น การเล่นนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่ หรือควรคัดแปลงในลักษณะใด

William (1981: 180-181) ได้เสนอแนะแนวทางในการพิจารณาเลือกข้อปฏิบัติการควบคุมเกม เพื่อใช้เครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1) เกมนั้นต้องเหมาะสมกับผู้เล่น จะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจให้แก่ผู้เล่น แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมากเกินไป ต้องใช้เวลาศึกษาล่วงหน้านานเกินควร ควรจะเล่นอย่างไร เกมต้องมีลักษณะเหมือนอุปสรรคหนึ่งว่าเป็นการทดสอบความสามารถและประสบการณ์ในการศึกษา ถ้าจำเป็นให้ต้องเลือกใช้เกมซึ่งกำหนดสถานการณ์ไว้

2) เกมต้องง่ายต่อการควบคุม เกมที่ซับซ้อนอาจทำลายความสนใจของผู้เล่นมากเกินไป

3) เนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่เกมสอนต้องให้เห็นได้ชัด

4) ผู้เล่นต้องเคารพต่อกฎเกณฑ์ในการสร้างเกม จะต้องได้รับความเชื่อถือจากผู้เล่น มิฉะนั้นการเล่นจะไม่ได้ผลและไร้ประโยชน์

องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

4.1) วัตถุประสงค์ของการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

4.2) ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรพิจารณาถึงเกมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

4.3) สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกม เพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัย

4.4) จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้

4.5) อุปกรณ์ควรเป็นลักษณะที่จัดหาได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัดและปลอดภัยต่อการเล่น ซึ่งจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองก็ได้

4.6) กติกา กฎ ระเบียบ ในการเล่น เกมที่มีกติกาหรือต้องใช้เทคนิคสูง ไม่เหมาะที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเพื่อความสนุกสนาน ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเลือกเกมประกอบการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาสาระที่เรียน จุดประสงค์ของบทเรียน เหมาะสมกับผู้เล่น ไม่ซับซ้อนมากเกินไป เหมาะกับการควบคุมและเป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนได้เป็นอย่างดี

6. หลักการจัดเกมประกอบการสอน

การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นวิธีการหนึ่งที่ครูนำมาใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดลง ซึ่งมีนักวิชาการ ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเกมที่จะไปสอนได้ประสบผลสำเร็จให้มากที่สุด ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2542: 234) ได้กล่าวถึงแนวทางการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งครูต้องคำนึงถึงหลักการ ดังนี้

1) การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายอย่างแน่นอน ชัดเจน ว่าต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านใดบ้าง

2) เกมการเล่นนั้น ๆ จะต้องช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียน มิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว

3) ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดีว่าจะใช้เกมประกอบการสอนในตอนใด และควรเตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นให้พร้อม

4) ในการเล่นแต่ละครั้งครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของเกมนั้น รวมทั้งวิธีการเล่นอย่างชัดเจนด้วย

5) ขณะที่นักเรียนเล่นเกมแต่ละครั้งครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับแพ้ชนะ แต่อยู่ที่การได้เล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือระหว่างกันและกัน

6) เกมการเล่นที่ผู้แข่งขันเป็นกลุ่ม ครูจะต้องพยายามจัดนักเรียนเก่ง นักเรียนอ่อนละกัน เพื่อนักเรียนจะได้ฝึกการช่วยเหลือกันและกัน เกิดกำลังใจในการเล่น นักเรียนควรมีโอกาสได้ชนะ ได้ประสบความสำเร็จบ้าง เพราะการมีประสบการณ์ที่พ่ายแพ้ตลอดเวลา จะเป็นอันตรายต่อจิตใจของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

7) การเล่นเกมประกอบการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ควรกำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป นักเรียนจะได้ไม่เสียประโยชน์

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2554: 6) ได้กล่าวถึงข้อเสนอแนะในการนำการเล่นมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย ดังนี้

1) การเล่นเกมต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล

2) การเล่นเกมต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน

3) การเล่นเกมต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว

- 4) ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
 - 5) ในการเล่นแต่ละครั้งครูจะต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง
 - 6) กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป
 - 7) ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขันครูควรจัดคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน เพื่อฝึกให้รู้จักการช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น
 - 8) ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
 - 9) ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้างก็ได้
 - 10) ในกรณีที่การเล่นใดมีวัตถุประสงค์ต่างๆ ก็ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุด ๆ เขียนรายชื่อและความมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้เป็นหน่วยกลางที่ครูอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยก็จะช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงานได้มาก
- จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า หลักการจัดเกมครูควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการเรียน การสอนว่าต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านใด ควรจัดเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายนั้น และการจัดเกมครูควรจัดให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสม

7. หลักจิตวิทยาในการนำเกมมาฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ

ในการฝึกอ่านเขียนสะกดคำ จำเป็นที่ครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักจิตวิทยาการศึกษาต่าง ๆ ที่เป็นปัจจัยพื้นฐาน และมีอิทธิพลสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ ดังที่ วรรณิ โสสมประยูร (2539: 95-100) กล่าวไว้ว่า หลักจิตวิทยาการศึกษาที่ครูผู้สอนภาษาไทยควรทราบและคำนึงถึงมีดังนี้

7.1 การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) การเรียนรู้โดยการกระทำในวิชาภาษาไทยนั้นเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ ยิ่งถ้าครูสามารถเลือกใช้วิธีสอนหรือกิจกรรมโดยเน้นการกระทำหลาย ๆ แบบ และมีอุปกรณ์การสอนอย่างครบถ้วน นักเรียนก็จะเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าวิธีอื่น ๆ ทั้งนี้ก็เนื่องจากว่ากฎแห่งการเรียนรู้ทั้งหลายมักจะขึ้นอยู่กับการกระทำหรือการปฏิบัติจริง ๆ เป็นสำคัญ

7.2 การเสริมแรง (Reinforcement) หมายถึง การทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ หลังจากที่ได้แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก และเพิ่มความคงทนถาวรยิ่งขึ้น กล่าวคือ เมื่อนักเรียนกระทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์แล้ว ครูก็จะต้องให้เสริมด้วย จึงจะช่วยให้การเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด การจัดกิจกรรมฝึกอ่านและเขียนสะกดคำจึงต้องให้การเสริมแรงนักเรียนอย่างทั่วถึงทุกคน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

7.3 แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง แรงผลักดันที่ไปกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจนบรรลุผลสำเร็จตามจุดหมายที่ต้องการ ในการเรียนการสอนครูจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้แก่แก่นักเรียนอยู่เสมอ เพื่อให้แก่นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียน เพราะแรงจูงใจจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความพร้อมในการเรียนได้เป็นอย่างดี

7.4 กฎแห่งการฝึก (Law of Exercise) ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ การเรียนรู้จึงไม่ได้หมายความว่า การมีเพียงความรู้ความเข้าใจในภาษาที่เรียนเท่านั้น แต่หมายถึงการมีความสามารถ ใช้งานที่รู้ได้อย่างอัตโนมัติ คล่องแคล่ว และชำนาญในทฤษฎี ทักษะ คือ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้เกิดทักษะดังกล่าวครูภาษาไทยจึงควรทราบ “กฎแห่งการฝึก” ของธอร์นไดค์ (Thorndike) ซึ่งมีใจความว่า ถ้าได้มีการฝึกหรือกระทำซ้ำๆ อยู่เสมอจะทำให้สิ่งเร้าและการตอบสนอง มีความสัมพันธ์กันอย่างมั่นคงขึ้น และการเรียนรู้ก็จะคงอยู่ตลอดไป อย่างไรก็ตามกฎแห่งการฝึกนี้จะได้ผลดียิ่งขึ้นถ้าครูผู้สอนวิชาประเภททักษะจะได้คำนึงถึง “กฎแห่งการใช้และไม่ใช้” หรือ “กฎแห่งการนำไปใช้” ควบคู่ไปด้วยการฝึกทักษะ เพราะทักษะต่าง ๆ แม้จะฝึกฝนไว้แล้วเป็นอย่างดี ถ้าหากไม่นำไปใช้บ่อย ๆ ในมีช้านานก็อาจจะลืมเลือนหรือขาดประสิทธิภาพลงไปได้ ดังนั้น ครูจึงควรหาโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาอยู่เป็นประจำจนเป็นนิสัย

7.5 กฎแห่งผล (Law of Effect) จากกฎแห่งผลของธอร์นไดค์ (Thorndike) ที่ว่าการกระทำใด ๆ ก็ตาม ถ้าเป็นสิ่งที่ดี พึงพอใจ คนจะทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก ส่วนการกระทำใดถ้ามีผลไม่เป็นที่พอใจคนจะเลิกทำพฤติกรรมนั้น ในการฝึกอ่านและเขียนสะกดคำควรให้นักเรียนได้รู้ผลของการกระทำของตนเอง โดยตรวจผลการแข่งขันอ่านและเขียนสะกดคำและให้นักเรียนทราบผลทันที และควรระมัดระวังในการใช้ถ้อยคำติชมผลงานของนักเรียนด้วย

ดังนั้น การนำเกมมาใช้ในการฝึกอ่านและเขียนสะกดคำจะต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาที่กล่าวมาข้างต้นเป็นสำคัญ เพราะถ้าครูเข้าใจประยุกต์ทฤษฎี และหลักการมาใช้ให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และพัฒนาการของผู้เรียนก็จะยิ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้นตามจุดหมายที่ตั้งไว้

วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ประกอบกับจิตวิทยาในการนำเกมมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ การเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

ขั้นตอนการสอน

ขั้นที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม หมายถึง ครูตรวจการบ้าน และทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ใหม่ของผู้เรียนและซักถามเพิ่มเติม สอนใหม่เมื่อจำเป็นในเนื้อหาที่สำคัญ ๆ และฝึกปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่ หมายถึง การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้สั้น ๆ แต่เข้าใจง่าย เสนอโครงสร้างและภาพรวมของสาระการเรียนรู้ เริ่มสอนเนื้อหาทีละน้อยทีละขั้น ซักถามผู้เรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ เน้นประเด็นที่สำคัญให้นักเรียนทราบ อธิบายให้ตัวอย่างอย่างชัดเจน สาทิตและทำแบบให้ดู อธิบายรายละเอียดและยกตัวอย่างประกอบประเด็นเนื้อหาที่สำคัญ

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ หมายถึง การฝึกผู้เรียน ในระยะแรกครูคอยช่วยเหลือแนะนำ ซักถามผู้เรียนบ่อย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาใหม่หรือทักษะใหม่ ตรวจสอบความเข้าใจโดยประเมินจากคำตอบของผู้เรียน ระหว่างตรวจสอบความเข้าใจ ครูให้คำอธิบายเพิ่มเติม ให้ข้อมูลย้อนกลับหรืออธิบายซ้ำ (ถ้าจำเป็น) และให้ผู้เรียนมีการตอบสนองและให้ข้อมูลย้อนกลับ จนแน่ใจว่าผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติเองโดยลำพัง หลังจากนั้นฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจนกว่าผู้เรียนจะชำนาญถึงขั้นที่นักเรียนทำได้ร้อยละ 80

ขั้นที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับและการแก้ไขข้อบกพร่อง หมายถึง ครูรับรู้และตอบรับคำตอบที่รวดเร็วและมั่นใจของผู้เรียนอย่างสั้น ๆ เช่น ถูกต้อง หรือ คำชมอื่น ๆ ส่วนการแก้ไขการตอบผิดของผู้เรียน ครูให้ข้อมูลเพิ่มเติม เช่น ถามคำถามให้ง่ายขึ้น ให้คำแนะนำ อธิบายทบทวน หรือสอนใหม่ในขั้นสุดท้าย ถามคำถามซ้ำจนกว่าจะถูกต้อง

ขั้นที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม หมายถึง การให้นักเรียนฝึกอย่างเพียงพอโดยฝึกทักษะเนื้อหาสาระที่เรียนไปแล้ว เพื่อให้เกิดความชำนาญ ถูกต้องร้อยละ 90 โดยการใช้เกมการอ่านและเขียนสะกดคำ เป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดการอยากรู้ อยากเห็น อยากลองฝึกอ่าน อย่างอิสระตามลำพัง และกับเพื่อน ซึ่งมีการแข่งขันกันบ้างเกม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว กระตือรือร้นอยู่เสมอและสร้างความมั่นใจในการอ่านและเขียนสะกดคำให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่

คงทนผ่านการเล่นตามวัยของนักเรียนโดยไม่รู้ตัว สำหรับเกมที่ใช้ในชั้นตอนนี้ ได้แก่ เกมวรรณยุกต์หาคู่ เกมวิ่งผลัดเขียนคำ เกมต่อตัวหาคำ เกมใจหายไม่ได้คำ เกมเดินดีดจะได้อำ เกมปริศนาคำขึ้นบันได เกมคำจ้ออยู่ไหน เกมประสมให้ไหวได้คำ เกมหมวกแสนสวย เกมเติมวรรณยุกต์ให้เต็ม เกมปริศนาคำทาย และเกมเขียนกลับสลับอักษร

ขั้นที่ 6 สรุปทบทวน หมายถึง การทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้วอย่างเป็นระบบโดยทบทวนเป็นประจำสัปดาห์ และทบทวนประจำเดือน ตรวจสอบ การบ้านที่ให้ทำ ทดสอบ สอนใหม่ในเนื้อหาที่บกพร่อง

ความสามารถในการอ่าน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความสามารถในการอ่าน ที่นักวิชาการได้เสนอประเด็นต่าง ๆ ไว้มากมาย ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญในการสอนภาษาไทย เป็นความสามารถของมนุษย์ที่เข้าใจ การสื่อความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้าใจในเนื้อเรื่อง และแนวความคิดจากสิ่งที่อ่าน ดังนั้นจึงมี นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การอ่าน ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

การุนันท์ รัตนแสนวงศ์ (2546: 48) กล่าวว่า การอ่านเป็นการรับรู้เรื่องราวโดยใช้สายตา มองดูตัวอักษร แล้วสมองก็จะลำดับเป็นถ้อยคำ ประโยคและข้อความต่าง ๆ เกิดเป็นเรื่องราวตาม ความรู้ และประสบการณ์ของผู้อ่านแต่ละคน การอ่านเป็นพฤติกรรมการรับสารที่สำคัญไม่ยิ่ง ไป กว่าทักษะอื่น ๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 1) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า หมายถึง การอ่านตาม ตัวหนังสือ การออกเสียงตามตัวหนังสือ การดูหรือเข้าใจความจากหนังสือ สังเกตหรือพิจารณา ดู เพื่อให้เข้าใจ การคิด การนับ

ฉวีลักษณ์ บุญกาญจน์ (2547: 3) ได้ให้ความหมายของการอ่าน คือ การบริโภคคำที่ถูก เขียนออกมาเป็นตัวหนังสือหรือสัญลักษณ์ โดยมีกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่เริ่มจาก “แสง” ที่ ถูกสะท้อนมาจากตัวหนังสือ ผ่านเลนส์นัยน์ตาและประสาทตา เข้าสู่เซลล์สมองไปเป็นความคิด (Idea) ความรับรู้ (Perception) และความจำ ทั้งระยะสั้นและระยะยาว

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549: 95-96) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้หลายส่วน ดังนี้

1) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของกระบวนการ หมายถึง ลำดับขั้นที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความและเรื่องราวข่าวสารที่ผู้อ่านสามารถบอกความหมายได้

2) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ หมายถึง การสอนอ่านจะต้องเข้าใจหลักจิตวิทยาพัฒนาการทางภาษาของเด็กแต่ละวัย จัดสื่อการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของเด็ก

3) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์ หมายถึง การสอนอ่านจะต้องเข้าใจเสียงฐานที่เกิดเสียงของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เข้าใจหลักภาษาและการใช้ภาษา เพื่อนำหลักการเหล่านั้นมาสอนอ่านและเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง

4) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาทางการศึกษา หมายถึง การนำหลักจิตวิทยามาใช้ทางการศึกษา เช่น ความพร้อมของการอ่าน ความสนใจ แรงจูงใจ การเสริมแรง และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการพิจารณาการจัดกิจกรรมการอ่าน

5) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับวิชาการศึกษา หมายถึง การรู้จักเลือกวิธีสอนอ่านที่เหมาะสมกับวัย และระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียน ทั้งนี้ให้เป็นไปตามขั้นพัฒนาการ เพื่อให้ นักเรียนประสบความสำเร็จในการอ่าน

6) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาด้านการจำและการลืม หมายถึง การที่ผู้อ่านสามารถจำเรื่องและเก็บไว้ในสมอง ถ้ามีโอกาสเล่าให้ผู้อื่นฟังก็สามารถเล่าได้ถูกต้อง แต่การที่ผู้อ่านจะจำข้อความที่อ่านได้ก็ต้องเข้าใจความหมายของคำ หน้าที่ของคำ อีกทั้งสามารถแยกพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ ออกจากกันได้ อีกประการหนึ่งการที่ผู้อ่านจะจำเรื่องได้มากหรือน้อยนั้น ยังขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้อ่านที่มีต่อเรื่องนั้นอีกด้วย

จากความหมายของการอ่านดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวหนังสือหรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ ที่พยายามทำความเข้าใจความหมาย ของสารจากลายลักษณ์อักษร ถ้อยคำ ประโยค ข้อความ เครื่องหมายต่างๆ และเรื่องที่อ่าน ที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารไปยังผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจตรงกันและผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้น ๆ ไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งมีความสำคัญต่อประเทศชาติและการพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้า ผู้ที่อ่านมากนอกจากได้รับความรู้อย่างกว้างขวางแล้ว ยังทำให้ผ่อนคลายความเครียด ซึ่งเป็นประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านนั่นเอง

2. ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะกระบวนการทางภาษาที่ต้องพัฒนาไปพร้อม ๆ กับทักษะด้านการฟัง การพูด และการเขียน ซึ่งมีผู้ให้ความสำคัญของการอ่านไว้หลายท่าน ดังนี้

การุนันท์ รัตนแสนวงษ์ (2546: 49) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญต่อตนเอง เพราะการอ่านทำให้เราได้รับความรู้ เพลิดเพลิน มีความคิดทันโลก ทันเหตุการณ์

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2546: 6) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า

- 1) การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน จำเป็นต้องอ่านหนังสือเพื่อการศึกษาหาความรู้ต่าง ๆ
- 2) การอ่านเป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตนและพัฒนางาน
- 3) การอ่านเป็นเครื่องมือสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของคนรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นต่อไป
- 4) การอ่านเป็นวิธีการส่งเสริมให้คนมีความคิดและฉลาดรอบรู้ เพราะประสบการณ์ที่ได้จากการอ่านเมื่อเก็บสะสมเพิ่มพูนนานวันเข้าก็จะทำให้เกิดความคิด เกิดสติปัญญา เป็นคนฉลาดรอบรู้ได้
- 5) การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน บันเทิงใจ เป็นวิธีหนึ่งในการแสวงหาความสุขให้แก่ตนเองที่ง่ายที่สุดและได้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด
- 6) การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่มีบุคลิกทั้งด้านจิตใจ และบุคลิกภาพเพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข
- 7) การอ่านเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง ศาสนา ประวัติศาสตร์ และสังคม
- 8) การอ่านเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาระบบการสื่อสาร และการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

สำลี รัชสุทธิ (2553: 10) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการอ่านถือเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้า การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทุกกลุ่มวิชา คนจะเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ได้ก็ถ้าอ่านหนังสือได้ดี

จากที่กล่าวมา การอ่านถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง การอ่านเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยปรับและขยายประสบการณ์ของมนุษย์ ทั้งยังช่วยให้สามารถใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และสร้างความเพลิดเพลินจากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ได้มากและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่า ความสำเร็จในการเรียนของเด็กส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับความสามารถ ในการอ่าน คือ อ่านซ้ำ ขาดความเข้าใจในการอ่าน และไม่สามารถจดจำเรื่องที่อ่านได้ ย่อมทำให้ การ

เรียนวิชาต่าง ๆ ไม่ได้ผลไปด้วย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายวิตกกังวลหรือเกิดความท้อแท้ไม่
อยากเรียนต่อไป การอ่านจึงเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่ความรู้ความเข้าใจในวิชาการต่าง ๆ ยิ่งไปกว่านั้น
การอ่านจะช่วยทำให้นักเรียนค้นหาความรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่ตนอยากรู้ ขยายความรู้ให้กว้างขวาง
ยิ่งขึ้น ฉะนั้น การอ่านจึงเป็นบันไดไปสู่ความสำเร็จอีกหลายด้าน

3. ความหมายของการอ่านสะกดคำ

กรมวิชาการ (2546: 133-134) ได้อธิบายความหมายการอ่านแจกลูกและการสะกดคำ ว่าเป็น
กระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมเสียงกัน
ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย การแจกลูกและสะกดคำบางครั้งรวมเรียกว่า
การแจกลูกสะกดคำจะดำเนินไปด้วยกันอย่างประสมกลมกลืน ทำให้นักเรียนได้หลักเกณฑ์ทาง
ภาษาทั้งการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน และยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการแจกลูกสะกดคำ
เป็นเรื่องที่จำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากครูไม่ได้สอนการแจกลูกสะกดคำแก่นักเรียนในระยะ
เริ่มเรียนการอ่าน นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสน
อ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิดซึ่งเป็นปัญหามากของเด็กนักเรียนไทยในปัจจุบัน ผลจากการ
อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ย่อมส่งผลกระทบต่อการศึกษาอื่น ๆ ด้วย

สมศักดิ์ สินธุเวชชัย และคณะ (2547: 12) ได้ให้ความหมายการอ่านสะกดคำ คือ การแยก
เสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงคำอ่าน เช่น ตา อ่านว่า ตอ – อา – ตา ดังตัวอย่างในตาราง 2

ตาราง 1 การสะกดคำ แจกลูกคำ

คำ	การสะกดคำ				การแจกลูก	
	เสียง พยัญชนะ	เสียงสระ	คำอ่าน	พยัญชนะ	สระ	คำอ่าน
มา	มอ	อา	มา	ม	-า	มา
ขา	ขอ	อา	ขา	ข	-า	ขา

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2547: 28) ได้กล่าวว่า การสะกดคำ แจกลูก ตามแนวทางสะกดคำของ
สาธิตจุฬา มีความหมายไม่เหมือนกันและไม่ควรใช้รวมปนกันไปว่าสะกดคำแจกลูก เพราะการ
สะกดคำ หมายถึง การแยกส่วนประกอบของคำว่ามีพยัญชนะต้นอะไร สระอะไร รูปวรรณยุกต์ใด
หรือตัวสะกดใด

ตัวอย่างการสะกดคำมีดังนี้

มอ – แอ – วอแมว

ร(รอ) – โอะ – ถ(ถอ)รถ

พ(พอ) – ล(ลอ) – อา – ย(यो)ปลาย

ส(สอ) – ม(มอ) – อุ – ด(ดอ)สมุด

ส่วนการแจกถูกเป็นการไหลเสียงโดยอาจใช้พยัญชนะเป็นหลักและแจกรูปสระต่าง ๆ เช่น กะ กา กิ กี กือ กู ฏ เป็นต้น

หรือใช้สระเป็นหลัก และแจกรูปพยัญชนะให้หลากหลาย เช่น กา งา ตา มา อา สา อา ทา ฝา เป็นต้น

อย่างไรก็ตามในการสะกดคำผู้สอนอาจใช้ตามแนวทางการสะกดคำของสาธิตจุฬา ดังนี้

บ(บอ) – อา - น(นอ)บาน- ไม้โท – บ่าน

ฉ(ฉอ) – อะ – น(นอ)ฉัน

ข(ขอ) – น(นอ) – โอะ – ม(มอ).....ขนม

กล่าวโดยสรุปคือ ถ้าคำใดไม่มีรูปวรรณยุกต์ ก็จะสะกดเรียงไปจากพยัญชนะต้น สระ และตัวสะกด แล้วจึงออกเสียงคำนั้น เช่น

ห(หอ) – อา – ม(มอ)หาม

จ(จอ) – ออ- ง(งอ)จอง

ล(ลอ) – อุ – ก(กอ)ลูก

แต่ถ้าคำใดมีวรรณยุกต์ก็จะสะกดเรียงจาก พยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด แล้วออกเสียงคำนั้นก่อนจึงจะต่อด้วยรูปวรรณยุกต์ แล้วออกเสียงคำนั้น เช่น

ห(หอ) – อา – ม(มอ).....หาม- ไม้โทห้าม

ป(ปอ) – ออ – ง(งอ)ปอง – ไม้เอก.....ป่อง

คำใดที่ไม่มีตัวสะกด ก็จะใช้วิธีสะกดโดยเริ่มจากพยัญชนะต้น สระ แล้วออกเสียงคำนั้นก่อนที่จะเติมรูปวรรณยุกต์ เช่น

พ(พอ) – ออพอ - ไม้เอก.....พ่อ

ม(มอ) – แอ.....แม – ไม้เอก.....แม่

ต(ตอ) – เอา.....เตา – ไม้เอก.....เต่า

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549: 97-99) ได้อธิบายความหมายของการแจกถูกสะกดคำ มีความหมาย 2 นัย คือ

1) นัยแรก หมายถึง การแจกลูกในมาตราตัวสะกดแม่ ก กา กง กน กม เกย เกอว กก กค และกบ การแจกลูกจะเริ่มต้นการสอนให้จำ และออกเสียงพยัญชนะและสระให้ได้ก่อน จากนั้นจะเริ่มแจกลูกในมาตราแม่ ก กา จะใช้การสะกดคำไปที่ละคำไล่ไปตามลำดับของสระ แล้วจึงอ่านโดยไม่สะกดคำ จึงเรียกว่าแจกลูกสะกดคำ แล้วอ่านคำในมาตราตัวสะกดทุกมาตราจนคล่อง จากนั้นจะอ่านเป็นเรื่องเพื่อประยุกต์หลักการอ่านนำไปสู่การอ่านคำที่เป็นเรื่องอย่างหลากหลาย

2) นัยสอง หมายถึง การเทียบเสียง เป็นการแจกลูกวิธีหนึ่ง เมื่อนักเรียนอ่านคำได้แล้วให้นำรูปคำมาแจกลูกโดยการเปลี่ยนพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะท้าย เช่น บ้าน สูตรของคำ คือ ให้เปลี่ยนพยัญชนะต้น เช่น ก้าน ป้าน ร้าน ล้าน ค้าน เป็นต้น หลักการเทียบเสียง มีดังนี้

- 2.1) อ่านสระเสียงยาวก่อนสระเสียงสั้น
- 2.2) นำคำที่มีความหมายมาสอนก่อน
- 2.3) เปลี่ยนพยัญชนะที่เป็นพยัญชนะต้นและพยัญชนะเสียงท้าย
- 2.4) นำคำที่อ่านมาจัดทำแผนภูมิการอ่าน เช่น

กา มา พา ลา ยา คำ มี ฟ้า

ล้ำ น้ำ บ้าน ก้าน ป้าน ร้าน ค้าน

วิธีอ่านจะไม่สะกดคำให้อ่านเป็นคำตามสูตรของคำ เช่น อ่าน กา สูตรของคำ คือ

- นำพยัญชนะมาเติมและอ่านเป็นคำ เช่น ยา ทา หานา ตา อา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549: 32) ได้กล่าวถึง การสะกดคำจะช่วยให้นักเรียนอ่านคำได้ด้วยตนเองเมื่อพบคำใหม่ การอ่านสะกดคำมี 2 วิธีดังนี้

1) วิธีสอนสะกดคำตามเสียง เพื่อสะกดคำอ่านได้ถูกต้อง จะใช้สะกดคำตามเสียงของคำ โดยสะกดคำวิธีใดวิธีหนึ่งก็ได้ เช่น

ตา สะกดว่า ตอ-อา-ตา

ตาม สะกดว่า ตอ-อา-ตา-ตา-มอ-ตาม

ป้า สะกดว่า ปอ-อา-ปา-ปา-โท-ป้า

หรือ ปอ-อา-ปา-โท-ป้า

หรือ ปอ-อา-ปา-ปา-ไม้โท-ป้า

กึ่ง สะกดว่า กอ-อิ-กิ-เอก-งอ-กึ่ง

หรือ กอ-อิ-งอ-กึ่ง-กึ่ง-เอก-กึ่ง

หมา สะกดว่า หอ-มอ-หมอ-หมอ-อา-หมา

กร้า สะกดว่า กอ-รอ-กรอ-กรอ-อ้า-กร้า

เมื่อนักเรียนสะกดคำได้ถูกต้องแล้ว ครูให้นักเรียนเล่นเกม เช่น เกมครูบอกคำแล้วคัดคำ เหล่านั้นลงในสมุดเพื่อให้นักเรียนจะได้จำคำได้แม่นยำขึ้น

2) วิธีสอนสะกดคำตามรูป เพื่อสะกดคำเขียนให้ถูกต้องมีวิธีสะกดคำ เช่น

หมา สะกดว่า หอ-มอ-อา-หมา

หมาย สะกดว่า หอ-มอ-อา-ยอ-หมาย

กรำ สะกดว่า กอ-รอ-อา-กรำ

กร่ำ สะกดว่า กอ-รอ-อา-กรำ-ไม้เอก-กร่ำ

การสอนสะกดคำต้องสอนเขียนคำไปด้วยเสมอควบคู่กันทุกครั้งเพื่อจำรูปคำให้ได้ โดยการเห็นคำอ่าน พูดย่อสะกดคำ เขียนคำ ตรวจสอบคำจากหนังสือ รู้ความหมายของคำ นำคำแต่งประโยคทั้งปากเปล่าและเขียน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ สถาบันภาษาไทย (2553: 13-16) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงคำต่างๆที่มีความหมาย ในภาษาไทยการแจกลูกและการสะกดคำบางครั้งเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ” เพราะในการสอนแจกลูกสะกดคำจะดำเนินไปด้วยกันอย่างกลมกลืน เพื่อให้นักเรียนได้หลักเกณฑ์ทางภาษาทั้งการอ่านและการเขียน ไปพร้อมกัน ซึ่งแยกความหมายของการแจกลูก และการสะกดคำได้ดังนี้

การแจกลูก มีความหมาย 2 นัย คือ

นัยแรก หมายถึง การแจกลูกในแม่ ก กา กง กน กม เกย เกอว กก กด และกบ การแจกลูกเริ่มจากการจำและออกเสียงพยัญชนะและสระ จากนั้นเริ่มแจกลูกในแม่ ก กา (ไม่มีเสียงสะกด) ซึ่งเป็นการสะกดคำที่ละคำไล่ไปตามลำดับของสระ เรียกว่า แจกลูก แล้วจึงอ่านโดยไม่สะกดคำ

นัยที่สอง หมายถึง การเทียบเสียง เป็นการแจกลูกวิธีหนึ่ง เมื่ออ่านคำได้แล้วให้นำรูปคำมาแจกลูก โดยการเปลี่ยนพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะท้าย เช่น บ้าน เมื่อเปลี่ยนพยัญชนะต้น จะได้ว่า ก้าน ด้าน ร้าน เป็นต้น วิธีการเทียบเสียงวิธีนี้มีหลักการ คือ 1) อ่านสระเสียงยาวก่อนสระเสียงสั้น 2) เปลี่ยนพยัญชนะต้นและพยัญชนะท้าย 3) นำคำที่อ่านมาจัดทำแผนภูมิการอ่าน เช่น

เปลี่ยนพยัญชนะต้น เช่น กา ตา นา มา ดู ปู ญ หู เป็นต้น

เปลี่ยนพยัญชนะท้าย เช่น คาง คาย คาย คาว วาง วาน วาย วาว เป็นต้น

จากความหมายข้างต้นพอสรุปได้ว่า การอ่านสะกดคำหมายถึง กระบวนการของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ดำเนินไปด้วยกันอย่างประสมกลมกลืน

4. ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ

กรมวิชาการ (2546: 134) กล่าวว่า การแจกลูกสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากครูไม่ได้สอนการแจกลูกสะกดคำแก่นักเรียนในระยะเริ่มเรียนการอ่าน นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งเป็นปัญหาหลักของเด็กนักเรียนไทย ในปัจจุบันผลการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อ การเรียนวิชาอื่น ๆ เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การสอนอ่านแจกลูกครุควรเริ่มเมื่อนักเรียนอ่านเป็นคำไปได้ระยะหนึ่งแล้ว ซึ่งในระยะเริ่มแรกนี้อาจอยู่ในช่วงปฐมวัย เด็กเรียนการอ่านโดยการจำรูปคำที่เป็นคำพื้นฐาน กล่าวคือ เป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นคำใกล้ตัวเด็ก แต่เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวนคำที่เด็กต้องเริ่มเรียนเพิ่มมากขึ้น นักเรียนไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ จะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่านสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง การสอนอ่านโดยแจกลูกสะกดคำ ควรสอนในช่วงที่นักเรียนยังอ่านหนังสือไม่แตกฉาน ประมาณช่วงชั้นที่ 1 คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 แต่ไม่ได้ตายตัวว่าจะต้องถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หากนักเรียนอ่านได้แล้ว การแจกลูกสะกดคำก็ไม่จำเป็นอีกต่อไป ครูจึงควรสังเกตการอ่านของนักเรียนด้วยว่า ควรสอนแจกลูกสะกดคำมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนเป็นประการสำคัญ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การแจกลูกสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากครูไม่ได้สอน ผู้เรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การเรียนวิชาอื่น ๆ ด้วย

5. สาเหตุและปัญหาการอ่านสะกดคำ

การสะกดคำเป็นเรื่องยากสำหรับหลาย ๆ คน แต่กลับมีการวิจัยเกี่ยวกับการสะกดคำ น้อยกว่าการวิจัยเรื่องการอ่านอย่างมาก การวิจัยที่จะบอกว่า มีคนมากมายที่สะกดคำได้แถมมากหรือคิดว่าเขาสะกดคำได้แถมมาก คนโดยทั่วไปไม่ค่อยทราบเรื่องความสามารถในการสะกดคำเท่ากับความสำเร็จในการอ่าน เพราะไม่มีการทดสอบในระดับชาติในเรื่องการสะกดคำ และหลาย ๆ รัฐในสหรัฐอเมริกาไม่มีการทดสอบทักษะการสะกดคำ อย่างไรก็ตาม เกือบจะทุกคนที่มีปัญหาบกพร่องทางการอ่านต้องใช้ความพยายามมากในการสะกดคำ และเผชิญอุปสรรคที่ร้ายแรงในการเรียนรู้เพื่อจัดการกับความบกพร่องในการ เรียนรู้ของเขาในด้านนี้ คำนิยามของการบกพร่องทางการอ่านหมายถึงว่า แต่ละคนที่มีปัญหาบกพร่องทางการอ่านจะมี “ปัญหาที่ชัดเจน” กับ การสะกดคำและการเขียน ทั้ง ๆ ที่มีความสามารถทางด้านอื่น ๆ และมีปริมาณการเรียนรู้ในชั้นเรียนเท่ากับนักเรียนปกติ คนที่มีปัญหาบกพร่องทางการอ่าน แต่ละคนส่วนใหญ่เรียนรู้ที่จะอ่านหนังสือได้ดี แต่มีปัญหาในการสะกดคำ

และการเขียนลายมือ ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะเป็นปัญหาโดยตลอดชีวิตของเขา จึงต้องการคำแนะนำ การช่วยเหลือ การปรับการบ้านที่ให้ รวมทั้งความเข้าใจจากผู้สอนพวกเขาแต่ละคนนั้น

