



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถ
ในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
พ.ศ. 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถ
ในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
พ.ศ. 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

THESIS

EFFECTS OF LEARNING THROUGH CIPPA MODEL TOGETHER WITH
GAMES ON THAI WORD SPELLING READING AND WRITING
ABILITY OF GRADE 2 STUDENTS



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

2019

COPYRIGHT OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
EFFECTS OF LEARNING THROUGH CIPPA MODEL TOGETHER WITH GAMES ON THAI WORD SPELLING READING AND WRITING ABILITY OF GRADE 2 STUDENTS

ผู้วิจัย นางอาปีตะย์ คงสีเห่

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ดร.พรรณี ผุดเกตุ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ดร.ปรีดา เบ็ญคาร)

..... ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ฦ พัทลุง)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา รับรองวิทยานิพนธ์แล้ว

..... รักษาการแทน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนาศิริโชติ) อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยโดยใช้วิธีการอ่านแบบ SQ3R ร่วมกับเทคนิคผังความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
DEVELOPMENT OF THAI READING COMPREHENSION ABILITIES OF GRADE 6 STUDENTS BY USING SQ3R TOGETHER WITH MIND MAPPING TECHNIQUES

ผู้วิจัย นางสาวมาลี เต๊ะดาโอะ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ดร.พรรณี ผดุงเทศ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ดร.ปรีดา เบ็ญจคาร)

..... ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรัมย์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ฦ พัทลุง)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา รับรองวิทยานิพนธ์แล้ว

..... รักษาการแทน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนาศิริโชติ) อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

(1)

ชื่อวิทยานิพนธ์	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ผู้วิจัย	นางอาปีตะย์ คงสิเหร่ ปีการศึกษา 2562
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ดร.พรรณี ผุดเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.ปริดา เบ็ญคาร

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 29 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย 3) แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย และ 4) แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าการทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Thesis Title	Effects of Learning through CIPPA Model together with Games on Thai Word Spelling Reading and Writing Ability of Grade 2 Students
Researcher	Mrs. Abeedah Khongsirea Academic year: 2019
Degree	Master of Education Program in Curriculum and Instruction
Advisors	1. Dr. Pannee Phudket 2. Dr. Preeda Benkarn

Abstract

The purposes of this research were: 1) to compare Thai word spelling reading ability of grade 2 students before and after learning through CIPPA Model together with games, 2) to compare Thai word spelling writing ability of grade 2 students before and after learning through CIPPA Model together with games, and 3) to compare attitudes towards Thai Subject of grade 2 students before and after learning through CIPPA Model together with games. The research samples were 29 grade 2 students at Ban Pan Jor School in Satun Primary Educational Service Area during the 2nd semester. Multi-stage random sampling was applied to obtain the samples. Research tools included of 1) a word spelling reading and writing lesson plans using CIPPA Model together with games for grade 2 students, 2) a Thai word spelling reading achievement test, 3) a Thai word spelling writing achievement test, and 4) a questionnaire about the students' attitudes towards Thai Subject. Data analysis applied mean (\bar{x}), Standard Deviation (S.D.) and t-test.

Results showed that: 1) after learning through CIPPA Model together with games, Thai spelling reading ability of grade 2 students was higher than before at a statistic significant level of .01; 2) after learning through CIPPA Model together with games, Thai spelling writing ability of grade 2 students was higher than before at a statistic significant level of .01; and 3) after learning through CIPPA Model together with games, the students' attitude towards Thai Subject was higher than before at a statistic significant level of .01.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างดียิ่ง จาก ดร.พรรณี ผุดเกตุ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ดร.ปรีดา เบ็ญการ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง ขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพเก้า ณ พัทลุง ผู้ทรงคุณวุฒิจากมหาวิทยาลัยทักษิณ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณนางสุวรรณี ปาละวัล ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านควนสตอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพเก้า ณ พัทลุง อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ อาจารย์กมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ดร.รุจิราพรรณ คงช่วย อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ได้กรุณาตรวจสอบความเหมาะสม ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนา และปรับปรุงเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู โรงเรียนบ้านตันหยงโป ที่ให้ความอนุเคราะห์ และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการทดลองเครื่องมือวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านตันหยงโปทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู โรงเรียนบ้านป็นจอร์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ และอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านป็นจอร์ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน เจ้าหน้าที่งานบัณฑิตศึกษา และกัลยาณมิตรทุกท่านที่ไม่สามารถกล่าวนามในที่นี้ได้หมด ที่คอยช่วยเหลือมาตลอด ผู้วิจัยขอขอบคุณท่านเหล่านั้นไว้ ณ โอกาสนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่บิดา มารดา บุรพาจารย์ ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้กำลังใจ และสนับสนุนด้านการศึกษาแก่ผู้วิจัยเสมอมา

อาปีตะย์ คงสิเหร่

เมษายน 2563

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญภาพ	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
สมมติฐานการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	10
หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์	15
โมเดลชิปปา	18
เกม	21
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม	29
ความสามารถในการอ่าน	30
ความสามารถในการเขียน	44
เจตคติ	52
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	69

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	72
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	72
แบบแผนการวิจัย	73
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	73
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	74
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	87
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	88
 บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	 90
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	90
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	90
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	91
 บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	 94
สรุปผล	94
อภิปรายผล	95
ข้อเสนอแนะ	100
 บรรณานุกรม	 101
ภาคผนวก	107
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	108
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	110
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	114
ภาคผนวก ง การหาคุณภาพเครื่องมือ	131
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์	155
ประวัติผู้วิจัย	158

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการวิจัย	73
2 แสดงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่าน และเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม	74
3 แสดงเกมที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้ โมเดลชิปปาร่วมกับเกม	75
4 แสดงคำที่คัดเลือกเพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำ ภาษาไทยโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม	76
5 การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย	79
6 การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย	82
7 ตัวอย่างแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย	85
8 แสดงระยะเวลาที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้	88
9 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย (n = 29)	91
10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย (n = 29)	92
11 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 29)	93
12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรื่อง คำที่มี อักษรควบ ร	132
13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 2 เรื่อง คำที่มี อักษรควบ ล	133
14 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 เรื่อง คำที่มี อักษรควบ ว	134
15 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 4 เรื่อง คำที่มี อักษรควบไม่แท้	135
16 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 5 เรื่อง คำที่มี หน้า	136
17 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 6 เรื่อง คำที่มี ผ และ ส หน้า	137

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
18 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 7 เรื่อง คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	138
19 แสดงสรุปผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกม	139
20 แสดงการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียงโดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกม	141
21 แสดงการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบเขียนตามคำบอกโดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกม	142
22 แสดงการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	144
23 แสดงการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)	145
24 แสดงการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)	148
25 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)	149
26 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)	151
27 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)	153

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย	6
2 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียน สะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	78
3 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	81
4 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกด คำภาษาไทย	84
5 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	87



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบของประเทศ เพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลก ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษา เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาคและของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถและสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560: 1) สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างระบบการศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ เพื่อเป็นกลไกหลักของการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของทุนมนุษย์ และรองรับการศึกษา การเรียนรู้และความท้าทายที่เป็นพลวัตของโลกในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559: 15)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดนโยบายเพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาไปในทิศทางที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 และยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ โดยให้ความเห็นชอบนโยบายด้านที่ 2 คือ ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งจะต้องพัฒนาคุณภาพกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย การส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถอ่านออก เขียนได้ตามช่วงวัย ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560: 3-14) เนื่องจากการอ่านและการรู้หนังสือ (Reading and Literacy) เป็นทักษะที่สอดคล้องและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้และการพัฒนาชีวิตสู่ความสำเร็จ การอ่านอย่างคล่องแคล่ว และเข้าใจความหมาย จะนำมาซึ่งความรู้ และส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณ์ญาณ แยกแยะ และประยุกต์ใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต พร้อมทั้งสามารถถ่ายทอดสื่อสารให้ผู้อื่นทราบและเข้าใจได้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559: 2) ที่ทุกคนต้องเรียนรู้ ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัยและตลอดชีวิต คือ 3R x 7C โดย 3R ได้แก่ Reading (อ่านออก) (W)Riting (เขียนได้) และ (A)Rithmetics (คิดเลขเป็น) (วิจารณ์ พานิช, 2555: 19)

ถึงแม้ว่าในระยะเวลาที่ผ่านมามีสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดจุดเน้น และแนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานและสถานศึกษาทุกโรงนำจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนไปสู่การปฏิบัติ เพื่อช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น โดยนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ต้องสามารถอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558: 2) ทั้งยังได้ประกาศนโยบาย “ปี 2558 เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้” โดยกำหนดให้การอ่านออก เขียนได้ อ่านคล่อง เขียนคล่อง เป็นวาระแห่งชาติ โดยมีเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคนสามารถอ่านออก เขียนได้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขึ้นไปสามารถอ่านคล่อง เขียนคล่องทุกคน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559: 16) แต่จากรายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (National Test :NT) ด้านภาษา (Literacy) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ปีการศึกษา 2559-2561 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล, 2562: 1) พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 46.18, 49.45 และ 50.72 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ในปีดังกล่าวที่มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 51.00, 52.67 และ 53.18 ตามลำดับ สอดคล้องกับรายงานผลการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านและการเขียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2559-2561 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล, 2562: 33-35) พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 67.75, 73.84 และ 84.94 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่วางไว้ว่านักเรียนจะต้องมีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนระดับดีขึ้นไปร้อยละ 100 จากข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การนำจุดเน้นและแนวทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน รวมทั้งนโยบายด้านการอ่านและการเขียนของกระทรวงศึกษาธิการมาใช้ในทางปฏิบัติ เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนอ่านออก เขียนได้ อ่านคล่อง เขียนคล่องนั้นยังไม่ประสบผลสำเร็จดังที่ตั้งไว้ หากต้องการให้ผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติด้านภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มสูงขึ้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแก้ปัญหาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนของนักเรียนให้สามารถอ่านคล่อง เขียนคล่อง เพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

เนื่องจากการอ่านและการเขียนคำเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษาทุกภาษา ทั้งในการเรียนระดับพื้นฐานและในระดับสูง การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นในด้านการอ่าน การเขียน ได้ถูกต้อง มีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษา ครูผู้สอนในระดับพื้นฐานจึงจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องหลักและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย ส่งผลให้สามารถจัดกระบวนการเรียนการสอนได้อย่างมีลำดับขั้นตอน จากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยาก ทำให้นักเรียนเรียนรู้ไปตามลำดับอย่างต่อเนื่อง และไม่รู้สึว่าการเรียนภาษาเป็นเรื่องยาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 133) ดังนั้น เด็กประถมศึกษาตอนต้นควรเน้นการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะด้านการอ่านออกเสียง การสะกดคำ เพราะการอ่านหนังสือได้ดีคือเครื่องมือสำคัญที่สุดในการพัฒนาการเรียนรู้ของมนุษย์ (วิทยากร เชียงกูล, 2555: 1-9) หากนักเรียนมีปัญหาความบกพร่องทางการอ่านและการเขียน ครูจะต้องหาทางแก้ไขตามวิธีการที่เห็นว่าเหมาะสม โดยจะต้องหารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เทคนิค วิธีการ สื่อ อุปกรณ์ นวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหานี้ได้ ทั้งนี้เพราะตัวชี้วัดที่สำคัญของการจัดการศึกษาให้กับเด็กนักเรียนคือ การอ่านออก เขียนได้ และใช้ภาษาไทยเป็น (สำลี รักสุทธี, 2553: คำนำ) นอกจากนี้ เจตคติก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้เนื้อหาในวิชาภาษาไทย หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีก็ทำให้เกิดความอยากเรียนเนื้อหา ทำให้สามารถอ่านออก เขียนได้ ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2553: 84) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นท่าทีหรือความรู้สึก

ของนักเรียนที่เกี่ยวกับภาวะแห่งความพร้อมของจิตใจ มีผลต่อการตัดสินใจว่าจะยอมรับความรู้หรือประสบการณ์เข้าไปให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองหรือไม่ เจตคติสามารถสร้างขึ้นใหม่ ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงได้ ไม่ใช่การถ่ายทอดทางพันธุกรรม ในการเรียนการสอนนั้นครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติที่ดีให้กับนักเรียนด้วยเสมอ เพราะจะช่วยทำให้เด็กอยากจะเรียนและอยากจะรู้มากยิ่งขึ้น และ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2552: 3) ได้กล่าวว่า เจตคติที่นักเรียนควรมีต่อวิชาภาษาไทย คือความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้และเต็มใจรับการฝึกฝนจนสามารถใช้ภาษาได้ดี แต่ถ้านักเรียนไม่ชอบเรียนวิชานี้ ครูก็ต้องรับหาสาเหตุให้พบและจะต้องแก้ไขให้ตรงกับเหตุ หากเหตุนั้นมาจากวิธีสอนของครูก็ต้องหาทางปรับปรุงวิธีสอนเสียใหม่ พยายามจูงใจให้นักเรียนหันมาชอบภาษาไทยโดยใช้อุปกรณ์การสอน จัดกิจกรรมที่จะให้ทั้งประโยชน์และความเพลิดเพลิน รวมทั้งเปลี่ยนบรรยากาศของห้องเรียนก็จะทำให้นักเรียนกลับมามีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยได้ ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยแล้ว ก็ย่อมตั้งใจเรียนและเรียนได้ผลดี

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งจากการศึกษาโมเดลชิปปา พบว่า สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบด้วยแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ มีขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ (ทิตนา แชนณี, 2558: 282-284)

นอกจากนี้ วิธีการที่สามารถนำมาแก้ปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำที่ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกับการเรียนเนื้อหา เป็นลักษณะการเรียนปนเล่น คือ เทคนิคเกม ดังที่ สิริพัชร์ เจษฎาวีโรจน์ (2553: 193) ได้กล่าวว่า นักเรียนประถมต้นไม่ชอบอยู่นิ่งเฉย ต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น หากนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือกระทำด้วยการเล่นหรือการแข่งขัน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสอนภาษาไทย และวิภา ตันจุลพงษ์ (2555: 18) กล่าวว่า เกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและฝึกทักษะทางภาษาหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนรู้จักคิด ตัดสินใจ แสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เป็นการเรียนรู้ที่ทำหายความสามารถ นักเรียนเป็นผู้เล่นเกมเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องหาแนวทางพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการใช้นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาและคาดว่าจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมจะเป็นนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา

ร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนว่าแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร ตลอดจนเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาไทยก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน

สมมติฐานการวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานไว้ ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 159 โรงเรียน มีจำนวน 178 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 3,299 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 29 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.2.2 ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

2.2.3 เจตคติต่อวิชาภาษาไทย

3. เนื้อหา

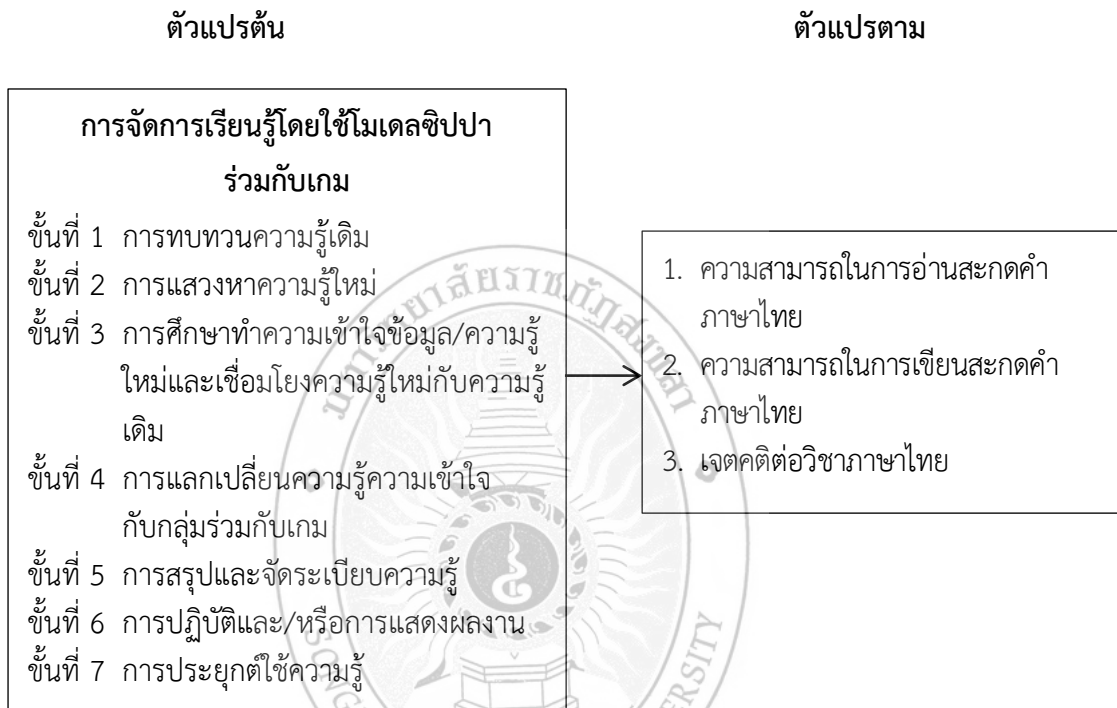
การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้คัดเลือกคำจากผลการทดสอบตามเครื่องมือวัดและประเมินผล “ความสามารถในการอ่านและเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2559-2561 ของสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ และคำยากในบทเรียน ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อ่านและเขียนผิดมากมาจัดกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้ที่ 10 ชื่อหน่วยคำควบกล้ำและอักษรนำ จำนวน 67 คำ เป็นคำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ และคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวมเวลาทั้งหมด 14 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. **คำยาก** หมายถึง คำควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากผลการทดสอบตามเครื่องมือวัดและประเมินผล “ความสามารถในการอ่านและเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2559-2561 ของสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งนักเรียนมักอ่านและเขียนสะกดคำผิด และคำยากในบทเรียน มาจัดแยกประเภทเป็นคำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำและคำที่มี อ นำ ย จำนวน 67 คำ

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของโมเดลชิปปามาผสมผสานกับเกม มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม หมายถึง การดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ หมายถึง การแสวงหาข้อมูล ความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ ด้วยการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำจากบัตรภาพ บัตรคำ หนังสือและใบความรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม หมายถึง การศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการจัดกิจกรรมตามที่กำหนดในใบงานให้นักเรียนได้อ่านและเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม หมายถึง การที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่น

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ หมายถึง การสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ ด้วยการนำคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำมาสรุปในรูปแบบแผนภาพเพื่อช่วยให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน หมายถึง การให้นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกันทั้งห้องและแสดงผลงานที่ได้สรุปในรูปแบบแผนภาพ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ของตนเองเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำไปใช้ในการทำใบงานต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

3. ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการอ่านออกเสียงคำภาษาไทย โดยนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่านได้ถูกต้อง ซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำโดยการอ่านออกเสียงคำ ครอบคลุมเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง คำควบกล้ำและอักษรนำ ได้แก่ คำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำและคำที่มี อ นำ ย จำนวน 20 ข้อ วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน มีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ อ่านถูก ได้ 1 คะแนน อ่านผิดได้ 0 คะแนน

4. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเขียนคำตามคำบอก โดยมีการเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด การันต์ ให้เป็นคำที่ถูกต้องและมีความหมาย ซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำโดยการเขียน

ตามคำบอก ครอบคลุมเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง คำควบกล้ำและอักษรนำ ได้แก่ คำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำและคำที่มี อ นำ ย จำนวน 20 ข้อ วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน มีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ เขียนถูกได้ 1 คะแนน เขียนผิดได้ 0 คะแนน

5. เจตคติต่อวิชาภาษาไทย หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาไทยเกี่ยวกับ ความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนวิชาภาษาไทยทั้งทางบวกและทางลบ ความชอบหรือไม่ชอบ และแนวโน้มการแสดงออกที่มีต่อวิชาภาษาไทยตามองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ และด้านพฤติกรรม ซึ่งวัดได้จากแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยนี้มีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อนักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ดังนี้

1. นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนวิชาอื่นหรือใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. ครู ศึกษานิเทศก์ ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม ที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียน และการสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย
3. ครู ศึกษานิเทศก์ สามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาไปใช้ร่วมกับสื่อ เทคนิคการสอน ทักษะการสอนอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการดำเนินการวิจัยตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 1.1 ความสำคัญของภาษาไทย
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.3 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบันจอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 2.1 คำอธิบายรายวิชา
 - 2.2 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
3. โมเดลซิปปา
 - 3.1 ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดของโมเดลซิปปา
 - 3.2 วัตถุประสงค์ของโมเดลซิปปา
 - 3.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ของโมเดลซิปปา
 - 3.4 ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา
4. เกม
 - 4.1 ความหมายของเกม
 - 4.2 วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 4.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 4.4 หลักการเลือกเกมประกอบการสอน
 - 4.5 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม
6. ความสามารถในการอ่าน
 - 6.1 ความหมายของการอ่าน
 - 6.2 ความสำคัญของการอ่าน
 - 6.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 6.4 ความหมายของการอ่านสะกดคำ
 - 6.5 ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ
 - 6.6 วิธีการอ่านสะกดคำ

- 6.7 หลักการสอนอ่านสะกดคำ
- 6.8 ข้อควรปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนอ่านสะกดคำ
- 6.9 การวัดผลและประเมินผลการอ่านสะกดคำ
- 7. ความสามารถในการเขียน
 - 7.1 ความหมายของการเขียน
 - 7.2 ความสำคัญของการเขียน
 - 7.3 จุดมุ่งหมายในการเขียน
 - 7.4 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 7.5 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 7.6 หลักการสอนเขียนสะกดคำ
 - 7.7 การวัดผลและประเมินผลการเขียนสะกดคำ
- 8. เจตคติ
 - 8.1 ความหมายของเจตคติ
 - 8.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ
 - 8.3 ประเภทของเจตคติ
 - 8.4 ลักษณะของเจตคติ
 - 8.5 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 8.6 การวัดเจตคติ
- 9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมเดลชิปปา
 - 9.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

หลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 1-46) ตามประเด็นดังนี้

1. ความสำคัญของภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นอกจากนี้ยังเป็น

สื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่า ควรแก่ การเรียน อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติตลอดไป

2. สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน เรื่องราว ในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมี ประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3. คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

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

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมาย ลากู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน

เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสบการณ์และพูดแนะนำหรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่น ปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดูและพูด

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำ ในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำ คล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดี วรรณกรรมที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

4. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง	การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ
2. อธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน	ที่ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มเติมจาก ป.1 ไม่น้อยกว่า 800 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> 1. คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ 2. คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา 3. คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ 4. คำที่มีอักษรนำ 5. คำที่มีตัวการันต์ 6. คำที่มี รร 7. คำที่มีพยัญชนะและสระที่ไม่ออกเสียง
3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น <ol style="list-style-type: none"> 1. นิทาน
4. ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากเรื่องที่อ่าน	<ol style="list-style-type: none"> 2. เรื่องเล่าสั้น ๆ 3. บทเพลงและบทร้อยกรองง่าย ๆ
5. แสดงความคิดเห็นและคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน	<ol style="list-style-type: none"> 4. เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น 5. ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน
6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอ และนำเสนอเรื่องที่อ่าน	การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย 2. หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
7. อ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ	การอ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ <ol style="list-style-type: none"> 1. การใช้สถานที่สาธารณะ 2. คำแนะนำการใช้เครื่องใช้ที่จำเป็นในบ้านและในโรงเรียน
8. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน เช่น <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น 2. ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน 3. ไม่ทำลายหนังสือ 4. ไม่ควรแย่งอ่านหรือชะโงกหน้าไปอ่านขณะที่ผู้อื่นกำลังอ่านอยู่

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด	การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย
2. เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์	การเขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์
3. เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ	การเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ
4. มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน เช่น <ol style="list-style-type: none"> 1. เขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า 2. ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะ 3. ใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่ และบุคคล 4. ไม่เขียนล้อเลียนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเสียหาย

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 การแจกถูกและการอ่านเป็นคำ มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตาม มาตรา การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ คำที่มีตัวการันต์ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ คำที่มีความหมายตรงข้ามกัน คำที่มี รร
3. เรียบเรียงคำเป็นประโยคได้ตรงตามเจตนาของการสื่อสาร	ความหมายของคำ การแต่งประโยค การเรียบเรียงประโยคเป็นข้อความสั้น ๆ
4. บอกลักษณะคำคล้องจอง	คำคล้องจอง
5. เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้ถูกต้องกับกาลเทศะ	ภาษาไทยมาตรฐาน ภาษาถิ่น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นสาระการเรียนรู้จำนวน 3 สาระ ได้แก่สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน และสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์

หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์ (โรงเรียนบ้านปันจอร์, 2562: 28-31) มีรายละเอียดคำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ดังนี้

1. คำอธิบายรายวิชา

	คำอธิบายรายวิชา	
รหัสวิชา ท 12101	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	เวลา 240 ชั่วโมง

ศึกษาการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ การอ่านคำที่มีรูปวรรณยุกต์ และไม่มีรูปวรรณยุกต์ การอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา การอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ การอ่านคำที่มีอักษรนำ การอ่านคำที่มีตัวสะกดและไม่ออกเสียง การอ่านจับใจความสำคัญจากนิทาน เรื่องเล่า บทร้อยกรอง เรื่องจากบทเรียน การอ่านคำแนะนำการใช้เครื่องใช้ที่จำเป็นในบ้านและในโรงเรียน การอ่านคำแนะนำในการใช้สถานที่สาธารณะ มีนิสัยรักการอ่านและมีมารยาทในการอ่าน

การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย การเขียนตามประสบการณ์และจินตนาการอย่างมีมารยาท

การฟังและปฏิบัติตามคำสั่งที่ซับซ้อน การจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ฟังและดู การพูดแสดงความคิดเห็น และความรู้สึกรักจากเรื่องที่ฟังและดู การพูดขอเรื่องในโอกาสต่าง ๆ การเล่าประสบการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีมารยาท

ศึกษาส่วนประกอบของคำ การสะกดคำ การแจกลูก มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา การผันอักษร 3 หมู่ คำที่มีตัวการันต์ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ คำที่มีความหมายตรงข้ามกัน คำที่มี รร ความหมายของคำ การแต่งประโยคและการเรียบเรียงประโยคเป็นข้อความ การใช้คำคล้องจอง ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น

บอกข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณกรรมร้อยแก้วและร้อยกรองสำหรับเด็ก แล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ฟังร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในห้องเรียน ห้องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองตามความสนใจ

โดยใช้กระบวนการคิด การฝึกทักษะทางภาษา การปฏิบัติจริง กระบวนการกลุ่ม

เพื่อให้เกิดความรู้และทักษะในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

รหัสตัวชีวิต

ท 1.1 ป. 2/1, ป. 2/2, ป. 2/3, ป. 2/4, ป. 2/5, ป. 2/6, ป. 2/7, ป. 2/8

ท 2.1 ป. 2/1, ป. 2/2, ป. 2/3, ป. 2/4

ท 3.1 ป. 2/1, ป. 2/2, ป. 2/3, ป. 2/4, ป. 2/5, ป. 2/6, ป. 2/7

ท 4.1 ป. 2/1, ป. 2/2, ป. 2/3, ป. 2/4, ป. 2/5

ท 5.1 ป. 2/1, ป. 2/2, ป. 2/3

รวมทั้งหมด 27 ตัวชีวิต

2. โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วย	จำนวนชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	อักษรไทยไขขาน	20
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	ประสมคำหนูทำได้	20
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3	ผันวรรณยุกต์สนุกสนาน	20
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4	ตัวสะกดจดจำไว้	20
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5	รร และการันต์สรรษา	20
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6	ความหมายของคำจดจำไว้	16
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7	คำคล้องจองต้องศึกษา	16
หน่วยการเรียนรู้ที่ 8	เรียนรู้เรื่องประโยค	16
หน่วยการเรียนรู้ที่ 9	ภาษาไทยภาษาถิ่น	14
หน่วยการเรียนรู้ที่ 10	คำควบล้ำและอักษรนำ	14
หน่วยการเรียนรู้ที่ 11	นิทานसानรัก	12
หน่วยการเรียนรู้ที่ 12	สามัคคีคือพลัง	12
หน่วยการเรียนรู้ที่ 13	รักแท้ของแม่	14
หน่วยการเรียนรู้ที่ 14	สีกวาพูดจาให้รู้คิด	14
หน่วยการเรียนรู้ที่ 15	ของขวัญวันเกิด	12
	รวม	240

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำในหน่วยที่ 10 ชื่อหน่วย คำควบล้ำและอักษรนำ ใช้เวลา 14 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รหัสวิชา ท 11201 เวลาเรียน 14 ชั่วโมง

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย/มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด (K P A)	สาระการเรียนรู้		เวลา เรียน	คะแนน
		แกนกลาง	ท้องถิ่น		
10	<p>คำควบกล้ำและอักษรนำ</p> <p>ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่าน สร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัย รักการอ่าน</p> <p>ป.2/1 (K)</p>	<p>การอ่านออกเสียง</p> <p>คำควบแท้ คำควบ ไม่แท้ และคำที่มี อักษรนำ</p>	<p>การอ่านออกเสียง</p> <p>คำควบแท้ คำควบ ไม่แท้ และคำที่มี อักษรนำ</p>	7	5
	<p>อ่านออกเสียงคำ</p> <p>คำคล้องจอง ข้อความ และ บทหรือกรอนง่าย ๆ ได้ถูกต้อง</p> <p>ป.2/2 (K P)</p> <p>อธิบายความหมายของ คำและข้อความที่อ่าน</p> <p>ป.2/3 (K P)</p> <p>ตั้งคำถามและตอบ คำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน</p> <p>ป.2/4 (K P)</p> <p>ระบุใจความสำคัญ และรายละเอียดจากเรื่อง ที่อ่าน</p> <p>ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดู อย่างมีวิจารณญาณ และพูด แสดงความรู้ ความคิดและ ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและ สร้างสรรค์</p> <p>ป.2/1 (K P)</p>	<p>การบอกความหมาย ของคำ ข้อความ</p> <p>ตอบคำถาม และ เล่าเรื่องที่อ่าน</p> <p>การอ่านจับใจความ จากสื่อต่าง ๆ</p> <p>การฟังและปฏิบัติ ตามคำแนะนำ คำสั่งที่ซับซ้อน</p>			