มีความเชื่อผิด ๆ โดยทั่วไปว่า รากเหง้าของปัญหาการสะกดคำมาจากการมีความจำที่แย่มาจากการมองเห็นตัวอักษร ที่เรียงลำดับเป็นคำ อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยเมื่อเร็ว ๆ นี้แสดงว่า ชนิดของความจำจากการมองเห็นมีบทบาทเกี่ยวพันกันน้อยกับการเรียนรู้การสะกดคำ ปัญหาการสะกดคำนั้นเหมือนปัญหาการอ่านคือ เกิดจากความอ่อนแอในการเรียนรู้ภาษา ดังนั้น การสะกดคำที่กลับกันที่ทำให้สับสนง่าย ๆ เช่น b และ d หรือการเรียงลำดับตัวอักษรเช่น wnet สำหรับคำว่า went แสดงให้เห็นถึงความอ่อนแอในการเรียนรู้ภาษาที่ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเรื่อง ปัญหาพื้นฐานในการมองเห็น เราส่วนใหญ่คงเคยรู้จักบุคคลที่มีความจำในการมองเห็นที่ดีเลิศ ทั้งภาพ โครงสร้าง สี องค์ประกอบในการออกแบบ รูปวาดที่มีองค์ประกอบต่าง ๆ แผนที่ รูปภูมิทัศน์ต่าง ๆ แต่สะกดคำได้แย่มาก แต่ความจำในการมองเห็นประเภทนี้ก็จำเป็นสำหรับการสะกดคำและ “เชื่อมโยง” อย่างใกล้ชิดกับเครือข่ายกระบวนการของภาษาในสมอง ผู้ที่สะกดได้แย่อมักมีความลำบากในการจดจำตัวอักษรในคำต่าง ๆ เพราะว่า เขามีปัญหาในการสังเกต ในการจดจำ และการระลึกถึงถ้อยคำภาษาที่ตัวอักษรเหล่านั้นเป็นตัวแทน เป็นเรื่องธรรมดาที่ผู้ที่สะกดคำได้แย่อมักมีจุดอ่อนด้านทักษะภาษาที่เป็นรากฐานรวมทั้งความสามารถที่จะวิเคราะห์และจดจำเสียงแต่ละเสียงในคำต่าง ๆ เช่นเสียง j ch หรือ v หรือพยางค์ต่าง ๆ เช่น la mem pos หรือส่วนที่มีความหมายเป็นรูปคำยาว ๆ เช่น sub-pect หรือ able จุดอ่อนเหล่านี้สามารถสืบสาวไปถึงการใช้ภาษาในการพูดและการเขียน ดังนั้น จุดอ่อนเหล่านี้จึงสามารถย้อนให้เห็นเมื่อใครพูดหรือเขียนเช่นเดียวกับด้านอื่น ๆ ของปัญหาการบกพร่องทางการอ่าน และความสำเร็จในการอ่าน ความสามารถในการสะกดคำได้รับอิทธิพลมาจากอุปนิสัยที่สืบทอดมา ซึ่งเป็นเรื่องจริงที่ใครบางคนเกิดมาเป็นผู้ที่สะกดคำได้ดีกว่าคนอื่น แต่ในขณะที่เดียวกันผู้ที่สะกดคำได้แย่ สามารถได้รับความช่วยเหลือด้านการเรียนการสอนและการช่วยเหลืออื่น ๆ ได้ด้วย (พรรยาพลศรีอิสราพร, 2551)

สรุปได้ว่า สาเหตุและปัญหาการอ่านสะกดคำเกิดจากความอ่อนแอในการเรียนรู้ภาษา มีปัญหาในการสังเกต และจดจำตัวอักษรในคำนั้น ๆ

6. หลักการสอนอ่านสะกดคำ

นักการศึกษา กล่าวว่า การสอนแบบการแจกลูกสำหรับนักเรียนแรกอ่าน (ชั้น ป.1 และ ป. 2) มีหลักการสอนดังนี้

- 1) เริ่มจากสระที่ง่ายที่สุดคือ สระ -า
- 2) ใช้แผนผังความคิดแจกลูก โดยเลือกคำที่มีความหมายก่อน

- 3) ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำและทำความเข้าใจความหมาย
- 4) นำคำจากแผนผังความคิดมาแต่งประโยค
- 5) อ่านประโยคที่แต่ง
- 6) เขียนประโยคที่แต่ง

กรมวิชาการ (2546: 135–138) กล่าวว่า มีวิธีการสะกดคำหลายวิธี ถ้าสะกดคำเพื่ออ่าน จะสะกดคำตามเสียง ถ้าสะกดคำเพื่อเขียนจะสะกดคำตามรูป และการสะกดคำจะสะกดคำ เฉพาะคำ ที่เป็นคำไทย ตัวสะกดตรงตามรูปคำคือ แม่กง ใ้ ง สะกด แม่กน ใ้ น สะกด ซึ่งมีวิธีการสะกด 7 วิธี ดังนี้

- 1) วิธีการสะกดคำตามรูปคำ
 - กา สะกดว่า กอ - อา - กา
 - ขา สะกดว่า ขอ - อา - ขา
 - คาง สะกดว่า คอ - อา - งอ - คาง
 - ค้ำง สะกดว่า คอ - อา - งอ - คาง - ไม้ - โท - ค้ำง
- 2) วิธีการสะกดคำโดยสะกดแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสะกดมาตราตัวสะกด
 - คาง สะกดว่า คอ - อา - คา คา- งอ - คาง
 - ค้ำง สะกดว่า คอ - อา - คา คา- งอ - คาง คาง - โท - ค้ำง
- 3) วิธีสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตาม มาตราตัวสะกดจะเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ เช่น คำที่มาจาก ภาษาบาลี สันสกฤต เขมร ภาษาอังกฤษ เป็นต้น วิธีการสอนอ่านและเขียนมีวิธีการดังนี้
 - 3.1) เห็นรูปคำ และอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง
 - 3.2) จำรูปคำ และรู้ความหมายของคำ
 - 3.3) รู้หลักการสะกดคำ เช่น
 - แม่กง ใ้ ง สะกด
 - แม่กน ใ้ น ญ ฌ ร ล พ
 - แม่กบ ใ้ บ ป พ ฟ ภ

คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดจะไม่สะกดคำ แต่ใช้หลักการสังเกตรูปคำจำคำให้ได้โดยอ่านและเขียนคำนั้นอยู่เสมอ รู้ความหมายของคำและรู้หลักการสะกดคำ เช่น เหตุให้รู้ว่า ตุ ออกเสียง ด เป็นเสียงท้าย

- 4) วิธีการสะกดคำอักษรควบ มีวิธีการสะกดคำ 2 วิธี คือ สะกดคำเพื่ออ่าน จะมุ่งที่เสียงของคำด้วยการอ่านอักษรควบก่อน เช่น กร ออกเสียง กรอ ปล ออกเสียง ปลอ แล้วนำเสียงกรอ ปลอ

สะกดคำ กรอ - ออ - งอ - กรอง ออกเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียงกล้ำก่อนวิธีนี้ นักเรียนจะออกเสียงกล้ำชัดเจน อีกวิธีหนึ่งเป็นการสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้น วิธีนี้จะใช้ในการ

5) วิธีการสะกดคำอักษรนำ มีวิธีการสะกดคำ ดังนี้

5.1) ห นำ ย ร ล ว ให้ออกเสียงพยัญชนะนำก่อน หน ออกเสียง หนอ หย ออกเสียง หยอ ให้เห็นว่าอักษรตัวแรกมีอิทธิพลต่ออักษรตัวที่สอง บางคนจะให้อ่านแบบเทียบเสียง เช่น ลา - หลา มา - หมา ลาด - ตลาด เพื่อสังเกตเสียงอ่าน ส่วนสะกดคำเพื่อมุ่งเขียนสะกดคำถูกต้องจะสะกดแบบเรียงพยัญชนะก็ได้ มุ่งการจำรูปคำ เช่น หอ - ขอ - อา - หยา หอ - นอ - อุ - หนู ก็ได้

5.2) อ นำ ย ให้ออกเสียง อย เป็นเสียง ย แล้วสะกดคำ อย่าสะกดว่า ขอ - อา - ยา - ยา - เอก - ออย่า (ออกเสียง ออย่า เพราะอิทธิพลของเสียง อ ที่เป็นอักษรนำ) หรือ ออ - ขอ - อา - ยา - ไม้เอก - ออย่า อีกวิธีหนึ่งไม่สะกดคำให้จำรูปคำทั้ง 4 คำ คือ ออย่า อยู่อย่าง อยาก

5.3) การสะกดคำที่อักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว หรืออักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว เช่น สง - สน - สม - ผล - กล - ฅง - ตล - เป็นต้น ให้ออกเสียงนำก่อน เช่น สน ออกเสียง สะหนอ สม ออกเสียง สะหมอ ผล ออกเสียง พะหลอ ตล ออกเสียง ตะหลอ แล้วจึง สะกดคำเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง เช่น เสมอ สะกดว่า สะหมอ - เออ - สะ - หมอ สนอ สะกดว่า สะหนอ - ออ - งอ - สะหนอ (วิธีนี้ครูมักจะไม่คุ้น) หรือจะสะกดคำ แบบเรียงตัวพยัญชนะก็ได้แต่มุ่งการเขียนคำให้ถูก เช่น สนอ สะกดว่า สอ - นอ - ออ - งอ - สะหนอ เสมอ สะกดว่า สอ - มอ - เออ - สะหมอ นักเรียนจะไม่ได้ หลักการออกเสียง แต่ถ้าอ่านบ่อยและอ่านมาก จะทำให้อ่านได้ถูกต้อง การสอนอ่านอักษรนำควรให้นักเรียนทราบว่าคำใดเป็นอักษรนำ เสียงจะตามตัวหน้า

6) วิธีการสะกดคำที่สระเปลี่ยนรูปและลดรูป มีสระบางสระเมื่อมีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปคำ เช่น สระโอะ มีตัวสะกด จะลดรูป

ลค	สะกดว่า	ลค - โอะ - คอ - ลค
สระอะ	มีตัวสะกด	จะเปลี่ยนรูปเป็น ไม้หันอากาศ
วัน	สะกดว่า	วอ - อะ - นอ - วัน
สระเอะ	มีตัวสะกด	จะเปลี่ยนรูปโดยใช้ไม้ไต่คู้
เป็ด	สะกดว่า	ปอ - เอะ - คอ - เป็ด
สระเออ	มีตัวสะกด	จะเปลี่ยนรูป
เดิน	สะกดว่า	คอ - เออ - นอ - เดิน
สระแอะ	มีตัวสะกด	จะเปลี่ยนรูป
แข็ง	สะกดว่า	ขอ - แอะ - งอ - แข็ง
สระอัว	มีตัวสะกด	จะเปลี่ยนรูป

ลวด สะกดว่า ลอ - อัว - คอ - ลวด

การสอนคำที่สระเปลี่ยนรูปให้นักเรียนสังเกตรูปคำและเข้าใจว่าใช้สระใดเป็นสระประสมคำและรู้ความหมายของคำ รูปคำมีวิธีเขียนอย่างไร การอ่านและเขียนอยู่เสมอจะทำให้ นักเรียนจำคำได้ดี

7) วิธีสะกดคำที่มีตัวการ์นต์เป็นคำที่มาจากภาษาอื่น คำที่มาจากภาษาอื่น เช่น ภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต จะมีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การสะกดคำที่มีตัวการ์นต์ จะให้อ่านเป็นคำแล้วสังเกตรูปคำ แล้วรู้กฎเกณฑ์ตามหลักภาษา คำที่มีตัวการ์นต์ พยัญชนะ ตัวการ์นต์จะไม่ออกเสียง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2545: 40) ได้กล่าวว่าการสะกดคำ มี 2 รูปแบบ คือ การสะกดคำตามปกติ และการสะกดคำแบบพิเศษ

1) การสะกดคำตามปกติ

ใช้พยัญชนะต้นและสระกับตัวสะกดตรงตามรูปคำ ทำได้ 2 วิธี

วิธีที่ 1 เชียง ข + เ- อีย → เจีย เจีย + งอ → เจียง

วิธีที่ 2 เชียง ข + เ- อีย + งอ → เจียง

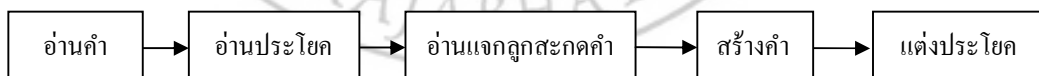
2) การสะกดคำแบบพิเศษ

เป็นการสะกดคำที่ประสมกับสระ เมื่อมีตัวสะกด สระจะเปลี่ยนรูปหรือลดรูป เช่น

แจะ + ง → แจ็ง (- ะ เปลี่ยนรูปเป็น - ัจ)

โจะ + น → จน (โ- ะ ลดรูป)

กรมวิชาการ (2546: 134) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนอ่านแจกลูกและการสะกดคำ เป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียนเพราะเป็นหลักเกณฑ์การนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด มาประสมกัน และในการสอนอ่านจะดำเนินไปด้วยกัน จึงมีผู้เรียกรวมกันว่า “การอ่าน แจกลูกสะกดคำ” การดำเนินการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำทำได้หลายลักษณะ แล้วแต่ครูจะเห็นสมควร ตัวอย่าง เช่น การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำแบบผสมผสานกับการสอนคำใหม่ในบทเรียน 5 ชั้น ดังนี้



1) ชั้นที่ 1 อ่านคำ

การอ่านเป็นคำและให้นักเรียนรู้ความหมายของคำที่อ่าน ควรเริ่มสอนได้ตั้งแต่ชั้นอนุบาล 3 นักเรียนจะได้ฝึกจำคำ ฝึกสังเกตรูปคำ เช่น คำว่า ฉันท พี่ น้อง พ่อ แม่ เพื่อน โรงเรียน เป็นต้น ในระยะนี้นักเรียนจะจำคำและจับคู่คำกับภาพเพื่อแสดงความหมายของคำได้ ครูอาจให้นักเรียน

นำคำที่อ่านแต่งประโยคปากเปล่าได้ การสอนอ่านเป็นคำ จะสอนได้ระยะหนึ่ง แต่เมื่อเรียนมากขึ้น นักเรียนพบคำมากขึ้น นักเรียนจะสับสน ไม่อาจจำรูปคำที่อ่านได้ จึงควรเริ่มสอนแจกลูกสะกดคำ

2) ชั้นที่ 2 อ่านประโยค

การสอนภาษาควรให้นักเรียนอ่านข้อความประโยคสั้น ๆ เพื่อให้สัมพันธ์ภาษาพูดในชีวิตประจำวัน และให้นักเรียนได้เห็นประโยชน์ของภาษาที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น

อา
อา มา
อา มา หา ตา
อา พา มานี มา หา ตา

คำและประโยคที่ง่ายและมีความหมายจะช่วยให้ นักเรียนเรียนอย่างมีความหมายได้ ประโยชน์และเห็นคุณค่าของเนื้อหาที่อ่าน

การสอนอ่านเป็นประโยคทำให้ได้ข้อความที่มีความหมายสมบูรณ์ ในการสอนครูควร สอนจนถึงความหมายของประโยคที่นักเรียนอ่านโดยใช้คำถาม เช่น

อาเป็นใคร (น้องของพ่อ)

อา มาหาใคร (ตา)

อาพาใครมาหาตา (มานี) เป็นต้น

3) ชั้นที่ 3 อ่านแจกลูกสะกดคำ

เมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับคำที่อ่านแล้วให้สังเกตรูปคำที่อ่าน โดยครูให้อ่านคำ ที่ประสม สระอา เป็นการอ่านเป็นคำและอ่านแจกลูกคำ ดังนี้

3.1) อ่าน

อา มา หา ตา

3.2) อ่านสะกดคำ ครูนำอ่านสะกดคำ

อ - 1 - อา	อ่านว่า	ออ - อา - อา
ม - 1 - มา	อ่านว่า	มอ - อา - มา
ห - 1 - หา	อ่านว่า	หอ - อา - หา
ต - 1 - ตา	อ่านว่า	ตอ - อา - ตา

3.3) ให้นักเรียนสังเกตรูปร่างสระอาและตำแหน่งของสระอา โดยใช้คำถามเป็นต้นว่า สระอา มีรูปร่างเหมือนอะไร ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้เขียนรูปสระอาในอากาศ สระอาเขียน อยู่ในตำแหน่งใด ของพยัญชนะ เป็นต้น

3.4) ให้นักเรียนอ่านแบบแจกลูกคำ โดยครูนำอ่าน และใช้สมุดประสมคำเป็นสื่อประกอบการอ่าน

ก - 1 - กา	ข - 1 - ขา
ค - 1 - คา	ง - 1 - งา
จ - 1 - จา	ฉ - 1 - ฉา
ช - 1 - ชา	

3.5) อ่านแจกลูกแบบไม่เห็นคำ อาจใช้วิธีออกเสียงพยัญชนะต้นและให้นักเรียนอ่านแจกลูกสระอา โดยวาจา ดังนี้

ครูออกเสียง ก	นักเรียนแจกลูก ก - 1 - กา
ครูออกเสียง ข	นักเรียนแจกลูก ข - 1 - ขา
ครูออกเสียง ค	นักเรียนแจกลูก ค - 1 - คา
ครูออกเสียง ง	นักเรียนแจกลูก ง - 1 - งา
ครูออกเสียง จ	นักเรียนแจกลูก จ - 1 - จา

3.4) ขั้นที่ 4 สร้างคำใหม่

- 1) นักเรียนคิดหาคำที่ประสมสระอา ตามประสบการณ์
- 2) นักเรียนอาจเสนอคำต่าง ๆ เช่น ขา ยา ตา ทา นา
- 3) ถ้านักเรียนสามารถเขียนคำที่นำเสนอได้ ให้ออกมาเขียนที่กระดานหรือครูเขียนคำที่ นักเรียนนำเสนอบนกระดานหน้าชั้น
- 4) นักเรียนอ่านคำและสะกดคำที่เขียนไว้บนกระดานหน้าชั้นอีกครั้ง

3.5 ขั้นที่ 5 แต่งประโยค

เป็นขั้นนำคำใหม่ไปใช้แต่งประโยค โดยใช้ให้นักเรียนนำคำที่คิดขึ้นไปแต่งประโยคตาม ความคิดของนักเรียนเอง นักเรียนอาจแต่งประโยคเป็น

อา หา ย า
 อา หา ย า
 อา พ า ตา ไ ป หา ย า
 กามี ตา
 ตา กาสี คำ

กรมวิชาการ (2546: 141) ได้กำหนดไว้เป็นแนวในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการสะกดคำและการประสมคำ 5 รูปแบบ ดังนี้

1) คำที่มีสระอยู่หน้าพยัญชนะ เช่น เก ใจ ไป โต ฯลฯ ให้อ่านออกเสียงพยัญชนะก่อนสระเสมอ ดังนี้

ก - - - เก ออกเสียงว่า กอ - เอ - เก
 จ - - - ใจ ออกเสียงว่า จอ - โอ - ใจ
 ป - - - ไป ออกเสียงว่า ปอ - โอ - ไป
 ต - - - โต ออกเสียงว่า ตอ - โอ - โต

2) คำที่เป็นสระลจรูป หรือสระเปลี่ยนรูป เช่น กั้น คน ขวด เดิน เก็บ ฯลฯ ต้องอ่านเสียงสระด้วยแม้ไม่เห็นรูปสระ เช่น

ก-ะ-น-กั้น ออกเสียงว่า กอ - อะ - นอ - กั้น
 ค-โอะ-น-คน ออกเสียงว่า คอ - โอะ - นอ - คน
 ด-เอ-น-เดิน ออกเสียงว่า ดอ - เออ - นอ - เดิน
 ข- อัว -ด-ขวด ออกเสียงว่า ขอ - อัว - ดอ - ขวด
 ข- แะ-ง-แข็ง ออกเสียงว่า ขอ - แอะ - งอ - แข็ง
 ค-ะ-ม-เก็บ ออกเสียงว่า คอ - อะ - มอ - เก็บ

หมายเหตุ คำที่เป็นสระลจรูป อาจอ่านสะกดคำในแบบอื่นได้ ดังนี้

แบบที่ 1 กั้น สะกดว่า กอ - อะ - นอ - กั้น

แบบที่ 2 กั้น สะกดว่า กอ - ไม้หันอากาศ - นอ - กั้น

แบบที่ 1 คน สะกดว่า คอ - โอะ - นอ - คน

แบบที่ 2 คน สะกดว่า คอ - นอ - คน

แบบที่ 1 แข็ง สะกดว่า ขอ - แอะ - งอ - แข็ง

แบบที่ 2 แข็ง สะกดว่า ขอ - แอะ - ไม้ไต่คู้ - งอ - แข็ง

แบบที่ 1 เค็ม สะกดว่า คอ - เอะ - มอ - เค็ม

แบบที่ 2 เค็ม สะกดว่า คอ - เอะ - ไม้ไต่คู้ - มอ - เค็ม

การสอนแจกลูกสะกดคำ คำประเภหมีสระลรูป เปลี่ยนรูป ต้องให้นักเรียนสังเกต การเปลี่ยนรูปสระเมื่อกำนั้นมีตัวสะกด เช่น ขอ - แอะ - งอ - แข็ง รูปวิสรรชนีย์ (ะ) จะเปลี่ยนเป็น ไม้ไต่คู้ (-็)

3) คำควบกล้ำ เช่น กลอง ความ พราว อ่านตามรูปคำที่ปรากฏ

ก-ล-อ-ง	ออกเสียงว่า	กอ - ลอ - ออ - งอ - กลอง
ค-ว-า-ม	ออกเสียงว่า	คอ - วอ - อา - มอ - ความ
พ-ร-า-ว	ออกเสียงว่า	พอ - รอ - อา - วอ - พราว

หมายเหตุ อาจออกเสียงตัวควบพร้อมกันได้ ดังนี้

กล-อ-ง ออกเสียง กลอ - ออ - งอ - กลอง

หรือ คว-า-ม ออกเสียง ควอ - อา - มอ - ความ

4) อักษรนำ คำที่มี อ นำ ห นำ เช่น อยาก หนา หมอ อ่านได้ 3 แบบ ดังนี้

แบบที่ 1 อ่านเรียงตัวอักษรของคำ

อ-ข-า-ก	ออกเสียงว่า	ออ - ขอ - อา - กอ - อยาก
ห-น-า	ออกเสียงว่า	หอ - นอ - อา - หนา
ห-ม-อ	ออกเสียงว่า	หอ - มอ - อา - หมอ

หมายเหตุ การสอนอ่านอักษรนำควรให้นักเรียนทราบว่า คำใดมี “ห” นำ คำนั้น เสียงจะสูง แต่ตัว “ห” ไม่ต้องออกเสียง และอาจจะฝึกอ่านในแบบอื่น ๆ ดังตัวอย่างแบบที่ 2 และแบบที่ 3 ดังนี้

แบบที่ 2 อ่านเทียบเสียง

นา - หนา	ลา - หลา	มอ - หมอ
----------	----------	----------

แบบที่ 3 อ่านรู้หลัก

ห นำ นา	อ่านว่า	หนา
ห นำ ลา	อ่านว่า	หลา

5) อักษรนำประเภทคำที่มีอักษรสูง หรืออักษรกลาง นำอักษรต่ำเดี่ยว เช่น สนาม นลอง ตลาด จรวด ฯลฯ อาจอ่านแบบใดแบบหนึ่ง ดังนี้

5.1) อ่านเรียงตัวอักษรของคำ เช่น คำว่า สนาม

ส-น-า-ม ออกเสียงว่า สอ-นอ-อา-มอ-สนาม

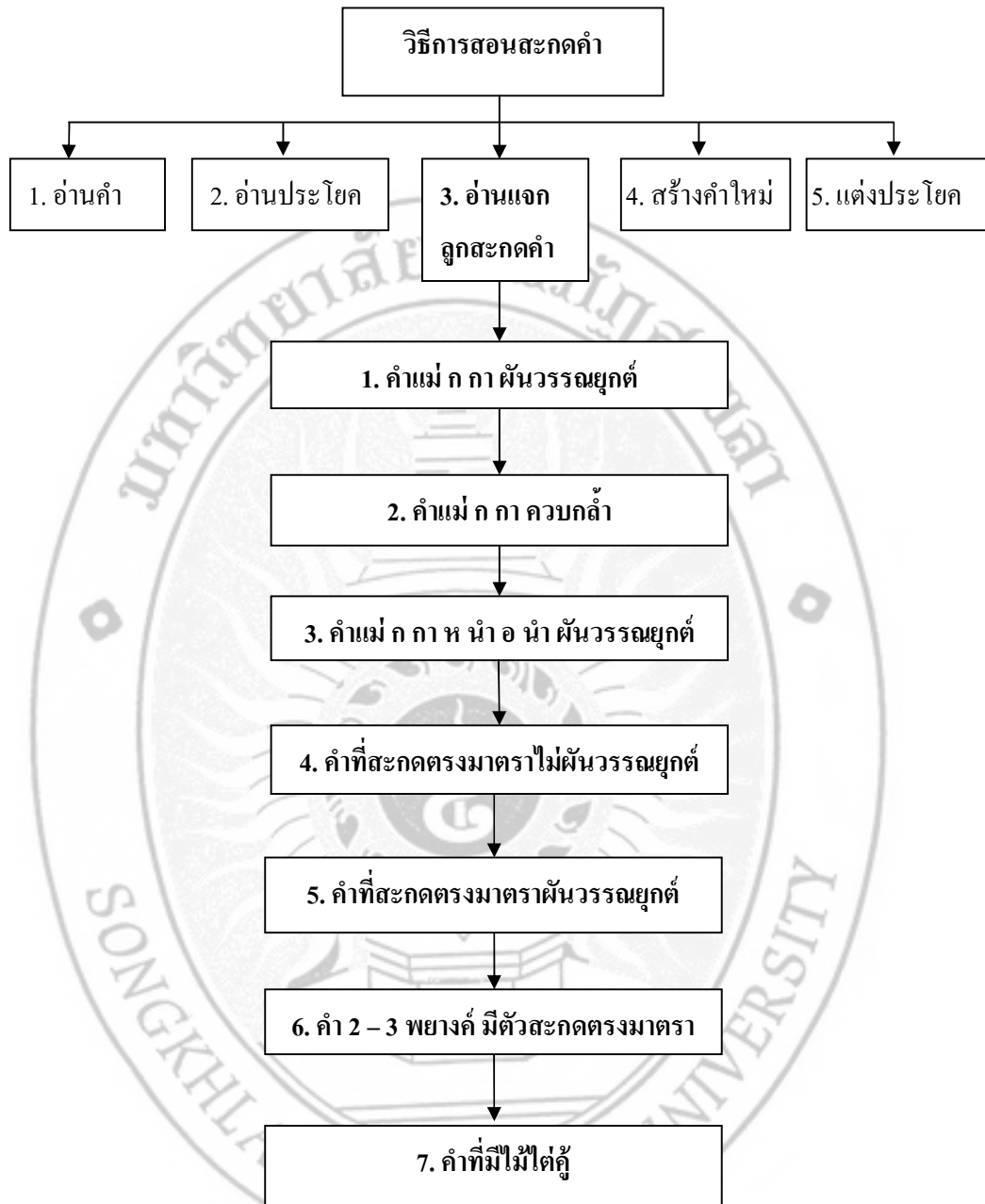
5.2) อ่านอักษรนำแล้วจึงสะกด เช่น สนาม

สะหนอ-อา-มอ	อ่าน	สนาม
นะหลอ-ออ-งอ	อ่าน	นลอง

5.3) อ่านเทียบเสียง เช่น

นาม - สนาม
ลอง - นลอง
ลาด - ตลาด
รวด - จรวด

จากการศึกษาทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับวิธีสอนสะกดคำ (กรมวิชาการ, 2546: 14) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการสอนจากง่ายไปหายาก เพื่อฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ตามขั้นตอนวิธีการสอนสะกดคำ 5 ขั้นตอน ผู้วิจัยสรุปรูปแบบวิธีการสอนสะกดคำ ดังภาพ 5



ภาพ 5 วิธีการสอนสะกดคำ

จากแผนภาพการสอนสะกดคำ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบวิธีการสอนสะกดคำ ในขั้นตอนที่ 3 คือ อ่านแจกลูกสะกดคำ ซึ่งมีเนื้อหาในการสอน 7 เนื้อหา คือ 1) คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ 2) คำแม่ ก กา ควบกล้ำ 3) คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ 4) คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ 5) คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ 6) คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา และ 7) คำที่มีไม้ไต่คู้ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท์ร่วมกับเกม ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ รวม 7 แผน และประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดในการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ ของนักวิชาการคือ

Boyd (1970 อ้างถึงใน วรณี โสมประยูร, 2539: 132) ได้กล่าวไว้ว่าวิธีสอนอ่านแบบสะกดคำในปัจจุบัน ใครก็ตามที่ไม่สามารถอ่านและเขียนได้ นับว่าเป็นข้อเสียเปรียบ อย่างมหาศาลทั้งในด้านธุรกิจและวงการสังคม เพราะในโลกทุกวันนี้เป็นโลกการอ่านและโลกของการเขียน ซึ่งในเรื่องทักษะการอ่านและการเขียนนั้นก็ย่อมจะมีการสะกดคำ (Spelling) รวมอยู่ด้วย จึงทำให้การอ่านและการสะกดคำมีความสัมพันธ์กันในแง่ของการใช้ทักษะทางภาษามากพอสมควร

การสอนอ่านสะกดคำจะได้ผลดีต่อเมื่อ ครูเอาวิธีสอนเป็นคำและประโยคมาเป็นบันไดขั้นต้นก่อน แล้วจึงสอนแจกลูกและผันอักษร เพราะการสอนคำให้เด็กผันอักษรจะทำให้เด็กได้ฟังเสียงคำและได้เปล่งเสียงคำ พร้อมกับมองเห็นภาพตัวอักษรที่คู่กับเสียงนั้น การสอนแจกลูกและผันอักษรจึงเป็นวิธีพัฒนาทักษะการอ่านเขียนสะกดคำได้ผลดี ครูจึงจำเป็นต้องรู้จักการเขียนสะกดคำเพื่อ เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้นักเรียนอ่านสะกดคำเป็นคำและเป็นประโยค ซึ่งการสะกดคำนี้ ปรากฏทั่วไปว่ามีคำที่เขียนยาก ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งสอดคล้องกันตลอดทั้ง 4 ระดับชั้น ตามที่ วรณี โสมประยูร (2539: 156-157) ได้รวบรวมไว้ดังนี้

- 1) คำที่มีหลายพยางค์ เช่น สนุกสนาน ประเพณี พลุหัดสบดี ตะลึงพริ้งพริ้ว
- 2) คำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น สะอาด สะดวก สบาย พะเนิน ทะมึน ประณีต รหัสกิจจะลักษณะ ขะมักเขม้น กะโหลกกะเผลก
- 3) คำที่มีรูปวรรณยุกต์ไม่ตรงกับกรออกเสียง เช่น เหล้า หุ่น ลอกแลก เลินเล่อ เย็นเยื่อ
- 4) คำที่ใช้ ใ-, ใ-, -อัย, -อำ, เช่น จาระไน เหงื่อไหล ไคลย้อย อัยการ รัตนตรัย
- 5) คำที่มีสระประสม เช่น เลี้ยง เดี่ยว เพื่อน เหมือน
- 6) คำที่มีเครื่องหมายทัณฑฆาตกำกับ เช่น ประโยชน์ สัตว์ เสาร์ พิสูจน์ ปราชญ์ มหันต์ พิพิธภัณฑ์ หลักเกณฑ์ บัลลังก์ กุมภาพันธุ์
- 7) คำพ้องเสียง เช่น หน้า - น้ำ โจทย์ - โจทก์ เสื่อ - แซ่ กัณฑ์ - กรรม ขัน - ขรรค์
- 8) คำลดรูปหรือเปลี่ยนรูปเมื่อมีตัวสะกด เช่น ชวน พบ แจ็ง เค็ม

- 9) คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา เช่น รูป โโรค โทษ อธิษาศัย อารารณา อุปสรรค
- 10) คำที่มีอักษรนำ เช่น ขนม ตลาด ถนน ขมูบขมิบ เขย็อน แลลั้ม ถมิ่งทึ่ง
- 11) คำที่มี ห นำ และ อ นำ เช่น หย่า หลาย แหลม ออย่า อยู่ อยาก
- 12) การใช้ ใ ร ล ว ควบกกล้า เช่น กลั้วย มะพร้าว กลับ กวาด ความ ตรากตร้า สรวล พลัด พราก ขลุกขลัก เกลี่ยกล่อม
- 13) คำที่ใช้ รร (ร หัน) เช่น บรรทัด รูปพรรณ อุปสรรค สรรพคุณ อารยธรรม
- 14) คำที่มีความหมายเป็นนามธรรม เช่น ความสุข ความซื่อสัตย์ ไซศาสตร์ เวทมนตร์
- 15) คำราชาศัพท์ เช่น เชษฐา เฉลิมพระชนมพรรษา พระบรมราชานุญาติ
- 16) ศัพท์ที่ใช้ในบทประพันธ์ประเภทร้อยกรอง เช่น บทมาลัย จันฑาล อาชรรพ์

การอ่านสะกดคำ คำในภาษาไทยที่เป็นคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ทั้งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และสาระอื่น ๆ ดังนั้นในการเรียนการสอนภาษาไทยจึงจำเป็นต้องฝึกทักษะในการอ่านสะกดคำให้ถูกต้องและพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอ่านเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่การที่จะฝึกทักษะให้ผู้เรียน อ่านคำได้ถูกต้องอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องฝึกทักษะในการอ่านสะกดคำตามมาตรา ตัวสะกดให้ถูกต้อง การอ่านเขียนที่ถูกต้อง ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2539: 132, 156-159) ได้กล่าวไว้ว่า “ความสามารถในการอ่านคำของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความสำคัญต่อการอ่านของเด็ก และสอดคล้องกับการสอนเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในการสอนเขียน เป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเริ่มเรียนอ่านและเขียน

จึงสรุปได้ว่า การอ่านสะกดคำมีความสัมพันธ์กับการเขียนสะกดคำ ซึ่งกล่าวได้ว่า ถ้าผู้เรียนสามารถอ่านเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง เกิดทักษะการอ่านก็จะเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและแม่นยำ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านเขียนคำในภาษาไทย ตามเกณฑ์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้นั้นจะต้องใช้วิธี การสอนและจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและวิธีการสอนที่มีลำดับขั้นตอนการสอนชัดเจน

7. การวัดผลความสามารถในการอ่านสะกดคำ

7.1 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านภาษาเป็นงานที่ยากซึ่งต้องการความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพัฒนาทางภาษา จำเป็นต้องเข้าใจหลักการของการเรียนภาษาไทยเพื่อเป็นพื้นฐานการดำเนินงาน ดังนี้

7.1.1 ทักษะภาษาทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนมีความสำคัญเท่า ๆ กัน จะไม่แยกฝึกทีละอย่าง จะฝึกทักษะไปพร้อมกัน

7.1.2 ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถทางภาษาพร้อมกับการพัฒนาความคิด เพราะภาษาเป็นสื่อของความคิด ผู้ที่มีทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาประมวลคำมาก จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดด้วย

7.1.3 ผู้เรียนต้องเรียนรู้การใช้ภาษาพูด และภาษาเขียนอย่างถูกต้องด้วยการฝึกการใช้การพูด การเขียน และการอ่านสะกดคำด้วย

7.1.4 ผู้เรียนทุกคนต้องได้รับการพัฒนาความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด หลักสูตรจะต้องให้ความสำคัญ และให้ความเคารพและเห็นคุณค่าของเชื้อชาติ ทัศนคติกรรมมูลหลังของภาษา และการใช้ภาษาถิ่นของผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนภาษาไทยอย่างมีความสุข

7.1.5 ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ ทุกกลุ่มสาระจะต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและแสวงหาความรู้

7.2 การวัดผลและประเมินผลว่านักเรียนสามารถสะกดคำได้หรือไม่อย่างไร ครูสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอน โดยใช้วิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

7.2.1 การสังเกต ในการสังเกตผู้เรียนอย่างไม่เป็นทางการขณะอ่านแจกลูกสะกดคำ หรือการใช้นิ้วมือเขียนรูปตัวอักษรของคำที่อ่านในอากาศนั้นครูควรบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนในแบบสังเกตที่เตรียมไว้

7.2.2 การทดสอบ ในระหว่างชั่วโมงสอน ครูอาจสร้างแบบทดสอบให้ผู้เรียนเติมพยัญชนะ สระที่หายไป หรือให้ผู้เรียนจำแนกคำที่ครูกำหนดในตารางแจกลูก

7.2.3 การสอบถาม ครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระ หรือให้ผู้เรียนเขียนคำใหม่ที่ใช้พยัญชนะ หรือสระ หรือตัวสะกดเหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้ว หรือคำที่ครูกำหนดให้

สรุปได้ว่า การวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยจะต้องดำเนินการตามหลักการของการเรียนภาษาไทย กล่าวคือ ทักษะภาษาฟัง พูด อ่าน และเขียนจะต้องฝึกไปพร้อมกัน ไม่แยกฝึกทีละอย่าง ดังนั้น ครูสามารถวัดผลและประเมินผลได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอน โดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การทดสอบ และการสอบถาม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แบบทดสอบความสามารถการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ

ความสามารถในการเขียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความสามารถในการเขียน ที่นักวิชาการได้เสนอประเด็นต่าง ๆ ไว้มากมาย ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความหมายของการเขียน

การสอนเขียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้มีทักษะในการเขียนเขียนได้ถูกต้องสวยงาม สื่อความหมายได้ สามารถคิดลำดับเหตุการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เขียน มีนิสัยที่ดีในการเขียน รักการเขียนและนำการเขียนไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด (2547: 22) ได้ให้ความหมายของการเขียน คือ กระบวนการคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรและถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาสามารถสื่อสารกันได้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2550: ภาคผนวก 2/8) ได้ให้ความหมายการเขียนว่า หมายถึง การสื่อสารด้วยตัวอักษรเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ ข่าวสารและจินตนาการ โดยการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมตามหลักการใช้ภาษาและตรงตามเจตนาของผู้เขียน

ฝ่ายวิชาการมិតคิด (2550: 205) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียนแสดงออก รูปหนึ่งที่ต้องอาศัยความรู้ ประสบการณ์ ความคิดและจินตนาการเพื่อบอกสารบางอย่างให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งไม่สามารถบอกได้ด้วยวาจา เนื่องจากเหตุผลบางประการ เช่น เมื่อต้องการสื่อสารอย่างเป็นทางการกับผู้ที่มิระดับสูงกว่าเรา เมื่อต้องการบันทึกสารนั้นไว้เป็นหลักฐานที่แน่นอนชัดเจน เมื่อต้องการให้ผู้รับสารสามารถกำหนดเวลาในการรับสารได้ตามใจชอบ เป็นต้น

คำลี รักสุทธี (2550: 9) ได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ว่า การเขียนคือการถ่ายทอดความรู้ ข้อมูล ประสบการณ์ ข้อคิด ความเห็น ทักษะ มุมมอง จินตนาการของตนเองผ่านตัวอักษรให้คนอื่นรับรู้

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2552: 57) กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาฝึกนานกว่าทักษะอื่น ๆ เริ่มตั้งแต่การคัดลายมือ การเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ การสะกดตัวให้ถูกต้อง การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือให้ผู้อื่นอ่านเข้าใจ ตลอดจนการเขียนถ้อยคำสำนวนให้สละสลวย ได้ประโยชน์ตรงตามจุดประสงค์

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การเขียน หมายถึง กระบวนการคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรให้ผู้อื่นอ่านเข้าใจ และถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา และได้ประโยชน์ตรงตามจุดประสงค์

2. ความสำคัญของการเขียน

การเขียนนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการสื่อความหมาย อย่างหนึ่งของมนุษย์สามารถตรวจสอบได้และคงทนถาวร ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

เรวดี อาษานาม (2537:151) ได้สรุปความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้ เด็กที่มีความสามารถในการอ่านและประสบความสำเร็จในการเขียนมาก จะมีจินตนาการในการใช้ภาษาได้ดีเพราะได้มีโอกาสเรียนรู้แนวทางการใช้คำต่าง ๆ จากสำนวนภาษาในหนังสือต่าง ๆ ที่อ่านพบ โดยปกติครูมักสอนให้เด็กอ่านได้ก่อน จึงให้เขียนคำที่ตนอ่านได้แต่ทักษะในการเขียนเป็นทักษะ ที่สลับซับซ้อนกว่าทักษะอื่น เด็กจึงจำเป็นต้องมีความพร้อมโดยฝึกทักษะการฟัง การพูด และการอ่านได้ก่อนแล้วจึงเริ่มทักษะการเขียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานในการเขียนและช่วยให้เขียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เบื่อโดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ฝึกจากง่ายไปหายากและให้สัมพันธ์กับการพูดและอ่าน

วรรณิ โสมประยูร (2544: 141) ได้ให้ความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

- 1) เพื่อคัดลายมือหรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษรให้เป็นระเบียบ ชัดเจนหรือเข้าใจง่าย
- 2) เพื่อเป็นการฝึกทักษะการเขียนให้พัฒนาองกวมขึ้นตามควรแก่วัย
- 3) เพื่อให้มีทักษะการสะกดคำถูกต้องตามอักขระวิธี เขียนวรรคตอนถูกต้องและเขียนได้ถูกต้อง
- 4) เพื่อให้รู้จักเลือกภาษาที่ดี มีคุณภาพเหมาะสมกับบุคคลและ โอกาส
- 5) เพื่อให้สามารถรวบรวมและลำดับความคิด แล้วจดบันทึก สรุปและย่อใจความเรื่อง ที่อ่านหรือฟังได้
- 6) เพื่อให้สามารถสังเกตและจดจำ และเลือกเฟ้นถ้อยคำหรือสำนวน โวหารให้ถูกต้องตามหลักภาษา และสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ

สำลี รักสุทธี (2553: 101) ได้ให้ความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ หากเป็นที่ยอมรับกันว่า มนุษย์คือสัตว์ประเสริฐ การเขียนก็เป็นการสื่อสารของสัตว์ประเสริฐ เพราะสัตว์ทั่วไปจะสื่อสารกันด้วยวิธีอื่น (เท่านั้น) เช่น อากัปกริยา ท่าทาง เสียงร้อง คำพูด แววดตา การกระดิกหู แม้แต่มนุษย์สมัยก่อนที่ยังไม่ประดิษฐ์ตัวอักษรมาใช้ก็เช่นกัน คงใช้วิธีการสื่อสารไม่แตกต่างกับสัตว์ทั่วไป ต่อเมื่อมนุษย์มีการประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นมาใช้แล้วนั่นเอง มนุษย์จึงมีการสื่อสารด้วยภาษาเขียน จึงกล่าวได้ว่าการสื่อสารด้วยภาษาเขียนคือการสื่อสารของสัตว์ประเสริฐ เพราะสัตว์ธรรมดาทั่วไปทำไม่ได้

สรุปได้ว่า การเขียนนับว่าเป็นทักษะหนึ่งที่ต้องฝึกฝนให้ผู้เรียนเขียนให้ถูกต้อง เพื่อผู้เรียนสามารถนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้ในวิชาอื่น ๆ และสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2544: 542) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า หมายถึง วิธีเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อออกเสียงได้ชัดเจน และสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

กรมวิชาการ (2546: 135) ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า หมายถึง การนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมกันเป็นคำที่มีความหมาย การสะกดคำต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำพร้อมๆกับการอ่าน และสอนอ่านสะกดคำพร้อมกับการเขียน

จากความหมายของการเขียนสะกดคำที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ และการันต์ได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา และสามารถสื่อความหมายไปยังผู้รับสารได้อย่างถูกต้องเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร

4. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะนักเรียนต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อนจึงสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าผู้เรียนเขียนเรื่องราวไม่ได้ ผู้เรียนจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่น และแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ คือ สื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง ดังที่

บัณฑิตา แจ้งจบ (2545: 10) กล่าวถึงการเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการใช้สัญลักษณ์แทนเสียงพูด เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด เรื่องราวต่าง ๆ ดังนั้น การเขียนสะกดคำจึงมีความสำคัญต่อการเขียนเป็นอย่างมาก เพราะเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง นักเรียนจะต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้านักเรียนเขียนสะกดคำผิดจะทำให้ไม่เข้าใจเรื่องราวจากผู้อื่น และไม่สามารถทำให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ นับว่าการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากในทักษะการเขียน

กรมวิชาการ (2546: 134) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่า การแจกลูกสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน ถ้าหากผู้สอนไม่ได้สอนแจกลูกสะกดคำแก่ผู้เรียน ในระยะ

เริ่มเรียนการอ่าน ผู้เรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ เมื่อผู้เรียนอ่านหนังสือมากขึ้น ก็จะสับสนอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือไม่ถูกต้อง ซึ่งเป็นปัญหาที่สำคัญมากของเด็กไทย ในปัจจุบัน และผลจากการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้อื่น ๆ ด้วย เพราะภาษาไทยเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

กรรณิการ์ เลิศกระโทก และคณะ (2549: 14) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ว่า เป็นพื้นฐานสำคัญเบื้องต้นที่ครูผู้สอนต้องฝึกฝนให้กับนักเรียนตั้งแต่เริ่มเรียนเพื่อให้ นักเรียนเกิดความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นออกเป็นลายลักษณ์อักษรที่ทำให้ผู้อ่านสื่อความได้ถูกต้อง ตลอดจนสามารถนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งแสดงถึงความเป็นผู้มีคุณภาพทางการศึกษาเช่นกัน

จากความสำคัญของการเขียนสะกดคำที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำนับว่าเป็นทักษะการเขียนที่สำคัญมากที่สุดที่ครูผู้สอนทุกคน จำเป็นต้องฝึกฝนผู้เรียนเขียนสะกดคำภาษาไทยให้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ตั้งแต่เริ่มเรียนรู้คำ เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่าง ๆ เพราะการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของการเขียนและการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ ถ้าเด็กอ่านภาษาไทยเขียนภาษาไทยได้ถูกต้อง เด็กก็จะสามารถนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้ในวิชาอื่น ๆ และสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. สาเหตุและปัญหาการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ เป็นปัญหาที่สำคัญของนักเรียนและครูสอนภาษาไทยเป็นอย่างมาก และจากการศึกษาพบว่า สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดมี ดังนี้

กรรณิการ์ พวงเกษม (2535: 31-33) ได้อธิบายถึงปัญหาในการสอนเขียนมีหลายลักษณะ ดังนี้

1) การเขียนพยัญชนะ สระและคำไม่ได้ มักเป็นนักเรียนที่เริ่มต้นเรียนได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2) การสะกดคำผิด เช่น วางวรรณยุกต์ไม่ถูกที่ คำพ้องเสียง เขียนคำที่ใช้ตัวสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดผิด เขียนคำที่มีตัวการันต์ผิด คำที่สระเสียงสั้นและเสียงยาวเขียนสลับกัน เขียนคำควบกล้ำผิด เขียนพยัญชนะบางตัวในคำเบียดกัน บางตัวห่างออกไป และเขียนคำที่มาจากภาษาต่างประเทศผิด

3) เว้นวรรคตอนย่อหน้าไม่ถูกต้อง

4) ใช้คำไม่เหมาะสม นำภาษาพูดมาใช้เป็นภาษาเขียน

5) เขียนคำที่ใช้อักษรย่อไม่ถูกต้อง

- 6) ลำดับความคิดในการเขียนไม่ได้
- 7) ลายมืออ่านยาก
- 8) ไม่มีความคิดในการเขียน

สำลี รักสุทธี (2553: 2) กล่าวว่า มีนักเรียนจำนวนหนึ่งมีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียน ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสมองซีกซ้ายบกพร่อง หรือมีความยากลำบากในการจัดกระทำข้อมูล นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมด้านการอ่าน ดังนี้ อ่านช้า อ่านเสียงผิดเพี้ยน ประสมคำไม่ได้ จำรายละเอียดของคำไม่ได้ อ่านข้ามคำที่อ่านไม่ได้ อ่านตกหล่น หรืออ่านเพิ่มคำ ผันเสียงวรรณยุกต์สับสน หรือผันไม่ได้ อ่านเสียงดังอ้อมแอ้มอยู่ในลำคอ แทนที่คำที่อ่านไม่ออกด้วยคำอื่น อ่านตะกุกตะกัก ต้องสะกดไปด้วยระหว่างที่อ่าน อ่านกลับคำ สับสนมาตราตัวสะกดต่าง ๆ อ่านคำควบกล้ำไม่ได้ สับสนเสียงสระโดยเฉพาะสระประสม สระลดรูป ขาดสมาธิในการเรียน ด้านการเขียน นักเรียนจะเขียนช้า เขียนตัวอักษรกลับหลัง วนหัวพยัญชนะหลายรอบ สะกดคำผิดบ่อยแม้แต่คำง่าย ๆ เขียนแล้วลบบ่อย เขียนแล้วอ่านไม่รู้เรื่อง เขียนเพิ่มหรืออาจเขียนตกหล่น วางสระและวรรณยุกต์ไม่ถูกที่ เขียนตัวอักษรสลับกัน ซึ่งเป็นสาเหตุให้นักเรียนเหล่านี้ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน ถึงแม้ว่านักเรียนจะมีระดับสติปัญญาเหมือนนักเรียนปกติอื่น ๆ ก็ตาม แต่หากนักเรียนกลุ่มนี้ได้รับความช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ก็สามารถประสบความสำเร็จได้เช่นเดียวกับนักเรียนปกติ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า สาเหตุและปัญหาการเขียนสะกดคำผิด เกิดจากตัวผู้เรียนและครู คือ ผู้เรียนขาดการสังเกต การฝึกฝน ขาดหลักเกณฑ์ที่ถูกต้อง ส่วนตัวครูไม่ใช้เทคนิควิธีสอนที่แปลกใหม่และสื่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อเป็นการเร้าความสนใจของผู้เรียน

6. หลักการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำมีหลักการสอนที่นักวิชาการได้ให้แนวคิดไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546: 16) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนแจกลูกและการสะกดคำ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียน ถือเป็นหลักเกณฑ์ การนำพยัญชนะ สระ ตัวสะกดวรรณยุกต์ มาประสมกัน ในการสอนจะดำเนินไปด้วยกัน จึงมีผู้เรียกรวมกันว่า การแจกลูกสะกดคำ การดำเนินการสอนทำได้หลายลักษณะ แล้วแต่ผู้สอนจะเห็นสมควร ซึ่งกรมวิชาการได้ยกตัวอย่างการสอนแจกลูกสะกดคำแบบผสมผสานกับการสอนคำใหม่ตามขั้นตอนดังนี้ อ่านคำ อ่านประโยค อ่านแจกลูกสะกดคำ สร้างคำใหม่ แต่งประโยค

6.1 ขั้นที่ 1 อ่านคำ

การอ่านเป็นคำและการให้นักเรียนรู้จักความหมายของคำที่อ่าน ให้นักเรียนได้ฝึกจำคำ ฝึกสังเกตรูปคำ

6.2 ขั้นที่ 2 อ่านประโยค

การสอนภาษาไทยควรให้นักเรียนอ่านประโยคข้อความสั้น ๆ เพื่อให้สัมพันธ์กับภาษาพูดในชีวิตประจำวัน และให้นักเรียนได้เห็นประโยชน์ของภาษาที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

6.3 ขั้นที่ 3 อ่านแจกลูกสะกดคำ

เมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับคำที่อ่านพอสมควรแล้ว ครูอาจจะให้สังเกตรูปคำที่อ่านโดยครูให้อ่านประสมสระ เป็นการอ่านเป็นคำและอ่านแจกลูกคำ

6.4 ขั้นที่ 4 สร้างคำใหม่

นักเรียนคิดหาคำตามประสบการณ์ เขียนคำที่ได้นำเสนอ อ่านคำและสะกดคำที่เขียน

6.5 ขั้นที่ 5 แต่งประโยค

เป็นขั้นนำคำใหม่ไปใช้แต่งประโยค โดยให้นักเรียนนำคำใหม่ที่คิดขึ้นไปแต่งประโยคตามความคิดของนักเรียนเอง

จากหลักการสอนเขียนสะกดคำของนักการศึกษา ดังที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า ในการสอนเขียนสะกดคำ นักเรียนต้องเข้าใจองค์ประกอบของคำ พยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ ฝึกฟังเสียงและอ่านออกเสียงคำก่อนเขียนคำ เขียนคำแล้วเข้าใจความหมายของคำ สามารถนำคำไปใช้ได้ โดยสร้างเป็นคำใหม่ และแต่งประโยคตามความคิดของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนรู้ความหมายของคำ การสอนเขียนสะกดคำ ครูต้องสอนให้สัมพันธ์ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูต้องคอยกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนด้วยความใคร่รู้ สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ จัดบรรยากาศ ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน ไม่น่าเบื่อ การสอดแทรกเพลง เกม จะช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน การเขียนสะกดคำ ครูควรใช้อุปกรณ์การสอนประกอบด้วย เช่น บัตรคำ และแบบฝึก เป็นต้น

7. การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

กรมวิชาการ (2546: 145) กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำได้หรือไม่ อย่างไร ครูสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอน และสิ้นสุดการสอน โดยใช้วิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

1) การสังเกต ในการสังเกตนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการขณะอ่านแจกลูกสะกดคำหรือสังเกตการใช้นิ้วมือเขียนรูปตัวอักษรของคำที่อ่านในอากาศนั้น ครูควรบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในแบบบันทึกที่เตรียมไว้

2) การทดสอบในระหว่างชั่วโมงสอน ครูอาจสร้างแบบทดสอบแบบให้นักเรียนเติมสระ พยัญชนะที่ขาดหายไปหรือให้นักเรียนจำแนกคำที่ครูกำหนดในตารางแจกลูก

3) การสอบถาม ครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระ หรือให้นักเรียนเขียนคำใหม่ที่ใช้พยัญชนะ หรือสระ หรือตัวสะกดเหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้ว

สรุปได้ว่าการวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำเป็นการวัดผลประเมินผลความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งสามารถดำเนินการวัดความสามารถได้ ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอน ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การทดสอบ และการสอบถาม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แบบทดสอบความสามารถการเขียนสะกดคำแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 20 ข้อ

ความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ซึ่งมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. ความหมายของความพึงพอใจ

มีนักวิชาการให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายท่าน ดังนี้
ราชบัณฑิตยสถาน (2542: 588, 600) ให้ความหมายความพึงพอใจไว้ว่า
พอใจ หมายถึง สมใจ ชอบใจ เหมาะ

พึงใจ หมายถึง ชอบ

เพราะพรรณ เปลี่ยนภู (2552: 278-279) กล่าวถึง ความพึงพอใจว่า

1) ความพึงพอใจเป็นผลรวมของความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับระดับความชอบหรือไม่ชอบต่อสภาพต่าง ๆ

2) ความพึงพอใจเป็นทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่างๆ

3) ความพึงพอใจในการทำงานเป็นผลมาจากการปฏิบัติงานที่ดี และสำเร็จจนเกิดเป็นความภูมิใจ และได้ผลตอบแทนในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่หวังไว้

Good (1973: 20) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง สภาพคุณภาพหรือระดับความพอใจซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ทำอยู่

Davies (1981: 83) กล่าวว่า ความพึงพอใจในการเรียนการสอน หมายถึง ความพอใจหรือไม่พอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน ซึ่งแสดงให้เห็นความสอดคล้องระหว่างความคาดหวังของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน

Schermerhom (1999: 223) กล่าวว่า ความพึงพอใจในงานเป็นระดับหรือขั้นของความรู้สึกในด้านบวกหรือลบของคนที่มีต่อลักษณะต่าง ๆ ของงาน รวมทั้งที่ได้รับมอบหมายการจัดระบบงานและความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น ในด้านบวกของคนที่มีต่องานหรือการปฏิบัติในลักษณะต่าง ๆ เมื่อสิ่งนั้นตรงกับความต้องการหรือความคาดหวัง

2. ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจเป็นทฤษฎีที่ช่วยสร้างความพึงพอใจให้แก่บุคคล ในที่นี้ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอทฤษฎีความต้องการของมนุษย์และทฤษฎีแรงจูงใจ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สำคัญมากต่อการจัดการศึกษา เพราะแรงจูงใจส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแรงจูงใจมีหลายทฤษฎี แต่ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม ดังนี้

2.1 ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์

ทวิพร และสงวนศรี วิรัชชัย (2541: 196) ได้นำเสนอแนวคิดของนักจิตวิทยาชื่อ อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ที่เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ไว้ว่า มนุษย์จะถูกกระตุ้นจากความปรารถนาที่จะสนองต่อความต้องการมีอยู่ 5 ลำดับขั้น คือ

1) ความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) เป็นความต้องการทางสรีระร่างกายตามธรรมชาติ และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ได้แก่ อาหาร น้ำ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม การพักผ่อน เป็นต้น

2) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการเพื่อปกป้องพิทักษ์ตนเองให้เกิดความมั่นคงปลอดภัยจากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เด็กที่ได้รับการเอาใจใส่ปกป้องดูแลจะเป็นเด็กที่ร่าเริงแจ่มใส

3) ความต้องการความเคารพรัก (Love and Belonging Needs) เป็นความต้องการที่จะได้รับความรักและความสนใจจากผู้อื่น และยอมรับว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

4) ความต้องการความภาคภูมิใจในตนเอง (Self esteem Needs) คือ ความต้องการความคิดความรู้สึกที่ดี ในทางบวกเกี่ยวกับตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง รู้สึกว่าตนเป็นคนดี เป็นคนเก่ง มีความรู้ มีความสามารถ

5) ความต้องการความสมบูรณ์ของชีวิต (Need For Self-actualization) เป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่มีคุณภาพสูงสุด ตามศักยภาพของคน

สุจิตรา พรหมนุชาธิป (2545: 42-44) กล่าวว่า จากทฤษฎีของมาสโลว์ สามารถนำแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพื่อกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจผู้เรียน ได้ดังนี้

1) ความต้องการทางด้านร่างกาย จัดให้มีการลดค่าอาหารกลางวันหรือมีการจัดให้รับประทานอาหารกลางวันฟรี ให้มีห้องน้ำใช้

2) ความต้องการด้านความปลอดภัย จัดให้มีการควบคุมความปลอดภัยต่าง ๆ มีการวางแผน และการฝึกปฏิบัติเป็นอย่างดี

3) ด้านความต้องการทางสังคม ต้องมีความอดทน ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

4) ความต้องการด้านความภาคภูมิใจ ประกอบด้วย ความภาคภูมิใจในตนเอง และความนับถือผู้อื่น

5) ความต้องการด้านความมีศักดิ์แห่งตน หรือความสมหวังในชีวิต ให้โอกาสผู้เรียนในการสำรวจ ค้นคว้าด้วยตนเอง

2.2 ทฤษฎีแรงจูงใจ

2.2.1 ทฤษฎีการตื่นตัว (Arousal Theory)

วอร์ธัน ลิมอักษร (2551: 131-132) กล่าวว่า การตื่นตัวของมนุษย์มี 3 ระดับ คือ การตื่นตัวระดับต่ำ ระดับกลาง และระดับสูง ถ้าตื่นตัวมากเกินไปจะเกิดอาการตื่นเต้น ถ้าตื่นตัวน้อยไปก็จะเกิดอาการเฉื่อยชา การตื่นตัวในระดับกลางจะมีความเหมาะสมในการจูงใจผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด ครูผู้สอนต้องรู้วิธีการหรือเทคนิคที่จะกระตุ้นสมองหรือกล้ามเนื้อของนักเรียนให้เกิดการตื่นตัวที่จะเรียนรู้ เทคนิคที่จะกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ มีดังนี้

1) การใช้สี สีที่สามารถนำมากระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวได้มากที่สุด ได้แก่ สีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม เป็นต้น

2) การใช้เสียง เสียงที่นิยมนำมาใช้กระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวมีทั้งเสียงดัง เสียงเบา เสียงสูง เสียงต่ำสลับกันไป

3) การใช้ภาพ ภาพที่เหมาะสม ได้แก่ ภาพที่มีความสลับซับซ้อน ภาพที่ขาดความเป็นเอกภาพซึ่งจะทำทลายความสามารถของผู้เรียนให้ค้นหาคำตอบ

4) ใช้สิ่งเร้าที่เคลื่อนไหวได้ เช่น ภาพยนตร์ หุ่น ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว เป็นต้น

5) การเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าในห้องเรียนเป็นประจำ เช่น การให้ผู้เรียนเปลี่ยนที่นั่งบ้าง กำหนดสมาชิกในกลุ่ม การจัดป้ายความรู้ต่าง ๆ ในห้องเรียน การนำสื่อการเรียนแปลกใหม่เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน

6) บุคลิกภาพของครูผู้สอน เช่น การแต่งกายที่เหมาะสม การใช้น้ำเสียงการพูดที่ไพเราะ ชัดเจน ท่าทางกระฉับกระเฉง ความกระตือรือร้นในการสอน

2.2.2 ทฤษฎีเครื่องล่อ (Incentive Theory)

เพราพรณ เปลียนภู (2552: 240) กล่าวว่า ทฤษฎีเครื่องล่อหรือการใช้สิ่งล่อใจว่ามีบทบาทอย่างยิ่งในการกระตุ้นให้มนุษย์เกิดแรงจูงใจกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่นเดียวกับการใช้แรงขับในการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนนิยมใช้เครื่องล่อในการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพราะได้ผลดีทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

การวิจัยครั้งนี้ ได้นำทฤษฎีเครื่องล่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน ดังนี้

1) การให้รางวัล การให้รางวัลเป็นการให้สิ่งที่มีค่าหรือสิ่งที่มีค่าที่ผู้รับไม่พึงประสงค์ออกไปหลังจากมีพฤติกรรมที่ต้องการเกิดขึ้น

2) การแข่งขัน การแข่งขันนั้นหากดำเนินการอย่างถูกวิธีจะสามารถกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนได้วิธีหนึ่ง ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้แข่งขันตามความสามารถ

3) การทดสอบ เป็นการนำเครื่องมือชนิดใดชนิดหนึ่งไปกระตุ้นบุคคลให้แสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาในลักษณะที่จะสามารถสังเกตหรือตรวจวัดออกมาเป็นปริมาณหรือตัวเลขได้ การทดสอบในที่นี้เน้นการทดสอบความสามารถทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ซึ่งมีทั้งการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2.3 ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory)

ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม (2544: 255-257) กล่าวว่า ปัจจัยสำคัญ 2 ประการ ที่ทำให้บุคคลมีแรงจูงใจในการเรียนหรือการทำงาน ได้แก่

1) การรับรู้หรือการประเมินตนเอง หมายถึง เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำงานใด ๆ จะต้องรู้ความสามารถของตนเองว่าสามารถทำได้สำเร็จหรือไม่อย่างน้อยเพียงใด ครูผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของความสำเร็จและความสำเร็จจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องใช้ความพยายามของตนเอง ครูผู้สอนต้องให้กำลังใจผู้เรียนว่าเขาสามารถเรียนเรื่องนั้นหรือสามารถทำสิ่งนั้นได้ เมื่อผู้เรียนมีกำลังใจและมีความคาดหวังว่าจะทำสิ่งนั้นได้ ผู้เรียนก็จะทำได้จริง ๆ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าความสำเร็จของกลุ่มคือ ความสำเร็จของสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม ฉะนั้นสมาชิกจะต้องช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จสูงสุด

2) คุณค่าของสิ่งล่อใจที่บุคคลจะได้รับเป็นการตอบแทนการทำงานนั้น ๆ สิ่งล่อใจที่ได้มาง่ายหรือยากเกินไปจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจน้อย ครูผู้สอนจึงต้องพิจารณาสิ่งล่อใจว่ามีคุณค่าตรงกับความต้องการของผู้เรียนหรือไม่ และเหมาะสมกับผู้เรียนมากน้อยเพียงใด

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้คะแนนเป็นเครื่องล่อในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ผู้วิจัยต้องสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน เพราะแรงจูงใจจะเป็นสิ่งผลักดันให้นักเรียนเกิดความเต็มใจ ฟังพอใจที่จะเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจสอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิฟร่วมกับเกม ในเรื่อง ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ ทฤษฎีการตื่นตัวซึ่งผู้วิจัยสอดแทรกในส่วนของเกมการอ่านและเขียนสะกดคำที่ต้องมีภาพประกอบ สีเส้นที่เหมาะสมเพื่อช่วยให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนรู้ ทฤษฎีเครื่องล่อซึ่งมีการให้รางวัลที่เหมาะสมแก่ผู้เรียน มีการแข่งขันและการทดสอบและทฤษฎีความคาดหวังซึ่งผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับการประเมินจากครูทั้งผลงานและการทดสอบ

3. การวัดความพึงพอใจ

3.1 การวัดและวิธีการวัดความพึงพอใจ

พงส์ หรอด (2540: 40 อ้างถึงใน ศิรดา เอียดแก้ว, 2548: 62) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก และเป็นสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานตลอดจนทำให้เกิดความพึงพอใจ มีความกระตือรือร้น มีความมุ่งมั่น มีขวัญกำลังใจในการทำงาน ความพึงพอใจเป็นผลที่เกิดจากทัศนคติหลายประการ ที่คนมีต่องานของเขา ต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับงาน ต่อชีวิตของเขาเอง โดยทั่ว ๆ ไป แบบวัดความพึงพอใจตามลักษณะที่ควรจะถามเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

- 1) แบบสำรวจปรนัย (Objective Survey) เป็นแบบวัดที่มีคำถามและคำตอบ ให้เลือก โดยที่ผู้ตอบตอบตามที่ตนเองมีความคิดเห็นและความรู้สึก ข้อมูลที่ได้รับสามารถวิเคราะห์เชิงปริมาณได้
- 2) แบบสำรวจเชิงพรรณนา (Descriptive) เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบ ตอบด้วยคำพูดและข้อเขียนของตนเอง เป็นแบบสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ให้ตอบโดยอิสระ เป็นข้อมูลที่ได้เชิงคุณภาพ

วิภาพรรณ นำอุทิศ (2552: 43) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจมีหลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การสอบถาม ซึ่งการสอบถามเป็นวิธีที่นักวิจัยใช้มากที่สุด เครื่องมือในการสอบถามที่นิยมใช้ คือ แบบสอบถามที่มีมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ ชุดคำถามมีตัวเลือก 5 ตัวเลือก คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด ทั้งนี้ นักวิจัยก็ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยด้วย

ชวาล แพร์ตกุล (2552: 65) กล่าวว่า แบบสอบถามที่แท้ก็คือคำถามต่างๆ ที่เราประสงค์จะให้ผู้เรียนกรอกเติม หรือให้เขาเขียนตอบ อาจเป็นแบบให้กรอกคำเดียว หรือตอบยาวๆ ก็ได้ รูปร่างของเครื่องมือวัดความพึงพอใจ มีหลายชนิด ถ้าทำเป็นบัญชีรายการของเรื่องราวต่างๆ สำหรับให้นักเรียนหรือครูกาเครื่องหมาย เพื่อแสดงว่า มี-ไม่มี, หรือ ชอบ-ไม่ชอบ เพียงประการใดประการเดียว เช่นนี้แล้ว เราเรียกเครื่องมือนี้ว่า Checklist ถ้าแปลงรูปของ Checklist ธรรมดาที่ตอบเพียงว่า มี-ไม่มี, หรือ ชอบ-ไม่ชอบ ให้เป็นรูปสำหรับตอบว่ามีสิ่งนั้นหรือมีคุณลักษณะนั้น ๆ มากน้อยปานใดแล้ว ก็จะกลายเป็น Rating Scale

3.2 การแบ่งแบบวัดความพึงพอใจตามลักษณะของงาน แบ่งเป็น 2 ลักษณะ

3.2.1 แบบวัดความพึงพอใจงานโดยทั่วไป เป็นแบบวัดความพึงพอใจของบุคคลที่มีความสุขกับงานโดยมีส่วนร่วม

3.2.2 แบบวัดความพึงพอใจเฉพาะเกี่ยวกับงาน เป็นลักษณะของแบบวัดความพึงพอใจในแต่ละด้าน

3.3 การวัดความพึงพอใจในการทำงานมีวัตถุประสงค์ เพื่อผู้บริหารจะได้ทราบในสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

3.3.1 เพื่อทราบสาเหตุของความพึงพอใจ และไม่พึงพอใจในการทำงาน

3.3.2 เพื่อทราบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในการทำงานกับผลงานที่ออกมา

3.3.3 เพื่อเรียนรู้สภาพสิ่งแวดล้อมด้านต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ และไม่พึงพอใจในการทำงาน

3.3.4 เพื่อทราบความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในการทำงาน กับการฝึกอบรม การขาดงาน หยุดงานบ่อย ๆ การเปลี่ยนงาน การลาออก และปัญหาอื่น ๆ

3.4 วิธีการวัดความพึงพอใจในการทำงาน มีหลายรูปแบบ และแต่ละรูปแบบควรคำนึงถึงความเที่ยงตรงของการวัดเสมอ และในที่นี้จะกล่าวถึงวิธีการวัดความพึงพอใจในการทำงาน 4 แบบ คือ

3.4.1 แบบสอบถามคำบรรยายลักษณะงาน (Job Descriptive Index) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า JDI ซึ่ง สมิธ (Smith) เค็นดอล (Kendall) และฮูลิน (Hulin) เป็นผู้คิดค้น และสร้างขึ้นเมื่อประมาณ

ค.ศ. 1969 ลักษณะของเครื่องมือวัดแบบนี้เป็นแบบสอบถามที่มีเนื้อหาครอบคลุมด้านต่าง ๆ คือ ความพึงพอใจในตัวเอง ผู้บริหาร การจ่ายเงิน การเลื่อนตำแหน่ง และเพื่อนร่วมงาน ปรัชญา พื้นฐานของแบบทดสอบแบบนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อของคณงานที่จะอธิบายถึงสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น ถ้าเกิดความพึงพอใจเป็นส่วนใหญ่ก็แสดงว่าคณงานมีความพึงพอใจในงาน แบบสอบถามคำบรรยายลักษณะงานนี้แต่ละด้านประกอบด้วยข้อคำถาม 9 ถึง 18 ข้อ และสามารถนำไปใช้วัดความพึงพอใจในการทำงานในองค์กรหลายประเภทที่มีคณงานทุกระดับการศึกษา และทุกระดับรายได้ แบบสอบถาม JDI ใช้เวลาในการดำเนินการประมาณ 10 ถึง 15 นาที และวิธีการวัดโดยใช้แบบสอบถามคำบรรยายลักษณะงานมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น มีความง่ายพอที่พนักงานจะทำความเข้าใจ และดำเนินการทดลองเองได้ มีความสัมพันธ์อย่างชัดเจนต่องาน และ มีการนำไปใช้อย่างกว้างขวางจนสามารถนำผลมาเปรียบเทียบกันได้