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย/มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด (K P A)	สาระการเรียนรู้		เวลา เรียน	คะแนน
		แกนกลาง	ท้องถิ่น		
	ป.2/7 (A) มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด	มารยาทในการฟัง มารยาทในการดู มารยาทในการพูด			
	ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของ ภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญา ทางภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ ของชาติ				
	ป.2/2 (K P) เขียนสะกดคำและ บอกความหมายของคำ	การเขียนสะกด คำควบแท้ คำควบ ไม่แท้ และคำที่มี อักษรนำ		7	5
		รวม		14	10

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำในหน่วยที่ 10 ชื่อหน่วย คำควบกล้ำและอักษรนำ โดยจะเน้นในมาตรฐาน ท 1.1 ป.2/1 ป.2/2 และมาตรฐาน ท 4.1 ป.2/2 รวมเวลา 14 ชั่วโมง

โมเดลชิปปา

โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้พัฒนาโมเดลชิปปา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ทิตนา แคมมณี อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีรายละเอียด ดังนี้

1. ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดของโมเดลชิปปา

ทิตนา แคมมณี (2543: 17 อ้างถึงใน ทิตนา แคมมณี, 2558: 282) กล่าวว่า โมเดลชิปปา เกิดจากแนวคิดที่สำคัญ 5 แนวคิด ได้แก่

- 1) แนวคิดการสร้างความรู้
- 2) แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้

4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ

5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้

ทิตานา แชมมณี (2543: 17-20 อ้างถึงใน ทิตานา แชมมณี, 2558: 282) กล่าวว่า แนวคิดต่าง ๆ ทั้ง 5 แนวคิดของโมเดลชิปปาสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction of Knowledge) พึ่งการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (Process Skills) ต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากนักเรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการรับรู้ และเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้นักเรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีการเคลื่อนไหวทางกาย (Physical Participation) อย่างเหมาะสม กิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้น จะมีความหมายลึกซึ้งและอยู่คงทนมากขึ้น หากนักเรียนมีโอกาสนำความรู้ที่นำไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย จนเกิดแบบแผน “CIPPA” ขึ้น ซึ่งครูสามารถนำแนวคิดทั้ง 5 ดังกล่าวไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มีคุณภาพได้

สรุปได้ว่า โมเดลชิปปาเกิดจากแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ ครูสามารถนำหลัก CIPPA ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยการให้นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (C = Construction of Knowledge) มีการปฏิสัมพันธ์ (I = Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม โดยใช้ทักษะกระบวนการ (P = Process Skills) ต่าง ๆ ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวทางกายอย่างเหมาะสม (P = Physical Participation) และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (A = Application)

2. วัตถุประสงค์ของโมเดลชิปปา

ทิตานา แชมมณี (2558: 282) กล่าวว่า โมเดลชิปปามุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นต้น

สรุปได้ว่า โมเดลชิปปามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ของโมเดลชิปปา

ทิตานา แชมมณี (2558: 283-284) กล่าวว่า ชิปปา (CIPPA) เป็นหลักการซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนตามหลักชิปปานี้ สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ โดยรูปแบบที่นำไปทดลองใช้แล้วได้ผลดี ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นนี้เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูล หรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้หรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนไปแสวงหาก็กได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ นักเรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิด และกระบวนการกลุ่มในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัย การเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็น เครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความ เข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กัน

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบเพื่อช่วยให้นักเรียนจดจำสิ่งที่ เรียนรู้ได้ง่าย

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน หากข้อความรู้ที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วย ให้นักเรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำ ความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

หลังจากการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงานจากการประยุกต์อีกครั้งก็ได้ หรืออาจไม่มีการนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมารวมแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้ เช่นกัน

ขั้นตอนขั้นที่ 1-6 เป็นกระบวนการของการสร้างความรู้ (Construction of knowledge) ซึ่งครูสามารถจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน (Interaction) และฝึกฝน ทักษะกระบวนการต่าง ๆ (Process Learning) อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขั้นตอนแต่ละขั้นตอนช่วยให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมหลากหลาย ได้มีการเคลื่อนไหวทางกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคม อย่างเหมาะสม อันจะช่วยให้นักเรียนตื่นตัว (Active) สามารถรับรู้และเรียนรู้ได้อย่างดี จึงกล่าวได้ว่า ขั้นตอนทั้ง 6 มีคุณสมบัติตามหลักการ CIPP ส่วนขั้นตอนที่ 7 เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้นักเรียนนำความรู้ ไปใช้ จึงทำให้รูปแบบนี้มีคุณสมบัติครบตามหลัก CIPPA

สรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ของโมเดลซิปปามี 7 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ชั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ชั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ชั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ชั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ชั้นที่ 6 การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน และ ชั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้ขั้นตอน 7 ขั้นตอนของโมเดลซิปปา และนำเกมมาร่วมด้วยในชั้นที่ 4 คือ การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม

4. ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา

ทิตานา แชมมณี (2558: 284) กล่าวว่า ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา คือ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย

สรุปได้ว่า ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา คือ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน ช่วยพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร เกิดความใฝ่รู้

เกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ความหมายของเกม

นักวิชาการได้ให้ความหมายของเกมไว้ ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2552: 129) ได้อธิบายว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีนักเรียนเล่นคนเดียวหรือหลายคน แข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 142) ได้ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกา กำหนด เช่น กีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ และการแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร

ทิตานา แชมมณี (2558: 366) ได้กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา คือ เกมที่มีวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน หรือกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์ กฎเกณฑ์และกติกาที่กำหนดอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีประสบการณ์ตรง

2. วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน

นักวิชาการได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมไว้ ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2552: 130) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน

ดังนี้

- 1) เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา
- 2) เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจ
- 3) ส่งเสริมให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ คิดรวบยอด
- 4) ฝึกความจำของนักเรียน และการนำไปประยุกต์ใช้
- 5) ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าหาญ กล้าคิด พุด และแสดงออกอย่างถูกต้อง รวดเร็ว
- 6) ฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

ณรงค์ กาญจนะ (2553: 64) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

- 1) เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา
- 2) เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจ
- 3) ฝึกให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย
- 4) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางการด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย
- 5) เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายอารมณ์เครียด
- 6) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์
- 7) เพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน
- 8) เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับ
- 9) บทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

ทิตนา แคมมณี (2558: 365) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอนว่า ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอนคือ เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา รู้จักคิดและตัดสินใจ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความคิดรวบยอด ความจำ ความกล้าหาญมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทางการด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้รับความสนใจของนักเรียน และเกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

3. ประเภทของเกมประกอบการสอน

นักวิชาการได้แบ่งประเภทของเกมที่ใช้ประกอบการสอนไว้ มีรายละเอียด ดังนี้

Cruikshank (1977: 74-80 อ้างถึงใน อรุณข ลิ้มศิริ, 2551: 131) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ชนิด คือ

1) เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ส่วนมากเป็นเรื่องกฎหรือกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นใน

แต่ละเกมนั้น เกมพวกนี้มิได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลย นอกจากเพื่อสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้น ดังนั้น เกมชนิดนี้จึงเล่นได้ทุกสถานที่ เช่น หมากรุก ฟุตบอล ปิงปอง เป็นต้น

2) เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน หรือในด้านการศึกษา เกมลักษณะนี้ยังจำแนกออกเป็น 2 ชนิด คือ

2.1) เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นโดยการกำหนดลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริง เช่น เกมบทบาทสมมติ

2.2) เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่ใช้ฝึกทักษะเสริมความเข้าใจในบทเรียนให้นักเรียน โดยมีจัดในรูปการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมต่อบัตรคำ เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ เป็นต้น

ชัยพร รูปน้อย (2540: 37 อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์, 2552: 129) กล่าวว่า เกมมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งแบ่งได้ ดังนี้

- 1) เกมทั่วไป (General Games) หมายถึง เกมทั่วไปที่เล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นจำนวนมาก
- 2) เกมแบบผลัด (Relay Games) แข่งขันระหว่างกลุ่ม มีอุปกรณ์ช่วย
- 3) เกมทดสอบ (Test Games) เกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตร ใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียน ประกอบบทเรียนหรือสรุปบทเรียนก็ได้

4) เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาท (Sense Games) ทำให้เกิดความว่องไว ปฏิบัติการโต้ตอบที่รวดเร็ว ผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

5) เกมเล่นเป็นทีม (Team Games) แบ่งเป็น 2 ทีม หรือมากกว่าก็ได้

6) เกมเงียบ (Quiet Games) ใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่ ห้ามใช้เสียง

7) เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games)

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2553: 92) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะต่าง ๆ

ดังนี้

1) เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดให้เล่นได้ ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะสั้น ๆ เป็นการเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดทักษะ ความชำนาญ และคล่องตัว

2) เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหว แสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดงโดยการกำหนดบทบาทสมมติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้เล่นแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3) เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษา สมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน เกมประเภทซึ่งที่หมายไว้แล้ว

3.1) เกมประเภทซึ่งที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความคล่องตัว ไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธี เพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ได้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียน

3.2) เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีก ไม่ให้ถูกจับต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกาย ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

4) เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของนักเรียน ซึ่งจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

5) เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่นทุก ๆ คนพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

6) เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่น ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เป็นต้น

7) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้นไปเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้น และเหมาะสำหรับวัยเด็ก แต่ยังคงอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกันกับที่กีฬาใหญ่ใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

8) เกมสันทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่าง ๆ

9) เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่น มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ของนักเรียน

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2554: 211) แบ่งเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ หลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่นหรือรูปแบบการเล่น เช่น

1) เกมฝึกประสาท เป็นเกมที่ฝึกผู้เรียนให้เกิดปฏิภาณไหวพริบ เป็นการทดลองประสาทสร้างความสนุกสนานครื้นเครง ผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับนักเรียน

2) เกมที่เสริมสร้างสมรรถภาพร่างกาย เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ออกกำลังกายสร้างความแข็งแรง มีทักษะในการเคลื่อนไหวและทักษะกีฬาชนิดต่าง ๆ

3) เกมที่แสดงท่าทาง เป็นการส่งเสริมความสามารถของนักเรียนให้แสดงออก ฝึกการจดจำสังเกตในแต่ละกิจกรรม

4) เกมที่เล่นเป็นทีม มีการแบ่งกลุ่มแข่งขันกันเล่นเป็นทีม เป็นการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

5) เกมทดสอบความรู้ เป็นการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียน ในความรู้ที่ได้เรียนไปแล้ว

วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2555: 14-16) ได้กล่าวว่า เกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนสามารถแบ่งได้เป็น 8 ประเภท ดังนี้

1) เกมฝึกกระทำ (Manipulative Games) คือ การที่ได้ให้นำเครื่องเล่นต่าง ๆ หรือนำสิ่งต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์หรือกติกา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา เช่น การเย็บบัตรภาพ ร้อยลูกปัด ตัดเรียงตุ้ม การปั้นดินน้ำมัน การวาดภาพ การปะติดภาพ เป็นต้น

2) เกมการศึกษา (Didactic Games) เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นในสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจะต่างจากการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตา เครื่องเล่นสนาม หรือเกมทางพลศึกษา ตรงที่ว่าแต่ละชุดของเกมการศึกษาจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ สามารถวางเล่นบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ได้ด้วยตนเอง

เกมการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนภาษาด้านทักษะการอ่านนั้น จะครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมแต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้ จุดประสงค์ที่ผู้เรียนควรได้รับมีดังนี้

- 2.1) สามารถจำแนกด้วยสายตา
- 2.2) สามารถจำแนกเสียง
- 2.3) สามารถจัดหมวดหมู่
- 2.4) สามารถคิด
- 2.5) สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์

นอกจากนี้ ผลพลอยได้ของการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา คือ การฝึกความมีระเบียบ ฝึกประสาทสัมผัส ฝึกการเล่นและเรียนรู้ร่วมกัน การปรับตัว ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านอารมณ์และสังคมไปด้วย

3) เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเรียกอีกอย่างว่า เกมพลศึกษา เป็นเกมที่ต้องใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางร่างกายในการเล่น ซึ่งรวมถึงการฝึกกายบริหารประจำวันง่าย ๆ เช่น เกมผู้นำ ผู้ตาม เกมไล่จับ เป็นต้น

4) เกมทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนทักษะทางภาษา อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูด โดยอาจมีการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบ เช่น ภาพ บัตรคำของจริง เป็นเกมที่ใช้พัฒนาการคิด การฝึกทำงานกลุ่มและทักษะทางภาษาอย่างรอบด้าน เช่น เกมเกี่ยวกับการอ่าน ฟัง พูด และเขียน เป็นต้น

5) เกมทายบัตร (Card Games) เป็นเกมที่ช่วยฝึกให้เด็กจำแนกความเหมือนความต่าง ฝึกการจำและเสริมทักษะอื่น ๆ เช่น เกมจับคู่ รวมกลุ่ม เป็นต้น

6) เกมพิเศษ (Special Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราวเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ เป็นต้น

7) เกมฝึกหัดเป็นเกมช่วยเน้นความเข้าใจให้มากยิ่งขึ้น การจัดเกมประเภทฝึกหัดนี้ควรเริ่มเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่ซับซ้อน เริ่มจากง่ายไปหายาก จากรูปธรรมไปหานามธรรม โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า เช่น เกมฝึกหัดการบวก เกมฝึกหัดเรื่องมาตราตัวสะกด

8) เกมการละเล่นพื้นบ้าน บางชนิดมีลักษณะการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน เช่น การเล่นเกมของ จ้ำจี้ งูกินหาง ตบแผละ เป็นต้น ส่วนการละเล่นของเด็กไทยที่มีลักษณะเป็นการแข่งขัน มีการตัดสิน มีกฎเกณฑ์ กติกา เช่น อีตัก เตย เป็นต้น

สรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งได้หลายประเภท อาจแบ่งตามลักษณะการเล่น การใช้อุปกรณ์ วิธีการ รูปแบบการเล่น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกเกมประเภททักษะทางภาษาที่มีผู้สร้างไว้แล้ว นำมาประยุกต์รูปแบบ วิธีการเล่น เนื้อหา จุดประสงค์ ลำดับขั้นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อุปกรณ์ที่ใช้และสถานที่จัดกิจกรรมให้เข้ากับนักเรียนและบริบทของโรงเรียน

4. หลักในการเลือกเล่นเกมประกอบการสอน

นักวิชาการได้อธิบายถึงหลักในการเลือกเล่นเกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2550: 150) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการเลือกเกมสำหรับใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้

1) จุดประสงค์ในการเล่น เกม ครูควรคำนึงถึงว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือมีประสบการณ์ด้านใด เช่น ด้านความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะ เป็นต้น

2) ระดับของผู้เล่นเกม ครูควรพิจารณาถึงเกมที่น่ามาใช้จัดกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสภาพร่างกาย ด้านความสามารถ ระดับอายุ และความสนใจ เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3) สถานที่ ครูจำเป็นต้องจัดสถานที่ให้มีความเหมาะสมกับจำนวนของนักเรียน เช่น จำนวนเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เล่นครบทุกคนหรือมีส่วนร่วมในการเข้าร่วมกิจกรรม

4) จำนวนผู้เล่น ครูให้นักเรียนได้เล่นเกมครบทุกคน

5) อุปกรณ์สำหรับประกอบเกม ครูเตรียมหาอุปกรณ์ที่จัดทำขึ้นมาเองหรือหาซื้อง่าย สะดวก และมีความปลอดภัยแก่นักเรียนทุกคน

6) กฎกติกา ครูตั้งกฎกติกาหรือแนวปฏิบัติให้นักเรียนได้ปฏิบัติตาม เช่น ขั้นตอนการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ คำชี้แจงการเล่นในแต่ละเกมให้ชัดเจน เป็นต้น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552: 30) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกเกมประกอบการสอนว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น กำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับนักเรียนในระดับชั้นใด วิทยุใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมมาใช้ ดังนั้น จึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่ามีความต้องการอะไรบ้าง และยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่ต้องการจะฝึกฝนเพิ่มเติมอีกบ้างนอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เช่น เกมนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่ หรือควรดัดแปลงในลักษณะใด

วิภา ตันจุลพงษ์ (2555: 22) กล่าวว่า การคัดเลือกเกมต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1) วุฒิภาวะและอายุของผู้เรียน

2) ความสนใจ ความพอใจ ความต้องการและความสามารถของผู้เรียน

3) ความยุติธรรมในการให้คะแนน

4) ความมุ่งหมายของการเล่นเกม

5) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น

6) รู้จักปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการ

ศยามน อินสะอาด (2557: 34) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้เพื่อการเรียนการสอนควรพิจารณา ดังนี้

1) ควรเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย เนื้อหารายวิชา และระดับชั้นหรือวัยของผู้เรียน

2) หากเป็นผู้เรียนในระดับอนุบาลถึงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เลือกใช้เวลาสั้น ๆ เหมาะแก่ความสนใจของเด็ก

3) ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น

4) เกมจะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียน อ่าน เขียน ด้วยความสนุกสนานและสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ

5) เกมจะต้องครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมแต่ละชุดอาจจะให้ผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายอย่างหนึ่งอย่างใด หรือบรรลุเป้าหมายหลายอย่างในคราวเดียวกัน

6) การเล่นเกมช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาที่ง่าย ๆ สามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ได้ดี

สรุปได้ว่า หลักในการเลือกเกมประกอบการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการสอน วัยของนักเรียน ความต้องการของนักเรียน เนื้อหาสาระที่เรียน จุดประสงค์ของบทเรียน เวลา ความปลอดภัย และสถานที่ที่จะนำการเล่นมาใช้ประกอบการสอน

5. ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน

นักวิชาการได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

อรนุช ลิมตศิริ (2551: 133) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ณรงค์ กาญจนนะ (2553: 69) สรุปประโยชน์ของเกมประกอบการสอนได้ดังนี้

1) ได้รับความสนใจให้นักเรียนอยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักเรียน

2) ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด

3) ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมนั้น ๆ

4) เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเองเคารพกติกาของการเล่น

5) ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียน จึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลิน ติดตามบทเรียนจนจบ

6) ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านทางประสบการณ์ทางตรงที่ได้รับ ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจะช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน

7) ชี้ให้เห็นพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์และปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นไปในทางที่ต้องการ

8) ช่วยฝึกคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่ นักเรียน เช่น ฝึกความอดทน ความสามัคคี ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

9) ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

10) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญา

11) ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกตและจดจำ

สுகนต์ สินธพานนท์ และคณะ (2554: 213) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1) ช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาเบื่อหน่ายการเรียนหันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

2) ช่วยให้นักเรียนรู้จักการควบคุมตนเอง เปลี่ยนจากผู้รับหรือผู้ตามมาเป็นผู้มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง

3) ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ มีการปรึกษาหารือ

4) ช่วยให้นักเรียนวิจฉัยและแก้ไขข้อผิดพลาดที่ผิด ๆ ของผู้เรียนบางคนให้มีน้ำใจนักกีฬา มีมารยาทและความยุติธรรม

5) เกมสามารถใช้ในการบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้หลายวิชา เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

ศยามล อินสะอาด (2557: 43) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1) ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ลองผิดลองถูกและลองตัดสินใจ สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง

2) ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม

3) สามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี

Lee (1995: 35 อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559: 437-438) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1) เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้นและนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้

2) เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และมีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารร่วมกัน

3) เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและแก้ปัญหา

4) เกมให้ผลหรือข้อมูลจากการแข่งขัน ย้อนกลับทันที

5) เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยที่นักเรียนมีโอกาสมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวลกลัวการกาเครื่องหมายผิด หรือตรวจแก้ด้วยหมึกแดงของครู

6) เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม

- 7) เกมใช้เล่นพักผ่อนหลังการสอนแล้ว
- 8) เกมจะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น
- 9) เกมทำให้ได้ฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนมีหลายประการ ได้แก่ ช่วยฝึกทักษะการคิด ระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ทักษะทางภาษา สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน เกิดความรู้สึกที่ดี สนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามธรรมชาติ ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ร่วมมือช่วยเหลือกัน ทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทน การเรียนรู้มีความหมายมากยิ่งขึ้น กระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวกับโมเดลซิปปา เทคนิคการใช้เกม แล้วนำมาผสมผสานกัน ประยุกต์ใช้ในการศึกษาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม หมายถึง การดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการพูดคุยนทนาเล่านิทาน ร้องเพลง และเล่นปริศนาคำทายที่เกี่ยวข้องกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ หมายถึง การแสวงหาข้อมูล ความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ ด้วยการอ่านและเขียนสะกดคำคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำจากบัตรภาพ บัตรคำ หนังสือ คอมพิวเตอร์

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม หมายถึง การศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้อ่านและเขียนสะกดคำคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม หมายถึง การที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำของตนเองรวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหาคำตอบ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ หมายถึง การสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ ด้วยการนำคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำมาสรุปในรูปแบบแผนภาพเพื่อช่วยให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน หมายถึง การที่นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานที่ได้สรุปในรูปแบบแผนภาพ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ของตนเองเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยตอกย้ำหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง การส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ ความเข้าใจของตนเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำไปใช้ในการทำใบงาน แบบฝึก บัตรคำ สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหา และความจำในเรื่องนั้น ๆ

ความสามารถในการอ่าน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ความหมายของการอ่าน

นักวิชาการได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

การุณันท์ รัตนแสนวงษ์ (2550: 27) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน คือ การเข้าใจหนังสือด้วยการสังเกต พิจารณาและถ่ายทอดความรู้ความคิดของผู้เขียนไปยังผู้อ่าน

เครือรัตน์ เรืองแก้ว (2553: 28) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน คือ กระบวนการ ค้นคว้าหาความหมายและความรู้จากหนังสือหรือข้อความ ทำให้ผู้อ่านสามารถเก็บเนื้อหาสาระ และ ความคิดจากข้อความที่อ่านได้

ปานจิตต์ โกญจนาวรรณ และชนิกานต์ มาฆะศิริานนท์ (2542: 27 อ้างถึงใน ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน, 2556: 3) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านคือการบริโภคคำที่ถูกเขียนออกมา เป็นตัวหนังสือหรือสัญลักษณ์ โดยมีกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ที่เริ่มมาจากแสงที่ถูกสะท้อนมาจาก ตัวหนังสือ ผ่านเลนส์นัยน์ตาและประสาทตา เข้าสู่เซลล์สมองไปเป็นความคิด (Idea) ความรับรู้ (Perception) และความจำทั้งระยะสั้นและระยะยาว (Memory)

ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 1405) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน หมายถึง ว่าตามหนังสือ ถ้าออกเสียงด้วย เรียกว่า อ่านออกเสียง ถ้าไม่ออกเสียง เรียกว่า อ่านในใจ สังเกตหรือ พิจารณาดูเพื่อให้เข้าใจ

บันลือ พุกกะวัน (2557: 6) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้พอสังเขป ดังนี้

1) การอ่านที่ใช้การผสมเสียงของตัวอักษรหรือสะกดตัวผสมคำซึ่งระยะหนึ่งเราใช้กันมาก เรียกว่า อ่านออก เพื่อมุ่งให้อ่านหนังสือได้ถูกต้องแตกฉาน ขยายประสบการณ์ในการอ่านคำโดยตรง

2) การอ่านที่ใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำ เป็นประโยค ทำให้เกิดความเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่าน ซึ่งผู้ฟังฟังแล้วรู้เรื่อง เรียกว่า อ่านได้

3) การอ่านที่เหนือกว่า (ข้อ 2 อ่านได้) สามารถใช้เทคนิคการจำรูปคำ เข้าใจรูปประโยค แล้วสรุปเรื่องราว เข้าใจเรื่องราวที่ผู้เขียนสื่อความคิดมายังผู้อ่าน คืออ่านแล้วสามารถประเมินผลของ สิ่งที่อ่านได้ เรียกว่า อ่านเป็น

4) การอ่านเป็น เป็นการพัฒนาความคิด โดยผู้อ่านใช้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน นับตั้งแต่ การสังเกต การจำรูปคำ การใช้ประสบการณ์เดิมมาแปลความ ตีความ หรือถอดความให้เกิดความเข้าใจ เรื่องราวที่อ่านได้ดี ตลอดจนนำสิ่งที่อ่านมาใช้ประโยชน์ เป็นแนวคิด แนวปฏิบัติได้ดี

เจรจา บัญชรธรรณโณ และคณะ (2558: 74) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านหมายถึง กระบวนการทางภาษาที่เกิดจากการรับรู้สารของผู้อ่านด้วยดวงตา ผ่านสื่อที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของผู้เขียน จากนั้นจึงแปลความหรือตีความ ผ่านการคิด ประสบการณ์ และความเชื่อเดิมที่มี ทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ

กล่าวโดยสรุป การอ่านหมายถึง กระบวนการทางสมองที่ใช้ในการแปลความหมายของคำ ข้อความ เรื่องราว สัญลักษณ์ โดยใช้สายตาสัมผัส เพื่อสื่อความหมาย ความคิดระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านสามารถเก็บเนื้อหาสาระ และความคิดจากข้อความที่อ่านได้เพื่อนำไปใช้ในการเรียนและการสื่อสารในชีวิตประจำวันและใช้ประโยชน์อื่น ๆ ได้

2. ความสำคัญของการอ่าน

นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์ (2551: 87) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นทักษะการรับสารที่มีส่วนในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและมีความสำคัญ ดังนี้

1) การอ่านช่วยเสริมสร้างองค์ความรู้ เพิ่มพูนความรู้ที่มีอยู่ในมุมมองที่แตกต่างไปจากความรู้หรือความคิดเดิม ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้อ่าน ทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้นเป็นผู้รู้เท่าทัน สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาพัฒนาตนเอง เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและประกอบสัมมาชีพให้เป็นไปในแนวทางที่ดีงาม

2) การอ่านช่วยพัฒนาคุณค่าทางอารมณ์ ส่งเสริมให้ได้รับความสุขหรือความบันเทิง อันจะส่งผลดีต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต และเป็นผลต่อการพัฒนาในด้านต่าง ๆ

3) การอ่านช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เพราะผลจากการอ่านจะทำให้ได้รับความรู้หรือเกิดแนวคิด เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานด้านใดด้านหนึ่ง

สุดาพร ไชยะ (2552: 104) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า ทักษะการอ่านนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งที่ต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ผู้ที่มีการฝึกการอ่านอย่างถูกต้องและเป็นอย่างดีย่อมจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการอ่าน ย่อมเป็นการสร้างค่านิยมที่ดี อันเป็นเจตคติที่ดี อันเป็นพื้นฐานต่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ต่อไป

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2555: 260) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน เพราะเราต้องแสวงหาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร การเคลื่อนไหวทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การอ่านส่งเสริมให้ผู้อ่านมีพัฒนาการในด้านความรู้และความคิด มองโลกที่กว้างไกล เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมผ่านสื่อการสอน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะช่วยให้สามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง มีความเฉลียวฉลาด สามารถประกอบอาชีพและเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติได้

สมพร แผงพิพัฒน์ (2555: 121-122) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกิจกรรมสำคัญประจำวันสำหรับมนุษย์ เพราะต้องอ่านข้อความหรือหนังสือต่าง ๆ อยู่เสมอทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ ส่วนจะอ่านได้มากหรือน้อยและสามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากหรือน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพทางการศึกษา อาชีพ โอกาส เพศและวัยของแต่ละบุคคล ซึ่งมีความแตกต่างกันในหลายประการ ทั้งความสนใจ ความตั้งใจ ความมุมานะ และความสามารถในการรับรู้

สำหรับนักศึกษาหรือเยาวชนในวัยเรียนแล้ว การอ่านนับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะเป็นกิจกรรมที่จำเป็นต้องทำอย่างสม่ำเสมอและทำมากกว่าบุคคลอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะความสามารถในการอ่านจะดีหรือไม่ดี อ่านช้าหรือเร็ว ย่อมมีผลกระทบโดยตรงต่อประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียน นักศึกษา และเยาวชนในวัยเรียน ดังนั้น นักศึกษาและนักเรียนจึงควรหมั่นฝึกฝนตนเองให้มีนิสัยรักการอ่าน และเป็นนักอ่านที่มีคุณภาพ ซึ่งจะทำให้เป็นคนที่มีคุณภาพของสังคมด้วย

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2555: 48) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญมากต่อชีวิตของเรา เพราะช่วยให้เราเลือกเรียนรู้ และค้นคว้าได้โดยไม่จำกัดรูปแบบและขอบเขต จึงอาจสรุปความสำคัญของการอ่านได้ดังนี้

1) การอ่านช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความคิดและประสบการณ์ ทำให้มีความเจริญงอกงาม ทั้งสติปัญญา อารมณ์ และมีส่วนพัฒนาจิตใจได้เป็นอย่างดี

2) การอ่านมากช่วยส่งเสริมให้เกิดวิจรรณญาณในการรับสาร

3) การอ่านช่วยให้สามารถติดตามความเคลื่อนไหว และความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของสังคมโลกได้

4) การอ่านช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้ได้รับความเพลิดเพลิน และช่วยให้รู้สึกเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว เพราะการอ่านหนังสือ คือ กิจกรรมคลายความเหงาที่ดีวิธีหนึ่ง

5) การอ่านช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ เพราะผู้ที่อ่านมากย่อมมีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น

6) และรู้จักฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้เป็นผู้มีเสน่ห์ ที่คนรอบข้างอยากอยู่ใกล้

สรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะนักเรียนแล้ว การอ่านนับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะเป็นกิจกรรมที่จำเป็นต้องทำอย่างสม่ำเสมอและทำมากกว่าบุคคลอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะความสามารถในการอ่านจะดีหรือไม่ดี ย่อมมีผลกระทบโดยตรงต่อประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียน นอกจากนี้การอ่านยังช่วยพัฒนาคุณค่าทางอารมณ์ ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นการสร้างค่านิยมที่ดี ช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากสิ่งที่อ่านไปปรับปรุงและพัฒนาอาชีพ เป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ทุกคนดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข และยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยไปสู่คนรุ่นหลังอีกด้วย

3. จุดมุ่งหมายของการอ่าน

นักวิชาการได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

การุณันท์ รัตนแสนวงษ์ (2550: 27-28) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ของการอ่านไว้หลายประการ ดังนี้

1) อ่านเพื่อความรู้ มนุษย์ใช้การอ่านเพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ความรู้ที่ได้จากการอ่าน เช่น ความรู้ทั่วไป ความรู้เฉพาะด้าน ข้อมูลทางวิชาการ

2) อ่านเพื่อรับข่าวสารข้อเท็จจริง การอ่านที่ตอบสนองจุดมุ่งหมายนี้ เช่น การอ่านประกาศ การอ่านหนังสือพิมพ์

3) อ่านเพื่อศึกษาค้นคว้า เป็นการอ่านเพื่อเพิ่มพูนสติปัญญาและความรู้ เช่น การอ่านตำรา บทความทางวิชาการ วิทยานิพนธ์

4) อ่านเพื่อความก้าวหน้าในอาชีพ เป็นการหาความรู้ที่จำเป็นเพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5) อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการอ่านเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น การ์ตูน หนังสือตลก

วรรณิ โสมประยูร (2553: 134-135) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

- 1) การอ่านเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความ อ่านสารคดี
- 2) การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
- 3) การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือখনหัวประเภทต่าง ๆ
- 4) การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์
- 5) การอ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
- 6) การอ่านเพื่อหาประเด็นว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง ส่วนใดเป็นของจริง เช่น การอ่าน

โฆษณาต่าง ๆ

- 7) การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
- 8) การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องไฟฟ้า
- 9) การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีน้ำเสียงเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหมือนกับพูด

เช่น อ่านบทละครต่าง ๆ

สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2553: 126) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

- 1) อ่านเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา สารคดี บทความต่าง ๆ
- 2) อ่านเพื่อหารายละเอียด เช่น อ่านสารคดี ประวัติศาสตร์
- 3) อ่านเพื่อความบันเทิง ความเพลิดเพลิน เช่น อ่านนวนิยาย การ์ตูน วรรณคดี
- 4) อ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 5) อ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์
- 6) อ่านเพื่อหาข้อเท็จจริง
- 7) อ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

สมพร แผงพิพัฒน์ (2555: 124) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

- 1) การอ่านเพื่อความรู้
- 2) การอ่านเพื่อความบันเทิง
- 3) การอ่านเพื่อความคิดแปลกใหม่
- 4) การอ่านเพื่อปรับปรุงบุคลิกภาพ
- 5) การอ่านเพื่อพัฒนาอาชีพ

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่านมีหลายประการ เบื้องต้นคือมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สามารถออกเสียงได้ถูกต้อง ผู้ฟังสามารถรับรู้และเข้าใจได้ ไปจนถึงจุดมุ่งหมายในระดับสูงคือ เพื่อศึกษาค้นคว้า หาความรู้เพิ่มเติม หารายละเอียด ข้อเท็จจริง จับใจความสำคัญของเรื่อง วิเคราะห์ วิวิจารณ์เพื่อความบันเทิง ความก้าวหน้าในอาชีพ ปรับปรุงบุคลิกภาพ และเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

4. ความหมายของการอ่านสะกดคำ

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 135) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หมายถึง การอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน

อัจฉรา ชิวพันธ์ และคณะ (2547: 28) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หมายถึง การแยก ส่วนประกอบของคำว่ามีพยัญชนะต้นอะไร สระอะไร รูปวรรณยุกต์ใด หรือตัวสะกดใด

สุระ ดามาพงษ์ และคณะ (2559: 28) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หมายถึง วิธีอ่านโดยแยกออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดจากนั้นจึงอ่านเป็นคำ

กระทรวงศึกษาธิการ (2559: 10) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า การอ่านแบบสะกดคำเป็นการอ่านโดยสะกดคำ หรือออกเสียงพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ การันต์ ที่ประกอบเป็นคำ

ดำรงค์ ชลสุข (2561: 5) ได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หมายถึง การอ่านโดยนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน

สรุปได้ว่า การอ่านสะกดคำหมายถึง การอ่านโดยการออกเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน

5. ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ

นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 134) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ว่า การสอนแจกลูกสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากครูไม่ได้สอนแจกลูกสะกดคำนักเรียนในระยะเริ่มเรียนการอ่าน นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสนอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งเป็นปัญหามากของเด็กนักเรียนไทยในปัจจุบัน ผลจากการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อการศึกษาอื่น ๆ ด้วย เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การสอนอ่านแจกลูก ครูควรเริ่มเมื่อนักเรียนอ่านคำไปได้สักกระยะหนึ่งแล้ว ซึ่งในระยะเริ่มแรกนี้ควรอยู่ในช่วงปฐมวัยหรือก่อนประถมศึกษา เด็กเรียนการอ่านโดยการจำรูปคำที่เป็นคำพื้นฐาน กล่าวคือ เป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นคำใกล้ตัวเด็ก แต่เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวนคำที่ต้องเรียนเพิ่มมากขึ้น นักเรียนไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำจะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่านและสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำควรสอนในช่วงที่นักเรียนยังอ่านหนังสือไม่แตกฉาน ประมาณช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 แต่ไม่ได้ตายตัวว่าต้องถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หากนักเรียนอ่านได้แล้ว การแจกลูกสะกดคำก็ไม่จำเป็นอีกต่อไป ครูจึงควรสังเกตการอ่านของนักเรียนด้วยว่าควรสอนแจกลูกสะกดคำมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนเป็นประการสำคัญ

Boyd (1970 อ้างถึงใน วรรณิ โสมประยูร, 2553: 139) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสะกดคำไว้ว่า ในปัจจุบัน ใครก็ตามที่ไม่สามารถอ่านและเขียนได้ นับว่าเป็นข้อเสียเปรียบอย่างมหาศาลทั้งในด้านธุรกิจและวงการสังคม เพราะโลกทุกวันนี้เป็นโลกของการอ่านและโลกของการเขียน ซึ่งทั้งในเรื่องทักษะการอ่านและทักษะการเขียนนั้นก็ย่อมจะต้องมีการสะกดคำ (Spelling) รวมอยู่ด้วย

จึงทำให้การอ่านและการสะกดคำมีความสัมพันธ์กันในแง่ของการใช้ทักษะทางภาษามากพอสมควร นักวิจัยทางภาษาของประเทศสหรัฐอเมริกาบางท่านได้รายงานถึงความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการสะกดคำ และความสามารถในการอ่านว่า มีอยู่ค่อนข้างสูงมากในระดับประถมศึกษา เป็นต้นว่า เด็กที่สะกดคำเก่งมักจะเป็นเด็กที่อ่านเก่ง และเด็กที่อ่านไม่เก่งมักจะเป็นเด็กที่สะกดคำไม่เก่งด้วยเสมอ แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า เด็กที่สะกดคำไม่เก่งจะต้องอ่านไม่เก่งไปเสียทั้งหมด การเรียนรู้ในการอ่านกับการเรียนรู้ในการสะกดคำจึงมีความสัมพันธ์กันมาก จากการศึกษาของนักวิจัยเหล่านี้ยังได้พบอีกว่า เด็ก ๆ จะสะกดคำต่าง ๆ ที่เขาสามารถอ่านออกได้ถูกต้องและแม่นยำกว่าคำที่เขาอ่านไม่ออก ผู้เขียนเองก็มีความเห็นด้วยและเชื่อว่าเราสามารถจะประยุกต์ผลการวิจัยมาใช้กับเด็กไทยได้ อันที่จริงวิธีสอนอ่านแบบสะกดคำในภาษาไทยนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของวิธีสอนอ่านแบบแจกลูกหรือประสมคำนั่นเอง แต่ที่แยกออกมาเพื่อให้มองเห็นได้ชัดเจนขึ้น ตัวอย่างการสะกดคำ เช่น แ-ผ-น อ่านว่า “แผน”

สรุปได้ว่า การอ่านสะกดคำมีความสำคัญสำหรับเด็กประถมต้น (ชั้น ป.1-3) ซึ่งเพิ่งเริ่มเรียนการอ่าน การเขียน เพราะทำให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจที่มาของคำอ่าน ทำให้สามารถอ่านคำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง แม่นยำ หากครูไม่ได้สอนแจกลูกสะกดคำในระยะเริ่มเรียนการอ่าน นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิดได้

6. วิธีการอ่านสะกดคำ

นักวิชาการได้อธิบายวิธีอ่านสะกดคำไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 135-138) ได้กล่าวถึงวิธีการสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำมีวิธีการหลายวิธี ถ้าสะกดคำเพื่ออ่านจะสะกดคำตามเสียง ถ้าสะกดคำเพื่อเขียนจะสะกดคำตามรูป และการสะกดคำจะสะกดคำเฉพาะคำที่เป็นคำไทย ตัวสะกดตรงตามรูปคำคือ แม่กง ใช้ ง สะกด แม่กน ใช้ ฌ สะกด มีวิธีการสะกดคำ 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 - ไมโท - ค้าง

2) วิธีการสะกดคำโดยสะกดแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสะกดมาตราตัวสะกด

- คาง สะกดว่า คอ - อา - คา - คา - งอ - คาง
- ค้ำง สะกดว่า คอ - อา - คา - คา - งอ - คาง - โท - ค้าง

3) วิธีสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดจะเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ เช่น คำที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤต เขมร ภาษาอังกฤษ เป็นต้น วิธีการสอนอ่านและเขียนมีวิธีการดังนี้

- 3.1) เห็นรูปคำ และอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง
- 3.2) จำรูปคำ และรู้ความหมายของคำ
- 3.3) รู้หลักการสะกดคำ เช่น
 - แม่กง ใช้ ง สะกด

แม่กน ใช้ น ร ล พ ญ ญ

แม่กบ ใช้ บ ภ พ ป พ

คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดจะไม่สะกดคำ แต่ใช้หลักการสังเกตรูปคำ จำคำให้ได้โดยอ่านและเขียนคำนั้นเสมอ รู้ความหมายของคำและรู้หลักการสะกดคำ เช่น เหตุ ให้รู้ว่า ตุ ออกเสียง ด เป็นเสียงท้าย

4) วิธีสะกดคำอักษรควบ มีวิธีการสะกดคำ 2 วิธี คือ สะกดคำเพื่ออ่านจะมุ่งที่เสียงของคำ ด้วยการอ่านอักษรควบก่อน เช่น กร ออกเสียง กรอ ปล ออกเสียง ปลอ แล้วนำเสียง กรอ ปลอ สะกดคำ

กรอ - ออ - งอ - กรอง ออกเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียงกล้ำก่อน วิธีนี้นักเรียนจะออกเสียงกล้ำชัดเจน อีกวิธีหนึ่งเป็นการสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้น วิธีนี้จะใช้ในการสะกดคำเพื่อเขียน เช่น กอ - รอ - อา - บอ - กราบ ถ้าสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้น นักเรียนจะออกเสียงเฉพาะพยัญชนะตัวแรก และทิ้งเสียงพยัญชนะตัวที่สอง ทำให้ออกเสียงควบไม่ชัด

5) วิธีการสะกดคำอักษรนำ มีวิธีการสะกดคำดังนี้

5.1) ห นำ ย ร ล ว ให้ออกเสียงพยัญชนะนำก่อน หน ออกเสียง หนอ หย ออกเสียง หยอ เป็นต้น แล้วจึงสะกดคำ เช่น หยา สะกดว่า หยอ - อา - หยา หนุ สะกดว่า หนอ - อุ - หนุ ให้เห็นตัวอักษรตัวแรกมีอิทธิพลต่อตัวที่สอง บางคนจะให้อ่านแบบเทียบเสียง เช่น ลา - หลา มา - หมา ลาด - ตลาด เพื่อสังเกตเสียงอ่าน ส่วนสะกดคำเพื่อมุ่งเขียนสะกดคำถูกต้องจะสะกดแบบเรียงพยัญชนะก็ได้ มุ่งการจำรูปคำ เช่น หอ - ยอ - อา - หยา หอ - นอ - อุ - หนุ ก็ได้

5.2) อ นำ ย ให้ออกเสียง อย เป็นเสียง ย แล้วสะกดคำอย่า สะกดว่า ยอ - อา - ยา - ยา - เอก - ออย่า (ออกเสียง ออย่า เพราะอิทธิพลของเสียง อ ที่เป็นอักษรนำ) หรือ ออ - ยอ - อา - ยา - ไมเอก - ออย่า อีกวิธีหนึ่งไม่สะกดคำให้จำรูปคำทั้ง 4 คำ คือ ออย่า อยู่ อย่าง อยาก

5.3) การสะกดคำที่อักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว หรืออักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว เช่น สง - สน - สม - ผล - กล - ถง - ตล เป็นต้น ให้ออกเสียงนำก่อน เช่น สน ออกเสียงสะ - หนอ สม ออกเสียง สะหมอ ผล ออกเสียง ฝะหลอ ตล ออกเสียง ทะลอ แล้วจึงสะกดคำเพื่อออกเสียงให้ถูกต้องเสมอ สะกดว่า สะหมอ - เออ - สะ - หมอ สนอง สะกดว่า สะหนอ - ออ - งอ - สะหนอง (วิธีนี้ครูมักจะไม่คุ้น) หรือจะสะกดคำแบบเรียงตัวพยัญชนะก็ได้ แต่มุ่งการเขียนคำให้ถูก เช่น สนอง สะกดว่า สอ - นอ - ออ - งอ - สะหนอง เสมอ สะกดว่า สอ - มอ - เออ - สะ - หมอ นักเรียนจะไม่ได้หลักการออกเสียง แต่ถ้าอ่านบ่อยและอ่านมาก จะทำให้อ่านได้ถูกต้อง การสอนอ่านอักษรนำควรให้นักเรียนทราบว่าเป็นอักษรนำ เสียงจะตามตัวหน้า

6) วิธีการสะกดคำที่สระเปลี่ยนรูปและลดรูป มีสระบางสระเมื่อมีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูปคำ เช่น

สระโอะ มีตัวสะกด จะลดรูป

ลด สะกดว่า ลอ - โอะ - ดอ - ลด

สระอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ

วัน สะกดว่า วอ - อะ - นอ - วัน

สระเอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปโดยใช้ไม้ไต่คู้

เปิด สะกดว่า ปอ - เอะ - ดอ - เป็ด

สระเออ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป

เดิน สะกดว่า ดอ - เออ - นอ - เดิน

สระแอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป

แข็ง สะกดว่า ขอ - แอะ - งอ - แข็ง

สระอัว มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป

ลวด สะกดว่า ลอ - อัว - ดอ - ลวด

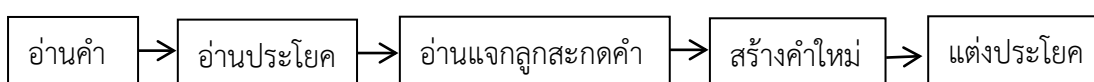
การสอนคำที่สระเปลี่ยนรูปให้นักเรียนสังเกตรูปคำและเข้าใจว่าใช้สระใดเป็นสระประสมคำและรู้ความหมายของคำ รูปคำมีวิธีเขียนอย่างไร การอ่านและเขียนอยู่เสมอมจะทำให้ นักเรียนจำคำได้ดี

7. วิธีสะกดคำที่มีตัวการันต์เป็นคำที่มาจากภาษาอื่น คำที่มาจากภาษาอื่น เช่น ภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต จะมีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การสะกดคำที่มีตัวการันต์จะให้อ่านเป็นคำแล้วสังเกตรูปคำ แล้วรู้กฎเกณฑ์ตามหลักภาษา คำที่มีตัวการันต์ พยัญชนะการันต์จะไม่ออกเสียง

สรุปได้ว่า การสะกดคำมีวิธีการหลายวิธี ถ้าสะกดคำเพื่ออ่านจะสะกดคำตามเสียง ถ้าสะกดคำเพื่อเขียนจะสะกดคำตามรูป และการสะกดคำจะสะกดคำเฉพาะคำที่เป็นคำไทย ตัวสะกดตรงตามรูปคำ

7. หลักการสอนอ่านสะกดคำ

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 138-144) ได้กล่าวถึงหลักการสอนอ่านสะกดคำว่า การสอนอ่านแจกลูกและการสะกดคำ เป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียนเพราะเป็นหลักการนำ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด มาประสมกัน และในการสอนอ่านจะดำเนินไปด้วยกัน จึงมีผู้เรียก รวมกันว่า “การอ่านแจกลูกสะกดคำ” การดำเนินการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำทำได้หลายลักษณะ แล้วแต่ครูจะเห็นสมควร ดังตัวอย่างการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำแบบผสมผสานกับการสอนคำใหม่ ในบทเรียน ครูสามารถจะดำเนินการสอนได้ตามขั้นตอน ดังตัวอย่าง



ขั้นที่ 1 อ่านคำ

การอ่านเป็นคำและให้นักเรียนรู้ความหมายของคำที่อ่าน ควรเริ่มสอนได้ตั้งแต่ชั้นอนุบาล 3 นักเรียนจะได้ฝึกจำคำ ฝึกสังเกตรูปคำ เช่น คำว่า ฉัน พี น่อง พ่อ แม่ เพื่อน โรงเรียน เป็นต้น ในระยะนี้ นักเรียนจะจำคำและจับคู่คำกับภาพเพื่อแสดงความหมายของคำได้ ครูอาจให้นักเรียนนำคำที่อ่าน แต่งประโยคปากเปล่าได้ การสอนอ่านเป็นคำ จะสอนได้ระยะหนึ่ง แต่เมื่อเรียนมากขึ้นนักเรียนพบคำมากขึ้น นักเรียนจะสับสน ไม่อาจจำรูปคำที่อ่านได้ จึงควรเริ่มสอนแจกลูกสะกดคำ

ขั้นที่ 2 อ่านประโยค

การสอนภาษาควรให้นักเรียนอ่านข้อความ ประโยคสั้นๆ เพื่อให้สัมพันธ์กับภาษาพูดในชีวิตประจำวัน และให้นักเรียนได้เห็นประโยชน์ของภาษาที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น

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

แผนภูมิการอ่านข้างต้นนี้นำเสนอเป็นตัวอย่างการสอนอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คำและประโยคที่ง่ายและมีความหมายจะช่วยให้นักเรียนเรียนอย่างมีความหมาย ได้ประโยชน์และเห็นคุณค่าของเนื้อหาที่อ่าน การสอนอ่านเป็นประโยคทำให้ได้ข้อความที่มีความหมายสมบูรณ์ ในการสอนครูควรสนทนาถึงความหมายของประโยคที่นักเรียนอ่านโดยใช้คำถาม เช่น

อาเป็นใคร (น้องของพ่อ)
อามาหาใคร (ตา)
อาพาใครมาหาตา (มานี)

ขั้นที่ 3 อ่านแจกลูกสะกดคำ

เมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับคำที่อ่านพอสมควรแล้ว ครูอาจจะให้สังเกตรูปคำที่อ่าน โดยครูให้อ่านคำที่ประสมสระอา เป็นการอ่านเป็นคำและอ่านแจกลูกคำ ดังนี้

3.1) อ่านคำ

อา มา หา ตา

3.2) อ่านสะกดคำ ครูนำอ่านสะกดคำ

อ - า - อา
ม - า - มา
ห - า - หา
ต - า - ตา
อา มา หา ตา

3.3) ให้นักเรียนสังเกตรูปร่างสระอา และตำแหน่งของสระอา โดยใช้คำถามดังตัวอย่าง สระอา มีรูปร่างเหมือนอะไร ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้เขียนรูปสระอาในอากาศ สระอาเขียนอยู่ในตำแหน่งใด ของพยัญชนะ เป็นต้น

3.4) ให้นักเรียนอ่านแบบแจกลูกคำ โดยครูนำอ่าน

ก - ๑ - กา
ข - ๑ - ขา
ค - ๑ - คา
ง - ๑ - งา
จ - ๑ - จา
ฉ - ๑ - ฉา
ช - ๑ - चा

3.5) อ่านแจกลูกแบบไม่เห็นคำ อาจใช้วิธีออกเสียงพยัญชนะต้นและให้นักเรียนอ่านแจกลูกสระอา โดยวาจา ดังนี้

ครูออกเสียง	ก	นักเรียนแจกลูก	ก - ๑ - กา
ครูออกเสียง	ข	นักเรียนแจกลูก	ข - ๑ - ขา
ครูออกเสียง	ค	นักเรียนแจกลูก	ค - ๑ - คา
ครูออกเสียง	ง	นักเรียนแจกลูก	ง - ๑ - งา
ครูออกเสียง	จ	นักเรียนแจกลูก	จ - ๑ - จา

ขั้นที่ 4 สร้างคำใหม่

4.1) นักเรียนคิดหาคำที่ประสมสระอา ตามประสบการณ์

4.2) นักเรียนอาจเสนอคำต่าง ๆ เช่น ขา ยา ตา ทา นา เป็นต้น

4.3) นักเรียนสามารถเขียนคำที่นำเสนอได้ ให้ออกมาเขียนที่กระดานหรือครูเขียนคำที่นักเรียนนำเสนอบนกระดานหน้าชั้น

4.4) นักเรียนอ่านคำและสะกดคำที่เขียนไว้กระดานหน้าชั้นอีกครั้ง

ขั้นที่ 5 แต่งประโยค

เป็นขั้นนำคำใหม่ไปใช้แต่งประโยค โดยให้นักเรียนนำคำที่คิดขึ้นไปแต่งประโยคตามความคิดของนักเรียนเอง นักเรียนอาจแต่งประโยคเป็น

อา ทา ยา
อา ทา ยา
อา พา ตา ไป หา ยา
กา มี ตา
ตา กา สีส้ม

การแต่งประโยคอาจแต่งด้วยวาจาหรือเขียนตามความเหมาะสม ตัวอย่างการจัดกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นเป็นเพียงข้อเสนอแนะ สำหรับครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในขั้นตอนของการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำเท่านั้น มิใช่ขั้นตอนการสอนภาษาไทยทั้งบทเรียน ซึ่งการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

5.1) คำที่มีสระอยู่หน้าพยัญชนะ เช่น เก ใจ ไป โต ให้อ่านออกเสียงพยัญชนะก่อนสระเสมอ

ก - - เก	ออกเสียงว่า	กอ - เอ - เก
จ - ไ - ใจ	ออกเสียงว่า	จอ - ไอ - ใจ
ต - โ - โต	ออกเสียงว่า	ตอ - โอ - โต

5.2) คำที่เป็นสระลดรูป หรือสระเปลี่ยนรูป เช่น กั้น คน ขวด เดิน เค็ม ต้องอ่านเสียงสระด้วยแม้ไม่เห็นรูปสระ เช่น

ก - ะ - น - กั้น	ออกเสียงว่า	กอ - อะ - นอ - กั้น
ค - โะ - น - คน	ออกเสียงว่า	คอ - โอะ - นอ - คน
ด - เ-อ - น - เดิน	ออกเสียงว่า	ดอ - เ-อ - นอ - เดิน
ข - แะ - ง - แข็ง	ออกเสียงว่า	ขอ - แอะ - งอ - แข็ง
ค - ะ - ม - เค็ม	ออกเสียงว่า	คอ - อะ - มอ - เค็ม

หมายเหตุ คำเป็นสระลดรูป 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 - ไม้ไตคู้ - งอ - แข็ง
แบบที่ 1 เค็ม	สะกดว่า	คอ - อะ - มอ - เค็ม
แบบที่ 2 เค็ม	สะกดว่า	คอ - อะ - ไม้ไตคู้ - มอ - เค็ม

การสอนแจกลูกสะกดคำ คำประเภที่มีสระลดรูป เปลี่ยนรูป ครูต้องให้นักเรียนสังเกตการเปลี่ยนรูปสระเมื่อคำนั้นมีตัวสะกด เช่น ขอ - แอะ - งอ - แข็ง รูปวิสรรชนีย์ (-ะ) จะเปลี่ยนเป็นไม้ไตคู้ (๕)

5.3) 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 อาจออกเสียงตัวควบพร้อมกันได้ดังนี้

กล - อ - ง ออกเสียง กลอ - ออ - งอ - กลอง
 คว - า - ม ออกเสียง ควอ - อา - มอ - ความ

5.4) อักษรนำ คำที่มี อ นำ หรือ ห นำ เช่น อยาก หนา หมอ อ่านได้ 3 แบบ ดังนี้
 แบบที่ 1 อ่านเรียงตัวอักษรของคำ

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

หมายเหตุ การสอนอ่านอักษรนำควรให้นักเรียนทราบว่า คำใดมี ห นำ คำนั้นเสียงจะสูง แต่ตัว ห ไม่ต้องออกเสียง และอาจจะฝึกอ่านในแบบอื่น ๆ ดังตัวอย่างแบบที่ 2

แบบที่ 2 อ่านเทียบเสียง

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

แบบที่ 3 อ่านรู้หลัก

ห นำ นา	อ่าน	หนา
ห นำ ลา	อ่าน	หลา
ห นำ มอ	อ่าน	หมอ

5.5) อักษรนำประเภทคำที่มีอักษรสูง หรืออักษรกลาง นำอักษรต่ำเดี่ยว เช่น สนาม ฉลอง ตลาด จรวด อาจอ่านแบบใดแบบหนึ่ง ดังนี้

5.5.1) อ่านเรียงตัวอักษรของคำ เช่น คำว่า สนาม

ส - น - า - ม	ออกเสียงว่า	สอ - นอ - อา - มอ - สนาม
---------------	-------------	--------------------------

5.5.2) อ่านอักษรนำแล้วจึงสะกด เช่น สนาม

สะหนอ - อา - มอ	อ่าน	สนาม
ฉะหลอ - ออ - งอ	อ่าน	ฉลอง

5.5.3) อ่านเทียบเสียง เช่น

นาม - สนาม
สอง - ฉลอง
ลาด - ตลาด
รวด - จรวด

หมายเหตุ แม้จะมีวิธีอ่านอักษรนำได้หลายวิธี ครูควรเลือกวิธีใดวิธีหนึ่งเพียงวิธีเดียว ที่เห็นว่าเหมาะสม เพื่อไม่ให้นักเรียนสับสน ควรใช้วิธีเดียวตลอดทุกชั้นปีที่เรียน

สรุปได้ว่า หลักการสอนอ่านสะกดคำตามแนวของกรมวิชาการ มี 5 ขั้นตอน คือ อ่านคำอ่านประโยค อ่านแจกลูกสะกดคำ สร้างคำใหม่ และแต่งประโยค ทั้งนี้ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสอนอ่านสะกดคำคำที่มีอักษรควบกล้ำโดยอ่านตามรูปคำที่ปรากฏ และอ่านคำที่มีอักษรนำแบบอ่านเรียงตัวอักษรของคำ

8. ข้อควรปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนอ่านสะกดคำ

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 144-145) กล่าวถึงข้อควรปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนอ่านสะกดคำ ดังนี้

1) ต้องสอนทุกครั้งที่นักเรียนเรียนคำใหม่ที่เป็นคำพื้นฐาน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 หรืออาจถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ว่ายังจำเป็นต้องสอนหรือไม่ มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่านของนักเรียน

2) ควรสอนจากง่ายไปหายาก คือ สอนจากคำที่เป็นตัวสะกดในมาตราแม่ ก กา คำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา ไม่ตรงมาตรา ตามลำดับ และต่อด้วยคำที่มีลักษณะซับซ้อน เช่น คำที่เป็นอักษรนำ คำที่มีตัวการ์นต์ เป็นต้น

3) ควรเน้นเรื่องการอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำ ทั้งแบบเห็นคำจากบัตรคำหรือที่ครูเขียนบนกระดาน หรือจากหนังสือเรียน และการฝึกแจกลูกแบบปากเปล่า (ไม่เห็นคำ) จนสามารถอ่านแจกลูกได้อย่างคล่องปาก

4) ควรตระหนักเสมอว่า การสอนแจกลูกและการสะกดคำที่ถูกต้อง ต้องเป็นการออกเสียงมิใช่การแยกตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ลงในตารางแจกลูกคำ เพราะนั่นเป็นเพียงการจำแนกตัวอักษรที่เป็นส่วนประกอบของคำเท่านั้น

5) อ่านแจกลูกและสะกดคำ มีวิธีอ่านได้หลายแบบ ครูควรยืดการอ่านแบบใดแบบหนึ่ง และใช้แบบเดิมไปตลอด จนเมื่อนักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้คล่อง ก็ไม่จำเป็นต้องใช้วิธีอ่านแบบแจกลูกสะกดคำอีกต่อไป ครูที่สอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 หรืออาจถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถ้าเป็นครูคนเดียวกันได้ดี จะได้ใช้รูปแบบเดียวกันและได้เห็นพัฒนาการของนักเรียน เห็นจุดเด่น จุดด้อย จุดอ่อนของนักเรียน สามารถซ่อมเสริมได้ทันกาล หากมีใช้ครูผู้สอนคนเดียวกัน ก็ควรจะได้

ตกลงกันให้ชัดเจนว่าจะสอนอ่านแจกลูกและสะกดคำแบบใด เพื่อมิให้นักเรียนต้องสับสน เมื่อเลื่อนชั้นขึ้นไป หรือเมื่อเปลี่ยนตัวครูผู้สอน

6) สอนแจกลูกและสะกดคำแต่ละครั้งไม่ควรใช้เวลาอ่านนานเกินไป จะทำให้นักเรียนเหนื่อยและเบื่อหน่าย และควรสอนควบคู่กับการสอนอ่านเป็นคำ อ่านเป็นประโยคด้วย เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกและเรียนอย่างมีความหมาย