3.4.2 แบบสอบถามของมินเนโซต้า (Minnesota Satisfaction Questionnaire) แบบสอบถามความพึงพอใจในงานของมินเนโซต้า หรือเรียกย่อ ๆ ว่า MSQ สร้างขึ้นโดยไวส์ (Weise) อิงแลนด์ (England) และ โลฟควิสท์ (Lofquist) ในปี ค.ศ. 1967 เป็นแบบสอบถามคล้ายๆ กับ JDI คือ วัดความพึงพอใจในการทำงานหลาย ๆ ด้าน ประมาณ 20 ด้าน และแต่ละด้านประกอบด้วยข้อความ 5 ข้อความ โดยผู้ตอบจะประเมินค่า 5 ช่วงคะแนนจากสูงสุด (5) คือ ความพึงพอใจอย่างมากจนถึงคะแนนต่ำสุด (1) ความไม่พอใจอย่างมาก แบบสอบถามของมินเนโซต้าสามารถวัดด้านต่าง ๆ ดังนี้ คือ ความสามารถ ความสำเร็จ กิจกรรม ความก้าวหน้า อำนาจหน้าที่ นโยบายบริษัท ความหลากหลาย ผลตอบแทน เพื่อนร่วมงาน ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นอิสระ ฐานะทางสังคม ขวัญ การยกย่อง ความรับผิดชอบ ความมั่นคง บริการทางสังคม การบังคับบัญชา (เทคนิค) การบังคับบัญชา (มนุษยสัมพันธ์) และสภาพแวดล้อมในการทำงาน

3.4.3 แบบสอบถาม เซมแมนติก ดิฟเฟอเรนเชียล สเกล (Semantic Differential Scale) เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบ ประเมินความพึงพอใจที่มีอยู่ต่องานที่ทำว่าอยู่ในระดับใดจากคำคุณศัพท์ที่ให้มา โดยมีระดับต่าง ๆ 7 ระดับ

3.4.4 แบบมาตรวัดสีหน้า (Faces Scale) เป็นแบบวัดความพึงพอใจในการทำงาน โดยลักษณะการแสดงออกบนใบหน้าของคณ ผู้สร้างแบบวัดสีหน้า คือ คูมิน (Kumin) และแบบวัดความพึงพอใจนี้ประกอบด้วยภาพวาดใบหน้าทีแสดงออกถึงความรู้สึกที่แตกต่างกันว่าผู้ตอบแบบสอบถามจะเลือกกว่าใบหน้าที่ตรงกับความรู้สึกของคณทีเกี่ยวกับการทำงาน โดยทั่วไป เช่น ค่าจ้าง ผู้บังคับบัญชา โอกาสที่จะก้าวหน้า และบุคคลร่วมงาน ฯลฯ เป็นต้น

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจ เป็นการวัดความรู้สึกของบุคคลทีเกิดจากการปฏิบัติงาน ซึ่งมีวิธีการวัดหลายวิธี ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสถานภาพของผู้ตอบหรือกลุ่มผู้ที่

ต้องการศึกษา ความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และควรคำนึงถึงความเที่ยงตรงของการวัดเสมอ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวัดความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์พร้อมกับเกม โดยใช้แบบสอบถามที่มีมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อคำถาม

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลจากการใช้วิธีสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์พร้อมกับเกมกับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ

ผลจากการใช้วิธีสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์พร้อมกับเกมมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ดังที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ดังตาราง 2 ดังนี้



ตาราง 2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลจากการใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม กับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ

วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ ร่วมกับเกม	ทักษะการอ่าน							ทักษะการเขียน							ความพึงพอใจ
	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6	แผนที่ 7	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6	แผนที่ 7	
	คำ แม่ ก กา ผัน วรรณยุกต์	คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ	คำแม่ ก กา หน้า อ นำ ผัน วรรณยุกต์	คำที่สะกด ตรงมาตรา ไม่ผัน วรรณยุกต์	คำที่สะกด ตรงมาตรา ผัน วรรณยุกต์	คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกด ตรงมาตรา	คำที่มี ไม้ไต่คู้	คำ แม่ ก กา ผัน วรรณยุกต์	คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ	คำ แม่ ก กา หน้า อ นำ ผัน วรรณยุกต์	คำที่สะกด ตรงมาตรา ไม่ผัน วรรณยุกต์	คำที่สะกด ตรงมาตรา ผัน วรรณยุกต์	คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกด ตรงมาตรา	คำที่มี ไม้ไต่คู้	
ขั้นที่ 1 ทบทวนเนื้อหา เดิม/การบ้าน		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 2 สอนเนื้อหาใหม่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 3 ปฏิบัติโดยครู แนะนำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ ให้ข้อมูล ย้อนกลับ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 5 ฝึกอย่างอิสระ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 6 สรุปทบทวน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

ตาราง 3 สรุปการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิตร่วมกับเกม กับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ

วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิตร่วมกับ เกม	แผนที่ 1		แผนที่ 2		แผนที่ 3		แผนที่ 4		แผนที่ 5		แผนที่ 6		แผนที่ 7		ความ พึงพอใจ
	อ่าน	เขียน	อ่าน	เขียน	อ่าน	เขียน	อ่าน	เขียน	อ่าน	เขียน	อ่าน	เขียน	อ่าน	เขียน	
ขั้นที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม/การบ้าน			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นที่ 2 สอนเนื้อหาใหม่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูล ย้อนกลับ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นที่ 5 ฝึกอย่างอิสระ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ขั้นที่ 6 สรุปทบทวน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ เกม และการศึกษาความพึงพอใจของนักวิจัยหลายท่าน ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมผลงานการวิจัยเหล่านั้น เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยของผู้วิจัยไว้ดังนี้

1. งานวิจัยเกี่ยวกับการสะกดคำ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการสะกดคำ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ เวนวรัตน์ ชื่นมณี (2540: 72) ได้วิจัยการพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทยการสะกด คำยาก เรื่อง เป็ดหาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะภาษาไทย การสะกดคำยากที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.96/81.00 แสดงว่าแบบฝึกทักษะภาษาไทย การสะกดคำ ยากที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาไทยการสะกดคำยาก เรื่อง เป็ด หาย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุกฤษา เลิกนอก (2545: 83) ได้วิจัยการศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน และการเขียน สะกดคำยาก โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทยที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 คือ ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.60/81.67 และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำยากสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุจิตรา แก้วโต (2545: 79) ได้วิจัยการศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำ วิชาภาษาไทยที่ พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 90.68/88.58 ความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนเกมการสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

นพมาศ จิตศักดิ์ (2546: 102) ได้วิจัยการสร้างหนังสือและฝึกทักษะประกอบการเรียน ภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา เรื่องหมาเก้าหาง สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า หนังสือประกอบการเรียนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ ภาษา เรื่องหมาเก้าหาง มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.64/86.25 หนังสือแบบฝึก ทักษะมีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.59 หมายความว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากเรียน โดยใช้ หนังสือและแบบฝึกทักษะร้อยละ 59 นักเรียนที่เรียน โดยใช้หนังสือและแบบฝึกทักษะประกอบ

การเรียนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา เรื่องหมาเก้าหาง กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจ มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.66 ซึ่งสูงกว่าค่าดัชนีประสิทธิผล ของกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่น่าพอใจ ซึ่งค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.57 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นสื่อการสอนที่สร้างขึ้นจึงเหมาะที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย เพราะเป็นสื่อที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

Manahan (1998: 3011-A) ได้ทำการศึกษาความเปลี่ยนแปลงความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนในช่วงเวลา 6 สัปดาห์ เมื่อได้รับการสอนที่สอดคล้องกับระดับพัฒนาการความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียน โดยเป็นการศึกษาการตอบสนองของนักเรียนที่ได้รับการสอนที่มีระดับความยากต่าง ๆ กันของกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 9 คน ที่มีระดับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำต่างกันแล้วแบ่งออกเป็น 3 ระดับ แต่ละระดับมีนักเรียน 3 คน การอ่านและเขียนสะกดคำประกอบด้วย การแยกคำ เสาะหาคำ การเล่นเกมสะกดคำ และการสร้างคำที่สอดคล้องและเหนือระดับการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า (1) นักเรียนมีระดับการพัฒนาการอ่านและเขียนสะกดคำสูงกว่าระดับเล็กน้อย (2) นักเรียนมีความก้าวหน้าในการอ่านและเขียนสะกดคำเพิ่มขึ้น (3) รูปแบบการสอนสะกดคำที่มีประสิทธิภาพดีทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำคนละระดับ

Garcia (1998: 3459-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนสะกดคำจากรูปแบบการสอนสะกดคำ 2 แบบ คือ การสอนอ่านและเขียนสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกการสะกดคำตามหนังสือโดยครู และการสอนอ่านและเขียนสะกดคำโดยใช้โปรแกรมการสอนอ่านและสอนเขียนทุกวันตาม เวลาที่กำหนดให้ ผลการศึกษาพบว่า การสอนอ่านและเขียนสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกเองมีผลดีกว่าการสอนอ่านและเขียนสะกดคำตามตำรา อีกทั้งนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันในการอ่าน การเขียนคำศัพท์และการวิเคราะห์คำศัพท์ ในเรื่องจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในระดับที่สูงกว่า ความยาวของประโยคและจำนวนหน่วยคำ นอกจากนี้นักเรียนสะกดคำโดยนักเรียนคิดเอง มีการอ่าน ทบทวน การเขียนคำที่ใช้ ตลอดจนการช่วยเหลือหรือซักถามเพื่อนในการสะกดคำมากกว่านักเรียนอีกกลุ่มหนึ่ง และนักเรียนที่เรียนสะกดคำจากตำราใช้พจนานุกรมบ่อยครั้งมากกว่านักเรียนอีกกลุ่ม

เลซ สกอตต์ (Folse, Keith Scott 1999: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของกิจกรรมในการฝึกหัดการเขียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า วิธีสอนการจัดกิจกรรมฝึกทักษะจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น และเห็นความสำคัญของการฝึกหัด

มาร์ธา เจ (Metcalf, Marta J. 2000: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การสอนทักษะการออกเสียงของเด็กนักเรียนเพื่อให้ได้รับการเรียนรู้เท่าเทียมกัน ผลการวิจัยพบว่า การฝึกทักษะการออกเสียงทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ง่ายขึ้น ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะได้เท่ากันในนักเรียนแต่ละกลุ่ม

Brooks (2000: 2854-A) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการอ่านและเขียนของครู โดยมีความเชื่อว่าครูต้องมีความเชื่อมั่น และสามารถเป็นแบบอย่างให้แก่ผู้เรียนได้

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังกล่าว พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเรียน แบบฝึกทักษะ การฝึกออกเสียง และ การใช้เกม ในการฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ โดยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล วัย และความพร้อมของผู้เรียน

2. งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยดังนี้

สุริมาศ บุญฤทธิ์รุ่งโรจน์ (2544: 106) ได้ศึกษาพัฒนาแบบฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตประกอบการสอน ผลการวิจัยพบว่า วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตประกอบการอ่านจับใจความ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

วรรณิ ภิรมย์คำ (2545: 112-113) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตกับวิธีการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ศิริดา เอียดแก้ว (2548: 108) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่สอนโดยวิธีแบบเอ็กซ์พลิชิตสูงกว่านักเรียนที่สอนโดยวิธีปกติ

ศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553: 55-62) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ ดังกล่าว พบว่า วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยผ่านกระบวนการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน สามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็ว จดจำสิ่งที่เรียนได้นานและคงทน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. งานวิจัยเกี่ยวกับเกม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

วาทีณี กาญจนะ (2548:46) ได้ศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พัชรี บุตรน้ำเพชร (2550:74) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเล่นเกมในการสอนซ่อมเสริมการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนองหมูใต้ จังหวัดสระบุรี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนหลังการใช้เกมเป็นสื่อการสอนสูงกว่าก่อนการใช้เกมเป็นสื่อการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพ็ญพักตร์ นภากุล (2553: 173) ได้ทำการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Roxie (1977: 6184-A) ได้ทำการวิจัยพบว่า เด็กที่เรียนด้วยเกมและมีพ่อแม่คอยช่วยเหลือเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กที่ไม่มีพ่อแม่คอยช่วยเหลืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และพบว่า เด็กที่มีผลการเรียนต่ำเมื่อเรียนด้วยเกม แล้วจะประสบความสำเร็จในการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Pinter (1977: 710-A) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรา ใช้กับนักเรียนจำนวน 94 คน เพื่อศึกษาความรู้สึเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดคำ โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังจากทดลอง 3 สัปดาห์ จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดลองของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังกล่าว พบว่า เกมเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีตามวัยของผู้เรียน ประสบความสำเร็จในการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

4. งานวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องความพึงพอใจ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยดังนี้

สุทธิรักษ์ กุ่ยสวัสดิ์ (2547: 82) ได้ทำการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์ของโรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์โดยชุดเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

ศิริดา เอียดแก้ว (2548: 108) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต กับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนที่สอนโดยวิธีแบบเอ็กซ์พลิชิต สูงกว่านักเรียนที่สอนโดยวิธีปกติ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตในระดับมาก

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจดังกล่าว พบว่าวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต และเกม ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก

ผลการสังเคราะห์งานวิจัยที่ใช้วิธี การสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตและเกม ในการพัฒนาการเรียนการสอน พบว่า วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตและเกม มีส่วนช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งแต่ละงานวิจัยมีจุดเด่น ดังนี้ 1) งานวิจัยของศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553: 162) มีจุดเด่น คือ ใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตประกอบการสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) สุจิตรา แก้วโต (2545: 79) มีจุดเด่น คือ ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ได้รับการสอนด้วยเกมการสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) งานวิจัยของศิริดา เอียดแก้ว (2548: 108) มีจุดเด่น คือ วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับเห็นด้วยมาก 4) งานวิจัยของวาทินี กาญจนะ (2548: 46) มีจุดเด่นคือนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากผลการวิจัยของทั้ง 4 งานวิจัย ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัย เรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม

เมื่อนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง 10 ด้าน ได้แก่ 1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) คำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 3) ความรู้เกี่ยวกับความสามารถในการอ่าน 4) ความรู้เกี่ยวกับความสามารถในการเขียน 5) ความรู้เกี่ยวกับวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต 6) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม 7) วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับ

เกม 8) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลจากการใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิฟร่วมกับเกม กับความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ 9) ความรู้เกี่ยวกับความพึงพอใจ และ 10) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้เพื่อใช้ในการวิจัย เรื่องการศึกษาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิฟร่วมกับเกม ทำให้ได้ข้อมูลในการจัดทำเครื่องมือที่จะใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งจะกล่าวต่อไปในบทที่ 3



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามประเด็นต่อไปนี้

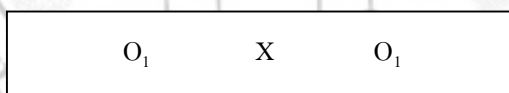
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายการศึกษาเมืองเลี้ยวหน้า เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 10 โรงเรียน รวม 16 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 486 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 30 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi experimental research) โดยมีแบบแผน ดังนี้



- O_1 คือ ทดสอบก่อนเรียน
X คือ ใช้นวัตกรรมวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม
 O_2 คือ ทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ
3. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบความสามารถในการเขียนแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 20 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 10 ข้อคำถาม

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

1.1 ขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกี่ยวกับวิสัยทัศน์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา การวัดและประเมินผล ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน และแบบฝึกหัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมและกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่าน การเขียนสะกดคำภาษาไทย

1.1.2 นำคำจากผลการทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายเมืองเก่าวหน้า โดยให้นักเรียนอ่านและเขียนตามเครื่องมือตรวจสอบคุณภาพการอ่านออกเขียนได้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 (2551: 2-11) คัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่อ่านและเขียนผิด มาจัดแยกประเภทเป็นคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้า คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้ จำนวน 40 คำ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยวิธีการสอนแบบ เอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

แผนที่	เรื่อง	คำที่ใช้	เกม	เวลา (ชั่วโมง)
1	คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	เก้, ค่ะ, คั่ว, ไ้, ถั่ว, เผื่อ, โอิ	วรรณยุกต์ทำคู่ / วังผลัด เขียนคำ	2
2	คำแม่ ก กา ควบกกล้า	เพราะ, แปร, แปล, คว่า, เปล่า	ต่อตัวหาคำ / ใจหายไม่ได้คำ	1
3	คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผัน วรรณยุกต์	หญ้า, เหล้า, เหลือ, ออย่า, อยู่	เดินดีก็จะได้คำ / ปริสนา คำ ขึ้นบนได	1
4	คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผัน วรรณยุกต์	เชิด, ถอด, ผัด, เขียง, เจือก	คำจำอยู่ไหน / ประสม ให้ไหวได้คำ	1
5	คำที่สะกดตรงมาตราผัน วรรณยุกต์	ก้าว, คั้น, ขึ้น, ซ่อน, เค้น, ถ้าย, โนน, แม้น, ส้อม, เส้น	หมวกแสนสวย / เดิม วรรณยุกต์	2
6	คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกด ตรงมาตรา	กำเนิด, ซ่อม, สับประรด, กระเบื้อง, กระป๋อง	เติมให้เต็ม / ปริสนาคำ ทาย	2
7	คำที่มีไม้ไต่คู้	เข้ม, เค็ม, แข็ง	เขียนกลับสลับอักษร	1
รวม				10

1.1.3 ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1.4 ศึกษาขั้นตอนของวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ สรุปเป็น 6 ขั้นตอน คือ 1) ทบทวนเนื้อหาเดิม 2) เสนอเนื้อหาใหม่ 3) ปฏิบัติโดยครูแนะนำ 4) การให้ข้อมูลย้อนกลับและการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง 5) ฝึกอย่างอิสระ และ 6) สรุปทบทวน

1.1.5 ศึกษา ค้นคว้า เอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของกระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย ขอบข่ายเนื้อหา สื่อการเรียนรู้ จิตวิทยาการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ความพึงพอใจของผู้เรียน รวมทั้งสภาพแวดล้อมและบรรยากาศระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

1.1.6 สร้างสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ เกม ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการสอนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม โดยคัดเลือกเกมตามหลักการเลือกเกมนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึง คือ เป็นเกมที่เหมาะกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการสอนแต่ละครั้ง มีความยากง่ายเหมาะกับวุฒิภาวะของผู้เรียน รู้ผลถูกผิดหรือแพ้ชนะในเวลาอันสั้น และผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม จากเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วนำมาปรับปรุงดัดแปลงให้เหมาะสม เขียนวัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์ที่ใช้ในการเล่น และบอกวิธีการเล่นเพื่อนำไปใช้กับผู้เรียนในขั้นตอนที่ 5 ของวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตตามแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน เกมแต่ละเกมผู้วิจัยคัดเลือกมาหลากหลายประเภท เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อ ได้แสดงออกถึงความสามารถ ตามการแบ่งประเภทของเกมประกอบการสอนของนักการศึกษา ดังนี้

ตาราง 5 แสดงความสัมพันธ์ของเกมกับประเภทของเกมตามหลักการของนักการศึกษา

เกม	ประเภท	นักการศึกษา
เกมวรรณยุกต์ห้าคู่	เกมการศึกษา	Columbus
เกมวิ่งผลัดเขียนคำ	เกมแบบหมู่หรือผลัด	สุวิทย์ และอรทัย มูลคำ
เกมต่อตัวหาคำ	เกมการศึกษา	Columbus
เกมใจหายไม่ได้คำ	เกมการศึกษา	Columbus
เกมเดินคีจจะ ได้คำ	เกมพิเศษ	Columbus
เกมปริศนาคำทาย	เกมทักษะภาษา	Columbus
เกมคำจ้อยู่ไหน	เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้	สุวิทย์ และอรทัย มูลคำ
เกมประสมใจได้คำ	เกมทายบัตรคำ	Columbus
เกมหมวกแสนสวย	เกมการศึกษา	Columbus
เกมเติมวรรณยุกต์	เกมการศึกษา	Columbus
เกมเติมให้เต็ม	เกมประเภทสร้างสรรค์	สุวิทย์ และอรทัย มูลคำ
เกมปริศนาคำทาย	เกมทักษะภาษา	Columbus
เกมเขียนกลับสลับอักษร	เกมเบ็ดเตล็ด	สุวิทย์ และอรทัย มูลคำ

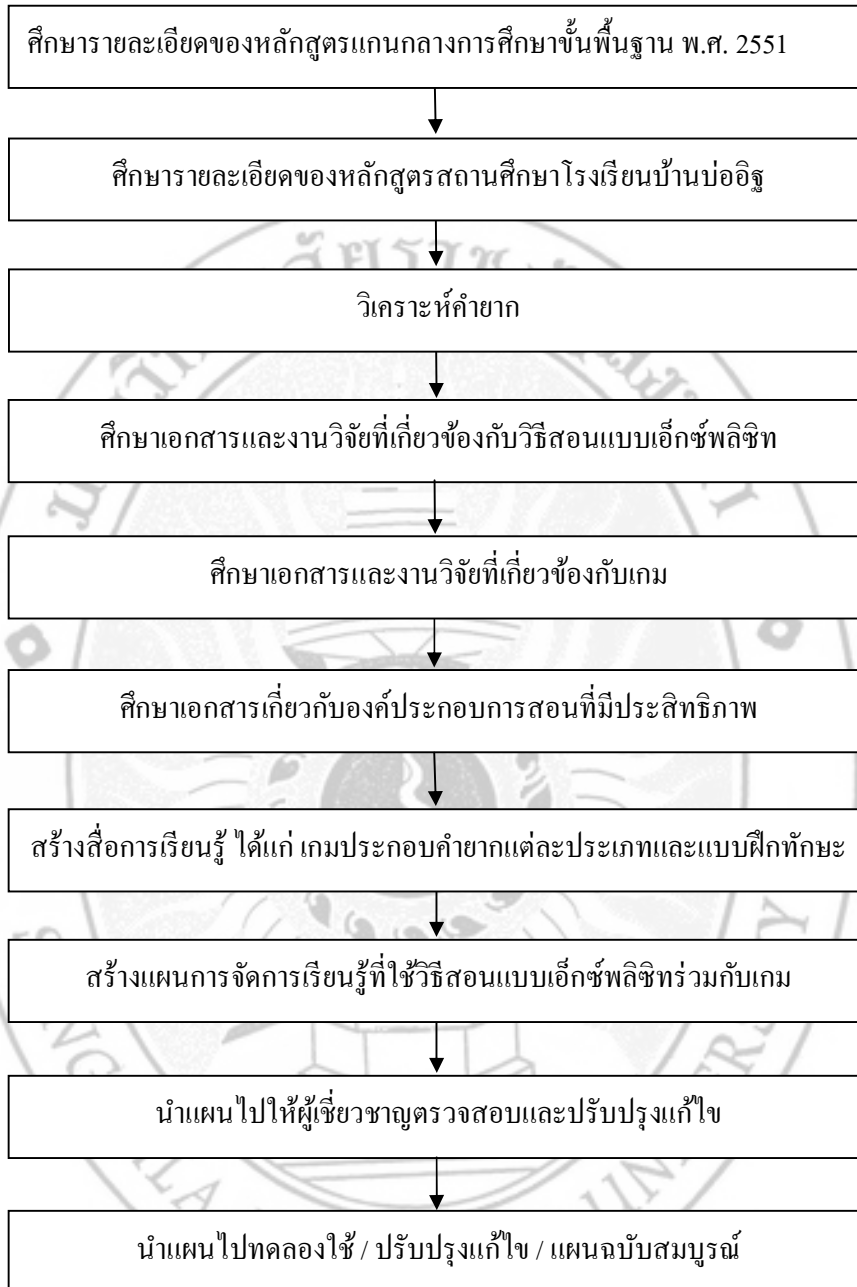
1.1.7 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม โดยมีเนื้อหาครอบคลุมการอ่านและการเขียนสะกดคำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามองค์ประกอบของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ คือ 1) สาระสำคัญ 2) มาตรฐานการเรียนรู้ 3) ตัวชี้วัด 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ 5) สาระการเรียนรู้ 6) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 7) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 8) การวัดผลและประเมินผล

1.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

1.2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 7 แผน ให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวัดผล ด้านเนื้อหาภาษาไทย และด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 คน (ภาคผนวก ค) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาในด้านความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแผน การจัดการเรียนรู้และวัตถุประสงค์ (Index of Item - Objective Congruence : IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยภาพรวมมีความเหมาะสมมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 (ภาคผนวก จ) โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมทุกชั้นทุกตอน

1.2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างและผ่านการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนวัดทุ่งหวังใน ศูนย์เครือข่าย เมืองเลี้ยวหน้า จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน และเวลาที่ใช้ ซึ่งทุกแผนมีความเหมาะสมตามแผนที่สร้างทั้งเนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน และเวลาที่ใช้

1.2.3 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างดังภาพ 6



ภาพ 6 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

2. แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียง ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการสร้าง

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกี่ยวกับ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา การวัดและประเมินผล ศึกษาคู่มือครู แบบเรียนและแบบฝึกหัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.1.2 นำคำจากคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้คัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่อ่านสะกดคำผิด ตามเครื่องมือตรวจสอบคุณภาพการอ่านออกเขียนได้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 (2551: 2-11) มาจัดแยกประเภทเป็นคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา และคำที่มีไม้ไต่คู้ จำนวน 40 คำ

2.1.3 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.4 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้ ดังตาราง 6

ตาราง 6 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้การอ่านสะกดคำ

เนื้อหา	จุดประสงค์
คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	เพื่อให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
คำแม่ ก กา ควบก๊อ	เพื่อให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำแม่ ก กา ควบก๊อได้ถูกต้อง
คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์	เพื่อให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์	เพื่อให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์	เพื่อให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา	เพื่อให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตราได้ถูกต้อง
คำที่มีไม้ไต่คู้	เพื่อให้เรียนอ่านสะกดคำ คำที่มีไม้ไต่คู้ได้ถูกต้อง

2.1.5 สร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียง ฉบับทดลองใช้ (Try out) จำนวน 40 คำ ดังตาราง 7 ดังนี้

ตาราง 7 วิเคราะห์ข้อสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย

การอ่าน	จำนวนคำที่สร้าง	จำนวนคำที่คัดเลือก
1. คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	7	6
2. คำแม่ ก กา ควบก๊อ	5	3
3. คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์	5	3
4. คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์	5	3
5. คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์	10	8
6. คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา	5	4
7. คำที่มีไม้ไต่คู้	3	3
รวม	40	30

2.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

2.2.1 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวัดผล เนื้อหาสาระ จำนวน 3 คน (ภาคผนวก ค) ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำข้อเสนอแนะและรายการแก้ไขมา โดยกำหนดความคิดเห็น ดังนี้

+ 1	แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
0	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
- 1	แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

2.2.2 บันทึกผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนแต่ละข้อ โดยคำนวณจากสูตรตามที่ได้ศึกษาจาก ชูศรี วงศ์รัตน์ (2549: 73)

2.3 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

ผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมีความเห็นตรงกัน คือ ให้คะแนน +1 ทุกข้อได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยภาพรวมมีความสอดคล้องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 (ภาคผนวก จ) โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด และเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.4 นำแบบทดสอบอ่านออกเสียง จำนวน 40 คำ ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียน โรงเรียนวัดทุ่งหวังใน ศูนย์เครือข่ายเมืองเลก้าวน้ำ จำนวน 30 คนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โดยนักเรียนอ่านถูกต้องได้คำละ 1 คะแนน อ่านผิดให้ 0 คะแนน ต่อจากนั้นนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ โดยใช้สูตรตามที่ได้ศึกษาจากเขาวดี วิบูลย์ศรี (2548: 153) ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .23–.73 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .43 – 1.00 (ภาคผนวก จ) ซึ่งได้ข้อสอบอ่านออกเสียง จำนวน 30 คำ นำผลที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR – 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ตามที่ได้ศึกษาจากชูศรี วงศ์รัตน์ (2549: 76) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .90 (ภาคผนวก จ)

2.5 นำแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียงที่ผ่านการหาคุณภาพมาแล้ว จำนวน 30 คำ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์

3. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำแบบปรนัยชนิดเติมคำ

3.1 ขั้นตอนการสร้าง

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกี่ยวกับ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา การวัดและประเมินผล ศึกษาคู่มือครู แบบเรียนและแบบฝึกหัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำภาษาไทย

3.1.2 นำคำจากคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้คัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนสะกดคำผิด ตามเครื่องมือตรวจสอบคุณภาพการอ่านออกเขียนได้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 (2551: 2-11) มาจัดแยกประเภทเป็นคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา และคำที่มีไม้ไต่คู้ จำนวน 30 คำ

3.1.3 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.4 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับคำ แม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้ ดังตาราง 8

ตาราง 8 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย

เนื้อหา	จุดประสงค์
คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ ได้ถูกต้อง
คำแม่ ก กา ควบกล้ำ	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ
คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ ได้ถูกต้อง
คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ ได้ถูกต้อง
คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ ได้ถูกต้อง
คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา ได้ถูกต้อง
คำที่มีไม้ไต่คู้	เพื่อให้ นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่มีไม้ไต่คู้ ได้ถูกต้อง

3.1.5 สร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ฉบับทดลองใช้ (Try out) จำนวน 30 ข้อ ดังตาราง 9 ดังนี้

ตาราง 9 วิเคราะห์ข้อสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย

การเขียน	จำนวนข้อสอบที่สร้าง	จำนวนข้อสอบที่คัดเลือก
1. คำแม่ ก กา พันวรรณยุกต์	5	2
2. คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ	4	3
3. คำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ พันวรรณยุกต์	4	2
4. คำที่สะกดตรงมาตราไม่พันวรรณยุกต์	4	2
5. คำที่สะกดตรงมาตราพันวรรณยุกต์	6	5
6. คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา	4	4
7. คำที่มีไม่ไต่คู่	3	2
รวม	30	20

3.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

3.2.1 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวัดผล ด้านเนื้อหาสาระ จำนวน 3 คน (ภาคผนวก ค) ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำข้อเสนอแนะและรายการแก้ไขมา โดยกำหนดความคิดเห็น ดังนี้

+ 1	แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
0	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์ข้อนั้น
- 1	แน่ใจว่าข้อสอบไม่วัดจุดประสงค์ข้อนั้น

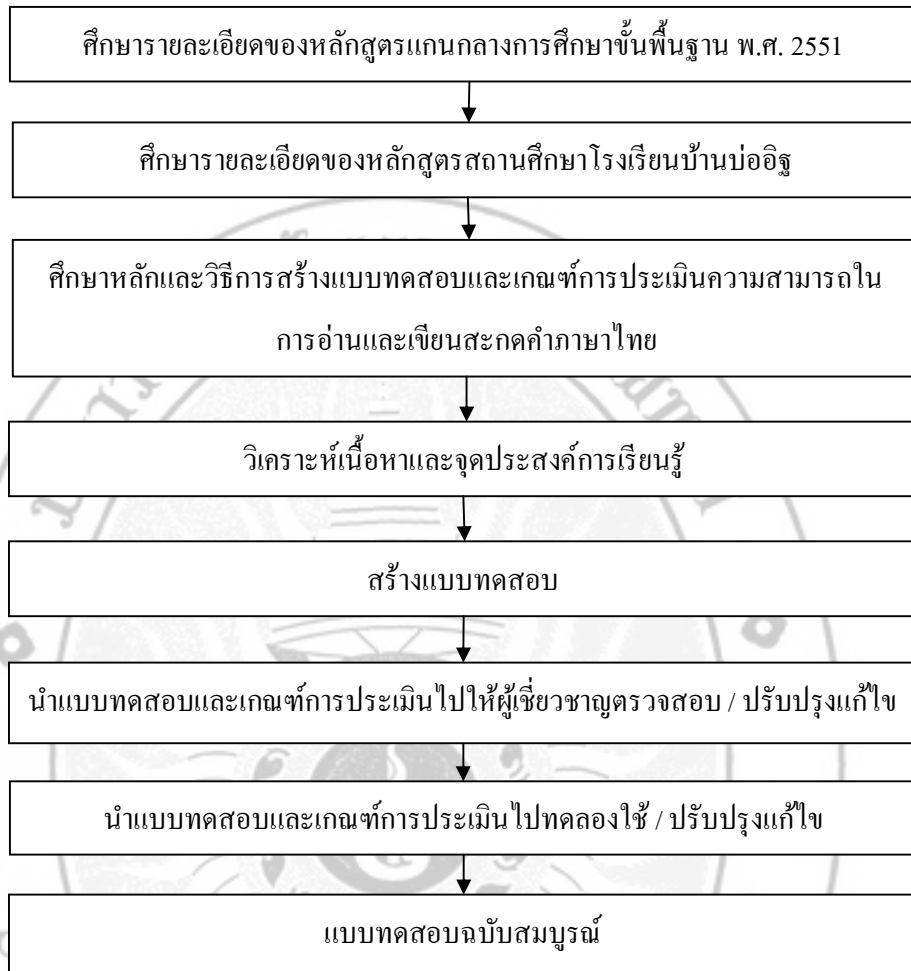
3.2.2 บันทึกผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนแต่ละข้อ โดยคำนวณจากสูตรตามที่ได้ศึกษาจากชูศรี วงศ์รัตน์ (2549: 73)

3.3 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

ผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมีความเห็นตรงกัน คือ ให้คะแนน +1 ทุกข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด และเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ภาคผนวก จ)

3.4 จัดทำแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 30 ข้อ นำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนโรงเรียนวัดทุ่งหวังใน ศูนย์เครือข่ายเมืองเก่าวหน้า จำนวน 30 คน ที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โดยนักเรียนตอบถูกต้องได้ข้อละ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน ต่อจากนั้นนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ โดยใช้สูตรตามที่ได้ศึกษาจาก เขาวดี วิบูลย์ศรี (2548: 153) ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง .23-.63 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง .60 – 1.00 (ภาคผนวก จ หน้า 245-246) ซึ่งได้ข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ นำผลที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ตามที่ได้ศึกษาจาก ชูศรี วงศ์รัตนะ (2549: 76) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .92 (ภาคผนวก จ)

3.5 นำแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย แบบปรนัยที่ผ่านการหาคุณภาพมาแล้ว จำนวน 20 ข้อ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ ฉบับที่ 2 แบบปรนัยเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่างดังภาพ 7



ภาพ 7 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการ สร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขั้นตอนการสร้าง

4.1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับเนื้อหา แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ และวิธีสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ

4.1.2 ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ในสาระที่ 1 การอ่านและ สาระที่ 3 การเขียน เพื่อกำหนดจุดประสงค์และเนื้อหาที่จะสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

4.1.3 กำหนดโครงสร้าง เนื้อหา และข้อคำถามที่จะนำมาสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยศึกษาจากเอกสารเทคนิคการวัดผลของ ชวาล แพร์ตกุล (2552: 65-66) และประยุกต์ปรับปรุงจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนา อำเภोजะนะ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค ซี ไอ อาร์ ซี ในงานวิจัยของ วิภาพรรณ นำอุทิศ (2552: 72-74) ประกอบด้วยข้อคำถาม 5 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านทักษะ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดผลประเมินผล ดังตาราง 10

ตาราง 10 จำนวนข้อคำถามแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างก่อนนำไปหาคุณภาพ

ข้อคำถาม	จำนวนคำถาม (ข้อ)
ด้านเนื้อหา	2
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	2
ด้านทักษะ	2
ด้านสื่อการเรียนการสอน	2
ด้านการวัดผลประเมินผล	2
รวม	10

4.1.4 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 10 ข้อคำถาม โดยสอบถาม 5 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านทักษะ ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดผลประเมินผล ด้านละ 2 ข้อคำถาม ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

4.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

4.2.1 นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล ด้านเนื้อหา และด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวนรวม 3 คน (ภาคผนวก ค) ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำข้อเสนอแนะและรายการแก้ไขมา โดยกำหนดความคิดเห็น ดังนี้

+ 1 แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

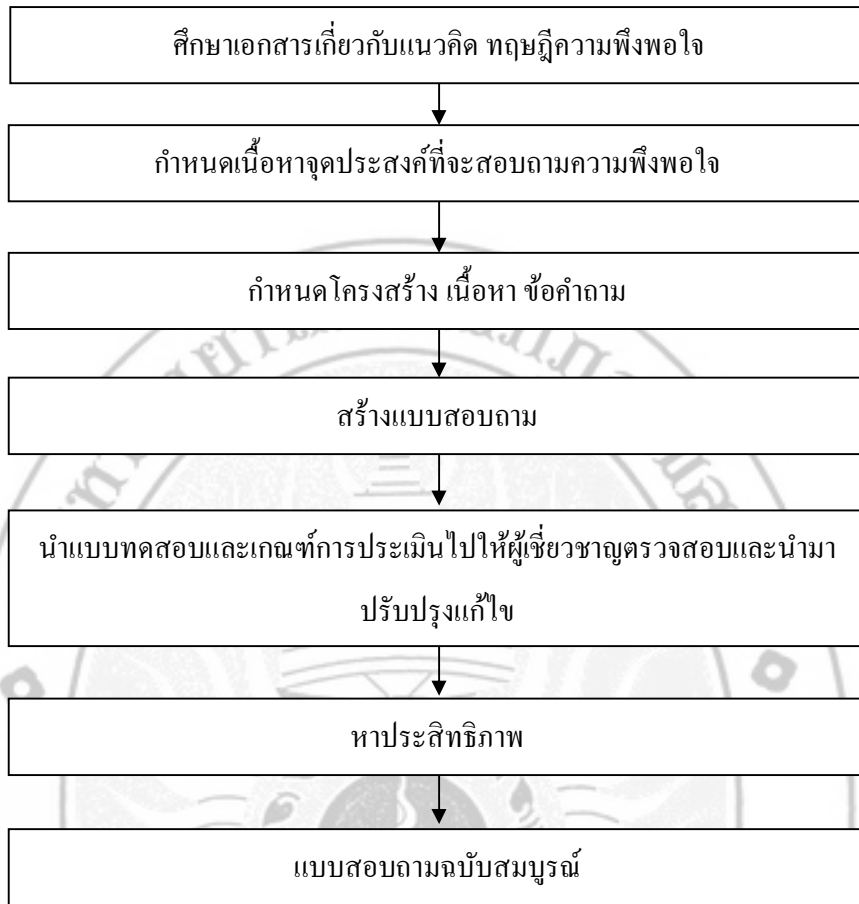
- 1 แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

4.2.2 นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) โดยคำนวณจากสูตรตามที่ได้ศึกษาจากชูศรี วงศ์รัตนะ (2549: 73)

4.2.3 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

ผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมีความเห็นตรงกัน คือ ให้คะแนน +1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ +1 จำนวน 7 ข้อคำถาม ซึ่งหมายถึงแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม สำหรับอีก 3 ข้อคำถาม คือ ด้านเนื้อหาข้อที่ 2 เนื้อหาทำให้นักเรียนพัฒนาความเข้าใจและการเรียนรู้ได้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อที่ 1 นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยครั้ง และด้านการวัดผลประเมินผล ข้อที่ 2 การกำหนดวิธีการในการประเมินหลากหลาย ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นให้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ .67 และมีความคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม การเรียนเรื่องนี้ ด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน ทักษะ สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล มีความสอดคล้องกันทุกด้าน (ภาคผนวก จ)

3.2.4 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 10 ข้อคำถาม ที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว ให้นักเรียนโรงเรียนวัดทุ่งหวังใน ศูนย์เครือข่ายเมืองเก่า จำนวน 30 คนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ตอบแบบสอบถามเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α) ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น (α) โดยรวมทั้งฉบับ เท่ากับ .85 (ภาคผนวก จ) ดังภาพ 8



ภาพ 8 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความฟังเข้าใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน

ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 การอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ โดยให้เวลาอ่านคนละ 5 นาที นับจำนวนคำที่นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง คำละ 1 คะแนน และฉบับที่ 2 แบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 20 ข้อ ทำถูกต้องได้ข้อละ 1 คะแนน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2. ดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลีซิฟร่วมกับเกม ตั้งแต่วันที่ 12–26 กุมภาพันธ์ 2557 เวลา 14.30 น. ถึง 15.30 น. ตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม โดยการอภิปรายซักถาม สนทนา ร้องเพลง แล้วแต่กรณี และให้อ่านคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่ โดยแจ้งจุดประสงค์การอ่านคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้ เพื่อให้นักเรียนสังเกต และจำคำ

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกปฏิบัติโดยครูแนะนำ โดยให้นักเรียนทำใบกิจกรรมขั้นตอนที่ 3แยก/บอกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะ สระ รูปวรรณยุกต์ และตัวสะกด ว่าตัวสะกดอยู่ในมาตราใด อักษรนำคือพยัญชนะใด ตัวการันต์คืออะไร พยัญชนะใดเป็นตัวควบกล้ำ

ขั้นตอนที่ 4 การให้ข้อมูลย้อนกลับและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง โดยให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำตามหลักการอ่านและเขียนแจกลูกสะกดคำ ตามใบกิจกรรมขั้นตอนที่ 4 ครูตรวจและแจ้งผลให้นักเรียนทราบ พร้อมทั้งคำติชมและแก้ไขข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาด เพื่อให้นักเรียนจะได้แก้ไขการอ่านและเขียนให้ถูกต้องต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม โดยให้นักเรียนเล่นเกมเกี่ยวกับคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา คำที่มีไม้ไต่คู้ ที่ครูเตรียมไว้ เป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ คำที่อ่านและเขียนผ่านการเล่นเกมอีกครั้ง เพื่อความเข้าใจที่คงทน

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน อ่านออกเสียงเป็นคำและเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการอ่านและเขียนสะกดคำ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทำกิจกรรมและประเมินผลงานตนเองจากการทำแบบฝึกทักษะรายละเอียดดังในตาราง 11

ตาราง 11 ดำเนินการทดลอง

แผนที่	เรื่อง	เวลา	วัน เดือน ปี	หมายเหตุ
-	ทดสอบก่อนเรียน	14.30 น. – 15.30 น.	10 -11 ก.พ. 2557	
1	คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	14.30 น. – 15.30 น.	12,13 ก.พ. 2557	
2	คำแม่ ก กา ควบกล้ำ	14.30 น. – 15.30 น.	17 ก.พ. 2557	
3	คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์	14.30 น. – 15.30 น.	18 ก.พ. 2557	
4	คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์	14.30 น. – 15.30 น.	19 ก.พ. 2557	
5	คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์	14.30 น. – 15.30 น.	20,21 ก.พ. 2557	
6	คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา	14.30 น. – 15.30 น.	24,25 ก.พ. 2557	
7	คำที่ไม่มีไม้ไต่คู้	14.30 น. – 15.30 น.	26 ก.พ. 2557	
-	ทดสอบหลังเรียน	14.30 น. – 15.30 น.	27,28 ก.พ. 2557	

3. ทดสอบหลังเรียน

3.1 หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกมครบ 10 ชั่วโมงแล้ว ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 การอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ โดยให้เวลาอ่านคนละ 3 นาที นับจำนวนคำที่นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง คำละ 1 คะแนน และฉบับที่ 2 แบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 20 ข้อ โดยให้นักเรียนเขียนเติมคำในประโยคให้ถูกต้อง ทำถูกต้องได้ข้อละ 1 คะแนน

3.2 นำแบบทดสอบฉบับที่ 2 มาตรวจให้คะแนน

3.3 นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน แบบทดสอบฉบับที่ 1 และ 2 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเป็นไปตามสมมติฐานหรือไม่

4. ศึกษาความพึงพอใจ

4.1 หลังจากทดสอบหลังเรียนแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกม สอบถามกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้อ่านคำถามให้นักเรียนฟังทีละข้อ นักเรียนพิจารณาเลือกตอบตามความคิดเห็นของตนเอง

4.2 นำคะแนนที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกม ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าร้อยละ

1.2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของคะแนนโดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้ (พิสนุ พงศ์ศรี, 2549: 154)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 \sum แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
 N แทน จำนวนข้อมูล

1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2549: 106)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดกำลังสอง
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 n แทน จำนวนนักเรียน

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

2.1.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2549: 73)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของ
แผนการจัดการเรียนรู้และวัตถุประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
ทั้งหมด
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย

2.2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2549: 73)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของ
ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
ทั้งหมด
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2.2 ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยเป็นคำและรายข้อ ใช้สูตรการคำนวณตามที่ได้ศึกษาจากเขาวดี วิบูลย์ศรี (2548: 153) ดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่าย
	R	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นทั้งหมด

2.2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยเป็นคำและรายข้อ ใช้สูตรการคำนวณตามที่ได้ศึกษาจากเขาวดี วิบูลย์ศรี (2548: 153) ดังนี้

$$r = \frac{R_H - R_L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	R_H	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	R_L	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

2.2.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR - 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน ตามที่ได้ศึกษาจากชูศรี วงศ์รัตน์ (2549: 76) ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_x^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
	n	แทน	จำนวนข้อสอบ
	P	แทน	สัดส่วนของนักเรียนที่ทำถูกในแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของนักเรียนที่ทำผิดในแต่ละข้อ, $q = 1 - p$
	s_x^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

2.3.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2549: 73)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.3.2 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม โดยใช้สูตรหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α) ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ตามที่ได้ศึกษาจากชูศรี วงศ์รัตน์ (2549: 76) ดังนี้

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่น
 K แทน จำนวนข้อคำถาม
 S_i^2 แทน ความแปรปรวนของแต่ละข้อ
 S^2 แทน ความแปรปรวนรวมทั้งฉบับ

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานได้แก่

3.1 t-test แบบ Dependent ใช้เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยวิธีสอนสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม โดยใช้สูตรการคำนวณตามที่ได้ศึกษาจากชูศรี วงศ์รัตน์ (2549: 87) ดังนี้

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

เมื่อ t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
D	แทน	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
$\sum D$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง
n	แทน	จำนวนคู่กลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจโดยใช้ค่าเฉลี่ยของชูกรี วงศ์รัตน์ (2549: 105) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้เสนอข้อมูลตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ทดสอบความมีนัยสำคัญของผลต่างของคะแนน
*	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ดังตาราง 12

ตาราง 12 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม (n = 30)

ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1. คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	6	4.33	0.03	5.47	0.02	8.50*
2. คำแม่ ก กา ควบกล้ำ	3	1.90	0.01	2.73	0.02	9.90*
3. คำแม่ ก กา หน้า อ น้ํา ผันวรรณยุกต์	3	1.50	0.02	2.47	0.02	7.92*
4. คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์	3	2.13	0.02	2.77	0.01	5.64*
5. คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์	8	5.30	0.03	7.30	0.02	15.77*
6. คำ 2-3 พยางค์	4	1.87	0.03	3.10	0.02	9.28*
7. คำที่มีไม้ไต่คู้	3	1.17	0.02	2.30	0.02	8.50*
ภาพรวม	30	18.20	0.16	26.14	0.13	30.24*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 18.20 และหลังเรียนเท่ากับ 26.14

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำหลังเรียนในทุกด้านสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ดังตาราง 13

ตาราง 13 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม (n = 30)

ความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		X	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1. คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์	2	1.30	0.02	2.00	0.00	8.23*
2. คำแม่ ก กา ควบกล้ำ	3	2.80	0.02	3.00	0.00	1.99*
3. คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์	2	0.00	0.00	1.37	0.03	9.26*
4. คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์	2	1.73	0.02	2.00	0.00	2.28*
5. คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์	5	2.17	0.03	3.30	0.02	7.56*
6. คำ 2-3 พยางค์	4	0.17	0.01	2.97	0.01	37.70*
7. คำที่มีไม้ไต่ส่ว	2	0.13	0.01	2.00	0.00	23.55*
ภาพรวม	20	8.30	0.11	16.64	0.05	31.05*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.30 และหลังเรียนเท่ากับ 16.64

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนในทุกด้านสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ดังตาราง 14

ตาราง 14 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบ เอ็กซ์พลิชิต ร่วมกับเกม (n = 30)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาน่าสนใจทำให้นักเรียนสนุก	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เนื้อหาเข้าใจง่ายพัฒนาการเรียนได้ดี	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
3. นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยครั้ง	5.00	0.00	มากที่สุด
4. นักเรียนชอบกิจกรรมการฝึกอิสระร่วมกับเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านทักษะ			
5. นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยครั้ง	5.00	0.00	มากที่สุด
6. นักเรียนชอบกิจกรรมการฝึกอิสระร่วมกับเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมด้านทักษะ	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ด้านสื่อการเรียนการสอน			
7. สื่อประกอบการเรียนน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
8. สื่อประกอบการเรียนมีความหลากหลาย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมด้านสื่อการเรียนการสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ด้านการวัดผลประเมินผล			
9. การกำหนดเกณฑ์ในการประเมินชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
10. การกำหนดวิธีการในการประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมด้านการวัดประเมินผล	5.00	0.00	มากที่สุด
ภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 14 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบ เอ็กซ์พลิชิต ร่วมกับเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบ เอ็กซ์พลิชิต ร่วมกับเกม ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านทักษะ ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดผลประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.00

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม โดยมีลำดับขั้นและผลของการวิจัยสรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายการศึกษาเมืองเลก้าวน้ำเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 10 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 486 คน โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 30 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำ โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำ เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนแบบปรนัยชนิดเติมคำ จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 10 ข้อคำถาม

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1 จำนวน 30 คน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 การอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ โดยให้เวลาอ่านคนละ 5 นาที นับจำนวนคำที่นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง คำละ 1 คะแนน และฉบับที่ 2 แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ทำถูกต้องได้ข้อละ 1 คะแนน

2. ดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำโดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน) ทำการทดลองวันละ 1 ชั่วโมง (เวลา 14.30 น. – 15.30 น. ของวันจันทร์-วันศุกร์) ติดต่อกันเป็นเวลา 2 สัปดาห์ และขณะดำเนินการเก็บข้อมูล เมื่อสิ้นสุดขั้นตอนการสอน ชั้นที่ 3, 4 และ 6 ผู้วิจัยก็ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดควบคู่กันไปด้วยในแต่ละขั้นตอน โดยเมื่อสิ้นสุดขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบฝึกเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามครู เมื่อสิ้นสุดขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยก็ให้นักเรียนทำแบบฝึกอีกครั้งโดยให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำเพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน และเมื่อสิ้นสุดขั้นตอนที่ 6 ผู้วิจัยให้นักเรียนคัดคำที่เรียนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำกลับไปฝึกอ่านที่บ้านเป็นการบ้านเพื่อเป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน อีกครั้ง

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.1 หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำโดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกมครบ 10 ชั่วโมงแล้ว ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

3.2 นำใบคำตอบมาตรวจให้คะแนน

3.3 นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที (t – test dependent)

4. ศึกษาความพึงพอใจ

4.1 หลังจากทดสอบหลังเรียนแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม สอบถามกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้อ่านคำถามให้นักเรียนฟังทีละข้อ นักเรียนพิจารณาเลือกตอบตามความคิดเห็นของตนเอง

4.2 นำคะแนนที่ได้จากการสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบ เอ็กซ์-พลิซิทร่วมกับเกม พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์-พลิซิทร่วมกับเกมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทร่วมกับเกม พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยดังกล่าว แสดงว่า การจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นสามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของผู้เรียนได้ดี ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการอ่านสะกดคำเกี่ยวกับคำแม่ ก กา พันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกกล้า คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ พันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่พันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราพันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา และคำที่มีไม้ไต่คู้ ส่งผลให้ความสามารถทางการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยเฉพาะคำที่สะกดตรงมาตราพันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา พันวรรณยุกต์ และคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยใช้วิธีสอนที่มีขั้นตอนการสอนที่มีประสิทธิภาพร่วมกับเกมและแบบฝึกทักษะประกอบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน ผู้เรียนอีกครั้งหลังจากเรียนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทร่วมกับเกม ในขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ เป็นการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติบอก/แยกส่วนประกอบของคำเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในการอ่านแจกลูกสะกดคำตามขั้นตอนการอ่านสะกดคำ โดยครูคอยแนะนำอย่างใกล้ชิด ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ เป็นการให้นักเรียนได้สรุปความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองหลังจากที่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของคำแล้ว ซึ่งมีครูคอยแนะนำ โดยให้นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำตามหลักการแจกลูกสะกดคำ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในการอ่านสะกดคำ หากนักเรียนยังมีข้อบกพร่องจะได้ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระ เป็นการนำเกมมาเป็นสื่อให้นักเรียนเกิดการอยากรู้ อยากเห็น อยากลองฝึกอ่าน อย่างอิสระตามลำพัง กับเพื่อน ซึ่งมีการแข่งขันกันบ้างในบางเกม เพื่อกระตุ้น ทำท่ายความสามารถ และสร้างความมั่นใจในการอ่านให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่คงทนผ่านการเล่นตามวัยของนักเรียน โดยไม่รู้ตัว และใช้

แบบฝึกทักษะในขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน เป็นการทบทวนให้นักเรียนฝึกอ่านคำเป็นคำ แล้วเขียนคำหรือคัดลายมือ เพื่อให้นักเรียนจำคำ และสามารถอ่านคำเหล่านั้นถูกต้อง คล่องแคล่ว เน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน นักเรียนอีกครั้งหลังจากที่ได้ลงมือปฏิบัติ สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมต่าง ๆ เมื่อพิจารณาความสามารถการอ่านรายด้าน พบว่า นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและจดจำได้แม่นยำ มีความสนใจในการเรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก การเรียนรู้เกิดจากการเล่น โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553: 55-62) ที่ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตรฐานตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 วรณิ ภิมย์คำ (2545: 112-113) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการ เรียนภาษาไทย ที่ใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตกับวิธีการสอนแบบปกติ ผลปรากฏว่า วิธีการสอน แบบเอ็กซ์พลิชิต มีผลการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ ศิรดา เอียดแก้ว (2548: 108) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต กับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่สอนโดยวิธีแบบเอ็กซ์พลิชิต สูงกว่านักเรียนที่สอนโดยวิธีปกติ Garcia (1998: 3459-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำจากรูปแบบการสอนสะกดคำ 2 แบบ คือ การสอนอ่านสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกเอง กับการสอนอ่านสะกดคำตามหนังสือโดยครู แต่ละกลุ่มจะสอนอ่านโดยใช้โปรแกรมการสอนอ่านทุกวันตาม เวลาที่กำหนดให้ ผลการศึกษาพบว่า การสอนอ่านสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกเองมีผลดีกว่าสอนอ่านสะกดคำตามตำรา ในการอ่านคำศัพท์และการวิเคราะห์คำศัพท์ นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันในเรื่องจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ ความยาวของประโยค และจำนวนหน่วยคำ นอกจากนี้ นักเรียนสะกดคำโดยนักเรียนคิดเอง มีการอ่านทบทวน ตลอดจนการช่วยเหลือหรือซักถามจากเพื่อน เพื่อนช่วยในการสะกดคำบ่อยครั้งมากกว่านักเรียนอีกกลุ่มหนึ่ง ทำให้นักเรียนอ่านสะกดคำได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนสะกดคำจากโปรแกรมการสอนอ่าน นอกจากนี้ เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545: 14) กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็กๆ ได้ทดลอง ค้นพบและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว Manahan (1998: 3011-A) ได้ทำการศึกษาความเปลี่ยนแปลงความสามารถ ในการสะกดคำของนักเรียนในช่วงเวลา 6 สัปดาห์ เมื่อได้รับการสอนที่สอดคล้องกับระดับพัฒนาการ ความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนโดยเป็นการศึกษาการตอบสนองของนักเรียนที่ได้รับการสอนที่มีระดับ

ความยากต่าง ๆ กันของกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 9 คน ที่มีระดับความสามารถในการสะกดคำต่างกันแล้วแบ่งออกเป็น 3 ระดับ แต่ละระดับมีนักเรียน 3 คน การสะกดคำประกอบด้วย การแยกคำ เสาะหาคำ การเล่นเกมสะกดคำ และการสร้างคำที่สอดคล้อง และเหนือระดับการสะกดคำของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า (1) นักเรียนมีระดับการพัฒนาการสะกดคำสูงกว่าระดับเล็กน้อย (2) นักเรียนมีความก้าวหน้าในการสะกดคำเพิ่มขึ้น (3) รูปแบบการสอนสะกดคำที่มีประสิทธิภาพในการสอนทำให้กับนักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำคนละระดับ

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกม พบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยดังกล่าว แสดงว่า การจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นสามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของผู้เรียนได้ดี ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการเขียนสะกดคำเกี่ยวกับคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกกล้า คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา และคำที่มีไม้ไต่กู่ ส่งผลให้ความสามารถทางการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยเฉพาะคำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกกล้า และคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยประยุกต์ใช้วิธีสอนที่มีขั้นตอนการสอนที่มีประสิทธิภาพร่วมกับเกมและแบบฝึกทักษะประกอบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน ผู้เรียนอีกครั้งหลังจากเรียนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลลิซิทร่วมกับเกม ในขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติ โดยครูแนะนำ เป็นการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติบอก/แยกส่วนประกอบของคำเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในการเขียนแจกลูกสะกดคำตามขั้นตอนการเขียนสะกดคำ โดยครูคอยแนะนำอย่างใกล้ชิด ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ เป็นการให้นักเรียนได้สรุปความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองหลังจากที่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของคำแล้ว โดยให้นักเรียนเขียนสะกดคำตามหลักการแจกลูกสะกดคำ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในการเขียนสะกดคำ หากนักเรียนยังมีข้อบกพร่องจะได้ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระ เป็นการนำเกมมาเป็นสื่อให้นักเรียนเกิดการอยากรู้ อยากเห็น อยากลองฝึกเขียน อย่างอิสระตามลำพัง กับเพื่อน ซึ่งมีการแข่งขันกันบ้างในบางเกม เพื่อกระตุ้น ทำททายความสามารถ และสร้างความมั่นใจในการอ่านให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่คงทนผ่านการเล่นตามวัยของนักเรียน โดยไม่รู้ตัว และใช้

แบบฝึกทักษะในขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน เป็นการทบทวนให้นักเรียนฝึกเขียนคำเป็นคำ แล้วคัดลายมือ เพื่อให้นักเรียนจำคำ และสามารถเขียนคำเหล่านั้นถูกต้อง คล่องแคล่ว แม่นยำ เป็นการเน้นย้ำ ชำ ทวน นักเรียนอีกครั้งหลังจากที่ได้ลงมือปฏิบัติ สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง และเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมต่าง ๆ เมื่อพิจารณาความสามารถการเขียนรายด้าน พบว่า นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและจดจำได้แม่นยำ มีความสนใจในการเรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก การเรียนรู้เกิดจากการเล่น โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553: 55-62) ที่ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิที พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิที หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 วรณิ ภิรมย์คำ (2545: 112-113) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการ เรียนภาษาไทย ที่ใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีกับวิธีการสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีทำให้ผลการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ ศิรดา เอียดแก้ว (2548 : 108) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีกับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่สอนโดยวิธีแบบเอ็กซ์พลซิทีสูงกว่านักเรียนที่สอนโดยวิธีปกติ นอกจากนี้ วาทีนิ กาญจนะ (2548: 44) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกฝนทักษะทางภาษา โดยเฉพาะช่วยฝึกฝนทักษะในเรื่องการเขียนสะกดคำ ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุจิตรา แก้วโต (2545: 79) ได้วิจัยการศึกษาผลการใช้เกม ความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมการสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 Garcia (1998: 3459-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำจากรูปแบบการสอนสะกดคำ 2 แบบ คือ การสอนเขียนสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกเองกับการสอนเขียนสะกดคำตามหนังสือโดยครู แต่ละกลุ่มจะสอนเขียนโดยใช้โปรแกรมการสอนเขียนทุกวันตาม เวลาที่กำหนดให้ ผลการศึกษา พบว่า การสอนเขียนสะกดคำแบบให้นักเรียนฝึกเองมีผลดีกว่าสอนเขียนสะกดคำตามตำรา ในการเขียนคำศัพท์และการวิเคราะห์คำศัพท์ นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันในเรื่องจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ ความยาวของประโยคและจำนวนหน่วยคำ นอกจากนี้ ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนจากโปรแกรมการสอนเขียน (Manahan, 1998: 3011-A) ได้ทำการศึกษาความเปลี่ยนแปลงความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนในช่วงเวลา 6 สัปดาห์ เมื่อได้รับ

การสอนที่สอดคล้องกับระดับพัฒนาการ ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนโดยเป็นการศึกษาการตอบสนองของนักเรียนที่ได้รับการสอนที่มีระดับความยากต่าง ๆ กันของกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 9 คน ที่มีระดับความสามารถในการเขียนสะกดคำต่างกัน แล้วแบ่งออกเป็น 3 ระดับ แต่ละระดับมีนักเรียน 3 คน การเขียนประกอบด้วย การแยกคำ เสาะหาคำ การเล่นเกมสะกดคำ และการสร้างคำที่สอดคล้อง และเหนือระดับการสะกดคำของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า (1) นักเรียนมีระดับการพัฒนาการเขียนสะกดคำสูงกว่าระดับเล็กน้อย (2) นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเขียนสะกดคำเพิ่มขึ้น (3) รูปแบบการสอนเขียนสะกดคำที่มีประสิทธิภาพดีทำให้กับนักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำคนละระดับ

3. จากผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ซึ่งสมมติฐานในการวิจัยตั้งไว้ที่ระดับมาก

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมานั้นมีการจัดเนื้อหาความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละเนื้อหา มีการใช้สื่อ เกมหลากหลายเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความสามารถได้แสดงออกอย่างเหมาะสม แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ มีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง และทำให้นักเรียนมีระเบียบวินัย มีความสุข สนุกกับการเรียน อีกทั้งมีการวัดผลประเมินผลที่นักเรียนสามารถทราบผลทันที จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตการทำกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ในระหว่างการทดลองวิจัย ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนใจและตั้งใจเรียน สนใจซักถาม แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน มีความสุขสนุกสนาน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

สอดคล้องกับงานวิจัยของสุทธิรักษ์ คู่ยสวัสดิ์ (2547: 82) ได้ทำการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกม การศึกษากับการจัดประสบการณ์ของโรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์โดยชุดเกม การศึกษาอยู่ในระดับมาก และศิริดา เอียดแก้ว (2548: 108) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟ กับวิธีการสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่สอนโดยวิธี

แบบเอ็กซ์พลิชิต นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตในระดับมาก แสดงว่าวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม เป็นวิธีสอนที่มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมีความสามารถทางการอ่านและเขียนสะกดคำเกี่ยวกับคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ คำแม่ ก กา ควบกล้ำ คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา และคำที่มีไม้ไต่คู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เพราะว่าวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและการจดจำได้แม่นยำ มีความสนใจในการเรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก การเรียนรู้เกิดจากการเล่น โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำโดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกมมีความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นจึงควรนำวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ไปใช้ในการสอนอ่านและเขียนสะกดคำกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.2 จากการดำเนินการวิจัย พบว่า วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม เป็นวิธีสอนที่ได้กำหนดขั้นตอนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนบทบาทของครูและนักเรียน ไว้อย่างชัดเจน หากครูสามารถปฏิบัติตามที่วิธีสอนกำหนดไว้ได้ถูกต้องครบถ้วน ก็จะส่งผลให้ความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนสูงขึ้น ดังนั้นผู้ที่จะนำวิธีสอนแบบนี้ไปใช้ควรต้องศึกษาให้เข้าใจแจ่มแจ้ง และปฏิบัติตามอย่างจริงจัง โดยเฉพาะจุดเน้นสำคัญที่ครูควรเตรียมล่วงหน้า คือ เกม และชุดการฝึกปฏิบัติที่จะใช้ในขั้นตอนการฝึกปฏิบัติโดยครูแนะนำ การให้ข้อมูลย้อนกลับ และการแก้ไขข้อบกพร่อง การฝึกปฏิบัติโดยอิสระตามลำพัง และการทบทวนเป็นรายสัปดาห์และรายเดือน ซึ่งต้องมีจำนวนมากเพียงพอที่จะใช้กับนักเรียนทุกคนอย่างทั่วถึง นอกจากนั้นครูควรฝึกการให้ข้อมูลย้อนกลับตามวิธีการที่วิธีสอนกำหนดให้คล่องแคล่ว เพราะมีหลายวิธีแตกต่างกันตามลักษณะการตอบของนักเรียน ซึ่งครูส่วนใหญ่อาจยังไม่คุ้นเคย

1.3 จากการดำเนินการสอนด้วยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม พบว่า นักเรียนที่เรียนอ่อนและเข้าใจช้า จะเรียนรู้ได้ดีขึ้นและเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้ เนื่องจากมีการทบทวน ซักถาม

ทำแบบฝึกทักษะหลาย ๆ ครั้ง ดังนั้นครูควรดูแลและแนะนำนักเรียนกลุ่มอ่อนอย่างใกล้ชิด หรือให้นักเรียนกลุ่มเก่งได้ช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มอ่อนตามความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม ที่ใช้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยกับวิธีสอนอื่น ๆ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หรือระดับชั้นอื่น

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม ที่ใช้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยกำหนดตัวแปรที่ศึกษาอื่น ๆ เช่น ระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการทางการเรียนรู้ ความคงทนในการเรียนรู้ ความรับผิดชอบในการทำงาน

2.3 ควรมีการวิจัยเชิงทดลองสอนสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2535). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- กรรณิการ์ เลิศกระโทก และคณะ. (2549). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงตาม **มาตราตัวสะกด กลุ่มสระการเขียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- การุณันท์ รัตนแสนวงษ์. (2546). **อ่านอักษรก่อนสาย**. วิชาการ. (ตุลาคม 48).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- กรมวิชาการ. (2546). **เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือ การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์.
- จริยา จரியานุกูล. (2542). **พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- ฉวีลักษณ์ บุญกาญจน์. (2547). **จิตวิทยาการอ่าน**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท 21 เซ็นจูรี่ จำกัด.
- ชวาล แพ้ตกุล. (2552). **เทคนิคการวัดผล**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม. (2544). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาปรัชญาธรรม และจริยศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2549). **เทคนิคการเขียนเค้าโครงการวิจัย: แนวทางสู่ความสำเร็จ**. กรุงเทพมหานคร: ไทเนรมิตกิจอินเตอร์โปรเกรสซิฟ.
- ฐะปะนี นาคทรพร. (2552). **การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริม วิชาการ.
- เดือนใจ เถลิงกิจ. (2545). **เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- ทวีพร และสงวนศรี วิรัชชัย. (2541). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. อุดรดิตต์: คณะครุศาสตร์ สถาบัน ราชภัฏอุดรดิตต์.
- ทิสนา แคมมณี. (2555). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เทพวาทินี หอมสนธิ และคณะ. (2547). กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพมหานครการพิมพ์.
- นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด. (2547). การพัฒนาแผนการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้แผนผังความคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นพมาศ จิตศักดิ์. (2546). การสร้างหนังสือและแบบฝึกทักษะประกอบการเรียนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา เรื่องหมาเก้าหาง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- เนาวรัตน์ ชื่นมณี. (2540). การพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทยการสะกดคำยาก เรื่อง เปิดหายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บัณฑิตา แจงจบ. (2545). การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดที่มีพยัญชนะใช้หลายตัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ฝ่ายวิชาการบิสิต. (2550). ฟังคิดอ่านเขียน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: บิสิต.
- พัชรี บุตรน้ำเพชร. (2550). การใช้เกมในการสอนซ่อมเสริมการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนองหมูใต้ จังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช.
- พรรัชชล ศรีอิสราพร. (2551). *Spelling and Dyslexia by International Dyslexia Association*. ส่วนสื่อการศึกษาเพื่อคนพิการ ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา สมาคมการบกพร่องทางการอ่านนานาชาติ (Online). www.BRAILLE-CET.in.th, 1 สิงหาคม 2556.
- พิสดุ พองศรี. (2549). การประเมินทางการศึกษา: แนวคิดสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: เทียมฟ้าการพิมพ์.
- เพ็ญพักตร์ นภากุล. (2553). การพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกต เพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพราพรรณ เปลียนภู. (2552). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ไพรัช แสงทอง. (2551). เครื่องมือตรวจสอบคุณภาพการอ่านออกเขียนได้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. กลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1.
- เขวาทา เตชะคุปต์. (2546). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: แม็คซ์.

- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2548). การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราตรี เพ็ริชวานิช. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร: ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- เรวดี อาษานาม. (2537). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ. (2553). หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. สงขลา: โรงเรียนบ้านบ่ออิฐ.
- วรรณิ ภิมย์คำ. (2545). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง คำและความสัมพันธ์ของคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีทกับวิธี สอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. (2551). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4 ฉบับปรับปรุง. สงขลา: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
- วรรณิ โสมประยูร. (2539). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- วาทีณี กาญจนะ. (2548). ศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแลแวงะ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปัตตานี เขต 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ราชภัฏสงขลา.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2550). เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการคิด การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิภาพรรณ นำอุทิศ. (2552). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค ซี ไอ อาร์ ซี ต่อ ความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2547). นวัตกรรมทางการเรียนรู้ภาษาไทย (Innovation for Thai Language). กรุงเทพมหานคร: ช้างทอง.
- _____. (2549). นวัตกรรมตามแนวคิด Backward Design. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิไลวรรณ ถิ่นจนะ. (2551). การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกม การศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา หลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ศิริรัตน์ เกิดแก้ว. (2553). “ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิชิต”. วารสารวิจัย. สงขลามหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- ศิรดา เอียดแก้ว. (2548). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยวิธีการสอน แบบ เอ็กซ์พลิชิตกับวิธีการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- ศูนย์เครือข่ายการศึกษาเมืองเลก้าวน้ำ. (2556). รายงานการประเมินคุณภาพการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระดับศูนย์เครือข่าย. สงขลา: ศูนย์เครือข่ายการศึกษาเมืองเลก้าวน้ำ.
- สกุณา เลิกนอก. (2545). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนสะกดคำยาก โดยใช้แบบฝึก เสริมทักษะวิชาการภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สมศักดิ์ สินธุรเวชญ์ และคณะ. (2547). หนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุจิตรา แก้วโต. (2545). การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกด คำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุจิตรา พรมนุชาธิป. (2545). “การประยุกต์ใช้ทฤษฎีของ อับราฮัม ฮาโรลด์ มาสโลว์ ในการศึกษา”. วารสารวิชาการ. (สิงหาคม 2545), 39-44.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6 (ฉบับปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุริมาศ บุญฤทธิ์รุ่งโรจน์. (2544). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุทธิรักษ์ คู่ยสวัสดิ์. (2547). การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดย การจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุวิทย์ และอรทัย มูลคำ. (2553). 19 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- สำลี รักสุทธี. (2550). “เด็กไทยกับการคิด”. หนังสือมหาชัย. (ฉบับ 45-64). มหาสารคาม: โรงพิมพ์คลังนานาธรรม.
- _____. (2553). สอนอย่างไรให้เด็กอ่านออกเขียนได้. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชนนัช การพิมพ์.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1. (2551). เครื่องมือตรวจสอบคุณภาพการอ่านออกเขียนได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. สงขลา: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 1.
- _____. (2554). รายงานการประเมินคุณภาพการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระดับเขตพื้นที่. สงขลา: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 1.
- _____. (2556). รายงานการประเมินคุณภาพการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระดับชาติ. สงขลา: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 1.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2549). หนังสือเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ครูสภาลาดพร้าว.
- _____. (2550). การขับเคลื่อนนโยบาย สพฐ. ปี 2550-2551. กรุงเทพมหานคร: กระทรวง ศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545). การเรียนรู้...สู่ทักษะชีวิต. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักนิเทศและมาตรฐานการศึกษา. (2545). แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ สถาบันภาษาไทย. (2546). คู่มือการสอนภาษาไทย สร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็วช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

- _____. (2550). **สรุปผลการประชุมสัมมนาประสานแผนและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ การดำเนินงานพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- _____. (2550). **หนังสือคู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อพัฒนาสมอง (ช่วงชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1-3)**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การค้ำของสำนักงาน คณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- _____. (2553). **หนังสือคู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา เรื่อง ภาษาไทยสาระที่ควรรู้**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2547). **คู่มือการสอนภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2549). **ภาษาสอน: เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2554). **อ่านสนุก ปลุกสำนึก**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2542). **หลักการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โอเอสพริ้นติ้งเฮาส์.
- Brooks, Gregory William. (2000). "Exploring the Relationship Between Teacher, Reading and Writing and Their Teaching of Reading and Writing (Elementary School Teachers)". **Dissertation Abstracts International**. 60 (08): 2854 - A; February.
- Davies, G.A, and M.A. Thomas. (1981). **Effective Schools and Effective Teachers**. Massachuseth: Allyn and Bacon.
- Folse, Keith Scott.(1999). **"The Effect of Type of Written Practice Activity on Secend Language Vocabulary Retention"** Ph.D.Dissertation, University of South Florida.
- Garcia, Caroi Ann. (1998). "The Effect of Two Types of Spelling Instruction on First-grade Reading, Writing and Spelling Achievement." **Dissertation Abstracts International**. 58(9): 3459; March.
- Good, Carter V. (1973). **Dictionary of Education**. New York : McGraw – Hill Book Company.
- Manahan, Sally Whiteside. (1998). "Developmental Spelling: A Qualitative Inquiry into Classroom Practice." **Dissertation Abstracts International**. 58 (08): 3011-A; February.
- Metcalf, Marta J. (2000). **"Teaching Phonics Skills to Young Children the formation of Generalized Equivalence."** Ed.D.Dissertation, Ball State University.
- Pinter. Donna De Krewdl. (1977). "The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades." **Dissertation Abstracts International**. 2(2): 710–A; August.

Roxie.Wittenberg Berlin.(1977). “The Effect of Playing Educational Games with I Development of Kindergarten Children.” **Dissertation Abstracts.**6180–A; May.

Schermerhom, John R. (1999). **Management: Critical success Factors** . Boston: Allyn and Bacon.

William R Dill. (1981). **What Management Game. Do Best Management of Human Research.**
New York: Mc Graw – Hill Book Company.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบทดสอบและแบบสอบถาม

- ฉบับที่ 1 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ
- ฉบับที่ 2 แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ
- ฉบับที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ฉบับที่ 1 แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ
ก่อนเรียน และ หลังเรียน

- คำชี้แจง** 1. แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ (30 คะแนน)
2. ครูใช้ทดสอบนักเรียนอ่านออกเสียงคำเป็นรายบุคคล แล้วบันทึกผลการอ่าน

ที่	คำ	ที่	คำ	ที่	คำ
1	เก็	11	เหลือ	21	โน้น
2	คะ	12	อย่า	22	मैं
3	คั่ว	13	เชิด	23	ล้อม
4	ถั่ว	14	ถอด	24	กำเนิด
5	เผื่อ	15	เงือก	25	ช่อม
6	โอ้	16	คั้น	26	กระเบื้อง
7	เพราะ	17	จั้น	27	กระป๋อง
8	แปร	18	ซ่อน	28	เข็ม
9	แปล	19	เต็น	29	เค็ม
10	เหล่า	20	ถ้วย	30	แข็ง

- เกณฑ์** อ่านถูก ได้คำละ 1 คะแนน
อ่านผิด ได้คำละ 0 คะแนน

แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

อ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คำ

ชื่อ – สกุล เลขที่.....

ที่	คำ	ผลการอ่าน		ที่	คำ	ผลการอ่าน	
		ได้	ไม่ได้			ได้	ไม่ได้
1	เกี			16	คู้		
2	คะ			17	ซู้		
3	คั่ว			18	ช่อน		
4	ถั่ว			19	เด็น		
5	เพื่อ			20	ถั่วย		
6	โอ้			21	โน้น		
7	เพราะ			22	แม่น		
8	แปร			23	ส้อม		
9	แปล			24	กำเนิด		
10	เหล้า			25	ช่อม		
11	เหลื่อ			26	กระเบื้อง		
12	อย่า			27	กระป๋อง		
13	เซ็ด			28	เข็ม		
14	ถอด			29	เค็ม		
15	เงือก			30	แจ้จ้ง		
รวม							

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 80 = 24 คำ

สรุปผลการอ่าน ผ่าน ไม่ผ่าน

ฉบับที่ 2 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ
ก่อนเรียน และ หลังเรียน

ชื่อ – สกุล..... เลขที่..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียน..... อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำฉบับนี้ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเติมคำ มีทั้งหมด 20 ข้อ แต่ละข้อจะมีประโยคที่มีความหมายหนึ่งประโยค โดยเว้นช่องว่างคำที่จะให้นักเรียนเขียนสะกดคำไว้ ดังตัวอย่างข้างล่างนี้

ตัวอย่างประโยคที่นักเรียนต้องเขียนสะกดคำลงในช่องว่าง

(0) คุณครูสวม.....สีชมพู

2. ก่อนลงมือตอบข้อสอบให้นักเรียนเขียนชื่อ เลขที่ และ โรงเรียนลงในแบบทดสอบให้เรียบร้อย

3. ให้นักเรียนฟังเสียงอ่านข้อสอบแต่ละข้อจากครู แล้วเขียนสะกดคำที่ได้ฟัง ลงในช่องว่างในแต่ละข้อ

ตัวอย่างประโยคที่ครูอ่านให้นักเรียนฟัง

(0) คุณครูสวมกระโปรงสีชมพู

4. ข้อสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ 20 คะแนน เวลาสำหรับให้นักเรียนเขียนสะกดคำลงในช่องว่างหลังจากที่ครูอ่านข้อสอบจบ 2 เที้ยว ข้อละ 2 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 40 นาที

5. ให้นักเรียนลงมือทำข้อสอบตั้งแต่ข้อ 1 ถึงข้อ 20

ข้อ	ประโยคที่ให้นักเรียนเขียนสะกดคำ
1	แม่ทำแกงไก่
2	เราควรเอื้อเพื่อ.....แผ่ซึ่งกันและกัน
3	พี่ไม่มาโรงเรียน.....เป็นใจ
4	น้ำ.....เป็นน้ำที่มีประโยชน์
5	พี่ล้างจานเสร็จแล้วก็.....ไว้ในตะกร้า
6	ไม่ควรดื่ม.....ขณะขับรถ
7เข้าไปข้างใน
8	พี่.....หุ้ให้ฉันดู
9	แม่.....เสื่อให้น้อง
10	ที่แหลมสมิหลามีนาง.....
11	น้อง.....เดินอย่างช้าๆ
12	ฝนตกทำให้เสื้อผ้าเปียก.....
13	แม่พาฉันไปดูพี่.....รำ
14	คุณครูสอนให้รับประทานอาหารกับช้อน.....
15	คุณอาให้.....น้อง
16	พี่ก็เที่ยว.....นำรับประทาน
17	คุณครูซื้อ.....ผลไม้
18	แม่ยำปลา.....อร่อยมาก
19	คุณหมอฉีดยาให้คุณยาย 1
20	เด็กๆชอบดื่มน้ำหวานใส่น้ำ.....

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....

ข้อ	ประโยคที่ให้นักเรียนเขียนสะกดคำ
1	แม่ทำแกง <u>คั่ว</u> ไก่
2	เราควรเอื้อเพื่อ <u>เผื่อ</u> เผื่อซึ่งกันและกัน
3	พี่ไม่มาโรงเรียนเพราะเป็น <u>ไข้</u>
4	น้ำเปล่าเป็นน้ำที่มี <u>ประโยชน์</u>
5	พี่ล้างจานเสร็จแล้วก็ <u>คว้า</u> ไว้ในตะกร้า
6	ไม่ควรดื่ม <u>เหล้า</u> ขณะขับรถ
7	<u>อย่า</u> เข้าไปข้างใน
8	พี่ <u>ขีด</u> หุ่นให้ฉันดู
9	แม่ <u>ถอด</u> เสื้อให้น้อง
10	ที่ <u>แหลม</u> สมิหลามีนางเงือก
11	น้อง <u>ก้าว</u> เดินอย่างช้าๆ
12	ฝนตกทำให้ <u>เสื้อ</u> ผ้าเปียก <u>ขึ้น</u>
13	แม่พาฉันไป <u>ดู</u> พี่ <u>เต๋น</u> รำ
14	คุณครูสอนให้ <u>รับ</u> ประทานอาหารกับ <u>ช้อน</u> <u>ส้อม</u>
15	คุณอาให้ <u>กำ</u> เนื <u>คน</u> น้อง
16	ผัก <u>เขียว</u> <u>ขม</u> น่า <u>รับ</u> ประทาน
17	คุณครู <u>ซื้อ</u> สับ <u>ประ</u> ด <u>ผล</u> ใหญ่
18	แม่ <u>ยำ</u> ปลา <u>กระ</u> ป <u>้อง</u> อร <u>่อย</u> มาก
19	คุณหมอ <u>ฉีด</u> ยาให้ <u>คุณ</u> ยาย 1 <u>เข็ม</u>
20	เด็ก ๆ ชอบ <u>ดื่ม</u> น้ำ <u>หวาน</u> ใ <u>สน้ำ</u> <u>แข็ง</u>

ฉบับที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอน

แบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม

- คำชี้แจง
1. ข้อคำถามมีทั้งหมด 10 ข้อ ให้นักเรียนทำทุกข้อ
 2. ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย \checkmark ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ หลังจากครู อ่านข้อคำถามให้ฟัง

ข้อที่	ข้อคำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุก					
2	เนื้อหาเข้าใจง่ายพัฒนาการเรียนรู้ได้ดี					
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน						
3	นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยครั้ง					
4	นักเรียนชอบกิจกรรมการฝึกอิสระร่วมกับเกม					
ด้านทักษะ						
5	กิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้นักเรียนอ่าน เขียน ได้ถูกต้องคล่องแคล่วและรวดเร็ว					
6	กิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านและเขียนสะกดคำ					
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
7	สื่อประกอบการเรียนน่าสนใจ					
8	สื่อประกอบการเรียนมีความหลากหลาย					
ด้านการวัดผลประเมินผล						
9	การกำหนดเกณฑ์ในการประเมินชัดเจน					
10	การกำหนดวิธีการในการประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					





ภาคผนวก ข

แผนการจัดการเรียนรู้ เกม แบบฝึกหัดระหว่างเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์

จำนวน 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ 12 - 13 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

เวลา 14.30 น – 15.30 น.

สาระสำคัญ

คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ เป็นคำที่ประกอบพยัญชนะต้น ประสมกับสระ และมีรูปวรรณยุกต์กำกับ ไม่มีตัวสะกด การสะกดคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ มีวิธีการสะกดคำ คือ

1. สะกดคำเพื่ออ่าน จะมุ่งที่เสียงของคำด้วยการอ่านอักษรก่อน เช่น คำว่า ข้า ข้า ออกเสียง ว่า ขา-โท-ข้า
2. การสะกดแบบเรียงพยัญชนะต้น วิธีนี้จะใช้ในการ สะกดคำเพื่อเขียน เช่น ข้า อ่านว่า ขอ-อา-ขา-ไม้โท-ข้า

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และรูปวรรณยุกต์มาประสมคำ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ จำนวน 7 คำ ได้แก่ เก้, กะ, คั่ว, ใต้, ถั่ว, เผื่อ, โื้อ

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำ แม่ ก กา โดยนักเรียนบอกบอกส่วนประกอบของคำแม่ ก กา พร้อมยกตัวอย่างคำ แม่ ก กา เช่น ไป ซื่อ แม่ ค้า
2. แจ่งจุดประสงค์ให้อ่านและเขียนสะกดคำ แม่ ก กา 7 คำ ต้องอ่านให้ถูกต้อง 6 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้
 ร้านทองขายทองเก้
 หนูชอบเล่นกับเพื่อนคะ
 คุณทวดชอบรับประทานแกงคั่ว
 จังหวัดสงขลาอยู่ทางภาคใต้
 ยายรับประทานถั่วฝักยาวลวก
 คุณลุงชอบเพื่อแฟนนมกับคนข้างบ้าน
 คุณยายโธ่ห้องข้างบ้าน
2. นักเรียนนำคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน
3. ฝึกอ่านคำ แม่ ก กา ผันวรรณยุกต์
 เก้ อ่านว่า กอ – เอ – เก – ไม้ตรี – เก้
 หรือ เก – ตรี – เก้
 คั่ว อ่านว่า คอ – อัว – คัว – ไม้เอก – คั่ว
 หรือ คัว – เอก – คั่ว
 ค่ะ อ่านว่า คอ – อะ – คะ – ไม้เอก – ค่ะ
 หรือ คะ – เอก – ค่ะ
 ถั่ว อ่านว่า ถอ – อัว – ถัว – ไม้เอก – ถั่ว
 หรือ ถัว – เอก – ถั่ว
 ใต้ อ่านว่า ตอ – ไอ – ไต – ไม้โท – ใต้
 หรือ ไต – โท – ใต้
 เผื่อ อ่านว่า ผอ – เอือ – เผือ – ไม้เอก – เผื่อ
 หรือ เผือ – เอก – เผื่อ
 โธ่ อ่านว่า ออ – โอ – โอ – ไม้จัตวา – โธ่
 หรือ โอ – จัตวา – โธ่

4. อ่านคำ

เก้, ค่ะ, คั่ว, ใต้, ถั่ว, เผื่อ, โห้

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำจากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3

2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านประโยค ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ร้านทองชายทองเก้

กลุ่มที่ 2 หนูชอบเล่นกับเพื่อนค่ะ

กลุ่มที่ 3 คุณทวดชอบรับประทานแกงคั่ว

กลุ่มที่ 4 จังหวัดสงขลาอยู่ทางภาคใต้

กลุ่มที่ 5 ชายรับประทานถั่วฝักยาวลาวก

กลุ่มที่ 6 คุณลุงชอบเผื่อแผ่ขนมกับคนข้างบ้าน

กลุ่มที่ 7 คุณยายโห้ห้องข้างบ้าน

3. นักเรียนอ่านบัตรคำพร้อมกัน และอ่านทีละคน

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมวรรณยุกต์หาคู่ และเกมวิงผลัดเขียนคำ

2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล่า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียนคำ เป็นคำที่อยู่ในแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์ ลงในแบบฝึกขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน

2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนคำ จำนวน 7 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

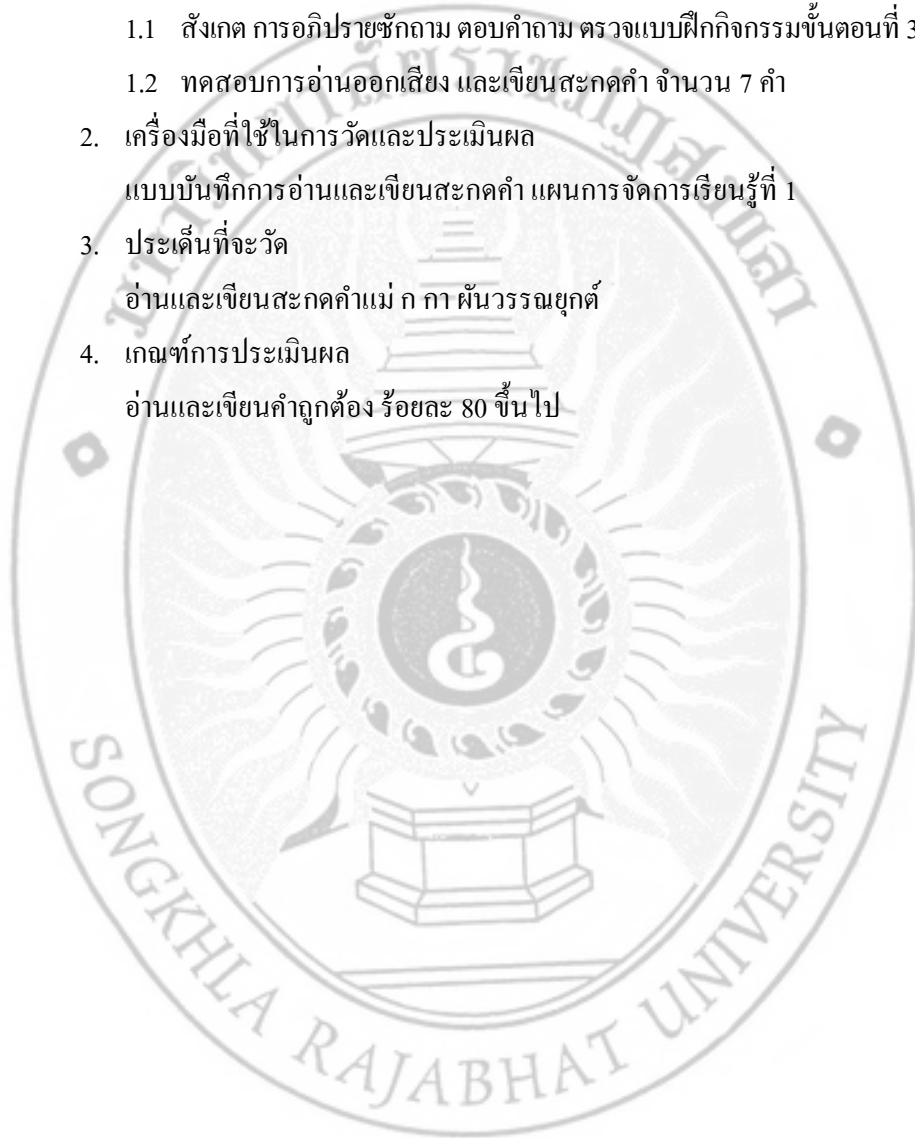
สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 7 คำ
2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4, และ 6
3. เกมวรรณยุกต์หาคู่ และเกมวิงผลัดเขียนคำ
4. แถบประโยค

5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
 - 1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำ จำนวน 7 คำ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล
แบบบันทึกการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
3. ประเด็นที่จะวัด
อ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา พันวรรณยุกต์
4. เกณฑ์การประเมินผล
อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป



กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำ แม่ ก กา ผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ
รูปวรรณยุกต์ โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น

	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	รูปวรรณยุกต์
ตัวอย่าง	พ้อ	พ	-อ	่
1. เก้				
2. ค่ะ				
3. กั่ว				
4. ใต้				
5. ถั่ว				
6. เผื่อ				
7. โอ้				

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....





กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

ตัวอย่าง

พ้อ : พอ - ออ - พอ - ไม้โท - พ้อ
พอ - ไม้โท - พ้อ

1. ใ้

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

2. ใ้

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

3. ใ้

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

4. ใ้

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

[Blank box for writing the reading of the word 'ใ้']

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 (ต่อ)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำแม่ ก กาผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

5. เพื่อ



6. ถั่ว



7. โถ้



ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....





กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์

คำสั่ง ฝึกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

ตัวอย่าง

อ่านคำ

เขียนคำ

เพลง

เพลง

1. ไต้ →

2. คั่ว →

3. ม้า →

4. เผื่อ →

5. ค่ะ →

6. เกี๊ →

7. จ้า →

8. ตั่ว →

9. ถั่ว →

10. โอ้ →

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำ แม่ ก กา ฝันวรรณยุกต์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 7 คำ (7 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. เก้			
2. คะ			
3. คั่ว			
4. ถั่ว			
5. เพื้อ			
6. ใต้			
7. โื้อ			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (6 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....



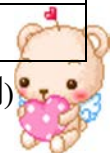


แบบบันทึกผลการเขียนคำ แม่ ก กา ผันวรรณยุกต์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (6 คำขึ้นไป)





แบบบันทึกผลการเขียนคำ แม่ ก กา ผันวรรณยุกต์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียน ได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (6 คำขึ้นไป)
ผลการประเมิน ผ่านร้อยละ..... ไม่ผ่านร้อยละ.....



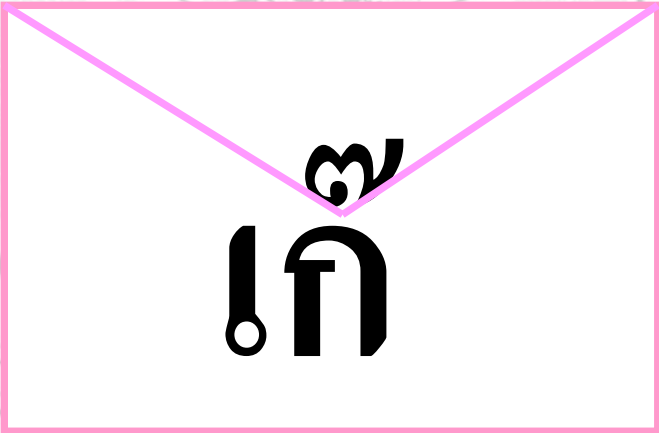
เกมวรรณยุกต์หาคู่

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา ผันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำที่มีรูปวรรณยุกต์ตัดแยกออกจากกัน จำนวน 7 คำ
2. กระเป๋านั่ง/ กระดานแม่เหล็ก



เก

วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน
2. แจกบัตรคำที่ตัดแยกออกจากกันให้ผู้เล่นทุกคน
3. ให้นักเรียนจับคู่คำกับวรรณยุกต์ให้ถูกต้องภายใน 2 นาที
4. กลุ่มใดจับคู่ได้แล้วและถูกต้องให้นำคำไปเสียบที่กระเป๋านั่ง/ ติดกระดานแม่เหล็ก
5. กลุ่มใดเขียนคำได้ครบและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน

เกมวิ่งผลัดเขียนคำ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา พันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. ซอด้ก
2. กระดานคำ

วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 6 คน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง
3. ครูบอกคำให้นักเรียนเขียน โดยคนที่ 1 ของแต่ละแถวจะวิ่งไปเขียนคำที่ครูบอกบนกระดาน เมื่อคนที่ 1 เขียนเสร็จให้ไปต่อคนสุดท้ายของแถว ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนหมดคำที่ครูบอกให้เขียน
4. กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
5. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำแม่ ก กา ควบกล้ำ

จำนวน 1 ชั่วโมง

สอนวันที่ 17 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

เวลา 14.30 น – 15.30 น.

สาระสำคัญ

คำแม่ ก กา ควบกล้ำ เป็นคำที่ประกอบด้วยพยัญชนะต้น 2 ตัว สระ ไม่มีตัวสะกด การสะกดคำ ควบกล้ำ มีวิธีการสะกดคำ 2 วิธี คือ

1. สะกดคำเพื่ออ่าน จะมุ่งที่เสียงของคำด้วยการอ่านอักษรควบก่อน เช่น คำว่า เพราะ แปร เช่น

เพราะ ออกเสียง พร ว่า พรอ

แปร ออกเสียง ปร ว่า ปรอ

แล้วนำเสียง พรอ, ปรอ ไปอ่านสะกดคำ เช่น เพราะ อ่านว่า พรอ – เอาะ – เพราะ โดย ออกเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียงกล้ำก่อน วิธีนี้นักเรียนจะออกเสียงกล้ำชัดเจน

2. การสะกดแบบเรียงพยัญชนะต้น วิธีนี้จะใช้ในการสะกดคำเพื่อเขียน เช่น เพราะ อ่านว่า พรอ – รอ – เอาะ – เพราะ นักเรียนจะออกเสียงพยัญชนะตัวแรก และทิ้งเสียงพยัญชนะตัวที่สอง ทำให้ออกเสียงควบไม่ชัดเจน

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำแม่ ก กา ควบกล้ำ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ มาประสมคำ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำแม่ ก กา ควบกล้ำ จำนวน 5 คำ ได้แก่ เพราะ, แปร, แปล, คว่า, เปล่า

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท์ร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำ แม่ ก กา โดยให้นักเรียนยกตัวอย่างคำ แม่ ก กา เช่น เก้, ค่ะ, คั่ว, ใต้, ถั่ว, เผื่อ, โอ้
2. แจกจุดประสงค์ให้อ่านและเขียนสะกดคำ แม่ ก กา ควบกล้ำ 5 คำ ต้องอ่านให้ถูกต้อง 4 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้
เขาไม่มาเพราะเขาป่วย
เราต้องช่วยแปลความหมาย
คำคืนวันไม่ผันแปร
แม่คว้าจานในอ่าง
ฉันล้างมือด้วยน้ำเปล่า
2. นักเรียนนำคำแม่ ก กา ควบกล้ำ มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน
3. ฝึกอ่านคำ แม่ ก กา ควบกล้ำ
เพราะ อ่านว่า พอ – รอ – เอะ – เพราะ
หรือ พรอ – เอะ – เพราะ
แปล อ่านว่า ปอ – ลอ – แอ – แปล
หรือ ปลอ – แอ – แปล
แปร อ่านว่า ปอ – รอ – แอ – แปร
หรือ ปรอ – แอ – แปร
คว่า อ่านว่า คอ – วอ – อ่า – คว่า – ไม้เอก – คว่า
หรือ คว่า – เอก – คว่า

เปล้า อ่านว่า ปอ – ลอ – เอา – เปลา – ไม้ออก – เปล้า
หรือ เปลา – เอก – เปล้า

4. อ่านคำ

เพราะ แปร แปล คำว่า เปล้า

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำแม่ ก กา ควบกล้ำ จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำจากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3

2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านแถบประโยค ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เขาไม่มาเพราะเขาป่วย

กลุ่มที่ 2 เราต้องช่วยแปลความหมาย

กลุ่มที่ 3 คำคืนวัน ไม่ผันแปร

กลุ่มที่ 4 แม่คว่ำงานในอ่าง

กลุ่มที่ 5 ถันล้างมือด้วยน้ำเปล้า

3. นักเรียนอ่านคำจากบัตรคำพร้อมกัน และอ่านทีละคน

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมต่อตัวหาคำ และเกมใจหายไม่ได้คำ

2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล้า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียนคำ เป็นคำที่อยู่ในแม่ ก กา ควบกล้ำ ลงในแบบฝึกขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน

2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนคำ จำนวน 5 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

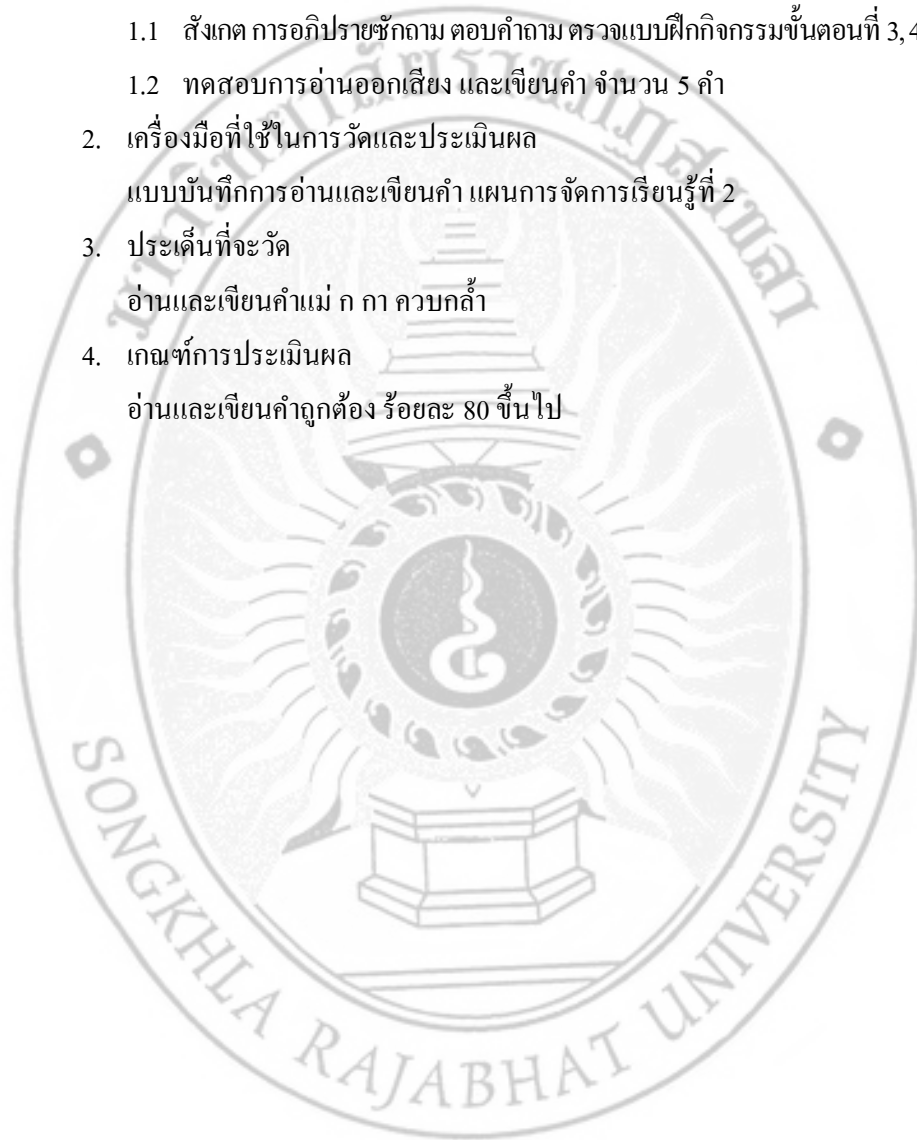
สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 5 คำ
2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
3. เกมต่อตัวหาคำ และเกมใจหายไม่ได้คำ
4. แถบประโยค

5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3,4 และ 6
 - 1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนคำ จำนวน 5 คำ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล
แบบบันทึกการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
3. ประเด็นที่จะวัด
อ่านและเขียนคำแม่ ก กา ควบกล้ำ
4. เกณฑ์การประเมินผล
อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป





กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ

คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/ แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ
รูปวรรณยุกต์ โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น



	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	รูปวรรณยุกต์
ตัวอย่าง	กรู	กร	ู	-
1. เพราะ				
2. แปร				
3. แปล				
4. คว่ำ				
5. เปล่า				

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

ตัวอย่าง

ปลา : ปอ - ลอ - อา - ปลา
 ปลอ - อา - ปลา

- 1. เพราะ →
- 2. แปร →
- 3. แปล →
- 4. คว่ำ →
- 5. เปล่า →

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....





กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ

คำสั่ง ฟีกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

อ่านคำ

เขียนคำ

ตัวอย่าง

เพลง

เพลง

1. เพราะ



[Red dashed box for writing]

2. แปร



[Red dashed box for writing]

3. เปด



[Red dashed box for writing]

4. กว่า



[Red dashed box for writing]

5. เปล่า



[Red dashed box for writing]

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....





แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำ แม่ ก กา ควบกล้ำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำ แม่ ก กา ควบกล้ำ

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 5 คำ (5 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. เพราะ			
2. แปร			
3. แปล			
4. คำว่า			
5. เปล่า			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....



แบบบันทึกผลการเขียนคำ แม่ ก กา ควบกล้ำ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)





จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา ควบกล้ำ

อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำรูปปลา



วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน
2. แจกปลาให้นักเรียนกลุ่มละ 5 ตัว ซึ่งปลาแต่ละตัวจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน โดยแต่ละคนจะได้ถือปลาคนละ 1 ส่วน
3. เมื่อเริ่มการแข่งขันให้แต่ละคนหาคู่ของตนเองที่อยู่ภายในกลุ่มเดียวกัน
4. คู่ใดต่อคำได้แล้วให้วิ่งไปเขียนคำบนกระดาน
5. กลุ่มใดเขียนคำได้ครบและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน

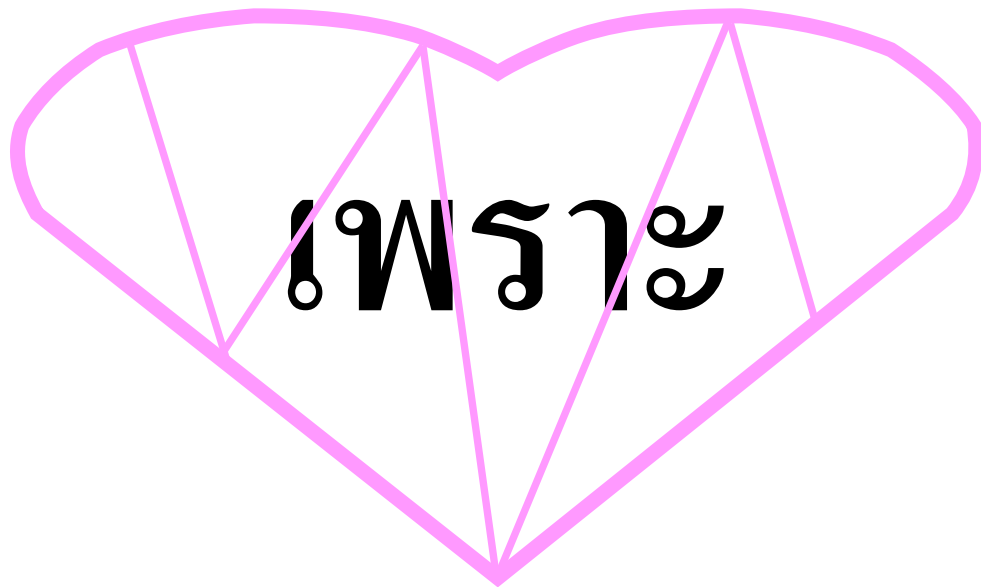
เกมใจหายไม่ได้คำ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา ความกล้า

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำรูปหัวใจ
2. เครื่องเล่นเพลง



วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. ครูแจกชิ้นส่วนของคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคนละ 1 ชิ้น
3. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนร้องตามจังหวะเพลง
4. เมื่อเพลงหยุดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มให้นักเรียนนำชิ้นส่วนของคำมาต่อให้เป็นคำ
5. กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

จำนวน 1 ชั่วโมง

สอนวันที่ 18 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

เวลา 14.30 น. – 15.30 น.