7) สอนอ่านคำ อ่านประโยคในบทเรียนแต่ละบทเรียน ครูควรเลือกคำที่จะนำมาอ่านแบบแจกลูกและสะกดคำ ไม่จำเป็นต้องอ่านแจกลูกและสะกดคำทุกคำในบทเรียน ควรเลือกคำพื้นฐานที่นักเรียนต้องเรียนพยัญชนะใหม่ สระใหม่ มาให้อ่านแบบแจกลูกคำ

8) สอนแจกลูกและสะกดคำ จะใช้มากในช่วงระยะที่นักเรียนเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีพัฒนาการอ่านมากขึ้น การอ่านแบบแจกลูกควรลดลง อาจเหลือเพียงการอ่านสะกดคำเท่านั้น เพื่อให้เขียนหนังสือไม่ผิด เมื่อนักเรียนอ่านคำได้เองแล้ว จึงควรเลิกการสะกดคำ

สรุปได้ว่า ข้อควรปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนอ่านสะกดคำ คือ ต้องสอนทุกครั้งที่นักเรียนเรียนคำใหม่ที่เป็นคำพื้นฐาน จะใช้มากในช่วงระยะที่นักเรียนเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 เน้นการอ่านออกเสียง สอนจากง่ายไปหายาก วิธีอ่านมีหลายแบบครูควรยึดการอ่านแบบใดแบบหนึ่ง และใช้แบบเดิมไปตลอด ไม่ควรใช้เวลาอ่านนานเกินไป และไม่จำเป็นต้องอ่านแจกลูกและสะกดคำทุกคำในบทเรียน

9. การวัดผลและประเมินผลการอ่านสะกดคำ

นักวิชาการได้กล่าวถึงการวัดผลและประเมินผลการอ่านสะกดคำ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 145) กล่าวถึงการวัดและประเมินผลการอ่านสะกดคำว่าการวัดผลและประเมินผลว่านักเรียนสามารถสะกดคำได้หรือไม่ อย่างไร ครูสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอนโดยวิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

1) การสังเกต ในการสังเกตนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการขณะอ่านแจกลูกสะกดคำ หรือสังเกตการใช้นิ้วมือเขียนรูปตัวอักษรของคำที่อ่านในอากาศนั้น ครูควรบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในแบบสังเกตที่เตรียมไว้

2) การทดสอบในระหว่างชั่วโมงสอน ครูอาจสร้างแบบทดสอบให้นักเรียนเติมสระ พยัญชนะที่ขาดหายไป หรือให้นักเรียนจำแนกคำที่ครูกำหนดในตารางแจกลูก

3) การสอบถาม ครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระ หรือให้นักเรียนเขียนคำใหม่ที่ใช้พยัญชนะ หรือสระ หรือตัวสะกดเหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้ว หรือคำที่ครูกำหนดให้

กระทรวงศึกษาธิการ (2559: 7-30) ได้กล่าวถึงการวัดผลและประเมินผลการอ่านสะกดคำไว้ว่า การวัดผลและประเมินผลการอ่านระหว่างเรียนของนักเรียนรายบุคคล เป็นการประเมินตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ประจำหน่วย โดยจะกำหนด 1) แบบวัดตามจุดประสงค์ของหน่วยนั้น เช่น แบบทดสอบการอ่านออกเสียง 2) วิธีการวัด และ 3) เกณฑ์การประเมิน โดยครูจะต้องบันทึกผลการอ่านของนักเรียนเป็นรายข้อลงในแบบบันทึกการอ่าน เพื่อให้รู้ว่านักเรียนมีข้อบกพร่องใด สำหรับนำไปใช้

ในการปรับปรุงและพัฒนานักเรียนเป็นรายบุคคล มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นรายข้อ อ่านถูกได้ 1 คะแนน อ่านผิดได้ 0 คะแนน นักเรียนจะต้องอ่านถูกต้องทุกคำจึงจะผ่านเกณฑ์ กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ครูต้องฝึกจนนักเรียนอ่านได้

สรุปได้ว่า การวัดผลและประเมินผลการอ่านสะกดคำสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือ ได้แก่ 1) การสังเกตโดยใช้แบบสังเกต 2) การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบ และ 3) การสอบถามโดยใช้แบบสอบถาม สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยวัดผลและประเมินผลการอ่านสะกดคำของนักเรียนด้วยการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำจำนวน 20 ข้อ วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน มีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ อ่านถูกได้ 1 คะแนน อ่านผิดได้ 0 คะแนน

ความสามารถในการเขียน

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนในประเด็นต่อไปนี้

1. ความหมายของการเขียน

นักวิชาการได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ ดังนี้

ฐะปะณี นาครทรรพ (2552: 57) ได้อธิบายว่า การเขียนเป็นทักษะที่ต้องใช้เวลาฝึกนานกว่าทักษะอื่น ๆ เริ่มตั้งแต่การคัดลายมือ การเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ การสะกดตัวให้ถูกต้อง การถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวหนังสือให้ผู้อื่นเข้าใจ ตลอดจนการเขียนถ้อยคำสำนวนให้สละสลวย ได้ประโยชน์ตรงตามจุดประสงค์

ภาควงศ์ วรรณภา (2554: 37) กล่าวว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ประสบการณ์ จินตนาการ และข่าวสารจากผู้เขียนส่งไปยังผู้อ่านโดยสื่อสารผ่านตัวอักษรในการสื่อความหมาย

สมพร แผงพิพัฒน์ (2555: 243) ได้อธิบายว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ เช่น ความรู้ ความคิด ประสบการณ์ จินตนาการ และข่าวสารจากผู้เขียนส่งไปยังผู้อ่านโดยสื่อสารผ่านตัวอักษร

ธนู ทดแทนคุณ และกานต์รวี แพทย์พิทักษ์ (2552: 17) ได้อธิบายว่า การเขียน หมายถึง การเรียบเรียงความคิดในสิ่งที่จะสื่อสารเป็นตัวหนังสืออย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิด ความต้องการ และข้อมูลต่าง ๆ ไปยังผู้อ่าน

ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 212) ได้ให้ความหมายของการเขียนว่า การเขียน หมายถึง ชিতให้เป็นตัวหนังสือ ชิตให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ วาด แต่งหนังสือ

สรุปได้ว่า การเขียนหมายถึง การชิตให้เป็นตัวหนังสือ การถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ อันได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ ประสบการณ์ จินตนาการและข้อมูลข่าวสารจากผู้เขียนส่งไปยังผู้อ่านโดยสื่อสารผ่านตัวอักษรเพื่อสื่อความหมาย

2. ความสำคัญของการเขียน

นักวิชาการได้อธิบายความสำคัญของการเขียนไว้ ดังนี้

สำลี รักสุทธี (2553: 101) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนว่า การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ หากเป็นที่ยอมรับกันว่า มนุษย์เป็นสัตว์ประเสริฐ การเขียนก็เป็น การสื่อสารของสัตว์ประเสริฐ เพราะสัตว์ทั่ว ๆ ไปจะสื่อสารกันด้วยวิธีอื่น (เท่านั้น) เช่น อากัปกริยา ท่าทาง เสียงร้อง คำพูด แววดา การกระตือรือร้น แม้แต่มนุษย์สมัยก่อนที่ยังไม่ประดิษฐ์ตัวอักษรมาใช้ ก็เช่นกัน คงใช้วิธีการสื่อสารไม่แตกต่างกับสัตว์ทั่วไป ต่อเมื่อมนุษย์มีการประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นมาใช้แล้ว นั้นเอง มนุษย์จึงมีการสื่อสารด้วยการเขียน จึงกล่าวได้ว่าการสื่อสารด้วยภาษาเขียน คือ การสื่อสารของสัตว์ประเสริฐ เพราะสัตว์ธรรมดาทั่วไปทำไม่ได้

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2553: 139-140) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนว่า การเขียน มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของทุกคน เพราะจะต้องมีการเขียนในโอกาสต่าง ๆ มากมาย โดยมีความสำคัญดังนี้

- 1) เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ
- 2) ความคิด ประสบการณ์ และความต้องการของตนออกสู่ผู้อ่าน
- 3) เป็นการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ที่ตนได้ค้นพบหรือพบเห็น
- 4) เป็นการแสดงออกทางอารมณ์เกี่ยวกับเรื่องที่ผู้เขียนมีความรู้สึกประทับใจในสิ่งต่าง ๆ หรือประสบการณ์ที่ได้รับ
- 5) เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี สืบต่อคนรุ่นหลัง หรือเผยแพร่ไปยังชนชาติอื่น
- 6) เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญาของบุคคล เนื่องจากการเรียนรู้เกือบทุกอย่างต้องอาศัย การเขียนเป็นเครื่องมือในการบันทึกสิ่งที่ได้ฟังหรือได้อ่าน
- 7) เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ตามที่ตนปรารถนา เช่น เพื่อต้องการทำให้รู้ เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธ
- 8) เป็นการแสดงออกซึ่งภูมิปัญญาของผู้เขียน ทำให้รู้ถึงความสามารถของผู้เขียนได้จาก วรรณกรรมหรืองานเขียนอื่น ๆ
- 9) เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความเข้าใจของผู้เขียนและผู้อ่านให้ตรงกัน
- 10) เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่องและเพิ่มฐานะทางเศรษฐกิจให้สูงขึ้น
- 11) เป็นการพัฒนาความสามารถและบุคลิกภาพของตนให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง ในการแสดงความรู้สึกและแนวความคิด
- 12) เป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทั้งต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ

วรรณิ โสมประยูร (2553: 147-148) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนได้ ดังนี้

- 1) เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนออกเสนอผู้อ่าน
- 2) เป็นการเก็บบันทึกรวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ ซึ่งตนเคยมีประสบการณ์ ที่ผ่านมา

3) เป็นการระบายอารมณ์อย่างหนึ่ง เกี่ยวกับเรื่องและผู้เขียนเกิดความรู้สึกประทับใจในประสบการณ์ที่ผ่านมา

4) เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม เช่น ถ่ายทอดจากสมัยหนึ่งไปสู่อีกสมัยหนึ่ง หรือจากชาติหนึ่งไปสู่อีกชาติหนึ่ง

5) เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญาของบุคคล เนื่องจากการเรียนรู้เกือบทุกอย่างต้องอาศัยการเขียนเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกสิ่งที่ได้ฟังหรือได้อ่าน

6) เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ตามความประสงค์ที่มนุษย์แต่ละคนปรารถนา เช่น เพื่อต้องการทำให้รู้เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธ และสร้างหรือทำลายความสามัคคีของคนในชาติ

7) เป็นการแสดงออกซึ่งภูมิปัญญาของผู้เขียน ทำให้รู้ถึงความสามารถของผู้เขียนได้จากวรรณกรรมหรืองานเขียนอื่น ๆ

8) เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่องว่ามีเกียรติ และเพิ่มฐานะทางเศรษฐกิจให้สูงขึ้นได้

9) เป็นการพัฒนาความสามารถและบุคลิกส่วนบุคคลให้มีความเชื่อมั่นในตนเองในการแสดงความรู้สึกและแนวคิด

10) เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2555: 77) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ ดังนี้

1) เป็นเครื่องแสดงออกถึงความรู้ ความคิด และความรู้สึกของมนุษย์

2) เป็นเครื่องมือสำคัญที่แสดงถึงอารยธรรมของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย

3) เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารของมนุษย์ที่มีประสิทธิภาพ

4) เป็นเครื่องถ่ายทอดวัฒนธรรมที่สำคัญอันเป็นมรดกทางสติปัญญาของมนุษย์ เช่น วรรณกรรม วรรณคดี ตำนาน ฯลฯ

5) เป็นเครื่องมือที่ช่วยสนองต่อความต้องการของมนุษย์ เช่น ความรัก ความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจ ฯลฯ

6) เป็นบันทึกที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ สามารถสืบค้นเพื่อการเรียนรู้ของคนรุ่นหลัง

7) เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพของคนบางอาชีพ เช่น นักเขียนข่าว นักประพันธ์ นักวิชาการ เป็นต้น

เจรจา บุญวรรณโณ และคณะ (2558: 140) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนว่า การเขียนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อใช้ในการบันทึกความจำ สื่อสารความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ต่าง ๆ เป็นหลักฐานและเอกสารอ้างอิงได้ ดังนั้น การเขียนจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในสังคมได้มาก เพราะเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาความคิดของคนในสังคม มนุษย์ได้เรียนรู้วิทยาการต่าง ๆ จากข้อเขียนของผู้ที่ค้นคว้าแล้วถ่ายทอดไว้เป็นภาษาเขียน ความรู้เหล่านั้นก็ไม่ล่นหายไป หรือหายไปพร้อมกับตัวของมนุษย์เอง นอกจากนี้ การเขียนยังเป็นเครื่องมือที่บุคคลในอาชีพต่าง ๆ ใช้ประกอบการทำงาน เช่น นักข่าวเขียนข่าวสารต่าง ๆ ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ นักเขียนเขียนเรื่องราวจากจินตนาการของตนออกมาเป็นนิยาย ครูอาจารย์ผลิตตำราเพื่อถ่ายทอดความรู้ไปยังศิษย์ ชนชาติใดที่มีภาษาเขียนเป็นของตนเอง จึงเป็นเสมือนตัวชี้วัดหนึ่งของความเจริญรุ่งเรืองแห่งอารยธรรมของชนชาติ

นั้น ๆ อีกทั้งยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นตัวขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงสังคมของมนุษย์ จากจุดเริ่มต้นของการเริ่มมีภาษาเขียนใช้จนถึงพัฒนาการอื่น ๆ ของสังคมที่เกิดขึ้นตามมาในยุคหลัง

วีรพล วิบูลยศรีน (2559: 72) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนมีความสำคัญในฐานะเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ แสดงภูมิปัญญาของมนุษย์ออกมาเป็นตัวหนังสือ ซึ่งการเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่มีความซับซ้อน ผู้ที่จะสามารถเขียนได้ดี จำเป็นจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับทักษะการเขียน เพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การเขียนมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากการเขียนเป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งที่สามารถพัฒนาสติปัญญา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การเขียนเป็นการแสดงออกซึ่งภูมิปัญญา อารมณ์ของผู้เขียน ช่วยให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่อง ตลอดจนเป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางประเพณีและวัฒนธรรม

3. จุดมุ่งหมายในการเขียน

นักวิชาการได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนไว้ ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2553: 148) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนไว้ดังนี้

1) เพื่อคัดลายมือหรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษร ให้เป็นระเบียบ ชัดเจนและอ่านเข้าใจได้ง่าย

2) เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการเขียนให้พัฒนาองกามขึ้นตามควรแก่วัย

3) เพื่อให้มีทักษะการเขียนสะกดคำถูกต้องตามอักขรวิธี เขียนวรรคตอนถูกต้องและเขียนได้รวดเร็ว

4) เพื่อให้รู้จักเลือกภาษาเขียนที่ดี มีคุณภาพ เหมาะสมกับบุคคลและโอกาส

5) เพื่อให้สามารถรวบรวมและลำดับความคิด แล้วจัดบันทึก สรุป และย่อใจความเรื่องที่อ่านหรือฟังได้

6) เพื่อถ่ายทอดให้มีจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความรู้สึกนึกคิดเป็นเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายอย่างแจ่มแจ้ง

7) เพื่อให้สามารถสังเกต จดจำ และเลือกเฟ้นถ้อยคำหรือสำนวนโวหารให้ถูกต้องตามหลักภาษา และสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ

8) เพื่อให้มีทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ และสามารถนำหลักการเขียนไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

9) เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการเขียนตามที่ตนเองสนใจและมีความถนัด

10) เพื่อให้เห็นความสำคัญและคุณค่าของการเขียนว่ามีประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ การศึกษาหาความรู้และอื่น ๆ

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2553: 140-141) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเขียนไว้ ดังนี้

1) เพื่อฝึกคัดลายมือหรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษร เป็นระเบียบ ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย และสะอาดเรียบร้อย

2) เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการเขียนในแต่ละระดับขั้นหรือวัยให้พัฒนาองกามขึ้น

3) เพื่อให้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องตามอักขรวิธีและสากลนิยม เขียนวรรคตอนถูกต้อง และเขียนได้รวดเร็ว

4) เพื่อรู้จักสังเกตและรู้จักเลือกภาษาเขียนที่ดี มีคุณภาพ เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ

5) เพื่อให้สามารถรวบรวมและลำดับความคิด ย่อใจความเรื่องที่ฟังหรืออ่าน และสามารถถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรให้ผู้อื่นเข้าใจได้

6) เพื่อให้รู้จักสังเกตและเลือกพินัยยอกคำ สำนวน โวหารมาใช้ประกอบการเขียนให้ถูกต้องตามหลักภาษา ตามที่นิยมกันและสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ

7) เพื่อส่งเสริมให้มีจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความรู้สึกนึกคิดที่เป็นเรื่องราว และถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายได้อย่างแจ่มแจ้ง

8) เพื่อให้มีทักษะในการเขียนประเภทต่าง ๆ และสามารถนำหลักการเขียนไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

9) เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการเขียนตามความสนใจและความถนัดของตนเอง

10) เพื่อให้เห็นความสำคัญและคุณค่าของการเขียนว่ามีประโยชน์ต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ การศึกษาหาความรู้ การถ่ายทอดวัฒนธรรม และอื่น ๆ อีกมากมาย

ทวิศศักดิ์ ปิ่นทอง (2554: 2) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเขียนไว้ดังนี้

1) การเขียนเพื่ออธิบาย เป็นการเขียนอธิบายหรือชี้แจงเพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่านในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การอธิบายหรือให้ความรู้ทางวิชาการ การอธิบายขั้นตอนการทำงาน การอธิบายขั้นตอนการประดิษฐ์หรือสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การอธิบายการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งการเขียนอธิบายนั้นต้องประกอบด้วยข้อมูลที่เป็นจริง สื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจได้ชัดเจนแจ่มแจ้ง ไม่คลุมเครือ ตัวอย่างงานเขียนประเภทนี้ เช่น ตำรา คู่มือการใช้อุปกรณ์ เอกสารแนะนำต่าง ๆ เป็นต้น

2) การเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็น เป็นการเขียนเพื่อการวิเคราะห์วิจารณ์หรือความคิดเห็นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งการเขียนแสดงความคิดเห็นที่จะต้องประกอบด้วยเหตุและผล ไม่ลำเอียงหรือมีอคติส่วนตัว พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางแก้ไขในประเด็นที่นำมาวิพากษ์วิจารณ์ด้วย ตัวอย่างงานเขียนประเภทนี้ เช่น บทความ บทวิจารณ์ บทวิเคราะห์ เป็นต้น

3) การเขียนเพื่อเล่าเรื่อง เป็นการนำเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งที่ผู้เขียนประสบกับตนเองหรือกับบุคคลอื่นมาถ่ายทอดให้ผู้อ่านทราบ เช่น การเขียนสารคดี ชีวประวัติหรืออัตชีวประวัติ การเขียนสารคดีท่องเที่ยว การเขียนเรียงความ บันทึกความทรงจำ การเขียนข่าว เป็นต้น

4) การเขียนเพื่อกิจธุระ เป็นการเขียนที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อกิจธุระอย่างใดอย่างหนึ่งทั้งในภาครัฐหรือเอกชน ซึ่งการเขียนประเภทนี้จะมีรูปแบบการเขียนที่ชัดเจน ใช้ภาษาที่เป็นทางการ เช่น การเขียนจดหมายธุรกิจ ประกาศ หรือแจ้งความของทางราชการ สัญญาซื้อขาย เป็นต้น

5) การเขียนเพื่อสร้างจินตนาการ เป็นการเขียนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตามและจินตนาการตามกับผู้เขียนต้องการสื่อไปยังผู้อ่าน ภาษาที่ใช้ในงานเขียนประเภทนี้จึงมีลักษณะประณีต งดงาม ก่อให้เกิดจินตภาพ ตัวอย่างงานเขียนประเภทนี้ ได้แก่ การเขียนงานประเภทย่นเทียงคดี เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น เป็นต้น

6) การเขียนเพื่อโน้มน้าวใจ เป็นการเขียนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อโน้มน้าว หรือชักจูงใจผู้อ่านให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม ยอมรับในสิ่งที่ผู้เขียนนำเสนอ ภาษาที่ใช้จึงมีลักษณะเด่น สะดุดตาผู้อ่าน เล่นคำ เล่นสำนวนเพื่อให้ผู้อ่านจดจำง่าย ตัวอย่างงานเขียนประเภทนี้ เช่น การเขียนคำขวัญ การเขียนโฆษณา เป็นต้น

7) การเขียนเพื่อล้อเลียนเสียดสี เป็นการเขียนที่มีจุดประสงค์ในการตำหนิเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง การตำหนินี้จะมีลักษณะนิมแนวล บางครั้งอาจแทรกอารมณ์ขันไว้ในงานเขียนด้วย หรือบางครั้งอาจเขียนเป็นเรื่องสมมุติ เพื่อโยนไปสู่เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ตัวอย่างงานเขียนประเภทนี้ เช่น การเขียนข้อความในการ์ตูนล้อเลียนการเมือง การเขียนบทความเสียดสีบุคคลในแวดวงบันเทิงหรือการเมือง เป็นต้น

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2555: 77-78) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเขียนได้ ดังนี้

1) เขียนเพื่อเล่าเรื่อง มุ่งให้ข้อมูลต่าง ๆ แก่ผู้อ่าน เพื่อให้เห็นเหตุการณ์และภาพ รวมทั้งได้รับอารมณ์ในสิ่งที่ผู้เขียนได้ประสบมา

2) เพื่ออธิบายหรือให้ความรู้ มุ่งให้สาระความรู้แก่ผู้อ่าน โดยการแจกแจงข้อเท็จจริง อธิบายวิธีการ ลำดับขั้นตอนต่าง ๆ

3) เขียนเพื่อโฆษณาจูงใจ มีจุดมุ่งหมายเพื่อโน้มน้าวใจ หรือโฆษณาเพื่อให้ผู้อื่นคล้อยตามเห็นด้วย หรือเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก

วัชรพล วิบูลยศรีน (2559: 72) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเขียนได้ ดังนี้

1) การเขียนเพื่อเล่าเรื่อง คือ การนำเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาถ่ายทอดให้ผู้อ่านทราบ

2) การเขียนเพื่ออธิบาย คือ การชี้แจงเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

3) การเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็น คือ การเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนในเรื่องต่าง ๆ

4) การเขียนเพื่อโน้มน้าวใจ คือ การเขียนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการโน้มน้าวหรือชักจูงใจ

5) การเขียนเชิงกวีจรรยา คือ การเขียนที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อกิจจรรยาอย่างใดอย่างหนึ่ง

6) การเขียนเพื่อสร้างจินตนาการ คือ การเขียนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตาม

7) การเขียนเพื่อล้อเลียนเสียดสี คือ การเขียนที่มีจุดประสงค์ในการตำหนิเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการเขียนมีหลายประการ ได้แก่ เพื่อคัดลายมือหรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษร มีทักษะการเขียนสะกดคำถูกต้องตามอักขรวิธี นอกจากนี้เขียนเพื่อให้สามารถรวบรวมและลำดับความคิด อธิบาย แสดงความคิดเห็น เล่าเรื่อง สร้างจินตนาการ โน้มน้าวใจ เขียนเพื่อกิจจรรยา และเขียนเพื่อล้อเลียนเสียดสี

4. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2553: 163) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า หมายถึง การนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมกันเป็นคำ โดยจะต้องเขียนสะกดคำไปพร้อมกับการอ่าน

สุระ ดามาพงษ์ และคณะ (2559: 28) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า หมายถึง วิธีการเขียนคำโดยแยกส่วนต่าง ๆ ของคำออกเป็น พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกล (2559: 7) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า หมายถึง วิธีเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำหมายถึง วิธีเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ โดยแยกส่วนต่าง ๆ ของคำออกเป็น พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด เพื่อให้อ่านได้ชัดเจน สื่อความหมายได้ถูกต้อง

5. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2553: 149) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่าการสอนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะผู้เขียนต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องเสียก่อน จึงจะสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าผู้เรียนเขียนสะกดคำไม่ได้ก็จะไม่สามารถแสดงความรู้ ความรู้สึกรู้สึกคิด ความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ เพราะคำทุกคำจะมีความหมายเป็นของตัวเอง หากเขียนสะกดคำผิดไป ความหมายก็จะผิดตามไปด้วย

วรรณิ โสมประยูร (2553: 163) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่าการสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้ เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่นและแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองไม่ได้ กล่าวคือ สื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียน เด็กควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เริ่มเรียนคำเพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวันและช่วยให้เด็กใช้คำต่าง ๆ ได้ถูกต้องและกว้างขวาง

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญมาก เพราะจะทำให้เด็กเรียนรู้จักสะกดคำให้ถูกต้อง สามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าผู้เรียนเขียนสะกดคำไม่ได้ก็จะไม่สามารถแสดงความรู้ ความรู้สึกรู้สึกคิด ความต้องการของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้

6. หลักการสอนเขียนสะกดคำ

นักการศึกษาได้กล่าวถึงหลักการสอนเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 138-141) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนอ่านแจกลูกและการสะกดคำ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียน เพราะเป็นหลักเกณฑ์การนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด มาประสมกัน และในการสอนอ่านจะดำเนินไปด้วยกัน จึงมีผู้เรียกรวมกันว่า

“การแจกลูกสะกดคำ” การดำเนินการสอนทำได้หลายลักษณะ แล้วแต่ครูจะเห็นสมควร ซึ่งจะขอยกตัวอย่างการสอนแจกลูกสะกดคำแบบผสมผสานกับการสอนคำใหม่ในบทเรียนตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านคำให้นักเรียนอ่านเป็นคำและรู้ความหมายของคำที่อ่าน จะได้ฝึกจำคำ ฝึกสังเกตรูปคำ

ขั้นที่ 2 อ่านประโยค ให้นักเรียนอ่านข้อความประโยคสั้น ๆ เพื่อให้สัมพันธ์กับภาษาพูดในชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 3 อ่านแจกลูกสะกดคำ ให้นักเรียนสังเกตรูปคำที่อ่าน

ขั้นที่ 4 สร้างคำใหม่ ให้นักเรียนเขียนคำที่เสนอให้ อ่านคำและสะกดคำที่เขียน

ขั้นที่ 5 แต่งประโยค ให้นักเรียนนำคำที่คิดขึ้นไปเขียนประโยค

สรุปได้ว่า การสอนเขียนสะกดคำมีขั้นตอนเหมือนกับการอ่านสะกดคำ เนื่องจากต้องทำควบคู่กันไป โดยเริ่มจากการอ่านก่อนแล้วไปสู่การเขียน มีขั้นตอน คือ อ่านคำ อ่านประโยค อ่านแจกลูกสะกดคำ สร้างคำใหม่ และแต่งประโยค

7. การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

นักการศึกษาได้กล่าวถึงการวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

สิริพัทธ์ เจษฎาวีโรจน์ (2553: 167) ได้กล่าวถึงแนวการวัดผลประเมินผลความสามารถในการเขียนสะกดคำว่านักเรียนสามารถทำได้หรือไม่ อย่างไร ครูสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือดังนี้

1) การสังเกต ในการสังเกตนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการขณะอ่านแจกลูกสะกดคำ หรือสังเกตการใช้นิ้วมือเขียนรูปตัวอักษรของคำที่อ่านในอากาศนั้น ครูควรบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในแบบสังเกตที่เตรียมไว้

2) การทดสอบในระหว่างชั่วโมงสอน ครูอาจสร้างแบบทดสอบให้นักเรียนเติมสระ พยัญชนะที่ขาดหายไป หรือให้นักเรียนจำแนกคำที่ครูกำหนดในตารางแจกลูก

3) การสอบถาม ครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระ หรือให้นักเรียนเขียนคำใหม่ที่ใช้พยัญชนะหรือสระ หรือตัวสะกดเหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้วหรือคำที่ครูกำหนดให้

กระทรวงศึกษาธิการ (2559: 7-36) ได้กล่าวถึงการวัดผลและประเมินผลการเขียนสะกดคำว่าการวัดผลและประเมินผลการเขียนระหว่างเรียนของนักเรียนรายบุคคล เป็นการประเมินตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ประจำหน่วย โดยจะกำหนด 1) แบบวัดตามจุดประสงค์ของหน่วยนั้น 2) วิธีการวัด และ 3) เกณฑ์การประเมิน โดยครูจะต้องบันทึกผลการเขียนของนักเรียนเป็นรายข้อลงในแบบบันทึกการเขียน เพื่อให้รู้ว่ามีข้อบกพร่องใด สำหรับนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียน มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นรายข้อ เขียนถูกต้อง 1 คะแนน เขียนผิดได้ 0 คะแนน นักเรียนจะต้องเขียนถูกต้องทุกข้อจึงจะผ่านเกณฑ์ กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ครูต้องฝึกจนนักเรียนเขียนได้

สรุปได้ว่า การวัดผลและประเมินผลการเขียนสะกดคำสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือ ได้แก่ 1) การสังเกตโดยใช้แบบสังเกต 2) การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบ และ 3) การสอบถามโดยใช้แบบสอบถาม สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยวัดผลและ

ประเมินผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนด้วยการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ จำนวน 20 ข้อ วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน มีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน เขียนผิดได้ 0 คะแนน

เจตคติ

เจตคติหรือทัศนคติ มาจากคำในภาษาอังกฤษว่า Attitude ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอใช้คำว่า เจตคติ โดยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ความหมาย

นักวิชาการได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ ดังนี้

ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม (2544: 96) สรุปความหมายของเจตคติว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวอาจจะเกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ สภาพการณ์ เหตุการณ์ เป็นต้น เมื่อเกิดความรู้สึกกับบุคคลนั้นจะมีการเตรียมพร้อมเพื่อมีปฏิกิริยาตอบโต้ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ตามความรู้สึกของตนเอง

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2551: 308) สรุปความหมายของเจตคติว่า หมายถึง กิริยาท่าทีรวม ๆ ของบุคคลที่เกิดจากความพร้อมหรือความโน้มเอียงของจิตใจ ซึ่งแสดงออกต่อสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ เช่น วัตถุ สิ่งของ และสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม โดยแสดงออกในทางสนับสนุน ซึ่งมีความรู้สึกเห็นดีเห็นชอบต่อสิ่งเร้านั้น ๆ หรือในทางต่อต้าน ซึ่งมีความรู้สึกที่ไม่เห็นดี ไม่เห็นชอบต่อสิ่งเร้านั้น

สุรางค์ ไควตระกูล (2552: 396) สรุปความหมายของเจตคติว่าเป็นอักษณาสัย (Disposition) หรือแนวโน้มที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสนองต่อสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งคน วัตถุ สิ่งของ หรือความคิด (Ideas) เจตคติอาจจะเป็นบวกหรือลบ ถ้าบุคคลมีเจตคติบวกต่อสิ่งใด ก็จะมีพฤติกรรมที่จะเผชิญกับสิ่งนั้น ถ้ามีเจตคติลบก็จะหลีกเลี่ยง เจตคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้และเป็นการแสดงออกของค่านิยมและความเชื่อของบุคคล

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2552: 3) สรุปความหมายของเจตคติว่า หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่เรามีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจเป็นไปในทางดีหรือไม่ดีก็ได้ เจตคติอาจเปลี่ยนแปลงได้ หากได้รับการจูงใจอย่างถูกวิธี

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553: 64) สรุปความหมายของเจตคติว่า หมายถึง ความรู้สึกทั้งที่พอใจและไม่พอใจ ที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งมีอิทธิพลทำให้แต่ละคนสนองต่อสิ่งเร้าแตกต่างกันไป

สรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อาจเป็นความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจก็ได้ ส่งผลให้บุคคลตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้าต่างกันไปด้วย สามารถเปลี่ยนแปลงได้หากได้รับการจูงใจอย่างถูกวิธี

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ

ทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติมีหลายทฤษฎี แต่ผู้วิจัยขอนำเสนอทฤษฎีที่เกี่ยวข้องข้องกับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเกม ดังนี้

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549: 29-35) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ มีดังนี้

1) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการให้แรงเสริม มี 3 แบบ ได้แก่

1.1) แบบ Association คือ แบบเชื่อมโยงสิ่งเร้าตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป เป็นหลักการเรียนรู้ โดยการทดแทน (Substitution learning) ของ Pavlov ในชีวิตประจำวันของเราได้รับการเรียนรู้ ประเภทนี้มากมาย เช่น การโฆษณา การค้าขาย เป็นต้น

1.2) แบบให้แรงเสริม (Reinforcement) ซึ่งเป็นหลักการของ Skinner การติชม (Verbal Reinforcement) เป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการจะทำให้เปลี่ยนแปลง

1.3) แบบการเลียนแบบ (Imitation a model) คือ การที่คนอื่นมีเจตคติอย่างไร เราก็มีตามอย่างเขาบ้าง ตัวแบบที่สำคัญที่เด็กจะเลียนแบบเจตคติต่อสิ่งต่าง ๆ คือ พ่อแม่ เพื่อน และครู

2) ทฤษฎีเครื่องล่อใจ

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าคนเราจะมีเจตคติต่อสิ่งใดเราจะต้องเชื่อแล้วว่าสิ่งนั้นจะมีประโยชน์หรือสร้างความพอใจให้แก่เรา และเมื่อเกิดความขัดแย้งในใจเกี่ยวกับของ 2 สิ่ง เราจะต้องพยายามทำให้สิ่งหนึ่งเป็นเครื่องล่อใจที่มีคุณค่าสูงกว่าให้ได้

3) ทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

แนวความคิดของทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม เป็นผลมาจากการศึกษาทางจิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเจตคติ โดยกล่าวว่า การเปลี่ยนเจตคติและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทำให้เกิดขึ้นได้โดยการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการมีส่วนร่วมในกลุ่มบุคคลอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสรุปผลการศึกษากการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ดังนี้

3.1) เจตคติของบุคคลจะมีผลอย่างมากจากกลุ่มที่เขามีส่วนร่วม และกลุ่มที่เขาต้องการร่วมด้วย

3.2) ถ้าเจตคติของบุคคลสอดคล้องกับมาตรฐานของกลุ่ม จะเป็นแรงเสริมกำลังให้กับเจตคตินั้นมากขึ้น ในทางตรงข้ามจะเป็นการลงโทษถ้าบุคคลนั้นมีเจตคติไม่ตรงกับมาตรฐานของกลุ่ม

3.3) บุคคลที่ขึ้นอยู่กับกลุ่มอย่างมาก จะเป็นบุคคลที่เปลี่ยนแปลงเจตคติได้ยากที่สุด ถ้าการเปลี่ยนนั้นเป็นความพยายามของบุคคลภายนอก

3.4) การสนับสนุนเจตคติบางอย่างของสมาชิกในกลุ่ม ถึงแม้เพียงหนึ่งคนจะสามารถลดพลังของกลุ่มใหญ่ที่มีอิทธิพลต่อเจตคติของสมาชิกของกลุ่มได้

3.5) ถึงแม้จะเป็นเพียงสมาชิกในกลุ่มจำนวน 2 คนเท่านั้น ที่ยึดมั่นในเจตคติบางอย่าง จะมีอิทธิพลของสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มได้เช่นกัน

3.6) การมีส่วนร่วมในการอภิปรายกลุ่มและการตัดสินใจของกลุ่ม จะช่วยแก้ไขการต่อต้านที่จะเปลี่ยนเจตคติใหม่ ๆ ถ้ากลุ่มตัดสินใจที่จะยอมรับเจตคติใหม่ สมาชิกในกลุ่มก็จะยอมรับเจตคตินั้นด้วย

3.7) ถ้าบุคคลเปลี่ยนแปลงกลุ่มอ้างอิงของตน เจตคติของบุคคลมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลง

4) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวความคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม มีความเชื่อว่า กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้นจะอยู่ในรูปแบบของการเรียนรู้ และการที่จะแสดงพฤติกรรมเดิมหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับผลสืบเนื่องที่เกิดจากการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าผลสืบเนื่องเป็นไปในทางที่ดี พฤติกรรมนั้นจะมีแนวโน้มเกิดขึ้นอีก แต่ถ้าผลสืบเนื่องเป็นไปในทางที่ไม่ดี พฤติกรรมนั้นจะมีแนวโน้มไม่เกิดขึ้นอีก กล่าวคือ พฤติกรรมของบุคคลจะเปลี่ยนแปลงไปทิศทางใดหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลสืบเนื่องกับการเรียนรู้ที่เขาได้รับจากสังคมแวดล้อม สังคมจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคล สิ่งที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล ซึ่งได้แก่ ความคิด อารมณ์ ความคาดหวัง และผลสืบเนื่องที่เกิดขึ้นหลังจากบุคคลกระทำพฤติกรรมนั้น พฤติกรรมที่จะแสดงออกต่อไปนั้น ขึ้นกับการประเมินผลย้อนกลับของพฤติกรรมที่เขาได้แสดงออกไปแล้ว

องค์ประกอบที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่สำคัญมี 4 อย่าง คือ ความสำเร็จในการกระทำพฤติกรรมหนึ่ง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น คำพูดที่จูงใจ และการรับทางอารมณ์ จากแนวความคิดนี้สามารถใช้วิธีการเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมได้ดังนี้

4.1) การให้แรงเสริมกำลังโดยตรง (Direct Reinforcement) เป็นวิธีที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยวิธีค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การตอบสนองของบุคคล ให้กระทำพฤติกรรมที่มีความยากเพิ่มขึ้น บุคคลจะเรียนรู้ปฏิกิริยาตอบสนองใหม่ และมีประสบการณ์ตรงกับผลสืบเนื่องจากการกระทำปฏิกิริยาตอบสนองนั้น

4.2) การหยุดพฤติกรรม (Extinction) ถ้าต้องการจะให้บุคคลหยุดกระทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง สามารถกระทำได้โดยไม่ให้ผลสืบเนื่องที่เขาคาดหวังเกิดขึ้น

4.3) การให้รู้ถึงแรงเสริมกำลังและการหยุดพฤติกรรม โดยการสังเกตจากบุคคลอื่น (Vicarious Reinforcement and Vicarious Extinction) การให้บุคคลสังเกตการณ์กระทำของบุคคลอื่นแทนที่จะได้ประสบการณ์โดยตรง จะช่วยทำให้บุคคลนั้นเปลี่ยนเจตคติหรือพฤติกรรมได้

4.4) การสื่อสาร (Communications) การให้ข่าวสารที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง สิ่งนี้ให้แตกต่างจากความเชื่อเดิมของบุคคล อาจช่วยเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรมได้

5) ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (A Theory of Reasoned Action)

แนวคิดของทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลได้มีการพัฒนาโดย Ajzen and Fishbein (1980) มีหลักการว่า มนุษย์เป็นผู้มีเหตุผลและใช้ข้อมูลที่ตนมีอย่างเป็นระบบ มนุษย์พิจารณาผลที่อาจเกิดจากการกระทำของตนก่อนตัดสินใจลงมือทำหรือไม่ทำพฤติกรรม ลักษณะสำคัญของทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล คือ พฤติกรรมส่วนมากอยู่ภายใต้การควบคุมของเจตนาของบุคคล เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention) ของบุคคลจึงเป็นตัวกำหนดที่ใกล้ชิดกับการกระทำ เจตนาเชิงพฤติกรรมขึ้นอยู่กับตัวกำหนด 2 ลักษณะ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยทางสังคม

สรุปได้ว่า ทฤษฎีเจตคติที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและเขียนสะกดคำ มี 5 ทฤษฎีประกอบด้วย ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการให้แรงเสริม ทฤษฎีเครื่องล่อใจ ทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม และทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

3. ประเภทของเจตคติ

นักวิชาการได้แบ่งประเภทของเจตคติไว้ ดังนี้

แสงเดือน ทวีสิน (2545: 67) ได้แบ่งเจตคติออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) เจตคติทางบวก (Positive Attitude) คือ ความรู้สึกที่ดี ที่ชอบ ที่อยากมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2) เจตคติทางลบ (Negative Attitude) คือ ความรู้สึกที่ไม่ดี ไม่ชอบ ไม่อยากมีสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553: 64-65) ได้แบ่งเจตคติออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) เจตคติทางบวก (Positive Attitude) หมายถึง เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่ดี เป็นไปในทางบวก คือ การยอมรับ โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในทางชอบ พอใจ ถูกใจ และเห็นว่าสิ่งนั้นดี มีประโยชน์

2) เจตคติทางลบ (Negative Attitude) หมายถึง เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่ดี เป็นไปในทางลบ คือ การไม่ยอมรับ โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในทางไม่ชอบ ไม่พอใจ ไม่ถูกใจ ไม่มีประโยชน์ ไม่เห็นด้วย

ภูริทัต สิงหเสม (2556: 136-137) ได้แบ่งประเภทของเจตคติออกได้ 3 ประเภท คือ

1) เจตคติเชิงบวก (Positive Attitude) คือเจตคติที่ชักนำให้บุคคลนั้น ๆ มีความโน้มเอียงให้แสดงออกทั้งความรู้สึก หรืออารมณ์ จากสภาพจิตใจ โต้ตอบในด้านดีต่อตัวเอง ต่อผู้อื่น หรือโต้ตอบเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง รวมทั้งหน่วยงาน องค์กร สถาบัน และการดำเนินกิจการขององค์กรอื่น ๆ เช่น ชาวบ้านมีเจตคติเชิงบวกกับนักการเมืองท้องถิ่นที่นำผลประโยชน์ต่าง ๆ มาให้ในช่วงของการหาเสียงเลือกตั้ง นักศึกษาชอบเรียนวิชาพัฒนาจริยธรรม เพราะอาจารย์ผู้สอนอภัยาศัยดี พุดจาไพเราะ ทำให้ตนเองเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชานี้ เป็นต้น

2) เจตคติเชิงลบ (Negative Attitude) คือ เจตคติที่สร้างความรู้สึกเป็นไปในทางไม่ดี เสื่อมเสีย ถดถอย ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือ ไม่ไว้วางใจ มีความเคลือบแคลงระแวงสงสัยอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งเกลียดชังต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือหน่วยงาน องค์กร สถาบัน และการดำเนินกิจการขององค์กร และอื่น ๆ เจตคติเชิงลบนี้จะทำให้บุคคลไม่ร่วมมือร่วมใจ และไม่สนับสนุนกิจการใด ๆ หรืออาจจะเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวต่อสิ่ง ๆ นั้นได้ เช่น พนักงานในบริษัทบางคนมีเจตคติเชิงลบต่อบริษัทและมีเจตคติเชิงลบต่อกฎระเบียบใหม่ที่บังคับให้มาทำงานในวันหยุดทุกเทศกาล ก่อให้เกิดอคติขึ้นในจิตใจของเขา จนพยายามประพุดติและปฏิบัติต่อต้านกฎระเบียบของบริษัทอยู่เสมอ

3) เจตคติที่เป็นกลาง (Neural Attitude) คือเจตคติที่บุคคลไม่แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือต่อบุคคล หน่วยงาน สถาบัน องค์กร และอื่น ๆ โดยสิ้นเชิง เช่น นักศึกษา

บางคนอาจมีเจตคติหนึ่งเฉยอย่างไม่มีความคิดเห็นต่อปัญหาโต้เถียงเรื่องกฎระเบียบว่าด้วยรูปแบบของนักศึกษา สาเหตุเพราะตัวเองแต่งกายถูกระเบียบของมหาวิทยาลัยเป็นประจำ

สรุปได้ว่า เจตคติสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท หรือ 3 ประเภท ขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของนักวิชาการ ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยแบ่งเจตคติเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เจตคติทางบวก และเจตคติทางลบ เพื่อนำไปสร้างแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. ลักษณะของเจตคติ

นักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายลักษณะของเจตคติไว้ ดังนี้

Shaw and Wright (1967 อ้างถึงใน ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2542: 57-58) ได้รวบรวมลักษณะทั่วไปหรือมิติของเจตคติจากแนวความคิดของนักจิตวิทยาหลายคน ส่วนใหญ่แล้วมองเจตคติมีลักษณะดังนี้

1) เจตคติขึ้นอยู่กับการประเมินมโนภาพของเจตคติ แล้วเกิดเป็นพฤติกรรม แรงจูงใจเจตคติเป็นเพียงความรู้สึกโน้มเอียงจากการประเมินยังไม่ใช่พฤติกรรม ตัวเจตคติเองไม่ใช่แรงจูงใจแต่เป็นตัวการทำให้เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรม แต่ถ้าแสดงออกเป็นพฤติกรรมแล้วจะเป็นลักษณะ 4 กลุ่มคือ Positive-Approach ตัวอย่างเช่น ความเป็นเพื่อน ความรัก ฯลฯ Negative-Approach ตัวอย่างเช่น การโจมตี ตำว่า ต่อสู้ ฯลฯ Negative-Avoidance ตัวอย่างเช่น ความกลัว ความเกลียด ฯลฯ ประเภทนี้เป็นเจตคติที่ไม่ดี แบบไม่ยอมยกพบเห็นหน้า คืออยากหลีกเลี่ยงให้ไกลนั่นเอง และอีกกลุ่มหนึ่งคือ Positive-Avoidance เป็นลักษณะเจตคติดีทางบวกแต่ก็อยากหลีกเลี่ยงหรือไม่รับทวน ตัวอย่างเช่น การปล่อยให้เขาอยู่เงียบ ๆ เมื่อเขามีทุกข์ เป็นต้น

2) เจตคติเปลี่ยนแปลงความเข้มข้นตามแนวของทิศทาง ตั้งแต่บวกจนถึงลบ นั่นคือเป็นการแสดงความรู้สึกว่าไปทางบวกมากหรือน้อย ไปทางลบมากหรือน้อย ความเข้มข้นสูงก็คือไม่รู้สึกนั่นเอง หรือเป็นกลางระหว่างบวกกับลบ แต่จุดที่เป็นกลางนั้นเป็นปัญหาต่อการแปรผล เพราะตามธรรมชาติจะทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการตอบ (Central Error) บางคนไม่คิดอะไรมักจะขีดลงตรงกลางก็มีมาก

3) เจตคติเกิดจากการเรียนรู้มากกว่ามีมาเองแต่กำเนิด เจตคติเกิดจากการเรียนรู้สิ่งที่เป็นปฏิสัมพันธ์รอบตัวเรา ซึ่งเป็นเป้าเจตคติทั้งหลาย ถ้าเรียนรู้ว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าก็จะเกิดเจตคติทางดี ถ้าเรียนรู้ว่าสิ่งนั้นไม่มีคุณค่าก็จะเกิดเจตคติไม่ดี สิ่งใดเราไม่เคยรู้จักไม่เคยเรียนรู้เลยจะไม่เกิดเจตคติ เพราะไม่ได้ศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้น การเรียนรู้เป้าเจตคติอาจผ่านตัวจริงหรือผ่านสื่อทั้งหลายที่มีต่อเป้าเจตคติตัวจริงก็ได้ สามารถเกิดเจตคติขึ้นได้

4) เจตคติขึ้นอยู่กับเป้าเจตคติหรือกลุ่มสิ่งเร้าเฉพาะอย่าง สิ่งเร้าทั้งหลายอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถาบัน มโนภาพ อุดมการณ์ อาชีพหรือสิ่งอื่น ๆ ก็ได้ เจตคติจะมีลักษณะอย่างไรจึงขึ้นอยู่กับเป้าเจตคติที่ได้สัมผัสเรียนรู้มาอย่างน้อยแตกต่างกันเป็นสำคัญ เป้าเจตคติที่มีลักษณะเป็นกลุ่มใกล้เคียงกันจะมีเจตคติแตกต่างจากเป้าเจตคติที่มีลักษณะของกลุ่มแตกต่างกันมาก

5) เจตคติมีค่าสหสัมพันธ์ภายในเปลี่ยนแปลงไปตามกลุ่ม นั่นคือกลุ่มที่มีลักษณะเดียวกันเจตคติจะมีความสัมพันธ์กันสูง กลุ่มที่มีลักษณะต่างกันเจตคติจะมีความสัมพันธ์กันต่ำ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มที่มีเจตคติดีต่อสิ่งเดียวกันย่อมมีความสัมพันธ์กันด้วย

6) เจตคติมีลักษณะมั่นคงและทนทานเปลี่ยนแปลงยาก นั่นคือถ้าเป็นเจตคติจริง ๆ แล้ว การเปลี่ยนแปลงจะช้าและทำได้ยาก เช่น เรารักใคร่คนหนึ่ง เมื่อรักแล้วก็ยังรักอยู่ไม่ว่าใครจะให้ข้อมูล ไม่ดีอย่างไร หรือแม้แต่คนที่เรารักมีความผิดพลาดเรื่องใด เราก็ยังรักอยู่ แต่ถ้าพฤติกรรมของคนที่เรา รักเบี่ยงเบนไปบ่อย ๆ นาน ๆ เข้า เจตคติก็เปลี่ยนแปลงจากรักไปเป็นเกลียดได้

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549: 3-4) กล่าวว่า เจตคติเป็นความรู้สึกที่ซับซ้อนบ่งบอกลักษณะทางจิตใจ อารมณ์ของบุคคล ซึ่งอาจเป็นลักษณะที่ไม่แสดงออกมาภายนอกให้บุคคลอื่นเห็นหรือเข้าใจก็ได้ ซึ่งมี ลักษณะทั่วไปที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1) เจตคติเป็นเรื่องของอารมณ์ (Feeling) อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไข หรือสถานการณ์ ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลจะมีการกระทำที่เสแสร้ง โดยแสดงออกไม่ให้ตรงกับความรู้สึกของคน เมื่อเขาารู้ตัวหรือรู้ว่ามีคนสังเกต

2) เจตคติเป็นเรื่องเฉพาะตัว (Typical) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกัน แต่รูปแบบ การแสดงออกแตกต่างกันไป หรืออาจมีการแสดงออกที่เหมือนกัน แต่ความรู้สึกต่างกันได้

3) เจตคติมีทิศทาง (Direction) การแสดงออกของความรู้สึกสามารถแสดงออกได้ 2 ทิศทาง เช่น ทิศทางบวกเป็นทิศทางที่สังคมปรารถนา และทิศทางลบเป็นทิศทางที่สังคมไม่ปรารถนา ได้แก่ ชื่อสัตย์-คดโกง รัก-เกลียด ชอบ-ไม่ชอบ ชยัน-ขี้เกียจ เป็นต้น

4) เจตคติมีความเข้ม (Intensive) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกันในสถานการณ์เดียวกัน แต่อาจแตกต่างกันในเรื่องความเข้มที่บุคคลรู้สึกมากน้อยต่างกัน เช่น รักมาก รักน้อย ชยันมาก ชยันน้อย เป็นต้น

5) เจตคติต้องมีเป้า (Target) ความรู้สึกจะเกิดขึ้นลอย ๆ ไม่ได้ เช่น รักพ่อรักแม่ ชยันเข้า ชั้นเรียน ขี้เกียจทำการบ้าน เป็นต้น

สุรงค์ ไคว์ตระกูล (2552: 397) อธิบายลักษณะของเจตคติ ดังนี้

1) เจตคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้

2) เจตคติเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้บุคคลกล้าเผชิญกับสิ่งเร้าหรือหลีกเลี่ยง ดังนั้น เจตคติ จึงมีทั้งบวกและลบ เช่น ถ้านักเรียนมีเจตคติบวกต่อวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนจะชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์ และเมื่ออยู่ชั้นมัธยมศึกษา ก็จะเลือกเรียนแขนงวิทยาศาสตร์ ตรงข้ามกับนักเรียนที่มีเจตคติลบต่อ คณิตศาสตร์ก็จะไม่ชอบหรือไม่มีแรงจูงใจที่จะเรียน เมื่ออยู่ชั้นมัธยมศึกษา ก็จะเลือกเรียนทางสาย อักษรศาสตร์ทางภาษา เป็นต้น

3) เจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ องค์ประกอบเชิงความรู้สึก อารมณ์ (Affective Component) องค์ประกอบเชิงปัญญาหรือการรู้คิด (Cognitive Component) และ องค์ประกอบเชิงพฤติกรรม (Behavioral Component)

1) เจตคติเปลี่ยนแปลงได้ง่าย การเปลี่ยนแปลงเจตคติอาจจะเปลี่ยนแปลงจากบวกเป็นลบ หรือจากลบเป็นบวก ซึ่งบางครั้งเรียกว่า การเปลี่ยนแปลงทิศทางของเจตคติ หรืออาจจะเปลี่ยนแปลง ความเข้มข้น (Intensity) หรือความมากน้อย เจตคติบางอย่างอาจจะหยุดเลิกไปได้

2) เจตคติเปลี่ยนแปลงตามชุมชนหรือสังคมที่บุคคลนั้นเป็นสมาชิก เนื่องจากชุมชนหรือสังคม หนึ่ง ๆ อาจจะมีค่านิยมที่เป็นอุดมการณ์พิเศษเฉพาะ ดังนั้นค่านิยมเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อเจตคติของ บุคคลที่เป็นสมาชิก ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนเจตคติจะต้องเปลี่ยนค่านิยม

3) สังคมประกิต (Socialization) มีความสำคัญต่อพัฒนาการเจตคติของเด็ก โดยเฉพาะเจตคติต่อความคิดและหลักการที่เป็นนามธรรม เช่น อุดมคติ เจตคติต่อเสรีภาพในการพูด การเขียน เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสภาพเศรษฐกิจสังคมสูง จะมีเจตคติบวกสูงสุด

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 249-250) อธิบายว่า เจตคติมีลักษณะที่สำคัญดังนี้

1) เจตคติเกิดจากประสบการณ์ สิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัว บุคคล การอบรมเลี้ยงดู การเรียนรู้ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดเจตคติ แม้ว่ามีประสบการณ์ที่เหมือนกัน ก็จะมีเจตคติที่แตกต่างกันไปด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สติปัญญา อายุ เป็นต้น

2) เจตคติเป็นการเตรียมความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นการเตรียมความพร้อมภายในของจิตใจ มากกว่าภายนอกที่จะสังเกตได้ สภาวะความพร้อมที่จะตอบสนองมีลักษณะที่ซับซ้อนของบุคคล ที่จะชอบหรือไม่ชอบ ยอมรับหรือไม่ยอมรับ และจะเกี่ยวเนื่องกับอารมณ์ด้วย เป็นสิ่งที่อธิบายไม่ค่อยจะได้ และบางครั้งไม่ค่อยมีเหตุผล

3) เจตคติมีทิศทางของการประเมิน ทิศทางของการประเมิน คือ ลักษณะความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้น ถ้าเป็นความรู้สึกหรือการประเมินว่าชอบ พอใจ เห็นด้วย ก็คือเป็นทิศทางในทางที่ดี เรียกว่าเป็นทิศทางในทางบวก และถ้าการประเมินออกมาในทางไม่ดี เช่น ไม่ชอบ ไม่พอใจ ก็มีทิศทางในทางลบ เจตคติทางลบไม่ได้หมายความว่าไม่ควรมีเจตคตินั้น แต่เป็นเพียงความรู้สึกในทางไม่ดี เช่น เจตคติในทางลบต่อการคดโกง การเล่นพนัน การมีเจตคติทางบวกก็ไม่ได้หมายถึงเจตคติที่ดีและพึงปรารถนา เช่น เจตคติทางบวกต่อการโกหก การสูบบุหรี่ เป็นต้น

4) เจตคติมีความเข้ม คือ มีปริมาณมากน้อยของความรู้สึก ถ้าชอบมากหรือไม่เห็นด้วยอย่างมาก ก็แสดงว่ามีความเข้มสูง ถ้าไม่ชอบเลยหรือเกลียดที่สุด ก็แสดงว่ามีความเข้มสูงไปอีกทางหนึ่ง

5) เจตคติมีความคงทน เจตคติเป็นสิ่งที่บุคคลยึดมั่นถือมั่นและมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมของคนนั้น การยึดมั่นในเจตคติต่อสิ่งใด ทำให้การเปลี่ยนแปลงเจตคติเกิดขึ้นได้ยาก

6) เจตคติมีทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายในเป็นสภาวะทางจิตใจ ซึ่งหากไม่ได้แสดงออกก็ไม่สามารถจะรู้ได้ว่าบุคคลนั้นมีเจตคติอย่างไรในเรื่องนั้น เจตคติที่เป็นพฤติกรรมภายนอกจะแสดงออกเนื่องจากถูกกระตุ้น และการกระตุ้นนี้ยังมีสาเหตุอื่น ๆ ร่วมอยู่ด้วย เช่น บุคคลแสดงความไม่ชอบด้วยการดูต่ำคนอื่น นอกจากไม่ชอบคนนั้นแล้ว อาจจะเป็นเพราะถูกทำทายนก่อน

7) เจตคติจะต้องมีสิ่งเร้าจึงมีการตอบสนองขึ้น ตาก็ไม่จำเป็นว่าเจตคติที่แสดงออกจากพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกจะตรงกัน เพราะก่อนแสดงออก บุคคลนั้นต้องปรับปรุงให้เหมาะกับปทัสถานของสังคมแล้วจึงแสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอก

สรุปได้ว่า เจตคติเป็นลักษณะที่อยู่ภายในตัวบุคคลที่มีทิศทาง ความเข้ม ความคงทน สามารถแสดงออกมาให้คนอื่นรับรู้ได้ โดยแสดงออกในรูปแบบของพฤติกรรม เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้หากมีเหตุจูงใจหรือสิ่งเร้ามากระทบ

5. องค์ประกอบของเจตคติ

นักการศึกษาได้อธิบายองค์ประกอบของเจตคติไว้ ดังนี้

บุญเขต ปั่นน้อย (2542: 51-53) อธิบายว่า การที่บุคคลจะเกิดเจตคติต่อสิ่งใด ถ้าวิเคราะห์จะประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ

1) องค์ประกอบทางด้านการรู้ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบทางความรู้ ความเข้าใจรวมทั้งความเชื่อต่อสิ่งนั้นว่าดีมีประโยชน์ หรือเลวมีโทษ เป็นองค์ประกอบประการแรกที่เราจะมีเจตคติต่อสิ่งใด ถ้าเราไม่มีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นเลย เราจะไม่เกิดเจตคติต่อสิ่งนั้น เช่น ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่อง Computer คืออะไร เขาก็จะมีเจตคติต่อ Computer ไม่ได้ องค์ประกอบทางด้านการรู้นี้เป็นสิ่งที่บุคคลได้รับจากประสบการณ์ที่ผ่านมา แล้วบุคคลจะเอาความรู้ ประสบการณ์ไปตีความสิ่งต่าง ๆ ความรู้ที่เขาได้รับมาอาจจะผิดหรือถูกก็ได้

ตัวอย่าง

สวย (รู้ในทางที่ดี)	→	จะเกิดเจตคติทางบวก
ยวส (ไม่มีความรู้ค่านี้)	→	จะไม่เกิดเจตคติ (เจตคติมีค่าเป็นศูนย์)
ซีเหร์ (รู้ในทางที่ไม่ดี)	→	จะเกิดเจตคติทางลบ

2) องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความรู้สึก ด้านอารมณ์ซึ่งถูกเร้าจากการรู้นั้น เมื่อเราเกิดการเรียนรู้สิ่งใดแล้วจะทำให้เราเกิดความรู้สึกในทางที่ดีหรือไม่ดี ถ้าเรารู้สึกต่อสิ่งใดในทางที่ดีเราก็จะชอบหรือพอใจในสิ่งนั้น ในทำนองเดียวกันถ้าเรารู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ดี เราก็มักจะไม่ชอบหรือไม่พอใจในสิ่งนั้น ซึ่งความรู้สึกนี้จะทำให้เกิดเจตคติในทิศทางใดทิศทางหนึ่งคือชอบหรือไม่ชอบ ความรู้สึกต่อสิ่งต่าง ๆ ชอบหรือไม่ชอบ ถ้าสะสมมาเป็นเวลานาน เช่น ตั้งแต่บุคคลเกิดมาทำให้เปลี่ยนแปลงได้ยากมาก องค์ประกอบทางด้านความรู้สึกนี้สามารถประเมินได้ เพราะความรู้สึกของบุคคลมีได้จากไม่ชอบที่สุดไปถึงชอบที่สุด การประเมินความรู้สึกทำได้โดยการสอบถาม สังเกต หรือการสร้างเครื่องมือวัด เช่น แบบทดสอบ เป็นต้น

3) องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบที่บุคคลจะแสดงออกต่อสิ่งที่ตนมีเจตคติในทางใดทางหนึ่ง คือพร้อมที่จะสนับสนุนช่วยเหลือส่งเสริมหรือในทางทำลายขัดขวางต่อสู้ เป็นต้น เช่น บุคคลเรียนรู้เรื่อง Computer แล้วเกิดความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบก็ได้ ต่อจากนั้นก็แสดงเป็นพฤติกรรม ถ้าชอบก็คบค้าสมาคมด้วยถ้าไม่ชอบก็แสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยงไม่คบค้าสมาคมด้วย

แสงเดือน ทวีสิน (2545: 69) สรุปว่า องค์ประกอบในการเกิดเจตคติมี 3 ด้าน คือ

1) องค์ประกอบทางด้านปัญญา (Cognitive Component) เมื่อพูดถึงเจตคติหลายคนคงคิดว่าเป็นเรื่องของความรู้สึกอย่างเดียว แต่สำหรับนักจิตวิทยาแล้ว การศึกษาเรื่องเจตคติจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทางด้านปัญญาด้วย คำว่า ปัญญา ในที่นี้ หมายถึง ข้อมูลอันเกี่ยวข้องกับความคิด ความเข้าใจ ซึ่งจะมีส่วนเป็นตัวกำหนดเจตคติของแต่ละบุคคลด้วย

2) องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) องค์ประกอบทางด้านความรู้สึกมักจะคล้อยตามองค์ประกอบทางด้านปัญญา คือ คนเรามักจะชอบหรือไม่ชอบตามข้อมูลที่เรารู้ แต่อย่างไรก็ตามบางครั้งข้อมูลที่เราอาจไม่สามารถมีอิทธิพลเหนือความรู้สึกได้

3) องค์ประกอบด้านการปฏิบัติ (Behavior Component) องค์ประกอบทางด้านนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเพราะเป็นตัวที่แสดงออกถึงเจตคติอย่างแท้จริง โดยดูจากการเลือกปฏิบัติของบุคคลผู้นั้น

องค์ประกอบของเจตคติทั้ง 3 ประการ สามารถแสดงให้เห็นถึงเจตคติของบุคคลได้อย่างแท้จริง ถ้าขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งแล้ว จะเป็นการศึกษาเจตคติที่ไม่สมบูรณ์

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549: 8-9) อธิบายว่า เจตคติมีองค์ประกอบ ดังนี้

1) เจตคติมีองค์ประกอบเดียว คือ อารมณ์ ความรู้สึกในทางชอบหรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ นักจิตวิทยาที่สนับสนุนแนวคิดนี้ได้แก่ Bem (1970) Fishbein and Ajzen (1975) Insko (1976) และ Thurstone (1959) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ถือเอานิยามองค์ประกอบทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นนิยามเจตคติด้วย

2) เจตคติมีสององค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านปัญญาและองค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก นักจิตวิทยาที่สนับสนุนการแบ่งเจตคติเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ Katz (1960) และ Rosenberg (1956, 1960 และ 1965) ตามแนวคิดของ Rosenberg องค์ประกอบด้านปัญญา หมายถึง กลุ่มของความเชื่อที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ จะเป็นตัวส่งเสริมหรือขัดขวางการบรรลุถึงค่านิยมต่าง ๆ ของบุคคล ส่วนองค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก หมายถึง ความรู้สึกที่บุคคลมีเมื่อถูกกระตุ้นโดยที่หมายของเจตคติ Rosenberg เห็นว่าอารมณ์ความรู้สึกทางบวกที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ จะมีความสัมพันธ์กับความเชื่อที่ว่าที่หมายของเจตคตินั้นสัมพันธ์กับการบรรลุถึงค่านิยมทางบวกและขัดขวางการบรรลุถึงค่านิยมทางลบของบุคคล ในทางกลับกันอารมณ์ความรู้สึกทางลบที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ จะมีความสัมพันธ์กับความเชื่อที่ว่าที่หมายของเจตคตินั้นสัมพันธ์กับการบรรลุถึงค่านิยมทางลบและขัดขวางการบรรลุถึงค่านิยมทางบวกของบุคคล ส่วนเจตคติทางบวกเล็กน้อยหรือทางลบเล็กน้อยที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติจะมีความสัมพันธ์กับความเชื่อที่ว่า ที่หมายของเจตคตินั้นมีความสัมพันธ์กับค่านิยมที่สำคัญ บุคคลจะมีความมั่นใจน้อยถึงความสัมพันธ์ระหว่างที่หมายของเจตคติกับค่านิยมนั้น ๆ

3) เจตคติมีสามองค์ประกอบ เจตคติในลักษณะนี้กำหนดไว้ 3 ประการ ซึ่งประกอบด้วย

3.1) องค์ประกอบด้านปัญญา (Cognitive Component) มีส่วนประกอบย่อย คือ ด้านความเชื่อ ความรู้ ความคิด และความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ (Attitude Object)

3.2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) หมายถึง ความรู้สึกชอบ-ไม่ชอบ หรือทำที่ที่ดี-ไม่ดี ที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ

3.3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) หมายถึง แนวโน้มหรือความพร้อมที่บุคคลจะปฏิบัติต่อที่หมายของเจตคติ

บุญธรรม กิจปริดาภิสุทธิ์ (2551: 308-309) อธิบายว่า การแบ่งเจตคติตามแนวคิดของนักจิตวิทยาแบ่งได้เป็น 3 แนว ดังนี้

1) เจตคติมีสามองค์ประกอบ นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความเห็นว่า คนเราจะมีเจตคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนั้น และเคยมีประสบการณ์ เคยเห็น เคยสัมผัสสิ่งนั้นมาแล้ว จึงทำให้เกิดความรู้สึก ทำที่ต่อสิ่งนั้นได้ นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้จึงเสนอว่า เจตคติประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1.1) องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) ได้แก่ การรับรู้ ความรู้ ความเชื่อ และความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อที่หมายของเจตคติ เช่น เจตคติต่อการสูบบุหรี่ การที่จะแสดงความรู้สึกต่อการสูบบุหรี่ไปในทางที่ชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยนั้น จะต้องมีความเข้าใจก่อนว่า บุหรี่คืออะไร การสูบบุหรี่มีคุณและมีโทษอย่างไร

1.2) องค์ประกอบด้านท่าทีความรู้สึก (Affective Component) ได้แก่ ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ หรือท่าทีที่ดีหรือไม่ดีต่อที่หมายของเจตคติ เป็นภาวะความรู้สึกที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือต่อที่หมายไปในทางที่ดีหรือไม่ดี หรือในทางบวก หรือในทางลบ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากองค์ประกอบด้านความรู้

1.3) องค์ประกอบด้านการปฏิบัติ (Behavior Component) ได้แก่ แนวโน้มหรือความพร้อมของบุคคลที่จะปฏิบัติต่อที่หมายของเจตคติ หากมีสิ่งเร้าหรือที่หมายของเจตคติที่เหมาะสม จะเกิดการปฏิบัติหรือมีปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่ง

แนวคิดนี้จะให้ความหมายของเจตคติครอบคลุมองค์ประกอบทั้งสามอย่างครบถ้วน และเห็นว่าองค์ประกอบทั้งสามมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน

2) เจตคติสององค์ประกอบ แนวความคิดนี้ระบุว่า เจตคติมีองค์ประกอบด้านความรู้กับองค์ประกอบด้านท่าทีความรู้สึก ไม่มีองค์ประกอบด้านการปฏิบัติ ความหมายของเจตคติตามแนวคิดนี้ จึงให้ความหมายที่มีเนื้อใจความรวมเฉพาะสององค์ประกอบนี้ เช่น Rosenberg ให้ความหมายของเจตคติว่า เจตคติเป็นโครงสร้างรวมระหว่างความรู้กับท่าทีความรู้สึก

3) เจตคติองค์ประกอบเดียว แนวความคิดนี้ถือว่าเจตคติมีเพียงองค์ประกอบด้านท่าทีความรู้สึกเท่านั้น องค์ประกอบด้านความรู้และการปฏิบัติไม่มี

ในบรรดาแนวความคิดทั้ง 3 ดังกล่าว แนวความคิดที่ถือว่าเจตคติมีองค์ประกอบด้านท่าทีความรู้สึกเพียงอย่างเดียวได้รับความนิยมและยอมรับมากที่สุดในปัจจุบัน

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 247-248) อธิบายว่า โดยทั่วไปเจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการคือ

1) องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Behavior Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ

2) องค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า เป็นผลเนื่องมาจากการที่บุคคลประเมินผลสิ่งเร้านั้นแล้วว่า พอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว

องค์ประกอบทั้งสองด้านนี้มีความสัมพันธ์กัน เจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมาก แต่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์น้อย แต่เจตคติบางอย่างก็มีลักษณะตรงกันข้าม ด้วยเหตุนี้จึงอยู่ที่ครูจะเน้นองค์ประกอบด้านใดเป็นสำคัญ และเหมาะสมกับธรรมชาติของการเรียนรู้นั้น

3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความพร้อมหรือความโน้มเอียง ที่บุคคลจะประพฤติปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้จากการประเมินผลพฤติกรรมที่คิดจะแสดงออกมามาจะสอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่

เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือบุคคลหนึ่งบุคคลใดจะต้องประกอบด้วยทั้ง 3 องค์ประกอบนี้เสมอ แต่จะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป โดยปรกติบุคคลมักจะแสดงพฤติกรรม ในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่แต่ก็ไม่เสมอไปทุกกรณี ดังนั้นการที่เราจะได้ทราบถึงความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ หรือเจตคติของบุคคล จึงไม่ใช่แน่นอนและอาจจะไม่ถูกต้องเสมอไป

Tony Malim (1997 อ้างถึงใน ฤทธิ์ทัต สิงหเสน, 2556: 133-135) เสนอองค์ประกอบ ของเจตคติ คือ The Three Components Model สามารถจำแนกได้ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1) องค์ประกอบเกี่ยวกับความรู้ (Cognitive Component) การที่บุคคลจะมีเจตคติต่อ สิ่งใดนั้น บุคคลต้องมีความรู้ เข้าใจอย่างมีเหตุผลว่าสิ่ง ๆ นั้นมีประโยชน์หรือโทษเพียงไร บางคนมี ประสบการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับสิ่งนั้นมาก่อน ทำให้เกิดความรู้และเกิดเจตคติต่อสิ่งนั้นได้ บางคนต้องรู้ มากกว่านั้นจึงจะเกิดเจตคติในสิ่งนั้น ดังนั้นจะเห็นว่าปริมาณของการรับรู้ก่อให้เกิดเจตคติในแต่ละบุคคล ไม่เหมือนกันหรือไม่เท่ากัน

2) องค์ประกอบเกี่ยวกับความรู้สึก (Affective Component) เมื่อบุคคลมีความรู้ในสิ่งใด มาแล้ว และรู้ว่าสิ่งนั้นมีประโยชน์ บุคคลนั้นก็รู้สึกชอบสิ่งนั้น แต่ถ้ารู้ว่าสิ่งนั้นไม่ดี บุคคลก็จะ เกิดความรู้สึกไม่ชอบ หรือมีแนวโน้มทางใดทางหนึ่งว่า ดี-ไม่ดี มีคุณค่า-ไม่มีคุณค่า เป็นต้น

3) องค์ประกอบเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavior Component) เมื่อบุคคลมีความรู้ในสิ่งนั้น แล้วความรู้สึกที่ชอบหรือรู้สึกไม่ชอบจะเกิดขึ้นตามมา บุคคลก็พร้อมที่จะเกิดพฤติกรรมให้สอดคล้องกับ เจตคติของบุคคล และถ้าบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เขาก็จะมีความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรม ช่วยเหลือหรือสนับสนุนสิ่ง ๆ นั้น แต่ถ้าหากบุคคลมีเจตคติในทางลบต่อสิ่ง ๆ นั้น เขาก็พร้อมที่จะมี พฤติกรรมทำลายหรือทำร้ายสิ่ง ๆ นั้นได้เช่นกัน

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของเจตคติมี 3 ด้าน ได้แก่ องค์ประกอบทางด้านความรู้ความเข้าใจ องค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ และองค์ประกอบด้านพฤติกรรม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้าง แบบวัดเจตคติให้ครอบคลุมเจตคติทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และด้าน พฤติกรรม

6. การวัดเจตคติ

นักการศึกษาได้กล่าวถึงการวัดเจตคติไว้ ดังนี้

พรเลิศ อาภาหุต (2551: 71-74) สรุปว่า มาตรวัดเจตคติ เป็นมาตรวัดที่ใช้วัดเกี่ยวกับ ความคิดเห็น หรือความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งที่กำลังศึกษาที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง ให้ผลการวัดเป็น ข้อมูลเชิงปริมาณหรือตัวเลข ที่รู้จักกันเป็นอย่างดีและมีการนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ มาตรวัด แบบเธอร์สโตน (Thurstone scale) มาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert scale) และมาตรวัดแบบกัตต์มัน (Guttman scale) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) มาตรวัดแบบเธอร์สโตน

มาตรวัดเจตคติของ Thurstone มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า มาตรอันตรภาคเท่ากันตาม ปรากฏ (Equal-Appearing Interval Scale) ปี ค.ศ. 1927 Thurstone ได้พัฒนาทฤษฎีแห่งการวินิจฉัย เปรียบเทียบ (The law Comparative Judgment) ขึ้นมา เพื่อเป็นรากฐานในการวัดเจตคติของบุคคล

ภายใต้กฎนี้ Thurstone สันนิษฐานว่าเจตคติของบุคคลที่มีต่อบางสิ่งบางอย่างนั้นแสดงออกถึงความคิดเห็นหรือความรู้สึกที่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

การสร้างมาตรวัดแบบเธอร์สโตน มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1) รวบรวมข้อความที่แสดงทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการวัดให้ได้มากที่สุด โดยมีข้อพิจารณาในการสร้างข้อความดังนี้

1.1.1) เป็นข้อความที่แสดงความคิดเห็น ไม่ใช่ข้อเท็จจริง

1.1.2) เป็นข้อความกะทัดรัด ใช้ภาษาเข้าใจง่าย

1.1.3) เป็นข้อความที่ชัดเจน ไม่กำกวม มีความคิดเดียวและตรงเป้าหมายกับเรื่องที่ต้องการจะวัด

1.1.4) เป็นข้อความที่เป็นประโยคธรรมดาหรือกรรตุวาจา (Active Voice) ไม่ใช่กรรมวาจา (Passive Voice)

1.1.5) ข้อความที่รวบรวมมาจะต้องครอบคลุมเรื่องราวที่ต้องการจะวัด

1.2) คัดเลือกข้อความ ให้มีจำนวนมากกว่า 100 ข้อความขึ้นไป

1.3) จัดลำดับข้อความ ให้กรรมการซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 25 คน เป็นผู้จัดลำดับข้อความ โดยให้คะแนนข้อความตั้งแต่ 1-11 คะแนน หรือให้ระดับความเห็นที่มีต่อข้อความเหล่านั้น 11 ระดับ จากชอบมากที่สุดถึงชอบน้อยที่สุด ถ้าชอบมากที่สุดให้ 11 คะแนน ถ้าไม่ชอบเลยให้ 1 คะแนน ไม่ชอบมากที่สุด ชอบมากที่สุด

1.4) นำข้อความที่จัดลำดับมาหาค่ามัธยฐาน (Median) และค่าความแปรปรวน (Variation) ของแต่ละข้อความ โดยหาค่า Interquartile Range ซึ่งเป็นการตรวจวัดการกระจายจากจุดกึ่งกลาง 50% ของกรรมการ ค่ามัธยฐานที่ได้เรียกว่า Scale Value ส่วนค่ากระจาย เรียกว่า Q-value นำค่ามัธยฐานมาจัดลำดับข้อความ

1.5) ทำการคัดเลือกข้อความ ประมาณ 20-30 ข้อ โดยเลือกข้อความที่ครอบคลุมได้กว้างทั้งมาตรวัด เช่น เลือกข้อความที่มี scale value หรือค่ามัธยฐานสูง ส่วนค่า Q-value หรือค่า interquartile range ควรอยู่ในระดับต่ำ เพราะเป็นการแสดงให้เห็นว่ากรรมการส่วนใหญ่มีความเห็นสอดคล้องกัน

2) มาตรวัดแบบลิเคิร์ท

มาตรวัดแบบลิเคิร์ท เป็นมาตรวัดเจตคติที่พัฒนาขึ้นโดย Rensis Likert ในปี ค.ศ.1930s เพื่อใช้วัดเจตคติของบุคคล โดยเป็นการวัดในระดับช่วง (interval) มาตรวัดแบบลิเคิร์ทอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า summated rating scale เนื่องจากค่าเจตคติของบุคคลหนึ่ง ๆ ได้มาจากผลรวมของคะแนนความคิดเห็นต่าง ๆ ที่บุคคลนั้นตอบ และค่าเจตคติของแต่ละบุคคลจะสามารถเปรียบเทียบกันได้ โดยทั่วไปมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ทจะใช้ถามความคิดเห็นของผู้ตอบว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความหนึ่ง ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการให้แสดงความคิดเห็น แต่ก็มีการพัฒนาไปถามในลักษณะอื่น ๆ เช่น เชื่อหรือไม่เชื่อ เคยหรือไม่เคย เป็นต้น

มาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ท มีจำนวนช่วงหรือกลุ่มที่ให้ผู้ตอบตอบได้ต่ำสุด คือ 2 ช่วง หรือ 2 กลุ่ม คือ เห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย การมีคำตอบให้เลือกเพียง 2 กลุ่มอาจหยابเกินไปในการวิจัยบางวิจัยที่ต้องการความละเอียดก็สามารถเพิ่มช่วงของความคิดเห็นได้ เช่น อาจเพิ่มเป็น 4 ช่วง คือ เห็นด้วย

อย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หรือหากการวิจัยต้องการความละเอียดมากขึ้นอีก ก็สามารถพัฒนาเป็น 7 หรือ 10 ช่วงได้ แต่อย่างไรก็ตามหากแบ่งช่วงมากเกินไปอาจทำให้แยกความหมายได้ไม่ชัดเจนและอาจสร้างความสับสนให้กับผู้ตอบได้ และที่นิยมใช้กันมากจะเป็น 5 ช่วง

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 247-248) กล่าวว่า เนื่องจากเจตคติค่อนข้างไปทางนามธรรมมากกว่ารูปธรรม เป็นความรู้สึก ความเชื่อของบุคคล ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง การวัดเจตคติจึงไม่สามารถจะวัดได้โดยตรง แต่วัดได้จากแนวโน้มของบุคคลที่แสดงออกทางภาษา และวัดในรูปของความเห็น การวัดเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดและผู้ใด อาจจะใช้วิธีการสังเกตจากการกระทำ คำพูด การแสดงสีหน้าท่าทาง หรือสัมภาษณ์ความรู้สึกนึกคิดของเขา แต่แบบวัดหรือเครื่องมือที่นักจิตวิทยานิยมใช้กันมากจะอยู่ในรูปของแบบสอบถามหรือแบบสำรวจ เรียกว่า แบบวัดทางเจตคติ

กระบวนการสร้างแบบวัดทางเจตคติมีหลายมาตราดังนี้คือ

1) การสร้างแบบวัดเจตคติตามวิธีของเธอร์สโตน (Thurstone' Equal Appearing Interval Scale 1929) Thurstone เสนอหลักการว่า ข้อความที่ใช้เป็นเครื่องวัดแต่ละข้อความจะแทนความมากน้อยของเจตคติในเรื่องนั้น ๆ และช่วงระหว่างข้อความมีระยะห่าง ๆ กัน ตามแบบวัดโดยทฤษฎีนี้ ถ้าคน ๆ หนึ่งยอมเห็นด้วยกับข้อความใดบางข้อแล้ว สามารถบอกได้ว่าเจตคติของเขาอยู่ ณ ที่ใดในแบบวัดเจตคตินั้น ขั้นตอนการสร้างมี 7 ขั้นตอน คือ

1.1) การรวบรวมข้อความขึ้นต้น ข้อความนี้จะครอบคลุมแบบวัดเจตคติที่ต้องการจะวัดจากทางด้านที่ยอมรับมากที่สุด เมื่อได้ข้อความมากพอและครอบคลุมแล้ว ทำการตรวจและพิจารณาเขียนใหม่ให้ได้ข้อความที่รัดกุม

1.2) การกำหนดค่าของข้อความ โดยทำการประเมินค่า เพื่อกำหนดน้ำหนักของข้อความว่า ควรอยู่ในตำแหน่งใดในแบบวัดเจตคติ โดยให้บุคคลที่มีความรู้ความสามารถทางด้าน การวัดเจตคติเป็นผู้กำหนด โดยเรียกบุคคลเหล่านี้ว่าเป็น ผู้ตัดสิน แล้วจัดดำเนินการพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงบัตรข้อความละ 1 บัตร เลือกรวมตัวอย่างผู้ตัดสิน ให้ผู้ตัดสินแต่ละคนเลือกจัดข้อความในบัตรแยกเป็น 11 กลุ่ม เรียงจากกลุ่มข้อความที่ไม่ชอบเลยไปจนถึงกลุ่มข้อความที่ชอบที่สุดต่อเรื่องนั้น ๆ การจัดกลุ่มข้อความเป็น 11 กลุ่มนี้ ถือว่าข้อความแต่ละกลุ่มอยู่ในอันตรภาคที่ต่อเนื่องกัน และแต่ละอันตรภาคต่างเท่ากัน ดังนั้น จึงมีแบบวัดเป็น 11 ตำแหน่ง

1.3) กำหนดค่าของข้อความ โดยนำผลการตัดสินทั้งหมดมาเจนนับว่าข้อความหนึ่ง ๆ ถูกจัดอยู่ในกลุ่มใดอีกครั้ง และหาค่ามาตราส่วน (Scale Value) ของข้อความแต่ละข้อความโดยพิจารณาค่ามัธยฐาน และวิธีการเลือกข้อความนั้น พิจารณาจากค่าที่ได้ ซึ่งเรียกว่าค่า Q (Q Value) ค่า Q ต่ำ คือว่าข้อความดี และค่า Q สูง ถือว่าข้อความไม่ดี

2) การสร้างแบบวัดเจตคติตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert's Summated Rating Scale 1932) มีหลักการสร้างว่า การจัดให้มีข้อความที่แสดงเจตคติต่อที่หมายในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง แล้วให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็น คำตอบของแต่ละข้อความจะมีให้เลือกตอบ 5 ช่วง ตั้งแต่เห็นด้วยอย่างมาก เห็นด้วย เฉย ๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างมาก ลำดับขั้นตอนของการสร้างมีดังนี้

2.1) รวบรวมข้อความ แต่ละข้อความต้องมีลักษณะที่คนมีเจตคติต่าง ๆ กัน ตอบต่างกัน และหลีกเลี่ยงข้อความที่มี 2 ความหมาย

2.2) ตรวจสอบข้อความนั้นว่าเหมาะสมกับการตอบเพียงใด ในลักษณะของ 5 ช่องดังกล่าว

2.3) ทดลองดูว่ามีข้อความใดไม่ชัดเจนหรือคลุมเครือ เพื่อการแก้ไข

2.4) การให้นำหน้าคะแนนของความเห็นในแต่ละระดับตามวิธีการของลิเคิร์ท ทำให้มาตราวัดของเขาใช้ได้สะดวกมาก เพราะใช้การกำหนดค่าแบบจงใจ เพื่อให้เป็นค่าน้ำหนักประจำของแต่ละระดับความเห็นเห็นเหมือนกันทุกคำถาม

เมื่อแต่ละระดับความเห็นของแต่ละข้อความวัดเจตคติมีค่าประจำตายตัว การที่จะหาว่าบุคคลใดมีเจตคติเป็นอย่างไร ก็ใช้วิธีการรวมน้ำหนักหรือคะแนนจากการตอบทุกข้อความของแต่ละคน ถ้าน้ำหนักรวมจากการตอบข้อความทั้งหมดมีค่าสูงหรือได้คะแนนสูง แสดงว่าระดับเจตคติของบุคคลนั้นต่อสิ่งนั้น เป็นไปในลักษณะพอใจหรือคล้อยตาม ย่อมแสดงว่าบุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น หรือมีความพอใจในสิ่งนั้น คะแนนหรือน้ำหนักที่ใช้แทนระดับเจตติดังกล่าว ตัวอย่างเช่น

ข้อความ	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ยังไม่ตัดสินใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก
1. พ่อเป็นบุคคลที่ข้าพเจ้ารักมาก					
2. พ่อสนับสนุนให้ข้าพเจ้าได้ทำตามที่ข้าพเจ้าต้องการเสมอ					
3. พ่อดีใจเมื่อข้าพเจ้าสอบได้					

3) การสร้างแบบวัดเจตคติของออสกู๊ด (Osgood's Semantic Differential Scale, 1955) เขามีแนวความคิดว่า ความคิดรวบยอดต่าง ๆ มีความหมาย ความหมายของความคิดรวบยอด ประกอบด้วยลักษณะสำคัญที่จะบรรยายความคิดรวบยอดนั้น ๆ หลายลักษณะด้วยกัน ความคิดรวบยอดมีหลายมิติ เขาจึงสร้างแบบวัดขึ้นโดยใช้ความหมายทางภาษาที่เป็นคำคุณศัพท์ต่าง ๆ อธิบายความหมายของสิ่งเร้าที่มีส่วนสัมพันธ์บุคคล

หลักการเบื้องต้นของการสร้างแบบวัดมีดังนี้

3.1) กระบวนการในการอธิบาย ตัดสินใจ หรือประเมินความคิดรวบยอดของบุคคลนั้นสามารถเขียนแทนได้ในเชิงปริมาณที่อยู่ในช่วงของการวัดทางจิตวิทยา ซึ่งมีความเข้มมากน้อยตามคุณลักษณะของคุณศัพท์ 2 ตัว ดี-เลว สวย-น่าเกลียด เป็นต้น

3.2) แนวทางในการอธิบายความคิดรวบยอดของแต่ละบุคคลในแต่ละช่วงของการวัดจะมีลักษณะเป็นมิติเดียว และไม่ขึ้นอยู่กัช่วงของการวัดอื่น ๆ

3.3) การตอบสนอง หรือการประเมินแต่ละบุคคลที่มีต่อความคิดรวบยอดในแต่ละช่วงการวัด จะอยู่ในช่วง 1-7 ที่อยู่ระหว่างคุณสมบัติหรือลักษณะที่ตรงกันข้ามนั้น ตัวอย่างเช่น

เข้มแข็ง-----อ่อนแอ

ชื่อสัตย์-----โกง

ว่องไว-----เฉื่อยชา

4) การสร้างแบบวัดเจตคติ วิธีเปรียบเทียบคู่ของเฟคเนอร์ (Fechner's Method of Paired Comparison, 1954) เขาได้สร้างแบบวัดเจตคติเกี่ยวกับการเลือกสรรและการจัดอันดับความชอบ เริ่มจากการทดลอง โดยใช้ตัวอย่างรูปสี่เหลี่ยมขนาดต่าง ๆ กัน แล้วให้บุคคลจัดอันดับความชอบในรูปสี่เหลี่ยมนั้น โดยการเตรียมแผ่นสี่เหลี่ยมที่มีสัดส่วนต่าง ๆ กัน เริ่มจากรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเล็ก ๆ จนถึงสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วจ่ายคละกันไปบนโต๊ะ จากนั้นให้กลุ่มบุคคลประมาณ 200-300 คน เป็นผู้จัดอันดับ โดยให้แต่ละคนเลือกสรรรูปที่ตนเองชอบที่สุด และรองลงไปตามลำดับ จนถึงรูปที่ชอบน้อยที่สุด แล้วนำมาหาความสัมพันธ์ของตัวเลือก และหาระดับความชอบจริงของแต่ละรูปและวิธีเปรียบเทียบคู่ โดยเปรียบเทียบเป็นคู่ ๆ ไป การเปรียบเทียบคู่ใช้ในกรณีที่มีสิ่งนำมาเปรียบเทียบคู่กันไม่เกิน 10 สิ่ง ถ้ามากกว่านี้ใช้วิธีจัดอันดับตำแหน่ง

5) การสร้างแบบวัดเจตคติโดยใช้ระเบียบวิธีแบบคิวของสตีเฟนสัน (Stephenson's Q-technique, 1953) เป็นวิธีศึกษาความคิดเห็น ท่าทีและลักษณะทางจิตวิทยาของบุคคล โดยใช้วิธีแยกบัตรเป็นกอง ๆ แต่ละกองจะมีคะแนนประจำ ใช้คะแนนนี้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และแปลความหมายต่อไป เป็นวิธีวัดอันดับสิ่งเร้าโดยใช้ผู้ถูกทดสอบตัดสินใจว่า เห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย ชอบ-ไม่ชอบ วิธีแบบคิวมีขั้นตอนดังนี้

5.1) เลือกคำ ข้อความ สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะศึกษา พิมพ์ลงบัตรละ 1 ข้อความปรกติจะใช้ 60-120 บัตร

5.2) เลือกกลุ่มตัวอย่าง และให้กลุ่มตัวอย่างพิจารณาบัตร โดยแยกกองตามอันดับหรือตามเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ชอบหรือไม่

5.3) การให้อันดับ จะเรียงต่อกันจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์ที่ให้ไว้ กองกลาง ๆ จะเป็นความเห็นกลาง ๆ แล้วให้คะแนนในบัตรแต่ละใบแล้วจึงนำไปวิเคราะห์ต่อไป

6) การสร้างแบบวัดระยะทางสังคมของโบการ์ดัส (Bogardus's Social Distance Scale, 1925) เป็นการวัดเจตคติต่อคนโดยมีข้อความที่แสดงถึงความสัมพันธ์และความรู้สึกของบุคคลผู้ที่เป็นที่หมายของเจตคติ 7 ข้อความแต่ละข้อความจะบ่งบอกความสัมพันธ์ทางสังคมในระยะต่าง ๆ กัน ตั้งแต่ความสัมพันธ์ในทางใกล้ชิดเป็นเจตคติทางบวกไปจนถึงเจตคติทางลบและให้ผู้ตอบบอกถึงว่าตนมีเจตคติอยู่ในระดับใดจาก 7 ระดับนี้คือ 1) ยอมรับถึงขั้นแต่งงาน 2) ยอมรับเป็นเพื่อนสนิท 3) ยอมรับเป็นเพื่อนบ้าน 4) ยอมรับเป็นเพื่อนร่วมอาชีพ 5) ยอมรับเป็นพลเมืองของประเทศ 6) ยอมรับในฐานะผู้มาเยือนประเทศ 7) ไม่ยอมรับให้เข้ามาในประเทศ

7) การสร้างแบบวัดสะสมของกัทแมน (Guttman's Cumulative Scale, 1950) เป็นการวัดโดยมีข้อความชุดหนึ่งซึ่งแต่ละข้อความจะแสดงเจตคติในทิศทางเดียวกัน แต่มีความเข้มหรือปริมาณของความรู้สึกแตกต่างกัน ข้อความชุดนี้จะจัดเรียงลำดับความเข้มของเจตคติที่มีอยู่ในแต่ละข้อความไว้แล้วให้ผู้ตอบเลือกตอบด้วยข้อความใดข้อความหนึ่ง โดยถือว่าคำตอบที่ผู้ตอบเลือก จะเป็นการยืนยันคำตอบด้วยข้อความใดข้อความหนึ่งที่แสดงความเข้มในระดับรองลงไปด้วย แบบวัดเจตคติของ Guttman ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่า ละทิ้งปัญหาที่แท้จริงในการถาม เนื่องจากไม่ครอบคลุมคำตอบได้

กูริทต์ สิงหเสน (2556: 142-146) อธิบายว่า ในการที่จะรับรู้ว่ามีใครมีเจตคติต่อสิ่งนั้นหรือเรื่องนั้นมากน้อยแค่ไหนอาจจะทำให้เราไม่สามารถคาดการณ์ได้ จึงทำให้นักจิตวิทยาสร้างเครื่องมือขึ้นเพื่อทำการหาค่าของเจตคติหรือวัดเจตคติออกมาให้เห็นในรูปแบบของสถิติที่เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น

เพราะในอดีตเป็นการยากมากที่นักจิตวิทยาจะตัดสินว่าใครมีเจตคติมากกว่าหรือน้อยกว่ากัน การวัดเจตคติจึงมีจุดประสงค์เพื่อต้องการทราบถึงความรู้สึก ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งศาสตร์จิตวิทยาสมัยใหม่ไม่สามารถวัดเจตคติได้โดยตรง แต่จะมีวิธีการวัดโดยใช้เครื่องมือสำหรับการวัดเจตคติประกอบด้วยข้อความที่แทนความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วจึงนำมาหาค่าทางสถิติและวิเคราะห์เจตคติของบุคคลนั้น ๆ โดยเครื่องมือที่นำมาใช้วัดเจตคติมีหลายวิธี อาทิ

1) การวัดเจตคติโดยวิธี Equal-Appearing Interval ของเทอร์สตัน (Thurstone) เป็นวิธีการวัดเจตคติโดยผู้ที่ทำการออกแบบเครื่องมือวัดเจตคติจะกำหนดช่วงความรู้สึกของคนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกเป็น 11 ช่วง หรือ 11 Scale ซึ่งแต่ละช่วงหรือสเกลนั้นจะมีระยะห่างเท่า ๆ กัน และมีข้อความที่บรรจุลงในมาตราวัดแต่ละช่วง โดยระดับช่วงจะเริ่มจากระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นช่วงที่ต่ำที่สุดไปจนถึงช่วงสูงสุด คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง และมีช่วงระดับกลาง คือ ไม่แน่ใจ เริ่มต้นผู้ออกแบบเครื่องมือวัดเจตคติจะต้องเขียนข้อความเกี่ยวกับเป้าหมายของเจตคติ ซึ่งการกำหนดข้อความที่จะบรรจุลงในมาตราวัดแต่ละช่วงนั้น ต้องทำการศึกษาข้อความที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่ต้องการวัดเจตคติ มีความหมายเดียวไม่เป็นประโยคซ้ำ และใช้ภาษาเข้าใจง่ายและชัดเจน จากนั้นให้ผู้ที่ต้องการศึกษาเจตคติมาเลือกข้อความแต่ละข้อความที่เห็นด้วยให้อยู่ช่วงใดช่วงหนึ่งในจำนวน 11 ช่วง โดยแต่ละช่วงนั้นให้คะแนนช่วงละ 1 คะแนน ทำให้มีค่าคะแนนดังนี้

* ความรู้สึกในทางลบ มีระดับคะแนนที่ 1-5 คะแนน

* ความรู้สึกกลาง มีระดับคะแนนที่ 6 คะแนน

* ความรู้สึกในทางบวก มีระดับคะแนนที่ 7-11 คะแนน

เมื่อผู้ต้องการศึกษาได้เลือกเสร็จสิ้นแล้วก็จะเข้าสู่กระบวนการสรุปแปลค่าและตัดสินเจตคติของผู้ศึกษาโดยหาค่าเฉลี่ยหรือค่ามัธยฐานของข้อความที่ถูกเลือก ตัวอย่างเช่น

ข้อความ	ระดับเจตคติ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1. สังคมเปิดโอกาสบุคคลรักเพศเดียวกันมากขึ้น												
2. ท่านรู้สึกว่าบุคคลรักเพศเดียวกันมีความมั่นใจในตนเอง												

2) การวัดเจตคติโดยวิธี Likert Scale technique ของ Renis Likert

เป็นอีกหนึ่งวิธีการที่ใช้สำหรับวัดเจตคติ โดยมีเครื่องมือวัดด้วยการสร้างแบบสอบถาม ซึ่งจะประกอบไปด้วยข้อความหลาย ๆ ข้อความ มีลักษณะครอบคลุมในเนื้อหาที่ต้องการศึกษาเจตคติใด ๆ ซึ่งแต่ละข้อความมีทั้งข้อความในด้านบวกและด้านลบคละกันไป การตอบแบบสอบถามนี้มีให้เลือก 5 ข้อ และมีมาตราวัดเจตคติ 5 ระดับ คือ

- * เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- * เห็นด้วย
- * ไม่แน่ใจ
- * ไม่เห็นด้วย
- * ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อความ	ระดับเจตคติ				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. คุณรู้สึกว่าปัญหาหาเสพติดเป็น ปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขโดยด่วน					
2. ปัญหาในสังคมที่เพิ่มมากขึ้นมีสาเหตุ จากปัญหาหาเสพติด					

เมื่อผู้ตอบเลือกตอบข้อความที่ตรงกับเจตคติของตนเองแล้ว ผู้วัดก็จะนำคะแนนมาคิดตามลักษณะของข้อความในด้านบวกและด้านลบ โดยกำหนดการให้คะแนน โดยให้ 5 4 3 2 1 สำหรับข้อความทางบวก และ 1 2 3 4 5 สำหรับข้อความทางลบ ซึ่งเรียกว่า Arbitrary Weighting Method เมื่อได้คะแนนของแต่ละข้อแล้วก็จะนำมาคิดคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเพื่อนำมาแปลความหมายของเจตคติ

3) การวัดเจตคติโดยวิธี Semantic Differential Scale ของ Charles E.Osgood ผู้ออกแบบเครื่องมือวัดเจตคตินี้ ต้องการวัดความคิดเห็นหรือเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแบบสุดขั้ว กล่าวคือ ผู้ออกแบบจะมีคำ ข้อความ หรือวลี ที่เกี่ยวกับสิ่งนั้นมาสองคำให้ตรงกันข้ามเป็นคู่ ๆ แล้วให้ผู้ตอบเลือก โดยมีขีดของมาตราวัด เรียกว่า Concept และมีขั้นตอนของการแสดงเจตคติ 2 แบบ คือ ขั้นสูงสุด และขั้นต่ำสุด อาทิ

3.1) คำคุณศัพท์แสดงการประเมิน (Evaluative Factor) หมายถึง คำคุณศัพท์ที่จะแสดงถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปในทางดีขึ้นหรือเลวลง เช่น

ดีเลว
 น่ารัก.....น่าเกลียด
 จริง.....เท็จ
 ฉลาด.....โง่
 สะอาด.....สกปรก
 รวย.....จน

3.2) คำคุณศัพท์แสดงศักยภาพ (Potential Factor) หมายถึง คำคุณศัพท์ที่จะแสดงถึงการมีพลังมากน้อยต่าง ๆ กัน เช่น

แข็งแรง.....อ่อนแอ
 นึก.....เบา
 ใหญ่.....เล็ก

หยาบ.....ละเอียด

3.3) ค่าคุณศัพท์แสดงการเคลื่อนไหว (Activity Factor) หมายถึง ค่าคุณศัพท์ที่แสดงการประมาณการกระทำต่าง ๆ เช่น

เร็ว.....ช้า

ตื่นเต้น.....สงบ

รำเรง.....เศร้าซึม

เร็ว.....ช้า

กระฉับกระเฉง.....เฉื่อยชา

4. การวัดเจตคติโดยวิธี Scalogram Analysis ของ Guttman เป็นวิธีการวัดเจตคติโดยวิธีการสร้างข้อความที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการวัดเจตคติแล้วให้ผู้ตอบเลือกคำตอบว่าใช่หรือไม่ใช่ ถ้าตอบว่าใช่จะได้คะแนน 1 คะแนน แต่ถ้าตอบว่าไม่ใช่จะได้คะแนน 0 คะแนน ถ้าตอบรับข้อความใดข้อความหนึ่ง ก็จะต้องปฏิเสธข้อความอีกข้อความหนึ่ง การวัดเจตคติโดยวิธีนี้จะเป็นคำถามเดียวที่ไม่ซับซ้อนและยังสามารถเป็นเครื่องมือทำนายคำตอบของผู้ตอบด้วย เพราะแต่ละคำถามจะเกี่ยวข้องกัน ซึ่งจะเรียกวิธีการวัดประเภทนี้อีกชื่อหนึ่งว่า Cumulative Scale หรือ Scalogram Analysis

สรุปได้ว่า การวัดเจตคติเป็นการวัดเกี่ยวกับความชอบ ไม่ชอบ ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งที่กำลังศึกษา ไม่สามารถวัดได้โดยตรง ให้ผลการวัดเป็นข้อมูลเชิงปริมาณหรือตัวเลข เรียกว่า มาตรฐานวัดโดยมาตรฐานที่ใช้อย่างแพร่หลาย ได้แก่ มาตรฐานวัดแบบเธอร์สตัน (Thurstone Scale) มาตรฐานวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) และมาตรฐานวัดแบบกัตต์มัน (Guttman Scale) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยโดยใช้มาตรฐานวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมเดลชิปปา งานวิจัยเกี่ยวกับเกมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมเดลชิปปาร่วมกับเกมเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนโดยนักวิจัยหลายท่าน สามารถรวบรวมได้ดังนี้

1. งานวิจัยเกี่ยวกับโมเดลชิปปา

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับโมเดลชิปปาเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้ สมใจ พรหมแก้ว (2557: 110) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับการสอนอ่านแบบสะกดคำแจกลูก ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุจิตรา แสงอรุณ (2557: 72) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา เรื่องการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถทางการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาโดยภาพรวมนักเรียนส่วนมากมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 82.61

สุพรรณษา โประธา (2558: 74) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัยโดยใช้โมเดลซิปปา ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.27 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือร้อยละ 60

วณิชชา สีทวงษ์ (2560: 93) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลซิปปา คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาดังกล่าว พบว่า โมเดลซิปปาสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนโดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

จิตรลดา ภูถาวร (2555: 72-73) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแตกต่างกับนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุพิศ ทองมณี (2556: 118-119) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิฟร่วมกับเกม ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิฟร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบเอ็กซ์พลซิฟร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชุตินา ขุนแสง (2556: 111) ที่ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้นิทานและเกมเป็นสื่อ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมเป็นสื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อัญชลี สวัสดิ์โสม (2557: 44) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 โดยหลังการทดลองนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงกว่าก่อนการทดลอง

เกษร สีทา (2558: 103) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เพ็ญนภา บางหลวง (2560: 31) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการอ่านและการเขียน คำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 93.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 65

สายสุดา หลังแดง (2560: 62) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดังกล่าว พบว่า เกมสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนได้ โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 159 โรงเรียน มีจำนวน 178 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 3,299 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปันจอร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 29 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สุ่มเครือข่ายสถานศึกษา ด้วยวิธีการสุ่มกลุ่ม โดยการจับสลากเครือข่ายสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล จำนวน 16 เครือข่าย ได้เครือข่ายสถานศึกษาควนโดน

ขั้นตอนที่ 2 สุ่มโรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มโดยการจับสลากโรงเรียนในเครือข่ายสถานศึกษาควนโดน จำนวน 12 โรงเรียน ได้โรงเรียนบ้านปันจอร์

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการทดลองในงานวิจัยครั้งนี้เป็นแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบ One-Group Pretest-Posttest Design (ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2552: 69-71) ดังตาราง 1

ตาราง 1 แบบแผนการวิจัย

ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	ตัวแปรอิสระ	ทดสอบหลังเรียน (Posttest)
O ₁	X	O ₂
เมื่อ O ₁ แทน	การทดสอบก่อนเรียน	
X แทน	การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปเข้าร่วมกับเกม	
O ₂ แทน	การทดสอบหลังเรียน	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย หน่วยที่ 10 คำควบกล้ำ และอักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลชิปเข้าร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน รวม 14 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุม เรื่องคำควบกล้ำและอักษรนำ ประกอบด้วยคำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ และคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ เป็นแบบทดสอบอ่านออกเสียงเป็นคำ จำนวน 20 ข้อ
3. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุม เรื่องคำควบกล้ำและอักษรนำ ประกอบด้วยคำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ และคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ เป็นแบบทดสอบเขียนตามคำบอก จำนวน 20 ข้อ
4. แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างตามแบบวัดของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกม

1.1 ขั้นตอนการสร้าง ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านปันจอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับวิสัยทัศน์ คุณภาพผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

1.1.2 ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน แบบฝึกหัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

1.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำ กำหนดเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกม

แผนที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	คำที่มีอักษรควบ ร	2
2	คำที่มีอักษรควบ ล	2
3	คำที่มีอักษรควบ ว	2
4	คำควบไม่แท้	2
5	คำที่มี ห นำ	2
6	คำที่มี ผ และ ส นำ	2
7	คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	2
รวม		14

1.1.4 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับโมเดลชิปปา สรุปลงเป็น 7 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1.1.5 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกม และสร้างเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ตามรูปแบบ โมเดลซิปปาในชั้นที่ 4 จำนวน 2 เกม ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยคัดเลือกเกมที่สามารถเล่น เป็นกลุ่มได้ เนื่องจากโมเดลซิปปาเน้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เหมาะสมกับเนื้อหา และวัยของผู้เรียน ใช้เวลาไม่มากนัก โดยผู้วิจัยได้นำเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับ เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงเกมที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้โมเดล ซิปปาร่วมกับเกม

แผนที่	เรื่อง	เกม
1	คำที่มีอักษรควบ ร	1. เกมตัวฉันอยู่ไหน 2. เกมรถไฟพรรษา
2	คำที่มีอักษรควบ ล	1. เกมอักษรซ่อนคำ 2. เกมเธอนั้นช่วยกันสะกด
3	คำที่มีอักษรควบ ว	1. เกมโบว์ลิ่งกลิ้งคำ 2. เกมจ่ายตลาด
4	คำควบไม่แท้	1. เกมจิ๊กซอว์ต่อคำ 2. เกมวิ่งผลัดอ่านเขียน
5	คำที่มี ห นำ	1. เกมจับปลามือเปล่า 2. เกมแว่วเสียงกระซิบ
6	คำที่มี ผ และ ส นำ	1. เกมดอกไม้ในใบตอง 2. เกมตามล่าหาสมบัติ
7	คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	1. เกมเก้าอี้หาคู่ 2. เกมจ้าวเวหาพาสะกดคำ

1.1.6 คัดเลือกคำยากซึ่งเป็นคำควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำที่นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 มักอ่านและเขียนผิดมากจากเครื่องมือวัดและประเมินผล “ความสามารถในการอ่านและเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2559-2561 ของสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มาแยกเป็นคำที่มี อักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ และคำที่มีอักษรกลางนำ อักษรต่ำ จำนวน 67 คำ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงคำที่คัดเลือกเพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม

แผนที่	เรื่อง	คำที่คัดเลือก	จำนวน (คำ)
1	คำที่มีอักษรควบ ร	กรอบ ตะกร้า ชูชระ ตะครุบ ดนตรี ปรับปรุง ประถม พริก พรวน กะเพรา	10
2	คำที่มีอักษรควบ ล	กลาง วงกลม ขลาด คลอง คลุกคลี ผลิต เพลง พลาด ปลอม น้ำปลา	10
3	คำที่มีอักษรควบ ว	กวัดแกว่ง กวาด แขนวน้ำ ขวา ควาย คว่ำ ความรู้	7
4	คำควบไม่แท้	จริง ไชร์ เศร้า สร้อย สร้าง ทราย พุทรา	7
5	คำที่มี ห นำ	เหงา ใหญ่ หญิง หนอน เหนื่อย หมอก หรรษา หลง หลั่งไหล ห้วนไหว	10
6	คำที่มี ผ และ ส นำ	ผงาด ผึ้ง ผยอง ผลิต ผวา สงบ สนาม สม้าเสมอ สยาย สลาย สว่างไสว	11
7	คำที่มีอักษรกลาง นำอักษรต่ำ	กนก จมูก จรวด จัก โดนด ตลาด ตวาดปรอท ปลัด อบอุ่น อนาคต อร่อย	12
รวม			67

1.1.7 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม

1.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

1.2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 7 แผน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดผล จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์กมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ นางสุวรรณี ปาละวัล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดการให้คะแนน ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผล (พิสนุ พองศรี, 2549: 184) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	แปลผล
4.50-5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
3.50-4.49	หมายถึง เหมาะสมมาก
2.50-3.49	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.50-2.49 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00-1.49 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความเหมาะสมเท่ากับ 4.88 (ภาคผนวก ง)

1.2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างและผ่านการหาคคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านต้นหยงโป จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน และเวลาที่ใช้ โดยเนื้อหา กระบวนการเรียนการสอน และเวลาที่ใช้มีความเหมาะสม

1.2.3 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

ดั่งภาพ 2



ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำ
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพ 2 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำ
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ

2.1 ขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านปิ่นจอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับวิสัยทัศน์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ศึกษาคู่มือครู แบบเรียนแบบฝึกหัดและหนังสืออ่านเพิ่มเติมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

2.1.2 ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน แบบฝึกหัด หนังสืออ่านเพิ่มเติมสาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.1.4 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

2.1.5 คัดเลือกคำควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำจากเครื่องมือวัดและประเมินผล “ความสามารถในการอ่านและเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2559-2561 ของสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มาแยกเป็นคำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี อ นำ ย คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ และคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ จำนวน 40 คำ

2.1.6 สร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 40 ข้อ ดังตาราง 5

ตาราง 5 การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

การอ่าน	จำนวนคำที่สร้าง	จำนวนคำที่คัดเลือก
1. คำที่มีอักษรควบ ร	6	3
2. คำที่มีอักษรควบ ล	6	3
3. คำที่มีอักษรควบ ว	5	3
4. คำควบไม่แท้	5	3
5. คำที่มี ห นำ	6	2
6. คำที่มี ผ และ ส นำ	6	4
7. คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	6	2
รวม	40	20

แบบทดสอบที่สร้างขึ้นมีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ อ่านถูก ได้ 1 คะแนน
อ่านผิด ได้ 0 คะแนน

2.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

2.2.1 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดผล จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์กมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ฦ พัทลุง และ ดร.รุจิราพรธณ คงช่วย ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ (ภาคผนวก ง)

2.2.2 นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยซึ่งเป็นแบบอ่านออกเสียง จำนวน 40 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านต้นหยงโป จำนวน 30 คน โดยนักเรียนอ่านถูกต้องได้คำละ 1 คะแนน อ่านผิดให้ 0 คะแนน จากนั้นนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.43 ถึง 0.87 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27 ถึง 0.67 (ภาคผนวก ง)

2.2.3 คัดเลือกข้อสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยซึ่งเป็นแบบอ่านออกเสียง ที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.47 ถึง 0.60 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33 ถึง 0.60 จำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 103) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.92 (ภาคผนวก ง)

2.2.4 นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยซึ่งเป็นแบบอ่านออกเสียงที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ ดังภาพ 3

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพ 3 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ เป็นแบบทดสอบการเขียนตามคำบอก

3.1 ขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านปันจอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับวิสัยทัศน์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ศึกษาคู่มือครู แบบเรียนและแบบฝึกหัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

3.1.2 ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน แบบฝึกหัดสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำภาษาไทย

3.1.4 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

3.1.5 คัดเลือกคำควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำจากเครื่องมือวัดและประเมินผล “ความสามารถในการอ่านและเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2559-2561 ของสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มาแยกเป็น คำที่มีอักษรควบ ร ล ว คำควบไม่แท้ คำที่มี อ นำ ย คำที่มี ห นำ คำที่มี ผ และ ส นำ และคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ จำนวน 40 คำ

3.1.6 สร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบการเขียนตามคำบอก จำนวน 40 ข้อ ดังตาราง 6

ตาราง 6 การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

การอ่าน	จำนวนคำที่สร้าง	จำนวนคำที่คัดเลือก
1. คำที่มีอักษรควบ ร	6	3
2. คำที่มีอักษรควบ ล	6	3
3. คำที่มีอักษรควบ ว	5	2
4. คำที่มีคำควบไม่แท้	5	4
5. คำที่มี ห นำ	6	3
6. คำที่มี ผ และ ส นำ	6	3
7. คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	5	2
รวม	40	20

แบบทดสอบที่สร้างขึ้นมีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน
เขียนผิด ได้ 0 คะแนน

3.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

3.2.1 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดผล จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์กมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ฦ พัทลุง และ ดร.รุจิราพรรณ คงช่วย ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยมีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ (ภาคผนวก ง)

3.2.2 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ซึ่งเป็นการเขียนตามคำบอก จำนวน 40 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านต้นหยงโป จำนวน 30 คน ที่ผ่านการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้มาแล้ว โดยนักเรียนเขียนถูกต้องได้คำละ 1 คะแนน เขียนผิด ให้ 0 คะแนน จากนั้นนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.43 ถึง 0.90 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.67

3.2.3 คัดเลือกข้อสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยซึ่งเป็นการเขียนตามคำบอกที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.47 ถึง 0.57 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40 ถึง 0.53 จำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเตอร์-ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 103) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.88

3.2.4 นำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยซึ่งเป็นการเขียนตามคำบอกที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ ดังภาพ 4

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพ 4 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

4. แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 ขั้นตอนการสร้าง

4.1.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างและการวิเคราะห์เครื่องมือของแบบวัดเจตคติ

4.1.2 สร้างแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่าตามแบบของลิเคิร์ท จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึกและด้านพฤติกรรมโดยสร้างให้มีข้อความทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งเป็นข้อความที่แสดงความคิดเห็นที่นักเรียนคิดว่าแสดงถึงความรู้สึกหรือการกระทำที่ตรงกับตนเองมากที่สุดต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม โดยมีตัวเลือก 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ดังตัวอย่างนี้

ตาราง 7 ตัวอย่างแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็นหรือความรู้สึก				
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1	ขณะเรียนวิชาภาษาไทยควรตั้งใจและไม่นำวิชาอื่นมาทำเลย					
2	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่น่าเบื่อ ไม่น่าสนใจ					

เกณฑ์การแปลผลคะแนนของแบบวัดเจตคติ ดังนี้

1) ข้อความที่แสดงความคิดเห็นในแง่บวก

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ตรวจให้	5	คะแนน
เห็นด้วย	ตรวจให้	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ตรวจให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ตรวจให้	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ตรวจให้	1	คะแนน

2) ข้อความที่แสดงความคิดเห็นในแง่ลบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ตรวจให้	1	คะแนน
เห็นด้วย	ตรวจให้	2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ตรวจให้	3	คะแนน

ไม่เห็นด้วย ตรวจให้ 4 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ตรวจให้ 5 คะแนน

3) จากข้อความที่วัดเจตคติ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยรายข้อ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 121) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

4.2.1 นำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์กมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ นางสุวรรณี ปาละวัล และดร.รุจิราพรรณ คงช่วย ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยมีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

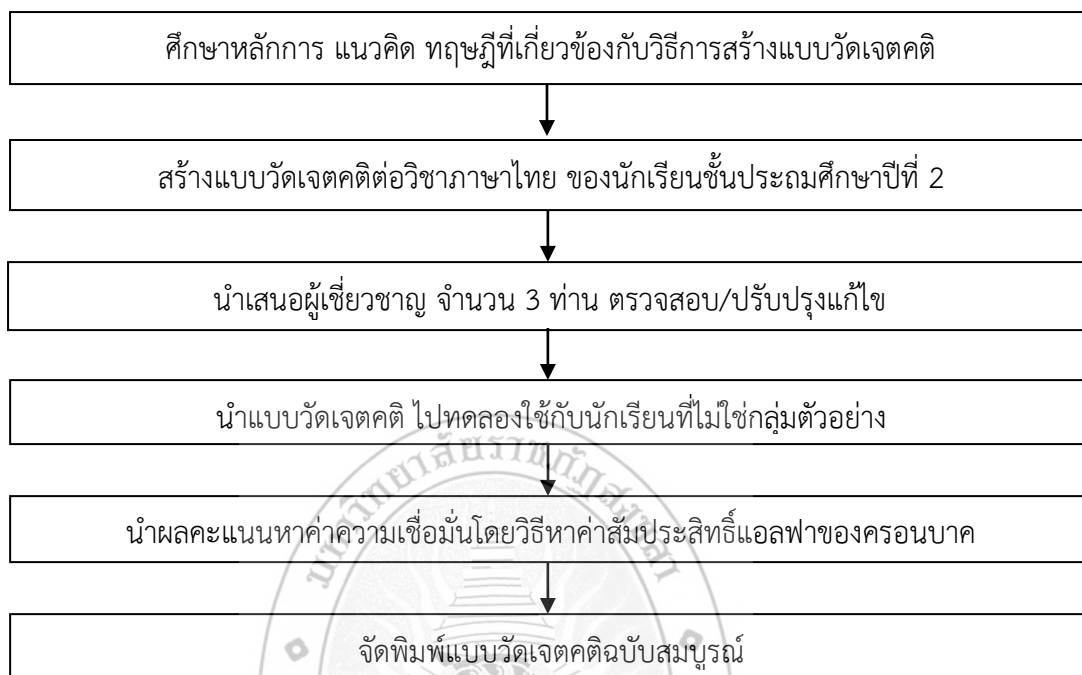
ผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ (ภาคผนวก ง)

4.2.2 นำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยจำนวน 20 ข้อคำถาม ที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านต้นหยงโป จำนวน 30 คน ที่ผ่านการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว

4.2.3 นำผลคะแนนของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 117) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

4.2.4 จัดพิมพ์แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยต่อไป ดังภาพ 5

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพ 5 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านป็นจอร์ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล จำนวน 29 คน
และเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน

ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย จำนวน
1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 20 ข้อ อ่านถูก ได้ 1 คะแนน อ่านผิด ได้ 0 คะแนน
ใช้เวลาทดสอบ 60 นาที และแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 1 ฉบับ
เป็นแบบทดสอบการเขียนตามคำบอกจำนวน 20 ข้อ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน เขียนผิด ได้ 0 คะแนน
ใช้เวลาทดสอบ 30 นาที จากนั้นทำแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า
(Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที

2. ดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา ร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน รวมเวลา 14 ชั่วโมง ตามระยะเวลา ดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงระยะเวลาที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	วัน เดือน ปี	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	25 ธันวาคม 2562	คำที่มีอักษรควบ ร	2
	27 ธันวาคม 2562	คำที่มีอักษรควบ ล	2
2	3 มกราคม 2563	คำที่มีอักษรควบ ว	2
3	6 มกราคม 2563	คำควบไม่แท้	2
	8 มกราคม 2563	คำที่มี ห นำ	2
	10 มกราคม 2563	คำที่มี ผ และ ส นำ	2
4	13 มกราคม 2563	คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	2

3. ทดสอบหลังเรียน

หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ครบ 14 ชั่วโมง แล้ว ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยและแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน วัดเจตคติของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบวัดเจตคติซึ่งเป็นฉบับเดียวกับที่ใช้วัดเจตคติก่อนเรียน นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนจากแบบวัดเจตคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

1.2 คะแนนเฉลี่ย (\bar{X})

1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

2.1.1 ค่าความเหมาะสม

2.2 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

2.2.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC)

2.2.2 ค่าระดับความยากง่าย (p)

2.2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r)

2.2.4 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย

ทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน

2.3 แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

2.3.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC)

2.3.2 ค่าระดับความยากง่าย (p)

2.3.3 ค่าอำนาจจำแนก (r)

2.3.4 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

ทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน

2.4 แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย

2.4.1 ค่าความสอดคล้อง (IOC)

2.4.2 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย โดยใช้สูตร

หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ของครอนบาค

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม โดยการทดสอบค่าที่ (t-test for dependent)

3.2 เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม โดยการทดสอบค่าที่ (t-test for dependent)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม และเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้น และนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย (n = 29)

ความสามารถในการอ่าน สะกดคำ	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
คำที่มีอักษรควบ ร	3	1.52	1.02	2.55	0.74	5.68**
คำที่มีอักษรควบ ล	3	1.59	0.83	2.62	0.56	7.62**
คำที่มีอักษรควบ ว	3	1.62	1.02	2.48	0.74	6.25**
คำที่มีอักษรควบไม่แท้	3	1.45	0.99	2.69	0.54	6.32**
คำที่มี ห นำ	2	0.86	0.64	1.48	0.63	4.94**
คำที่มี ผ และ ส นำ	4	1.48	1.33	2.72	1.25	7.33**
คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	2	0.72	0.80	1.52	0.69	5.88**
รวม	20	9.24	2.90	16.07	3.02	31.50**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 9 แสดงว่า คะแนนความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.24 และหลังเรียนเท่ากับ 16.07

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย (n = 29)

ความสามารถในการเขียน สะกดคำ	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
คำที่มีอักษรควบ ร	3	1.24	0.87	2.24	0.87	6.37**
คำที่มีอักษรควบ ล	3	1.38	0.86	2.38	0.68	6.72**
คำที่มีอักษรควบ ว	2	0.96	0.78	1.41	0.78	3.82**
คำที่มีอักษรควบไม่แท้	4	1.55	1.12	2.93	0.92	7.59**
คำที่มี ห นำ	3	1.00	0.96	1.83	1.07	5.01**
คำที่มี ผ และ ส นำ	3	1.10	0.98	1.96	0.87	5.57**
คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	2	0.62	0.73	1.66	0.61	6.77**
รวม	20	7.85	2.74	14.41	3.25	22.45**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 10 แสดงว่า คะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.85 และหลังเรียนเท่ากับ 14.41

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกม

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 29)

เจตคติต่อวิชาภาษาไทย	\bar{x}	S.D.	ระดับเจตคติ	t
ก่อนเรียน	4.13	0.95	มาก	5.01**
หลังเรียน	4.54	0.59	มากที่สุด	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 11 แสดงว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 4.13 และหลังเรียนเท่ากับ 4.54



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนบ้านปันจอร์ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม จำนวน 7 แผน แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย และแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย โดยมีผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

สรุปผล

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกมทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2558: 282) ได้กล่าวไว้ว่า โมเดลชิปปาร์มุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ซึ่งนอกจากโมเดลชิปปาร์แล้ว การนำเกมมาใช้ในการบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ความจำ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ได้รับความสนใจของนักเรียน เกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น ดังที่ อรณัฐ ลิมตศิริ (2551: 133) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่นักเรียนทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนพอใจมาก ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง ทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียนสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูจึงควรนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยตามลำดับขั้นของโมเดลชิปปาร์ทั้ง 7 ขั้น โดยเริ่มจากขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม เป็นการดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ เป็นการแสวงหาข้อมูล ความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ ด้วยการอ่านสะกดคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำจากบัตรคำและใบความรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เป็นการศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการทำกิจกรรมตามที่กำหนดในใบงานให้นักเรียนได้อ่านสะกดคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม เป็นขั้นที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่น เกม ขั้นที่ 5 การสรุปและ

จัดระเบียบความรู้ เป็นการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ ด้วยการนำคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำมาสรุปลงในรูปแบบแผนภาพ เพื่อช่วยให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย ชั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน เป็นการให้นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกันทั้งห้องและแสดงผลงานที่ได้สรุปในรูปแบบแผนภาพซึ่งเป็นการสร้างความรู้ของตนเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ และชั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำไปใช้ในการทำใบงานต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ

จะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของโมเดลซิปปาทั้ง 7 ขั้นดังกล่าว ล้วนมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกอ่านสะกดคำทุกขั้น เป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมทักษะทางภาษาที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะกับเนื้อหา วยของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 เกม มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดทำได้ง่าย โดยเน้นวัสดุเหลือใช้และวัสดุสำนักงาน เป็นเกมที่ใช้พัฒนาการคิด การฝึกทำงานกลุ่มและทักษะทางภาษาอย่างรอบด้าน นักเรียนได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำผ่านเกม โดยทุกเกมจะมีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากเรียนรู้เนื้อหาโดยไม่เบื่อหน่าย ส่งผลให้ความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุจิตรา แสงอรุณ (2557: 72) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา เรื่องการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถทางการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปา โดยภาพรวมนักเรียนส่วนมากมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 82.61 และสนใจ พรหมแก้ว (2557: 110) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับการสอนอ่านแบบสะกดคำแจกลูก ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับ จิตรลดา ภูถาวร (2555: 72-73) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแตกต่างกับนักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และอัญชลี สวัสดิ์โสม (2557: 44) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 โดยหลังการทดลองนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ระหว่างกัน รู้จักสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2558: 284) กล่าวว่า ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา คือ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบายชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย ซึ่งนอกจากโมเดลชิปปาแล้ว การนำเกมใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เนื่องจากเกมช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดความตื่นตัวในการเรียน เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เล่นและฝึกการเขียนสะกดคำไปพร้อม ๆ กัน ส่งผลให้การเรียนรู้มีคุณค่า มีความคงทน ดังที่ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2552: 129) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทยตามลำดับขั้นของโมเดลชิปปาทั้ง 7 ขั้น โดยเริ่มจากขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม เป็นการดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ด้วยการพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับคำที่มีอักษรควบกล้ำและคำที่มีอักษรนำ ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหาจากใบความรู้แล้วฝึกเขียนสะกดคำลงในใบงานให้ถูกต้อง โดยมีครูคอยดูแล ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ผู้วิจัยจัดกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนสะกดคำจากใบงานที่กำหนดให้ ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ขั้นนี้ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมที่มีความหลากหลาย ได้เคลื่อนไหวร่างกายด้วยการเดินวิ่ง ได้ใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ พร้อมๆ กับการฝึกทักษะการเขียน ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยมีกติกา คือ แต่ละกลุ่มต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงจะได้คะแนนและรางวัล ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนเขียนสะกดคำลงในกระดาษปรู๊ฟโดยใช้รูปแบบแผนภาพ เป็นการสรุปการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นนี้นักเรียนได้นำความรู้ที่มีไปประยุกต์ใช้โดยการเขียนสะกดคำลงในใบงานให้ถูกต้อง

จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของโมเดลชิปปาทั้ง 7 ขั้นตอนดังกล่าว ล้วนมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกเขียนสะกดคำทุกขั้น เป็นการเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมทักษะทางภาษาที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะกับวัยและเนื้อหาจำนวน 2 เกม มาใช้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เขียนสะกดคำผ่านการเล่นเกม วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นวัสดุที่จัดทำขึ้นเอง วัสดุเหลือใช้หรือหาซื้อได้ง่าย สะดวก มีความปลอดภัยต่อนักเรียน โดยทุกเกมจะมีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ มีการปรึกษาหารือ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ทางตรง นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งและจดจำได้นาน ส่งผลให้ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพรรณษา โประธา (2558: 74) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัยโดยใช้โมเดลชิปปา ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.27 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60 สอดคล้องกับ วณิชชา สีหาวงษ์ (2560: 93) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลชิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตรา ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับโมเดลชิปปา คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับ ชุตติมา ขุนแสง (2556: 111) ที่ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้นิทานและเกมเป็นสื่อ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมเป็นสื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และเกษร สีหา (2558: 103) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมานั้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามลำดับขั้นตอน มีการจัดเนื้อหาจากง่ายไปยาก เหมาะสมกับวัยของนักเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ีระหว่างกัน นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำได้ ใช้ภาษาไทยได้อย่าง

ถูกต้อง มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาไทยเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน ช่วยให้เรียนวิชาอื่นเข้าใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงจนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ สามารถพัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน มีการวัดผลประเมินผลที่เหมาะสม สามารถสะท้อนความสามารถของนักเรียนได้เป็นอย่างดี สื่อและแหล่งเรียนรู้มีเพียงพอกับจำนวนนักเรียน ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา วัยของนักเรียน ความปลอดภัย และความพร้อมด้านสถานที่ เพื่อสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีให้นักเรียนช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกตและการจดจำ ช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาเบื่อหน่ายการเรียนหันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ จากการเล่น สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง รวมทั้งการให้ผลหรือข้อมูลจากการแข่งขันย้อนกลับทันที ส่งผลให้นักเรียนได้เล่นเกมอย่างมีความสุขและอยากเล่นซ้ำอีก สะท้อนให้เห็นว่านอกจากเกมจะสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยได้แล้ว ยังทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยอีกด้วย ซึ่งถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยจะต้องให้นักเรียนเกิดความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจในเนื้อหา เกิดทักษะและการปฏิบัติ (Practice) สามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้ และเกิดเจตคติที่ดี (Attitude) ต่อวิชาที่เรียนด้วย เนื่องจากเจตคติเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ เนื้อหาในวิชาภาษาไทย หากนักเรียนมีเจตคติที่ดีก็ทำให้เกิดความอยากเรียนเนื้อหา ทำให้สามารถอ่านออกเขียนได้ ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2553: 84) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นท่าทีหรือความรู้สึกของนักเรียนที่เกี่ยวกับภาวะแห่งความพร้อมของจิตใจ มีผลต่อการตัดสินใจว่าจะยอมรับความรู้หรือประสบการณ์เข้าไว้ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองหรือไม่ เจตคติสามารถสร้างขึ้นใหม่ ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงได้ ไม่ใช่การถ่ายทอดทางพันธุกรรม ในการเรียนการสอนนั้นครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติที่ดีให้กับนักเรียนด้วยเสมอ เพราะจะช่วยทำให้เด็กอยากจะเรียนและอยากจะรู้มากยิ่งขึ้น และฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2552: 3) ได้กล่าวว่า เจตคติที่นักเรียนควรมีต่อวิชาภาษาไทย คือความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้ และเต็มใจรับการฝึกฝนจนสามารถใช้ภาษาได้ดี แต่ถ้านักเรียนไม่ชอบเรียนวิชานี้ ครูก็ต้องริบหาสาเหตุให้พบและจะต้องแก้ไขให้ตรงกับเหตุ หากเหตุนั้นมาจากวิธีสอนของครูก็ต้องหาทางปรับปรุงวิธีสอนเสียใหม่ พยายามจูงใจให้นักเรียนหันมาชอบภาษาไทยโดยใช้อุปกรณ์การสอน จัดกิจกรรมที่จะทำให้ทั้งประโยชน์และความเพลิดเพลิน รวมทั้งเปลี่ยนบรรยากาศของห้องเรียนก็จะทำให้นักเรียนกลับมา มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยได้ ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยแล้วก็จะมุ่งมั่นตั้งใจเรียนและเรียนได้ผลดี

ดังนั้นจากการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมนอกจากจะส่งผลให้ความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้ว ยังทำให้เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องศึกษารูปแบบการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้จริงอย่างละเอียด

1.2 การใช้เวลาในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านสะกดคำ แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ และแบบวัดเจตคติ ภายในเวลา 2 ชั่วโมง อาจทำให้นักเรียนเหนื่อยถ้าครูผู้สอนอาจให้นักเรียนทำแบบวัดเจตคติในภายหลัง

1.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม มีทั้งหมด 7 ชั้น จึงควรจัดเวลาเรียนเป็น 2 ชั่วโมงติดกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกชั้น

1.4 ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกลุ่มด้วยความจริงใจ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ได้กว้างขึ้น

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยครูผู้สอนสามารถบูรณาการทักษะทางภาษาเข้ามาร่วมด้วย

2.3 ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมกับเทคนิคอื่น ๆ เพื่อศึกษาว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างไร



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2558). รายงานผลการดำเนินงานการกำกับติดตามการดำเนินงานตามนโยบาย “ปี 2558 เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้” และ “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อบจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออก เขียนได้ และมีมาตรการประเมินผลให้เป็นรูปธรรม” ปีงบประมาณ พ.ศ. 2558. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2559). คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2559). เทคนิค วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อขับเคลื่อนจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านการอ่านออก อ่านคล่อง เขียนได้ เขียนคล่อง. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2559). แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์. (2551). ทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- การุณนันทน์ รัตนแสนวงษ์. (2550). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- เกษร สีหา. (2558). การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เครีรัตน์ เรื่องแก้ว. (2553). การอ่านและการเขียนคำไทย. กรุงเทพมหานคร: ปาเจรา.
- จิตรลดา ภูถาวร. (2555). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2555). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- เจรจา บุญวรรณโณ และคณะ. (2558). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

- ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน. (2556). **นวัตกรรมการศึกษา ชุด จิตวิทยาการอ่าน (Psychology of Reading)**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อักษร.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). **80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 7. นนทบุรี: พี บาลานซ์ไซด์แอนพริ้นติ้ง.
- ชาติชาย พิทักษ์ธมาคม. (2544). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ชุดิมา ขุนแสง. (2556). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้นิทานและเกมเป็นสื่อ**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2552). **การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: เกรท เอ็ดดูเคชั่น.
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553). **เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น เล่ม 1**. สงขลา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- ดำรงค์ ชลสุข. (2561). **แจกลูก-สะกดคำ แก้ปัญหาเด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้** (Online). <https://www.kruupdate.com/news/newid-4065.html>, 22 เมษายน 2562.
- ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง. (2554). **การพัฒนาทักษะการเขียน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทิตินา แหมมณี. (2558). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ธนู ทดแทนคุณ และกานต์รวี แพทย์พิทักษ์. (2552). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ธีรวิภา เอกะกุล. (2549). **การวัดเจตคติ**. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซตการพิมพ์.
_____. (2552). **ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซตการพิมพ์.
- บันลือ พุกกะวัน. (2557). **แนวพัฒนาการ อ่านเร็ว คิดเป็น**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 9 แก้ไขเพิ่มเติม. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ปั่นน้อย. (2542). **จิตวิทยาธุรกิจ (Business Psychology)**. เพชรบุรี: สถาบันราชภัฏเพชรบุรี.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2551). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: จามจุรีโปรดักท์.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2553). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์. (2550). **สุดยอดวิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยี นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่**. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

- พรเลิศ อาภาณุทัต. (2551). **ระเบียบวิธีวิจัย**. สงขลา: คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- พิสนุ พงศ์ศรี. (2549). **วิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: เทียมฝาการพิมพ์.
- เพ็ญนภา บางหลวง. (2560). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภาคภูมิ ทรนภา. (2554). **การเขียนเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพมหานคร: อินทนิล.
- ภุริทัต สิงหเสม. (2556). **จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน**. สงขลา: นำศิลป์โฆษณา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554**. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.
- โรงเรียนบ้านปันจอร์. (2562). **หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านปันจอร์ ฉบับปรับปรุงปีการศึกษา 2562**. สตูล: โรงเรียนบ้านปันจอร์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2542). **การวัดด้านจิตพิสัย**. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วณิชชา สีหาวงษ์. (2560). **การพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบซิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). **เทคนิคการสอนภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้าวิชาการ.
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2559). **ภาษาและวัฒนธรรม**. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิทยากร เชียงกุล. (2555). “การรณรงค์ให้เด็กและเยาวชนไทยรักการอ่าน-กลยุทธ์สำคัญในการปฏิรูปการศึกษาและและการปฏิรูปประเทศ.” **วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์**. 38 (11-15 กุมภาพันธ์ 2555), 1-9.
- วิภา ตัณฑุลพงษ์. (2555). **เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ศยามน อินสะอาด. (2557). **เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมใจ พรหมแก้ว. (2557). **การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบซิปปาร่วมกับการสอนอ่านสะกดคำแจกลูก**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- สมพร แผ่่งพิพัฒน์. (2555). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

- สายสุดา หลั่งแดง. (2560). ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล. (2559). การอ่านการเขียนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. สตูล: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล.
- _____. (2562). รายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559-2561 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล. สตูล: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล.
- _____. (2562). รายงานผลการประเมินการอ่านออก เขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2559-2561. สตูล: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). ทำอย่างไรให้อ่านออกเขียนได้ : สื่อ/นวัตกรรมพัฒนาการอ่านการเขียนภาษาไทยที่ประสบผลสำเร็จ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ตำรวจ.
- _____. (2559). แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านอ่านออก เขียนได้ ระดับชั้น ป.1-ป.6. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2560). นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. กรุงเทพมหานคร: พรินทวานกราฟฟิค.
- ลำลี รักสุทธิ. (2553). สอนอย่างไรให้เด็กอ่านออก อ่านได้ อ่านคล่อง อ่านเป็น เขียนได้ เขียนคล่อง และเขียนเป็น. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2553). ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2552). นวัตกรรมการเรียนการสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2554). วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุจิตรา แสงอรุณ. (2557). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน CIPPA เรื่องการอ่านออกเสียงคำตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- สุดาพร ไชยะ. (2552). การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.

- สุพรรณษา โประธา. (2558). การพัฒนาความสามารถในการเขียนเล่าเรื่องของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย โดยใช้รูปแบบซิปปา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุพิศ ทองมณี. (2556). การพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีเอ็กซ์พลิชิตร่วมกับเกม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- สุระ ดามาพงษ์ และคณะ. (2559). หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2552). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2553). 21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล. (2555). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- อรนุช ลิมตศิริ. (2551). หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2552). ภาษาพาสอน เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์ และคณะ. (2547). หลักภาษาไทย เล่ม 1-2. กรุงเทพมหานคร: บรรณกิจ 1991.
- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบข้อมูล

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร.รุจิราพรรณ คงช่วย ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
2. นางกมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยทักษิณ
4. นางสาวรณิ ปาละวัล ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านควนสตอ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล





ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



ที่ อว ๐๖๓๔.๐๓/ ๑๖๖

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

110 กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านควนสตอ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ รหัส ๕๘๘๖๓๕๕๕๐๓๖ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| ๑. ดร.พรรณี ผุดเกตุ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. ดร.ปรีดา เบ็ญคาร | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในกรณี สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่า นางสาวรรณี ปาละวัล ครูชำนาญการพิเศษ ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องคุณภาพเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาราย นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัย มาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.รुงปนพัฒน์ ปรัชญาเมธีธรรม)
ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๗๕๓๓๓ ๖๙๔๔
<http://bunedit.skru.ac.th/>
ผู้ประสานงาน : นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ โทร. ๐๙ ๓๓๕๖ ๘๖๖๗



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๖๐๗

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๓๓ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
เรียน คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๒ ฉบับ
๒. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๒ ฉบับ

ด้วย นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ รหัส ๕๔๖๑๕๓๑๑๖ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| ๑. ดร.พรรณี มุคเกตุ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. ดร.ปรีดา เบ็ญคาร | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในการนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้ว เห็นว่า อาจารย์กมลทิพย์ สมบูรณ์พงษ์ อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ และ ดร.จุฑิราพรรณ คงช่วย อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องคุณภาพเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาราย นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัย มาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.รุตปนพัฒน์ ปรัชญาเมธีธรรม)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๗๕๖๓๓ ๒๐๕๕๕

<http://bundit.sku.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ โทร. ๐๙ ๓๗๗๒๖ ๘๖๘๗



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๓/๑๙๑

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ รหัส ๕๘6๑๙๑๑๖ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒" โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| ๑. ดร.พรณี ผุดเกตุ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. ดร.ปรีดา เบ็ญการ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในการนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ หัทลุง อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องคุณภาพเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาราย นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัย มาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนา ศิริโชติ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๗๕๓๓๓ ๖๑๙๑๙

<http://bundit.skru.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางอาบิตะย์ คงสิเหร่ โทร. ๐๙ ๗๕๓๓๖ ๘๒๐๗๙



ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ คำควบกล้ำและอักษรนำ

จำนวน 14 ชั่วโมง

เรื่อง คำที่มีอักษรควบ ร

เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด ป.2/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความและบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง (K)

ป.2/2 อธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน (K P)

ป.2/8 มีมารยาทในการอ่าน (A)

มาตรฐาน ท2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ป.2/3 เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ (K P)

ตัวชี้วัด ป.2/4 มีมารยาทในการเขียน (A)

มาตรฐาน ท4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ป.2/2 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ (K P)

สาระสำคัญ

คำที่มีอักษรควบ ร คือ คำที่มีพยัญชนะสองตัวควบกัน โดยพยัญชนะตัวที่สองเป็นพยัญชนะ ร ประสมสระเดียวกัน เวลาอ่านต้องอ่านออกเสียงพยัญชนะทั้งสองตัวพร้อมกัน พยัญชนะที่ใช้ ร กล้า ได้แก่ กร- ขร- คร- ตร- พร- พร-

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ได้ถูกต้อง
2. เขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ได้ถูกต้อง
3. อธิบายความหมายของคำที่มีอักษรควบ ร ได้ถูกต้อง
4. แต่งเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการโดยใช้คำที่มีอักษรควบ ร ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำที่มีอักษรควบ ร จำนวน 10 คำ ได้แก่ กราบ ตะกร้า ขรุขระ ตะครุบ ดนตรี ปรับปรุง ประถม พริก พรวน กะเพรา

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล
2. ครูสนทนากับนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับคำควบกล้ำ โดยใช้คำถามดังนี้
 - 2.1 คำควบกล้ำคืออะไร มีลักษณะอย่างไร
 - 2.2 คำควบกล้ำมีกี่ประเภท
 - 2.3 คำที่มีอักษรควบ ร มีลักษณะอย่างไร
 - 2.4 ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำที่มีอักษรควบ ร

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนคละกัน
2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่องคำที่มีอักษรควบ ร จากใบความรู้ที่ 1
3. ให้นักเรียนฝึกอ่านคำที่มีอักษรควบ ร จากบัตรคำตามครูจวนคล่อง
4. ให้นักเรียนหาความหมายของคำที่มีอักษรควบ ร ตามที่กำหนดจากพจนานุกรม
5. นักเรียนเขียนคำที่มีอักษรควบ ร พร้อมความหมายลงในสมุดให้เป็นระเบียบ สวยงาม

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

1. นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 1 เติมคำลงในช่องว่าง
2. นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 2 อ่านแล้วเขียน

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เกม

1. นักเรียนเล่นเกม ตัวฉันอยู่ไหน ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปรึกษา แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ให้ถูกต้อง อภิปรายร่วมกันหลังการเล่นเกม

2. นักเรียนเล่นเกม รถไฟพรรษา ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปรึกษา แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ให้ถูกต้อง อภิปรายร่วมกันหลังการเล่นเกม

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ลงในกระดาษปฐพี ในรูปแบบแผนภาพ ตกแต่งให้สวยงาม

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านสะกดคำที่มีอักษรควบ ร พร้อมกัน แล้วนำผลงานที่เป็นแผนภาพไปติดที่ผนังห้องเรียน สลับกันวิจารณ์ผลงาน ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1. นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 3 อ่านเขียนคำควบ ร
2. นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 4 เรียงร้อยถ้อยความ โดยนำคำที่มีอักษรควบ ร ที่กำหนดให้มาเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ ให้มีความยาว 5-6 บรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องแล้วเล่าให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. พจนานุกรม
2. ใบความรู้ที่ 1 คำที่มีอักษรควบ ร
3. ใบงานที่ 1 เติมคำลงในช่องว่าง
4. ใบงานที่ 2 อ่านคำแล้วเขียนคำอ่าน
5. ใบงานที่ 3 อ่านเขียนคำควบ ร
6. ใบงานที่ 4 เรียงร้อยถ้อยความ
7. เกมตัวฉันอยู่ไหน
8. เกมรถไฟพหรรษา
9. บัตรคำ

กระบวนการวัดผลและประเมินผล

1. วิธีวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียน
 - 1.2 ทดสอบการอ่านและเขียนสะกดคำ
 - 1.3 ตรวจใบงาน
 - 1.4 ตรวจผลงาน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล
 - 2.1 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียน
 - 2.2 แบบบันทึกผลการอ่านและเขียนสะกดคำ
 - 2.3 ใบงานที่ 1 2 3 และ 4
 - 2.4 แบบประเมินผลงาน
3. ประเด็นที่จะวัด
 - 3.1 การอ่านสะกดคำที่มีอักษรควบ ร
 - 3.2 การเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร
 - 3.3 การอธิบายความหมายของคำที่มีอักษรควบ ร

- 3.4 การเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการโดยใช้คำที่มีอักษรควบ ร
- 4. เกณฑ์การประเมินผล
 - 4.1 พฤติกรรมการเรียนระดับดีขึ้น
 - 4.2 อ่านและเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป
 - 4.3 ใบงานมีความถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป
 - 4.4 ผลงานถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป



ใบความรู้ที่ 1 คำที่มีอักษรควบ ร

คำที่มีอักษรควบ ร คือ คำที่มีพยัญชนะสองตัวควบกัน โดยพยัญชนะตัวที่สองเป็นพยัญชนะ ร ประสมสระเดียวกัน เวลาอ่านต้องอ่านออกเสียงพยัญชนะทั้งสองตัวพร้อมกัน พยัญชนะที่ใช้ ร กล้า ได้แก่ กร- ขร- คร- ตร- พร- พร-

กร - เช่น กราบ ตะกร้า

ขร - เช่น ขรุขระ

คร - เช่น ตะครูป

ตร - เช่น ดนตรี

พร - เช่น ปรับปรุง ประถม

พร - เช่น พริก พรวน กะเพรา

การอ่านคำที่มีอักษรควบ ร สามารถอ่านโดยสะกดคำได้ดังนี้

1. กราบ สะกดว่า กอ - รอ - อา - บอ กราบ
2. ตะกร้า สะกดว่า ตอ - อะ - ตะ - กอ - รอ - อา - กรา - ไม่โท - กร้า ตะ- กร้า
3. ขรุขระ สะกดว่า ขอ - รอ - อุ - ขรุ - ขอ - รอ - อะ - ขระ ขรุ - ขระ
4. ตะครูป สะกดว่า ตอ - อะ - ตะ - คอ - รอ - อุ - บอ - ครูป ตะ - ครูป
5. ดนตรี สะกดว่า ดอ - โอะ - นอ - ดน ตอ - รอ - อี - ตรี ดน - ตรี
6. ปรับปรุง สะกดว่า ปอ - รอ - อะ - บอ - ปรับ ปอ - รอ - อุ - งอ - ปรุง ปรับ-ปรุง
7. ประถม สะกดว่า ปอ - รอ - อะ - ประ ถอ - โอะ - มอ - ถม ประ - ถม
8. พริก สะกดว่า พอ - รอ - อี - กอ พริก
9. พรวน สะกดว่า พอ - รอ - อัว - นอ พรวน
10. กะเพรา สะกดว่า กอ - อะ - กะ - พอ - รอ - เอา - เพรา กะ - เพรา

ใบงานที่ 1 เติมคำลงในช่องว่าง

คำชี้แจง เลือกคำที่มีอักษรควบ ร เติมลงในช่องว่างให้ได้ใจความสมบูรณ์

กราบ กะเพรา ขรุขระ
 ตะครูป พริก พรวน ปรับปรุง
 คนตรี ตะกร้า ประถม

1. ทูเรียนและขนุนเป็นผลไม้ที่มีผิว.....
2. หนุณาเก็บดอกไม้ในป่าใส่ใน.....
3. เจ้าแมวมเหิมยวเดินย่อง ๆ เพื่อไป.....หนุ
4. พ่อชอบรับประทานผัก.....โก๋ ไข่ดาว
5. พี่ของฉันทเรียนอยู่ชั้น.....ศึกษาปีที่ 4
6. แม่ค้าขาย.....อยู่ในตลาด
7. น้องเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะ.....
8. นายยันรดน้ำ.....ดินให้ต้นไม้
9. แม่.....พระขอพรให้มีความศิริมงคลในชีวิต
10. น้องสัญญาว่าจะ.....ตนเองด้านการเรียนให้ดีกว่าภาคเรียน
 ที่ผ่านมา

ใบงานที่ 2 อ่านแล้วเขียน



คำชี้แจง ฝึกอ่านคำแล้วเขียนคำอ่าน

ตัวอย่าง กราม สะกด กอ - รอ - อา - มอ กราม

1. ตะกร้า สะกด

2. ตะครุบ สะกด

3. กะเพรา สะกด

4. ประถม สะกด

5. พริก สะกด

6. ปรับปรุง สะกด

7. กราบ สะกด

8. พรวน สะกด

9. ดนตรี สะกด

10. ขรุขระ สะกด

ใบงานที่ 3 อ่านเขียนคำควบ ร

คำชี้แจง อ่านนิทาน ชิดเส้นใต้คำที่มีอักษรควบ ร แล้วนำไปเขียนให้สวยงาม

นิทานเรื่อง เสือโคร่งกับต้นหว่า

กาลครั้งหนึ่งมีต้นหว่าใหญ่ในป่า ที่โคนต้นมีโพรงเป็นที่อยู่ของเสือโคร่ง วันหนึ่งต้นหว่า กล่าวกับเสือโคร่งว่า “เจ้ามาอยู่ในโพรงตั้งนานมาแล้ว ไม่เคยคิดจะทำประโยชน์อะไรให้ฉันเลยหรือ ฉันเกลียดเจ้าเหลือเกิน เจ้าควรไปหาที่อยู่ใหม่ได้แล้ว” เสือโคร่งตรีกตรองอยู่ครู่หนึ่งจึงตอบว่า “เอาเถิดเมื่อเจ้าไม่ยอมให้ข้าอยู่ ข้าก็จะไป” เมื่อเสือโคร่งไปแล้ว พวกตัดไม้ก็แบกขวานมาจัดการโคนต้นหว่า เพราะไม่ต้องหวาดเกรงเสือโคร่งอีกต่อไป

คำที่มีอักษรควบ ร

.....

.....

.....

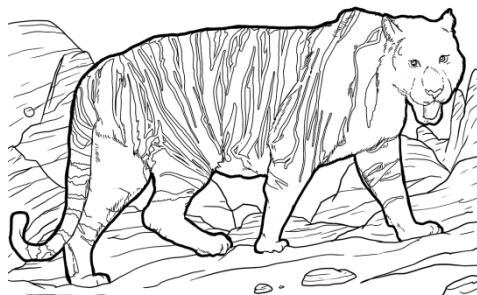
.....

.....

.....

.....

.....



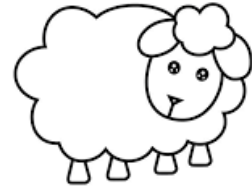
ใบงานที่ 4 เรียงร้อยถ้อยความ

คำชี้แจง นำคำที่มีอักษรควบ ร ที่กำหนดให้อย่างน้อย 5 คำ มาเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการให้มีความยาว 5-6 บรรทัด พร้อมทั้งชื่อเรื่อง แล้วเล่าให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน

ขรุขระ ตะกร้า กราบ ตะครูป
 ดนตรี ประถม พริก พรวน
 กะเพรา ปรับปรุง

SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY

เกมตัวฉันทอยู่ในไหน