สาระสำคัญ

การสะกดอักษรนำ ห นำ คำใดมี “ห” นำ คำนั้นเสียงจะสูง แต่ตัว “ห” ไม่ต้องออกเสียง หรืออ่านแบบเทียบเสียง เช่น นา – หนา ลา – หลา มอ – หมอ หรืออ่านแบบรู้หลัก เช่น ห นำ นา อ่านว่า หนา ห นำ ลา อ่านว่า หลา แล้วผันตามเสียงวรรณยุกต์ เช่น หนา – ไม้โท – หน้ำ

การสะกดอักษรนำ อ นำ ย ให้ออกเสียง อ ย เป็นเสียง ย แล้วสะกด เช่น อยาง สะกดว่า ยอ – อยา – อยง – อยง หรือไม่สะกดคำให้จำรูปคำ อยาง แล้วผันตามเสียงวรรณยุกต์ อยาง – ไม้เอก – อย่าง

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์มาประสมคำ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ จำนวน 5 คำ ได้แก่ หญ้า, เหล้า, เหลือ, อย่า, อยู่

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำ แม่ ก กา ควบกล้ำ โดยนักเรียนยกตัวอย่างคำ แม่ ก กา ควบกล้ำ เช่น เพราะ, แปร, แปล, คำว่า, เปล่า

2. แจกจุดประสงค์ให้อ่านออกเสียงและเขียนคำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ จำนวน 5 คำ ต้องอ่านและเขียนให้ถูกต้อง 4 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้

พ่อตัดหญ้าที่หน้าบ้าน

ดื่มเหล้าไม่ดีต่อสุขภาพ

ฉันเหลือเงิน 5 บาท

อย่าเข้าไปเล่นในที่รก

วันนี้แม่ไม่อยู่บ้าน

2. นักเรียนนำคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน

3. ฝึกอ่านคำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

หญ้า อ่านว่า หอ-ขอ-อา-หญ้า-ไม้โท-หญ้า

หรือ หญ้า-ไม้โท-หญ้า

เหล้า อ่านว่า หอ-ลอ-เอา-เหล้า-ไม้โท-เหล้า

หรือ เหล้า-ไม้โท-เหล้า

เหลือ อ่านว่า หอ-ลอ-เอือ-เหลือ

หรือ หลอ-เอือ-เหลือ

อย่า อ่านว่า ออ-ขอ-อา-อย่า-ไม้เอก-อย่า

หรือ ยา-ไม้เอก-อย่า

อยู่ อ่านว่า ออ-ขอ-อู-อยู่-ไม้เอก-อยู่

หรือ ยู-ไม้เอก-อยู่

4. อ่านคำจากบัตรคำ

หญ้า, เหล้า, เหลือ, อย่า, อยู่

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ศันวรรณยุกต์ จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำจากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3
2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านแถบประโยค ดังนี้
 - กลุ่มที่ 1 พ่อตัดหญ้าที่หน้าบ้าน
 - กลุ่มที่ 2 ค่อมเหล้มไม้ดีต่อสุขภาพ
 - กลุ่มที่ 3 ฉันเหลือเงิน 5 บาท
 - กลุ่มที่ 4 อย่าเข้าไปเล่นในที่รก
 - กลุ่มที่ 5 วันนี้แม่ไม่อยู่บ้าน
3. นักเรียนอ่านเนื้อเพลงส่งดอกไม้ตามครู
4. ครูร้องเพลงส่งดอกไม้ให้นักเรียนร้องตาม
5. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมตามความเหมาะสม ครูอธิบายวิธีเล่นส่งดอกไม้พร้อมแจกบัตรคำและดอกไม้ (หญ้า เหลือ เหล้ม อย่า อยู่) ให้นักเรียนที่ละใบ แล้วให้นักเรียนทุกคนร้องเพลงส่งดอกไม้
6. นักเรียนส่งดอกไม้พร้อมบัตรคำให้เพื่อนที่อยู่ขวามือไปเรื่อยๆ รอบวงกลม
7. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนหยุดส่งดอกไม้และบัตรคำ บัตรคำและดอกไม้ อยู่ในมือใคร คนนั้นชูบัตรคำให้เพื่อนอ่านพร้อม ๆ กัน
8. นักเรียนคนที่ได้ดอกไม้และบัตรคำ ออกไปเขียนคำที่กระดาน
9. เปลี่ยนบัตรคำ และเล่นวิธีเดิมจนครบบัตรคำที่นำมา

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมดูดีดีจะได้คำ และเกมใจปริศนาคำ
2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล่า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียนคำ เป็นคำที่อยู่ในแม่ ก กา ห นำ อ นำ ศันวรรณยุกต์ ลงในแบบฝึก
- ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน
2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนคำ จำนวน 5 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 5 คำ
2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
3. เกมคู่มือจะได้คำ และเกมใจปริศนาคำชั้นบันได
4. แถบประโยค
5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจสอบแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3, 4, และ 6
 - 1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนคำ จำนวน 5 คำ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

แบบบันทึกการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
3. ประเด็นที่จะวัด

อ่านสะกดคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์
4. เกณฑ์การประเมินผล

อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป

กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ
วรรณยุกต์โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น



	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	วรรณยุกต์
ตัวอย่าง	หน้า	น	-า	ั
1. หู				
2. เหล้า				
3. เหลือ				
4. อย่า				
5. อยู่				

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

ตัวอย่าง

หน้า : หอ - นอ - อา - หนา - ไม้โท - หน้า
หนา - ไม้โท - หน้า



1. หญา



.....

.....

2. เหลือ



.....

.....

3. เหล้า



.....

.....

4. อย่า



.....

.....

5. อยู่



.....

.....

ชื่อ - สกุล..... ชั้น..... เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำ แม่ ก กา หน้า อ นำผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ฟีกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

ตัวอย่าง

อ่านคำ
หน้า

เขียนคำ
หน้า

อ พ ล อ ฮ อ อ อ อ อ



1. หญ้า



2. เหลือ



3. เหล้า



4. อย่า



5. อยู่



ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 5 คำ (5 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. หญ้า			
2. เหลือ			
3. เหล้า			
4. อย่า			
5. อยู่			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)
ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....



แบบบันทึกผลการเขียนคำ แม่ ก กา หน้า อ นำผันวรรณยุกต์



เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)



แบบบันทึกผลการเขียนคำ แม่ ก กา หน้า อ นำ ฝันวรรณยุกต์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่านร้อยละ..... ไม่ผ่านร้อยละ.....

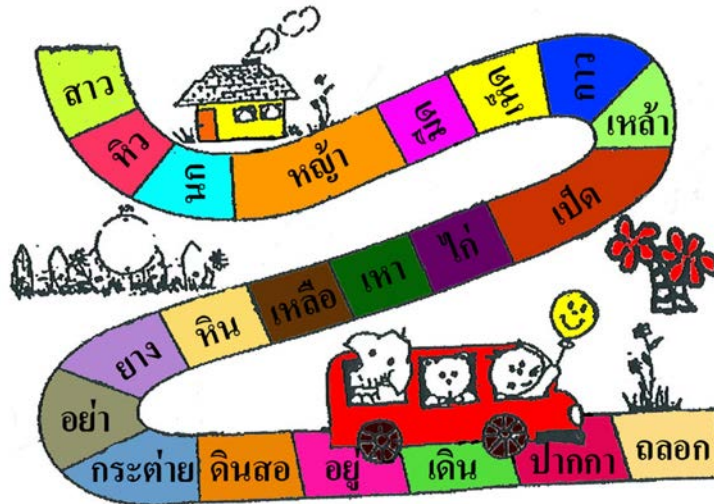
เกมเดินดีดีจะได้คำ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นเส้นทาง
2. สีสี



วิธีเล่น

1. นักเรียนจับคู่กัน 2 คน
2. ครูแจกแผ่นเส้นทางให้คู่ละ 1 แผ่น
3. ให้นักเรียนระบายสีคำที่เป็นอักษรนำ
4. คู่ใดต่อคำได้แล้วให้วิ่งไปเขียนคำบนกระดาน
5. คู่ใดระบายสีสวยงาม เสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน



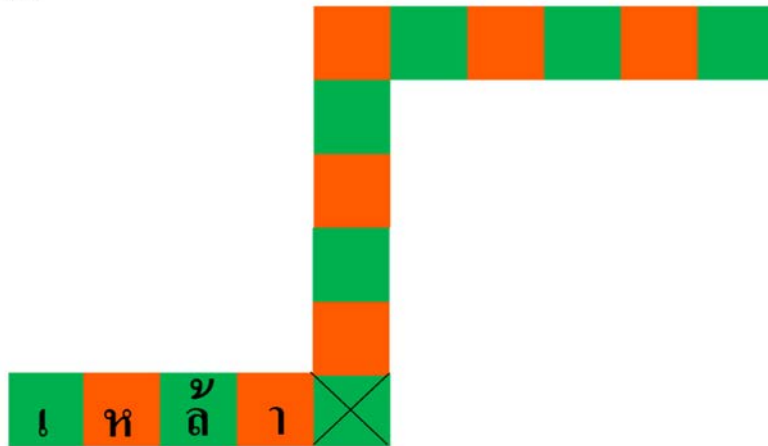
เกมปริศนาคำชั้นบันได

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. ตารางชั้นบันได
2. ดินสอ



วิธีเล่น

1. นักเรียนจับคู่กัน 2 คน
2. ครูบอกคำแล้วให้นักเรียนเขียนคำลงในบันไดคำ
3. ให้นักเรียนระบายสีคำละ 1 สี
4. คู่ใดระบายสีสวยงาม เสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

จำนวน 1 ชั่วโมง

สอนวันที่ 19 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556

เวลา 14.30 น. – 15.30 น.

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด หมายถึง พยางค์ที่ประกอบอยู่ท้ายสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ
มาตราตัวสะกดมีอยู่ 8 มาตรา ได้แก่ แม่กง แม่กน แม่กม แม่กค แม่กต แม่กบ แม่เกย และแม่เกอว
มาตราตัวสะกดที่สะกดตรงมาตรา มี 4 มาตรา คือ

แม่กง พยางค์ที่เป็นตัวสะกดในมาตรานี้ คือ ง เช่น กางเกง กระโปรง รองเท้า หนังสือ
โรงเรียน ยางลบ เตียง พวงกุญแจ ก่อต่งดินสอ ห่วงยาง เป็นต้น

แม่กม พยางค์ที่เป็นตัวสะกดในมาตรานี้ คือ ม เช่น ร่ม ส้อม พัดลม กระดุม แขนงู โฟ
มล้างหน้า สนามกีฬา เข็มกลัด โคมไฟ ไอศกรีม เป็นต้น

แม่เกย พยางค์ที่เป็นตัวสะกดในมาตรานี้ คือ ย เช่น สร้อยคอ กระเป๋าสะพาย ทางม้าลาย
น้อยหน้า พลอย นกมวย รอยเท้า ไฟฉาย ถ้วยกาแฟ ป้ายจราจร เป็นต้น

แม่เกอว พยางค์ที่เป็นตัวสะกดในมาตรานี้ คือ ว เช่น คอมพิวเตอร์ แก้วน้ำ มะนาว ไข่
เจียว ถ้วยเตี้ย ทิวทัศน์ มะพร้าว ต้นข้าว ดวงดาว บ่าวสาว นัว เป็นต้น

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการ
ดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวใน
รูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลัง
ของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และตัวสะกด มาประสมคำ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ จำนวน 5 คำ ได้แก่ เชิด, ถอด, ผัด, เขียง, เจือก

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ โดยนักเรียนยกตัวอย่างคำ แม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ เช่น หล้า, เหล้า, เหลือ, อย่า, อยู่
2. แจกจุดประสงค์ให้อ่านและเขียนสะกดคำ คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ จำนวน 5 คำ ต้องอ่านให้ถูกต้อง 4 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้
คุณครูเชิดหุ่่นให้นักเรียนดู
แม่ถอดเสื้อให้น้อง
สมชายชอบรับประทานผัดผักรวม
ยายหั่นเนื้อบนเขียง
นางเจือกมีตัวเหมือนคน ทางเหมือนปลา
2. นักเรียนนำคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน
3. ฝึกอ่านคำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

เชิด	อ่านว่า	ชอ – เออ – คอ – เชิด
	หรือ	เชอ – คอ – เชิด
ถอด	อ่านว่า	ถอ – ออ – คอ – ถอด
	หรือ	ถอ – คอ – ถอด
ผัด	อ่านว่า	ผอ – อะ – คอ – ผัด
	หรือ	ผะ – คอ – ผัด

เจียง อ่านว่า ขอ – เอีย – งอ – เจียง

หรือ เจีย – งอ – เจียง

เงือก อ่านว่า งอ – เอือ – กอ – เงือก

หรือ เงือ – กอ – เงือก

4. อ่านคำจากบัตรคำ

เชิด, ถอด, ผัด, เจียง, เงือก

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำจากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3

2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านแถบประโยค ดังนี้

กลุ่มที่ 1 คุณครูเชิดหุ่นให้นักเรียนดู

กลุ่มที่ 2 แม่ถอดเสื้อให้น้อง

กลุ่มที่ 3 สมชายชอบรับประทานผัดผักรวม

กลุ่มที่ 4 ยายหั่นเนือบนเจียง

กลุ่มที่ 5 นางเงือกมีตัวเหมือนคน หางเหมือนปลา

3. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมตามความเหมาะสม ครูส่งดอกไม้พร้อมแจกบัตรคำและดอกไม้ (เชิด, ถอด, ผัด, เจียง, เงือก) ให้นักเรียนทีละใบ แล้วให้นักเรียนทุกคนร้องเพลงส่งดอกไม้

4. นักเรียนส่งดอกไม้พร้อมบัตรคำให้เพื่อนที่อยู่ขวามือไปเรื่อย ๆ รอบวงกลม

5. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนหยุดส่งดอกไม้และบัตรคำ บัตรคำและดอกไม้ อยู่ในมือใคร คนนั้นชูบัตรคำให้เพื่อนอ่านพร้อม ๆ กัน

6. นักเรียนคนที่ได้ดอกไม้และบัตรคำ ออกไปเขียนคำที่กระดาน

7. เปลี่ยนบัตรคำ และเล่นวิธีเดิมจนครบบัตรคำที่นำมา

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมคำจ้ำอยู่ไหน และเกมประสมให้ไวแล้วได้คำ

2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล่า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียนคำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ ลงในแบบฝึกขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน

2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนคำ จำนวน 5 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 5 คำ
2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
3. เกมคำจ้ออยู่ไหน และเกมประสมให้ไวแล้วได้คำ
4. แถบประโยค
5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจสอบแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
 - 1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำ จำนวน 5 คำ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล
แบบบันทึกการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
3. ประเด็นที่จะวัด
อ่านสะกดคำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์
4. เกณฑ์การประเมินผล
อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป

กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ
ตัวสะกด โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น



	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	ตัวสะกด
ตัวอย่าง	เปิด	ป	เ - อ	ด
1. เชิด				
2. ถอด				
3. ผัด				
4. เขียง				
5. เจือก				

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

ตัวอย่าง เปิด : ปอ - เออ - คอ - เป็ด
 เปอ - คอ - เป็ด

1. เซ็ด → → →

2. ถอด → → →

3. ผัด → → →

4. เขียง → → →

5. เจือก → → →

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ฝึกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

อ่านคำ

เขียนคำ

ตัวอย่าง

เปิด

เปิด

1. เชิด → → →

2. ถอด → → →

3. ผัด → → →

4. เขียง → → →

5. เจือก → → →

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

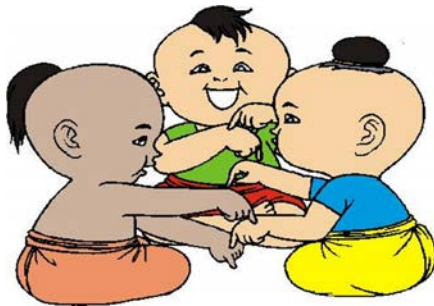
คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 5 คำ (5 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. เชิด			
2. ถอด			
3. ผัด			
4. เจียง			
5. เจือก			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....




แบบบันทึกผลการเขียนคำตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)





แบบบันทึกผลการเขียนคำตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่านร้อยละ..... ไม่ผ่านร้อยละ.....

เกมคำจั่วอยู่ไหน

จุดประสงค์

เพื่อให้ นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. ดินสอ
2. สี
3. ตารางคำศัพท์

เ	ชี	ด	ส	น	ม	ด	ล
หี	เ	น	น	ส	ร	ห	ป
น	ง	ต	ถ	เ	ชี	ย	ง
อ	วี	วี	อ	ย	พ	ผ	น
น	อ	ก	ด	อ	ก	ก	ฝั
ห	ก	ลี	บ	น	ด	ง	ด

คำที่พบ

1.
2.
3.
4.
5.

วิธีเล่น

1. นักเรียนจับคู่กัน 2 คน
2. ครูแจกตารางที่มีคำศัพท์ซ่อนอยู่คู่ละ 1 แผ่น
3. ให้นักเรียนทำวงกลมล้อมรอบคำที่มีความหมายที่พบในตารางแล้วระบายสีคำที่พบ
4. นำคำที่พบมาเขียนใต้ตาราง
5. คู่ใดระบายสีสวยงาม เสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน

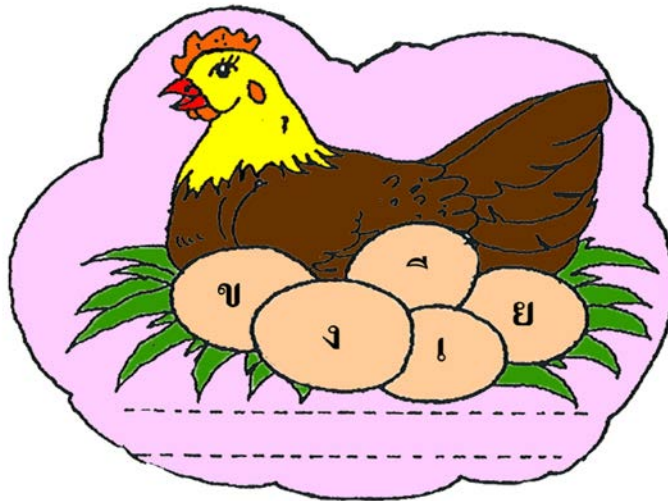
เกมประสมให้ไวแล้วได้คำ

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นอักษรประสมคำ
2. ดินสอ



วิธีเล่น

1. นักเรียนจับคู่กัน 2 คน
2. ครูแจกแผ่นอักษรประสมคำ คู่ละ 5 แผ่น
3. ให้นักเรียนเรียงอักษรให้เป็นคำให้ถูกต้อง
4. คู่ใดเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์

จำนวน 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ 20 - 21 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

เวลา 14.30 น. – 15.30 น.

สาระสำคัญ

วรรณยุกต์ เป็นสัญลักษณ์ทางภาษาที่ใช้กำกับคำเพื่อให้เสียงต่างกันออกไป และความหมายเปลี่ยนไป

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำตรงมาตราผันวรรณยุกต์ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และตัวสะกด และวรรณยุกต์ มาประสมคำ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ จำนวน 10 คำ ได้แก่ ก้าว, คั้น, ชื่น, ซ่อน, เต็น, ถ้วย, โน้น, แม่น, ส้อม, เส้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ โดยนักเรียนยกตัวอย่างคำ ที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์ เช่น เชิด, ถอด, ผัด, เขียง, เจือก
2. แจกจุดประสงค์ให้อ่านและเขียนสะกดคำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ จำนวน 10 คำ ต้องอ่านให้ถูกต้อง 8 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้
 ก้าวขึ้นบันได
 แม่คั้นน้ำส้มให้ย่า
 ฝนตกทำให้อากาศชื้น
 พี่เล่นมอญช้อนผักกับเพื่อนๆ
 น้ำชอบเต็มร่า
 ยายชอบกินขนมกล้วย
 พ่อเห็นโจรวิ่งไปทางโน้น
 แม่ฉันไม่ทำเธอก็ต้องทำ
 ฉันฝึกใช้ช้อนและส้อม
 น้องชอบทานเส้นหมี่
2. นักเรียนนำคำแม่ ก กา ห นำ อ นำ ผันวรรณยุกต์ มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน
3. ฝึกอ่านคำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์
 ก้าว อ่านว่า กอ - อา - วอ - กาว - ไม้โท - ก้าว
 หรือ กาว - ไม้โท - ก้าว
 คั้น อ่านว่า คอ - อะ - นอ - คั้น - ไม้โท - คั้น
 หรือ คั้น - ไม้โท - คั้น
 ชื้น อ่านว่า ขอ - อือ - นอ - ชื้น - ไม้โท - ชื้น
 หรือ ชื้น - ไม้โท - ชื้น
 ช้อน อ่านว่า ขอ - ออ - นอ - ชอน - ไม้เอก - ช้อน
 หรือ ชอน - ไม้เอก - ช้อน

เดิน	อ่านว่า ตอ-เอ-นอ-เดน-ไม้โท-เดิน หรือ เตน-ไม้โท-เดิน
ถ้าย	อ่านว่า ถอ-อัว-ยอ-ถวย-ไม้โท-ถ้าย หรือ ถวย-ไม้โท-ถ้าย
โน้น	อ่านว่า นอ-โอ-นอ-โนน-ไม้โท-โน้น หรือ โนน-ไม้โท-โน้น
แม่น	อ่านว่า มอ-แอ-นอ-แมน-ไม้โท-แม่น หรือ แมน-ไม้โท-แม่น
ล้อม	อ่านว่า สอ-ออ-มอ-สอม-ไม้โท-ล้อม หรือ สอม-ไม้โท-ล้อม
เส้น	อ่านว่า สอ-เอ-นอ-เสน-ไม้โท-เส้น หรือ เสน-ไม้โท-เส้น

4. อ่านคำจากบัตรคำ

ก้าว, คั้น, ชื่น, ซ่อน, เดิน, ถ้าย, โนน, แม่น, ล้อม, เส้น

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำสะกดตรงมาตราไม้ผันวรรณยุกต์ จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำจากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3

2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านแถบประโยค ดังนี้

- | | |
|------------|---|
| กลุ่มที่ 1 | ฉันท้าวขึ้นบันได
แม่คั้นน้ำส้มให้ยา |
| กลุ่มที่ 2 | ฝนตกทำให้อากาศชื้น
พี่เล่นมอญซ่อนผ้ากับเพื่อนๆ |
| กลุ่มที่ 3 | น้ำชอบเดินรำ
ยายชอบกินขนมถ้าย |
| กลุ่มที่ 4 | พ่อเห็นโจรวิ่งไปทางโน้น
แม่นฉันทไม่ทำเธอก็ต้องทำ |
| กลุ่มที่ 5 | ฉันทฝึกใช้ช้อนและล้อม
น้องชอบทานเส้นหมี่ |

3. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมตามความเหมาะสม ครูส่งดอกไม้พร้อมแจกบัตรคำและดอกไม้ (ก๊าว, คั่น, ชื่น, ซ่อน, เต็น, ถ้าย, โนน, แม้น, ส้อม, เส้น) ให้นักเรียนทีละใบ แล้วให้นักเรียนทุกคนร้องเพลงส่งดอกไม้

4. นักเรียนส่งดอกไม้พร้อมบัตรคำให้เพื่อนที่อยู่ขวามือไปเรื่อยๆ รอบวงกลม

5. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนหยุดส่งดอกไม้และบัตรคำ บัตรคำและดอกไม้ อยู่ในมือใคร คนนั้นชูบัตรคำให้เพื่อนอ่านพร้อม ๆ กัน

6. นักเรียนคนที่ได้ดอกไม้และบัตรคำ ออกไปเขียนคำที่กระดาน

7. เปลี่ยนบัตรคำ และเล่นวิธีเดิมจนครบบัตรคำที่นำมา

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมหมวกแสนสวย และเกมเดิมวรรณยุกต์ให้หน่อย

2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล่า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียนคำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ ลงในแบบฝึกขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน

2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนสะกดคำ จำนวน 10 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 10 คำ

2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6

3. เกมหมวกแสนสวย และเกมเดิมวรรณยุกต์ให้หน่อย

4. แถบประโยค

5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล

1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจสอบแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6

1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำ จำนวน 10 คำ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล
แบบบันทึกการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
3. ประเด็นที่จะวัด
อ่านสะกดคำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์
4. เกณฑ์การประเมินผล
อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป





กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/ แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น
สระ ตัวสะกด รูปวรรณยุกต์ โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น

	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
ตัวอย่าง	ก้อน	ก	-อ	น	ั
1. ก้าว					
2. คั้น					
3. ชื่น					
4. ช่อน					
5. เต็น					
6. โน้น					
7. ส้อม					
8. เส้น					
9. ถ้วย					
10. แม้น					

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

ตัวอย่าง

ก่อน : กอ - ออ - นอ - กอน - ไม้โท - ก้อน
กอน - ไม้โท - ก้อน



1. ก้าว



2. คืบ



3. ชื่น



4. ช่อน



5. เต็น



ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ



6. โนมั →

7. ส้อม →

8. เต๋น →

9. ถ้าย →

10. แม้น →

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำสะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ฝึกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

อ่านคำ	เขียนคำ
ตัวอย่าง	ก่อน
1. แม่น	ก่อน
2. โน่น	ก่อน
3. ส้อม	ก่อน
4. เต็น	ก่อน
5. คู้	ก่อน
6. เถ็น	ก่อน
7. ชู้	ก่อน
8. ถ้วย	ก่อน
9. ถ้วย	ก่อน
10. ซ่อน	ก่อน



ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....



แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำตรงมาตราผันวรรณยุกต์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 10 คำ (10 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. ก้าว			
2. คืบ			
3. เต็น			
4. เต็น			
5. แม้น			
6. โน้น			
7. ส้อม			
8. ถ้วย			
9. ซิ่น			
10. ซ่อน			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (8 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....



แบบบันทึกผลการเขียนคำตรงมาตราผันวรรณยุกต์



เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (8 คำขึ้นไป)




แบบบันทึกผลการเขียนคำตรงมาตราผันวรรณยุกต์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่านร้อยละ..... ไม่ผ่านร้อยละ.....

เกมหมวกแสนสวย

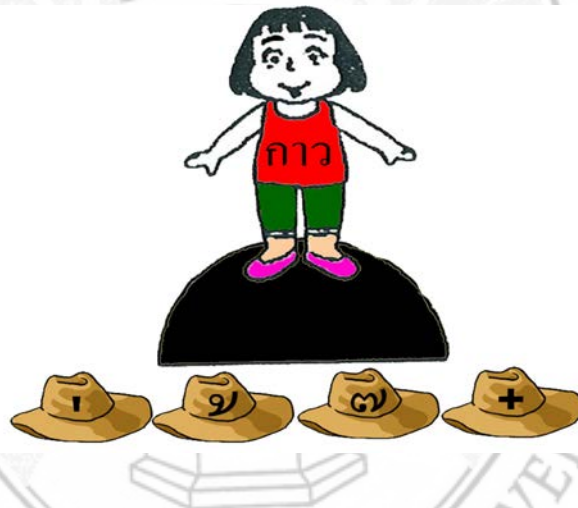


จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำสะกดตรงมาตราพื้นวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพตุ๊กตาจำลอง
2. หมวกตุ๊กตา



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน
2. ครูแจกแผ่นตุ๊กตาจำลองให้นักเรียนกลุ่มละ 10 ชุด
3. ให้นักเรียนหาหมวกตุ๊กตาให้ตรงกับตุ๊กตาจำลองตามคำที่เรียน
5. กลุ่มใดเสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน



เกมเติมวรรณยุกต์ให้หน่อย



จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์

อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพสำหรับเติมตัวสะกด
2. ดินสอ
3. สี



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน
2. ครูแจกภาพสำหรับให้นักเรียนเติมวรรณยุกต์กลุ่มละ 1 แผ่น
3. ให้นักเรียนเติมวรรณยุกต์ในช่องว่างให้ถูกต้อง
4. ให้นักเรียนระบายสีใบไม้ในกระดาษให้เหมือนธรรมชาติ
4. กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

จำนวน 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ 24 -25 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

เวลา 14.30 น. – 15.30 น.

สาระสำคัญ

พยางค์ในภาษาไทยมีองค์ประกอบสำคัญอย่างน้อย 3 ส่วน คือ เสียงพยัญชนะต้น + เสียงสระ + เสียงวรรณยุกต์ พยางค์บางพยางค์อาจมีองค์ประกอบเพิ่มขึ้นอีก 1 ส่วน คือ เสียงพยัญชนะสะกดหรือเสียงพยัญชนะท้ายพยางค์

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และตัวสะกดและรูปวรรณยุกต์ มาประสมคำ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา จำนวน 5 คำ ได้แก่ กำเนิด, ซ่อม, สับปะรด, กระเบื้อง, กระป๋อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ โดยนักเรียนยกตัวอย่างคำสะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์ เช่น เต็น, โนน, ส้อม, ก้าว, เส้น
2. แจกจุดประสงค์ให้อ่านและเขียนสะกดคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา จำนวน 5 คำ ต้องอ่านให้ถูกต้อง 4 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้
 ศาสนาพุทธกำเนิดในประเทศอินเดีย
 ฝนตกทำให้ใบไม้เขียวชุ่ม
 สับปะรดมีวิตามินซีมาก
 พ่อปู่กระเบื้องในครัว
 อาหารกระป๋องควรเลือกให้ดี
2. นักเรียนนำคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน
3. ฝึกอ่านสะกดคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา
 กำเนิด อ่านว่า กอ-อ้า-ก้า-นอ-เออ-คอ-กำเนิด
 ชุ่ม อ่านว่า โช-อะ-ชะ-ออ-อุ-มอ-อุม-ไม้เอก-ชุ่ม
 สับปะรด อ่านว่า สอ-อะ-บอ-สับ-ปอ-อะ-ปะ-รอ-โอะ-คอ
 รด-สับปะรด
 กระเบื้อง อ่านว่า กอ-รอ-อะ-กระ-บอ-เอื่อ-งอ-เบื่อง-ไม้โท-
 เบื่อง-กระเบื้อง
 หรือ กรอ-อะ-กระ-บอ-เอื่อ-งอ-เบื่อง-ไม้โท-เบื่อง-
 กระเบื้อง
 กระป๋อง อ่านว่า กอ-รอ-อะ-กระ-ปอ-ออ-งอ-ปอง
 ไม้จัตวา-ปอง-กระป๋อง
 หรือ กรอ-อะ-กระ-ปอ-ออ-งอ-ปอง
 ไม้จัตวา-ปอง-กระป๋อง
4. อ่านคำจากบัตรคำตามครู
 กำเนิด, ชุ่ม, สับปะรด, กระเบื้อง, กระป๋อง

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำจากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3

2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านแถบประโยค ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ศาสนาพุทธกำเนิดในประเทศอินเดีย

กลุ่มที่ 2 ฝนตกทำให้ใบไม้เขียวชอุ่ม

กลุ่มที่ 3 สัตว์ประรดมีวิตามินซีมาก

กลุ่มที่ 4 พ่อปูกระเบื้องในครัว

กลุ่มที่ 5 อาหารกระป๋องควรเลือกให้ดี

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมเติมให้เต็ม และเกมปริศนาคำทาย

2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล่า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียน ลงในแบบฝึกขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน

2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนคำ คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา จำนวน 5 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 5 คำ

2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6

3. เกมเติมให้เต็ม และเกมปริศนาคำทาย

4. แถบประโยค

5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล

1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจสอบแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6

1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนคำ จำนวน 5 คำ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

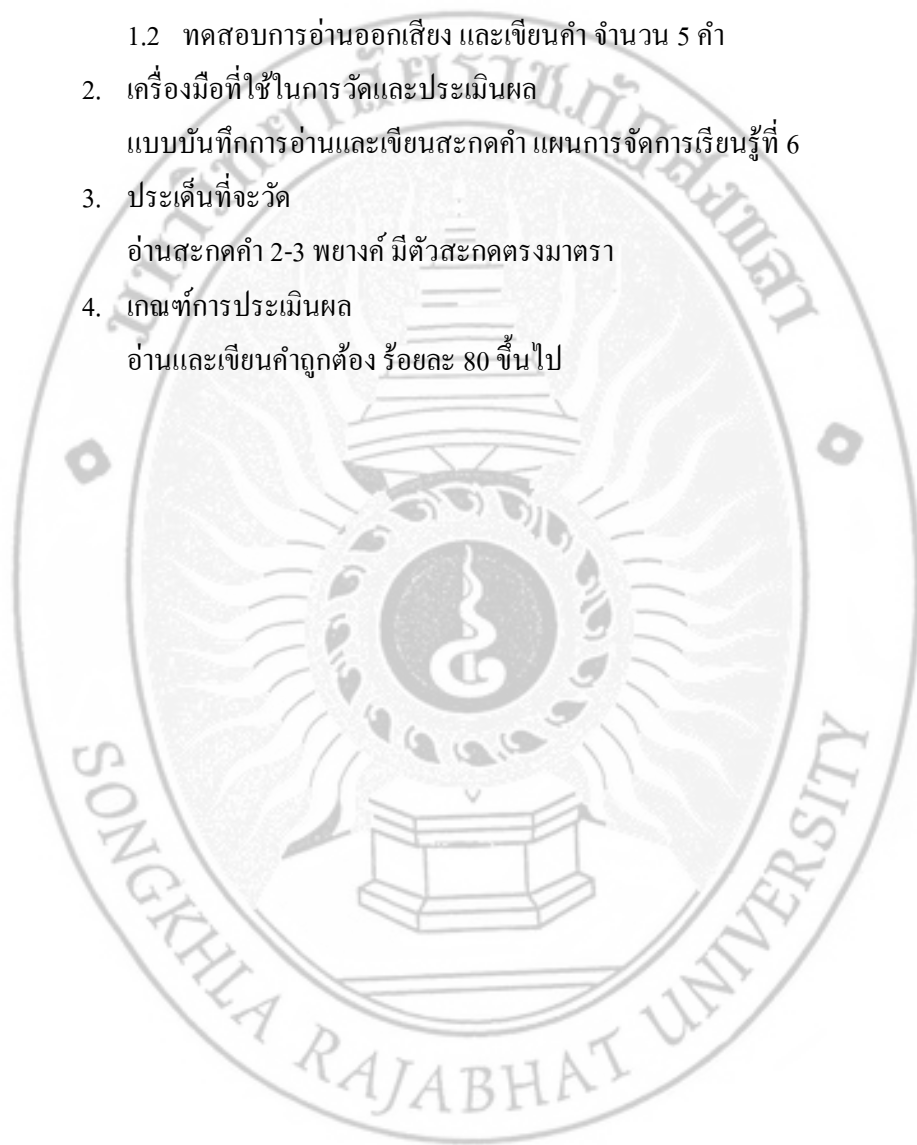
แบบบันทึกการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

3. ประเด็นที่จะวัด

อ่านสะกดคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

4. เกณฑ์การประเมินผล

อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป



กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำ 2 - 3 พยางค์มีตัวสะกดตรงมาตรา

คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/ แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ
ตัวสะกด วรรณยุกต์ โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น

คำ	พยัญชนะต้น	สระ	ตัวสะกด	วรรณยุกต์
มวยปล้ำ	ม	อ้าว	ย	-
	ปล	อ่ำ	-	ุ่
1. กำเนิด				
2. สับประรด				
3. ช่อมู่				
4. กระเบื้อง				
5. กระป๋อง				

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำ 2 - 3 พยางค์มีตัวสะกดตรงมาตรา

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ

ตัวอย่าง มวยปล้ำ : มอ - อัว - ขอ - มวย - ปลอ - อ้า - ปล้า - ไม้โท - ปล้า
มัว - ขอ - มวย - ปล้า - โท - ปล้า - มวยปล้า



1. กำเนิด



2. ซ่อม



3. สับปรด



4. กระเบื้อง



5. กระป๋อง





กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำ 2 - 3 พยางค์มีตัวสะกดตรงมาตรา



คำสั่ง ฝึกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

อ่านคำ เขียนคำ

ตัวอย่าง

มวยปล้ำ

มวยปล้ำ



1. กำเนิด



2. ชุ่ม



3. สับประรด



4. กระเบื้อง



5. กระป๋อง



ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา



คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 5 คำ (5 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. กำเนิด			
2. ชุ่ม			
3. สับประรด			
4. กระเบื้อง			
5. กระป๋อง			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....





แบบบันทึกผลการเขียนคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)





แบบบันทึกผลการเขียนคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่านร้อยละ..... ไม่ผ่านร้อยละ.....

เกมเติมให้เต็ม

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำ 2 – 3 มีตัวสะกดตรงมาตรา

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นตารางคำ
2. สี
3. ดินสอ

ก	ำ	เ	นิ	◇				
ช	ู่	◇						
ส์	◇	ป	ะ	ร	◇			
ก	ร	ะ	เ	ป	อ	◇		
ก	ร	ะ	ป	อ	◇			

วิธีเล่น

1. นักเรียนจับคู่กัน 2 คน
2. ครูแจกแผ่นตารางคำให้คู่ละ 1 แผ่น
3. ให้นักเรียนเติมพยัญชนะลงในรูป ◇ ให้ถูกต้อง
4. ระบายสีรูป ◇ ให้สวยงาม
5. คู่ใดระบายสีสวยงาม เสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน



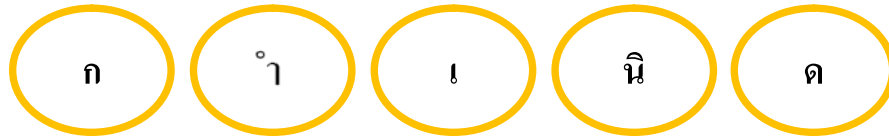
เกมปริศนาคำทาย

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่มี 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา

อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นอักษรตัดเป็นวงกลม
2. กระดานสำหรับติดคำ



วิธีเล่น

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 คน
2. ครูไปคำให้นักเรียนทายแล้วให้นักเรียนทุกกลุ่มเขียนคำนั้นลงในกระดาษเปล่าที่แจกให้ถ้ากลุ่มใดเขียนถูกต้องได้ 1 คะแนน
3. ครูแจกบัตรอักษรให้ทุกกลุ่ม ๆ ละ 1 ชุดพร้อมกระดานสำหรับติด
4. ให้นักเรียนช่วยกันประสมคำให้ถูกต้อง
5. กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ทำกิจกรรมเหมือนข้อ 1 - 5 จนครบทุกคำ
5. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง คำที่มีไม้ไต่คู้

จำนวน 1 ชั่วโมง

สอนวันที่ 26 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

เวลา 14.30 น. – 15.30 น.

สาระสำคัญ

ไม้ไต่คู้ (ไม้) มีลักษณะคล้ายเลขไทย (๘) ปกติใช้แทนสระเสียงสั้นลดรูปเมื่อมีพยัญชนะสะกด เช่น เล็ก แป้ก น้อก เป็นต้น

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ

ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

สะกดคำที่มีไม้ไต่คู้ โดยนำเสียงและรูปของพยัญชนะ สระ และตัวสะกด มาประสมคำอ่านและเขียนได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำที่มีไม้ไต่คู้ จำนวน 3 คำ ได้แก่ เข้ม, เค็ม, แจ็ง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ขั้นตอนที่ 1 ทบทวนเนื้อหาเดิม

1. ทบทวนเรื่องคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา โดยนักเรียนยกตัวอย่างคำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา เช่น กำเนิด, ซ่อม, สับประรด, กระจ่าง, กระจ่าง
2. แจกจุดประสงค์ให้อ่านและเขียนสะกดคำที่มีไม้ไต่คู้ จำนวน 3 คำ ต้องอ่านให้ถูกต้อง 3 คำ

ขั้นตอนที่ 2 เสนอเนื้อหาใหม่

1. ให้นักเรียนอ่านประโยคตามครู ดังนี้
ฉันไปซื้อเข็มเย็บผ้าให้แม่
อย่าทานอาหารรสเค็มจัด
อากาศร้อนน้ำแข็งขายดี
2. นักเรียนนำคำที่มีไม้ไต่คู้ มาแต่งประโยคปากเปล่า โดยครูสุ่มเรียกทีละคน
3. ฝึกอ่านคำที่มีไม้ไต่คู้
เข็ม อ่านว่า ขอ – เอะ – มอ – เข็ม
หรือ เขม – ไม้ไต่คู้ – เข็ม
เค็ม อ่านว่า คอ – เอะ – มอ – เค็ม
หรือ เคม – ไม้ไต่คู้ – เค็ม
แข็ง อ่านว่า ขอ – แอะ – งอ – แข็ง
หรือ แขง – ไม้ไต่คู้ – แข็ง
4. อ่านคำจากบัตรคำ
เข็ม, เค็ม, แข็ง

ขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ

1. นักเรียนจับกลุ่มหาคำที่มีไม้ไต่คู้ จากแถบประโยค แล้วบอก/แยกส่วนประกอบของคำ จากแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3
2. แบ่งกลุ่มให้นักเรียนอ่านแถบประโยค ดังนี้
กลุ่มที่ 1 ฉันไปซื้อเข็มเย็บผ้าให้แม่
กลุ่มที่ 2 อย่าทานอาหารรสเค็มจัด
กลุ่มที่ 3 อากาศร้อนน้ำแข็งขายดี
3. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมตามความเหมาะสม ครูส่งดอกไม้พร้อมแจกบัตรคำและดอกไม้ (เข็ม, เค็ม, แข็ง) ให้นักเรียนทีละใบ แล้วให้นักเรียนทุกคนร้องเพลงส่งดอกไม้

4. นักเรียนส่งดอกไม้พร้อมบัตรคำให้เพื่อนที่อยู่ขวามือไปเรื่อยๆ รอบวงกลม
5. เมื่อได้ยื่นสัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนหยุดส่งดอกไม้และบัตรคำ บัตรคำและดอกไม้ อยู่ในมือใคร คนนั้นชูบัตรคำให้เพื่อนอ่านพร้อม ๆ กัน

6. นักเรียนคนที่ได้ดอกไม้และบัตรคำ ออกไปเขียนคำที่กระดาน

7. เปลี่ยนบัตรคำ และเล่นวิธีเดิมจนครบบัตรคำที่นำมา

ขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ

นักเรียนจับคู่อ่านสะกดคำ ตามแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกอย่างอิสระโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกมเขียนกลับสลับอักษร

2. นำคำมาแต่งประโยคปากเปล่า

ขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน

1. ให้ฝึกอ่านและเขียนคำที่มีไม้ได้ผู้ ลงในแบบฝึกขั้นตอนที่ 6 สรุปทบทวน และอ่านให้ผู้ปกครองฟังเป็นการบ้าน

2. ทบทวนการอ่านออกเสียงคำ และเขียนสะกดคำ จำนวน 3 คำ ครูบันทึกผลลงในแบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ จำนวน 3 คำ
2. แบบฝึกขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
3. เกมเขียนกลับสลับอักษร
4. แถบประโยค
5. แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกต การอภิปรายซักถาม ตอบคำถาม ตรวจสอบแบบฝึกกิจกรรมขั้นตอนที่ 3, 4 และ 6
 - 1.2 ทดสอบการอ่านออกเสียง และเขียนสะกดคำ จำนวน 3 คำ
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

แบบบันทึกการอ่านและเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

3. ประเด็นที่จะวัด
อ่านสะกดคำที่มีไม้ไต่คู้
4. เกณฑ์การประเมินผล
อ่านและเขียนคำถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป



กิจกรรมขั้นตอนที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีไม้ไต่คู้



คำสั่ง ให้นักเรียนบอก/ แยกส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น
สระ รูปวรรณยุกต์ โดยครูแนะนำเขียนพร้อมกันทั้งชั้น

	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	ตัวสะกด
ตัวอย่าง	เค็บ	ค	- อะ	บ
1. เข้ม				
2. เค็ม				
3. แข็ง				

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 4 สรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีไม้ไต่คู้







คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ แล้วเขียนคำอ่านตามหลักการแจกลูกสะกดคำ



ตัวอย่าง

เลืบ : ลอ - เอะ - บอ - เลืบ
ละ - บอ - เลืบ



1. เข็ม  

2. เข็ม  

3. เข็ม  

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



กิจกรรมขั้นตอนที่ 6 สรุปบททวน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีไม้ไต่คู้



คำสั้ง ฝึกอ่านคำ (อ่านเป็นคำ) แล้วเขียนคำ (คัดลายมือ) เป็นการบ้าน

อ่านคำ เขียนคำ

ตัวอย่าง

เล็บ เล็บ



- 1. แม้น
- 2. โนน
- 3. ส้อม

ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....





แบบบันทึกผลการอ่านสะกดคำที่มีไม้ไต่คู้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คำที่มีไม้ไต่คู้

คำสั่ง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำจำนวน 3 คำ (3 คะแนน)

คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
	ถูกต้อง	ไม่ถูกต้อง	
1. เข็ม			
2. เค็ม			
3. แจ็ง			
รวมคะแนน			

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องอ่านได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (3 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่าน ไม่ผ่าน

ชื่อ - สกุล..... เลขที่.....





แบบบันทึกผลการเขียนคำที่มีไม้ไต่ลู่

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (3 คำขึ้นไป)





แบบบันทึกผลการเขียนคำ ที่มีไม้ไต่คู้

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ผลการเขียน		สรุป	
		ถูกต้อง	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องเขียนได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป (4 คำขึ้นไป)

ผลการประเมิน ผ่านร้อยละ..... ไม่ผ่านร้อยละ.....

เกมเขียนกลับสลับอักษร

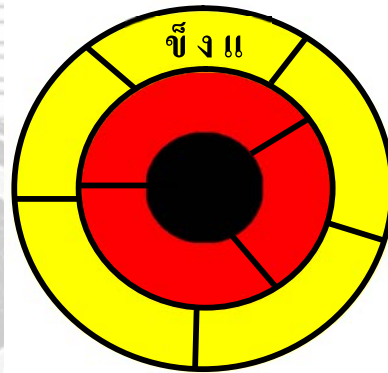
จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่มีไม้ไต่คู้



อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นป้ายวงกลมทำด้วยกระดาษแข็งสำหรับเขียนคำสลับอักษร
2. กระดาษสีเขียนคำที่ถูกต้อง



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน
2. ครูคิดแผ่นป้ายวงกลมคำสลับอักษรกลุ่มละ 1 แผ่น
3. แจกกระดาษสีที่เขียนคำถูกต้องให้กลุ่มละ 3 คำ
4. เมื่อเริ่มสัญญาณการแข่งขัน ให้แต่ละกลุ่มนำคำที่เขียนถูกต้องไปติดให้ตรงกับอักษรสลับที่
5. กลุ่มใดเสร็จก่อน และถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ให้นักเรียนเขียนคำที่ถูกต้องลงในสมุดของนักเรียน





ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นางสาว สายกิมชวน ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนวัดทุ่งหวังใน อำเภอเมือง
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1
2. นางอัมพร มงคลสวัสดิ์ ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา
3. ดร.รุจิราพรรณ คงช่วย ตำแหน่ง ประธานโปรแกรมวัดผลการศึกษา
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา





ภาคผนวก ง
หนังสือขอความอนุเคราะห์



ที่ ศธ 0560.06 / 0015

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

3 กุมภาพันธ์ 2557

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ

ด้วย นางสาวสุพิศ ทองมณี รหัส 55G1911009 นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบ
เอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
2. ผศ.ดร.นพเก้า ณ พัทลุง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้การดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และ
เป็นไปตามกระบวนการวิจัย จึงพิจารณาเลือกหน่วยงานของท่านเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ในการนี้ บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม
ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานและหน่วยงานของท่านแต่อย่างใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังว่าจะ
ได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัท ชาติทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 74-33 6933 ต่อ 246

โทรสาร. 0 74-33 6948



ที่ ศธ 0560.06 / 0015

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

3 กุมภาพันธ์ 2557

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบ่ออิฐ

ด้วย นางสาวสุพิศ ทองมณี รหัส 55G1911009 นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบ
เอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม”


โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
2. ผศ.ดร.นพเก้า ณ พัทลุง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้การดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และ
เป็นไปตามกระบวนการวิจัย จึงพิจารณาเลือกหน่วยงานของท่านเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ในการนี้ บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม
ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานและหน่วยงานของท่านแต่อย่างใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังว่าจะ
ได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัท ชาติทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 74-33 6933 ต่อ 246

โทรสาร. 0 74-33 6948



ที่ ศธ 0560.06 / 0016

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

4 กุมภาพันธ์ 2557

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดทุ่งหวังใน

ด้วย นางสุพิศ ทองมณี รหัส 55G1911009 นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบ
เอ็กซ์พลิซิตร่วมกับเกม”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
2. ผศ.ดร.นพเก้า ณ พัทลุง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย ตามกระบวนการวิจัย จึงใคร่ขอ
ความอนุเคราะห์ให้นักศึกษา เข้าทดสอบใช้เครื่องมือการวิจัย ส่วนวันและเวลาในการทดสอบใช้เครื่องมือวิจัย
นักศึกษายินดีประสานงานด้วยตนเองอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่า
คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันท ชาติทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 74-33 6933 ต่อ 246

โทรสาร. 0 74-33 6948



ภาคผนวก จ
แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 15 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหาในด้านความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้และวัตถุประสงค์ (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้วิธีสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์พร้อมกับเกม

องค์ประกอบของแผน	คะแนนความคิดเห็นของ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารสำคัญ	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
4. สารการเรียนรู้	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
5. คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์						
5.1 ขึ้นทบทวนเนื้อหา/การบ้าน	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
5.2 ขึ้นเสนอเนื้อหาใหม่	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
5.3 ขึ้นปฏิบัติโดยครูแนะนำ	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
5.4 ขึ้นสรุปหลักเกณฑ์ให้ข้อมูลย้อนกลับ	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
5.5 ขึ้นฝึกอิสระร่วมกับเกม	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
5.7 ขึ้นสรุปทบทวน	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
6. สื่อและแหล่งเรียนรู้	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด

ตาราง 15 (ต่อ)

องค์ประกอบของแผน	คะแนนความคิดเห็นของ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
7. กระบวนการวัดผลประเมินผล						
7.1 วิธีวัดและประเมินผล	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.3 ประเด็นที่จะวัด	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
7.4 เกณฑ์การประเมินผล	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด
8. องค์ประกอบของแผนมีความครบถ้วนและมีความสอดคล้องกัน	5	5	5	15	5	เหมาะสมมากที่สุด

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมทุกขั้นทุกตอน

ตาราง 16 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย แบบอ่านออกเสียง โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. คำแม่ ก กา พันวรรณยุกต์						
คำที่ 1 เก้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 กะ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 คั่ว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 4 ใต้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 5 ถั่ว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 6 เผื่อ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 7 โอ้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. คำแม่ ก กา ควบกกล้า						
คำที่ 1 เพราะ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 แปร	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 แปล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 4 คว่า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 5 เปล่า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3. คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ พันวรรณยุกต์						
คำที่ 1 หล้า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 เหล้า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 เหลือ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 4 อย่า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 5 อยู่	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4. คำที่สะกดตรงมาตราไม่ผันวรรณยุกต์						
คำที่ 1 เชิด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 ถอด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 ผัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 4 เขียง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 5 เฝือก	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ตาราง 16 (ต่อ)

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5. คำที่สะกดตรงมาตราผันวรรณยุกต์						
คำที่ 1 ก้าว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 กั้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 ชื่น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 4 ซ่อน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 5 เต็ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 6 ถ้วย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 7 โนน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 8 แม้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 9 ส้อม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 10 เต็ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6. คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา						
คำที่ 1 กำเนิด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 ซ่อม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 สับประค	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 4 กระจ่าง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 5 กระจ่าง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7. คำที่มีไม่ได้คู่						
คำที่ 1 เข้ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 2 เค็ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คำที่ 3 แข็ง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด และเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และควรเพิ่มคำที่มีไม่ได้คู่ให้มากกว่านี้

ตาราง 17 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบปรนัย ชนิดเติมคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลีซิฟร่วมกับเกม

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1. คำแม่ ก กา สันวรรณยุกต์							
ข้อที่ 1	เก้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2	กะ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3	ควั	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 4	เผื่อ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 5	ถั่ว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. คำแม่ ก กา ควบกล้ำ							
ข้อที่ 1	เพราะ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2	เปล่า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3	คว่า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 4	แปล	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3. คำแม่ ก กา ห นำ อ นำ สันวรรณยุกต์							
ข้อที่ 1	หญ้ำ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2	เหล้า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3	อย่า	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 4	อยู่	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4. คำที่สะกดตรงมาตราไม่สันวรรณยุกต์							
ข้อที่ 1	เชิด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2	ถอด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3	ฝัด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 4	เงือก	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5. คำที่สะกดตรงมาตราสันวรรณยุกต์							
ข้อที่ 1	ก้าว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2	ชั้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3	เดิน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ตาราง 17 (ต่อ)

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 4 เส้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 5 โน้น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 6 ส้อม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6. คำ 2-3 พยางค์ มีตัวสะกดตรงมาตรา						
ข้อที่ 1 กำเนิด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2 ซุ่ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3 สับประรด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 4 กระป๋อง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7. คำที่มีไม้ไต่คู้						
ข้อที่ 1 เข้ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 2 เค็ม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ข้อที่ 3 แข็ง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด และเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 1

ตาราง 18 แสดงการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิทีฟร่วมกับเกม

ข้อความ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC ($\sum R/N$)	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหา						
1. เนื้อหาน่าสนใจ สนุก	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. เนื้อหาทำให้นักเรียนพัฒนาความเข้าใจและการเรียนรู้ได้	+1	+1	0	2	.67	สอดคล้อง
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน						
1. นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมแบบนี้บ่อยครั้ง	+1	0	+1	2	.67	สอดคล้อง
2. นักเรียนชอบกิจกรรมการฝึกอิสระร่วมกับเกม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านทักษะ						
1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้นักเรียนอ่าน เขียน ได้ถูกต้อง คล่องแคล่วและรวดเร็ว	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านและเขียนสะกดคำ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านสื่อการเรียนการสอน						
1. สื่อประกอบการเรียนที่น่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. สื่อประกอบการเรียนมีความหลากหลาย	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ด้านการวัดผลประเมินผล						
1. การกำหนดเกณฑ์ในการประเมินชัดเจน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2. การกำหนดวิธีการในการประเมินหลากหลาย	+1	+1	0	2	0.67	สอดคล้อง

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การเรียนเรื่องนี้ ด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน ทักษะ สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล มีความสอดคล้องกันทุกด้าน

ตาราง 19 เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียง ก่อนและหลังใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n = 30)

คนที่	ก่อนเรียน (30)	หลังเรียน (30)	D	$\sum D^2$
1	13	23	10	100
2	19	27	8	64
3	15	24	9	81
4	19	28	9	81
5	16	26	10	100
6	18	25	7	49
7	19	25	6	36
8	17	26	9	81
9	19	25	6	36
10	16	23	7	49
11	20	25	5	25
12	17	26	9	81
13	19	26	7	49
14	17	25	8	64
15	19	27	8	64
16	17	26	9	81
17	19	27	8	64
18	21	27	6	36
19	20	25	5	25
20	18	28	10	100
21	18	27	9	81
22	16	25	9	81
23	17	24	7	49
24	19	27	8	64

ตาราง 19 (ต่อ)

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	$\sum D^2$
25	20	26	6	36
26	20	28	8	64
27	19	27	8	64
28	20	29	9	81
29	20	29	9	81
30	19	28	9	81
N = 30	$\sum X_1 = 556$ $\bar{X}_1 = 18.53$ S.D. = 2.53	$\sum X_2 = 784$ $\bar{X}_2 = 26.13$ S.D. = 1.59	$\sum D = 238$	$\sum D^2 = 1,948$

ตาราง 20 เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย แบบปรนัยชนิดเติมคำก่อน และหลังใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n = 30)

คนที่	ก่อนเรียน (20)	หลังเรียน (20)	D	$\sum D^2$
1	3	14	11	121
2	8	17	9	81
3	4	15	11	121
4	6	15	9	81
5	8	16	8	64
6	7	16	9	81
7	9	17	8	64
8	8	16	8	64
9	5	15	10	100
10	7	15	8	64
11	10	17	7	49
12	11	18	7	49
13	9	16	7	49
14	7	16	9	81
15	9	17	8	64

ตาราง 20 (ต่อ)

คนที่	ก่อนเรียน (20)	หลังเรียน (20)	D	$\sum D^2$
16	9	16	7	49
17	10	17	7	49
18	7	17	10	100
19	9	18	9	81
20	10	18	8	64
21	9	17	8	64
22	8	17	9	81
23	3	15	12	144
24	8	17	9	81
25	7	16	9	81
26	11	18	7	49
27	10	17	7	49
28	13	19	6	36
29	12	19	7	49
30	12	18	6	36
N = 30	$\sum X_1 = 249$ $X_1 = 8.30$ S.D. = 2.48	$\sum X_2 = 499$ $X_2 = 16.63$ S.D. = 1.25	$\sum D = 250$	$\sum D^2 = 2,146$

ตาราง 21 ศึกษาความพึงพอใจต่อวิธีสอนแบบอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n = 30)

คนที่	คะแนน	\bar{x}	S.D	แปลผล
1	50	5	.00	มากที่สุด
2	50	5	.00	มากที่สุด
3	50	5	.00	มากที่สุด
4	50	5	.00	มากที่สุด
5	50	5	.00	มากที่สุด
6	50	5	.00	มากที่สุด

ตาราง 21 (ต่อ)

คนที่	คะแนน	\bar{x}	S.D	แปลผล
7	50	5	.00	มากที่สุด
8	50	5	.00	มากที่สุด
9	50	5	.00	มากที่สุด
10	50	5	.00	มากที่สุด
11	50	5	.00	มากที่สุด
12	50	5	.00	มากที่สุด
13	50	5	.00	มากที่สุด
14	50	5	.00	มากที่สุด
15	50	5	.00	มากที่สุด
16	50	5	.00	มากที่สุด
17	50	5	.00	มากที่สุด
18	50	5	.00	มากที่สุด
19	50	5	.00	มากที่สุด
20	50	5	.00	มากที่สุด
21	50	5	.00	มากที่สุด
22	50	5	.00	มากที่สุด
23	50	5	.00	มากที่สุด
24	50	5	.00	มากที่สุด
25	50	5	.00	มากที่สุด
26	50	5	.00	มากที่สุด
27	50	5	.00	มากที่สุด
28	50	5	.00	มากที่สุด
29	50	5	.00	มากที่สุด
30	50	5	.00	มากที่สุด
N = 30	\sum = 1500	\sum = 150	\sum = .00	มากที่สุด
	\bar{x} = 50	$\sum \bar{x}$ = 5		

ตาราง 22 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อหาความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก (n = 30)

ข้อที่	R _H	R _L	P	r
1	8	3	.53	.63
2	10	4	.70	.60
3	7	4	.57	.43
4	10	7	.90	.30
5	9	3	.63	.67
6	9	3	.63	.67
7	8	4	.63	.50
8	10	2	.73	.80
9	6	2	.43	.67
10	10	5	.73	.50
11	10	5	.80	.50
12	9	4	.77	.56
13	10	6	.85	.40
14	7	2	.43	.71
15	7	0	.37	1
16	8	2	.43	.75
17	10	5	.80	.50
18	7	0	.40	1
19	10	5	.67	.50
20	10	6	.77	.40
21	10	4	.77	.60
22	10	3	.67	.70
23	10	7	.90	.30
24	6	1	.30	.83
25	5	0	.23	1
26	6	0	.30	1
27	10	1	.60	.90
28	9	5	.70	.44
29	5	2	.43	.60

ตาราง 22 (ต่อ)

ข้อที่	R _H	R _L	P	r
30	5	0	.27	1
31	9	3	.70	.67
32	10	6	.83	.40
33	9	3	.60	.67
34	6	0	.40	1
35	10	5	.83	.50
36	10	4	.73	.60
37	8	4	.73	.50
38	9	5	.70	.44
39	9	3	.63	.67
40	10	3	.73	.70

ตาราง 23 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบปรนัย ชนิดเติมคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อหาความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก (n = 30)

ข้อที่	R _H	R _L	P	r
1	10	9	.97	.10
2	10	6	.83	.40
3	9	3	.60	.67
4	9	0	.47	1
5	10	5	.77	.50
6	9	3	.57	.67
7	10	4	.63	.60
8	8	2	.53	.75
9	9	5	.73	.44
10	9	4	.67	.56
11	7	0	.30	1
12	7	1	.30	.86
13	9	5	.73	.44

ตาราง 23 (ต่อ)

ข้อที่	R _H	R _L	P	r
14	10	2	.53	.80
15	9	2	.57	.78
16	10	6	.87	.40
17	9	3	.63	.67
18	9	0	.50	1
19	9	2	.53	.78
20	4	0	.13	1
21	7	0	.33	1
22	9	2	.60	.78
23	6	0	.23	1
24	8	0	.37	1
25	8	0	.40	1
26	8	0	.27	1
27	9	1	.43	.89
28	8	2	.47	.75
29	10	5	.80	.50
30	9	2	.47	.78

ตาราง 24 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย
แบบอ่านออกเสียง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (n = 30)

ข้อ คนที่	ข้อ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0
5	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
6	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

ตาราง 24 (ต่อ)

คนที่	ข้อ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
8	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
10	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
13	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
14	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
16	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
17	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
18	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
19	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
20	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
21	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0
22	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
23	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
24	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
28	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
29	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Σ	16	21	17	27	19	19	19	22	13	22	24	23
P	.53	.70	.57	.90	.63	.63	.63	.73	.43	.73	.80	.77
q	.47	.30	.43	.10	.37	.37	.37	.27	.57	.27	.20	.23
pq	.25	.21	.25	.09	.23	.23	.23	.20	.25	.20	.16	.18

ตาราง 24 (ต่อ)

ข้อ คนที่	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Σ	26	13	11	13	24	12	20	23	23	20	27	9
P	.87	.43	.37	.43	.80	.40	.67	.77	.77	.67	.90	.30
q	.13	.57	.63	.57	.20	.60	.33	.23	.23	.33	.10	.70
pq	.11	.25	.23	.25	.16	.24	.22	.18	.18	.22	.09	.21

ตาราง 24 (ต่อ)

ข้อ คนที่	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0
2	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
3	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
6	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
7	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1
8	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0
9	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0
10	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
11	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0
12	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
13	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0
14	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0
15	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1
16	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
17	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
19	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0
20	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0

ตาราง 24 (ต่อ)

คนที่	ข้อ									
	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1
23	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
24	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0
25	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1
28	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1
29	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0
30	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ตาราง 24 (ต่อ)

Σ	7	9	18	21	13	8	21	25	18	12
P	.23	.30	.60	.70	.43	.27	.70	.83	.60	.40
q	.77	.70	.40	.30	.57	.73	.30	.17	.40	.60
pq	.18	.21	.24	.21	.25	.20	.21	.14	.24	.24

ตาราง 24 (ต่อ)

คนที่	ข้อ						X	X ²
	35	36	37	38	39	40		
1	1	1	1	1	1	1	32	1024
2	0	0	0	1	1	1	15	225
3	1	1	1	1	1	1	31	961
4	1	1	1	0	1	1	23	529
5	0	0	1	0	0	0	8	64
6	1	0	1	1	0	0	25	625
7	1	1	0	1	1	1	30	900
8	1	1	1	0	1	1	28	784
9	1	1	0	1	0	1	27	729
10	1	1	0	1	1	1	29	841
11	1	1	1	0	1	1	32	1024
12	0	0	1	1	1	0	12	144
13	1	1	1	1	1	1	30	900
14	1	1	1	1	0	0	23	529
15	1	1	0	1	1	1	28	784
16	1	1	1	0	1	0	24	576
17	0	1	0	1	0	1	23	529
18	1	0	1	0	0	1	27	729
19	1	1	1	1	1	1	28	784
20	1	1	1	0	1	1	28	784
21	0	0	0	0	0	0	8	64
22	1	1	0	1	1	1	30	900
23	1	1	0	1	0	1	31	961
24	1	0	1	1	1	1	19	361
25	1	1	1	1	1	0	30	900
26	1	0	0	0	0	1	6	36
27	1	1	1	1	1	1	28	784
28	1	1	1	1	0	1	26	676
29	1	1	1	1	0	0	25	625

ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อ คนที่	ข้อ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
14	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
18	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
20	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0
21	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
27	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
28	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1
29	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Σ	29	25	18	14	23	17	19	16	22	20	9	9
P	.97	.83	.60	.47	.77	.57	.63	.53	.73	.67	.30	.30
q	.03	.17	.40	.53	.23	.43	.37	.47	.27	.33	.70	.70
pq	.03	.14	.24	.30	.18	.25	.23	.25	.20	.22	.21	.21

ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อ คนที่	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Σ	22	16	17	26	19	15	16	4	10	18	7	11
P	.73	.53	.57	.87	.63	.50	.53	.13	.33	.60	.23	.37
q	.27	.47	.43	.13	.37	.50	.47	.87	.67	.40	.77	.63
pq	.20	.25	.25	.11	.23	.25	.25	.11	.22	.24	.18	.23

ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อ คนที่	25	26	27	28	29	30	X	X ²
1	1	1	1	1	1	1	26	676
2	0	0	0	0	0	0	3	9
3	1	1	0	1	1	1	11	121
4	1	0	0	0	0	0	14	196
5	0	0	0	0	0	0	1	1
6	1	0	1	0	1	1	20	400
7	1	0	1	1	1	1	23	529
8	0	1	1	1	1	1	19	361
9	0	0	0	1	1	1	20	400
10	1	1	1	1	1	1	28	784
11	1	0	1	1	1	1	26	676
12	0	0	0	0	1	0	10	100
13	0	0	0	0	0	0	15	225
14	0	0	1	1	1	0	19	361
15	0	1	1	1	1	0	22	484
16	0	0	1	0	1	1	22	484
17	0	0	0	0	1	1	18	324
18	0	0	0	0	1	0	13	169
19	0	0	0	0	1	0	14	196
20	0	0	0	1	1	0	11	121

ตาราง 25 (ต่อ)

คนที่ \ ข้อ	25	26	27	28	29	30	X	X ²
21	0	0	0	0	0	0	2	4
22	1	1	1	1	1	1	21	441
23	0	0	1	0	1	1	22	484
24	0	0	0	1	1	0	11	121
25	1	1	0	1	0	1	25	625
26	0	0	0	0	1	0	5	25
27	0	0	0	0	1	0	8	64
28	1	0	1	0	1	1	19	361
29	1	0	0	0	1	0	13	169
30	1	1	1	1	1	0	28	784
Σ	12	8	13	14	24	14	489	9695
P	.40	.27	.43	.47	.80	.47		
q	.60	.73	.57	.53	.20	.53		
pq	.24	.20	.25	.30	.16	.30		

$$\Sigma pq = 6.43$$

$$\Sigma X = 489$$

$$\Sigma X^2 = 9695$$

$$\text{ค่าความเชื่อมั่น} = .92$$

ตาราง 26 (ต่อ)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	x^2
	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Σ	150	149	149	150	150	148	150	149	148	146	1485	73613
S_i^2	5	4.97	4.97	5	5	4.93	5	4.97	4.93	4.87		
S_t^2	.00	.18	.18	.00	.00	.25	.00	.18	.25	.51		

$\Sigma pq = \Sigma X = 1,485 \qquad \Sigma x^2 = 73,613$

$\alpha = .85$

การอ่านก่อนเรียน Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Sum	Mean		Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
ด้าน1ไหม	30	4.33	.1444	.0046	.02527
ด้าน2ไหม	30	1.90	.0633	.0025	.01342
ด้าน3ไหม	30	1.50	.0500	.0031	.01695
ด้าน4ไหม	30	2.13	.0711	.0038	.02096
ด้าน5ไหม	30	5.30	.1767	.0048	.02648
ด้าน6ไหม	30	1.87	.0622	.0055	.02999
ด้าน7ไหม	30	1.17	.0389	.0045	.02489
ก่อนเรียน	30	2.60	.0867	.0016	.00852
Valid N (listwise)	30				

การอ่านหลังเรียน Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Sum	Mean		Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
ด้าน1ไหม	30	5.47	.1822	.0041	.02271
ด้าน2ไหม	30	2.73	.0911	.0032	.01736
ด้าน3ไหม	30	2.47	.0822	.0031	.01691
ด้าน4ไหม	30	2.77	.0922	.0026	.01434
ด้าน5ไหม	30	7.30	.2433	.0033	.01783
ด้าน6ไหม	30	3.10	.1033	.0033	.01826
ด้าน7ไหม	30	2.30	.0767	.0033	.01783
รวม7ดไหม	30	3.73	.1244	.0014	.00758
Valid N (listwise)	30				

T-Test คะแนนการอ่านก่อน - หลังเรียน

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	คะแนนรวมก่อนเรียน	.0867	30	.00852	.00156
1	คะแนนรวมหลังเรียน	.1244	30	.00758	.00138

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair	คะแนนรวมก่อนเรียน & 8	30	.644	.000
1	คะแนนรวมหลังเรียน			

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 คะแนนรวมก่อนเรียน คะแนนรวมหลังเรียน	-.0378	.00684	.00125	-.0403	-.0352	-30.243	29	.000

Descriptives คะแนนเขียนสะกดคำก่อนเรียน

Descriptive Statistics

	N	Sum	Mean		Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
ด้าน1ไหม	30	1.30	.0433	.0028	.01554
ด้าน2ไหม	30	2.80	.0933	.0034	.01836
ด้าน3ไหม	30	.00	.0000	.0000	.00000
ด้าน4ไหม	30	1.73	.0578	.0039	.01554
ด้าน5ไหม	30	2.17	.0722	.0056	.03043
ด้าน6ไหม	30	.17	.0056	.0023	.01263
ด้าน7ไหม	30	.13	.0044	.0026	.01447
คะแนนก่อนเรียน	30	1.19	.0395	.0022	.01181
Valid N (listwise)	30				

Descriptives คะแนนการเขียนสะกดคำหลังเรียน

Descriptive Statistics

	N	Sum	Mean		Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
ด้าน1ไหม	30	2.00	.0667	.0000	.00000
ด้าน2ไหม	30	3.00	.1000	.0000	.00000
ด้าน3ไหม	30	1.37	.0456	.0049	.02696
ด้าน4ไหม	30	2.00	.0667	.0000	.00000
ด้าน5ไหม	30	3.30	.1100	.0036	.01987
ด้าน6ไหม	30	2.97	.0989	.0011	.00609
ด้าน7ไหม	30	2.00	.0667	.0000	.00000
ร.7ด้าน	30	2.38	.0792	.0011	.00593
Valid N (listwise)	30				

T-Test การเขียนสะกดคำก่อนเรียน-หลังเรียน

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
		Mean			Mean
Pair	คะแนนก่อนเรียน	.0395	30	.01181	.00216
1	คะแนนหลังเรียน	.0792	30	.00593	.00108

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 คะแนนก่อนเรียน & คะแนนหลังเรียน	30	.897	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 คะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน	-.0397	.00700	.00128	-.0423	-.0371	-31.050	29	.000



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสุพิศ ทองมณี
วัน เดือน ปีเกิด	13 ตุลาคม 2510
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
ที่อยู่ปัจจุบัน	16/1 หมู่ 4 ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดแหลมอุทิศ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2523	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 1 (ถนนนครนอก) อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
พ.ศ. 2529	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวนรารีเฉลิม อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
พ.ศ. 2533	ครุศาสตรบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา วิทยาลัยครูสุราษฎร์ธานี อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
พ.ศ. 2556	หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา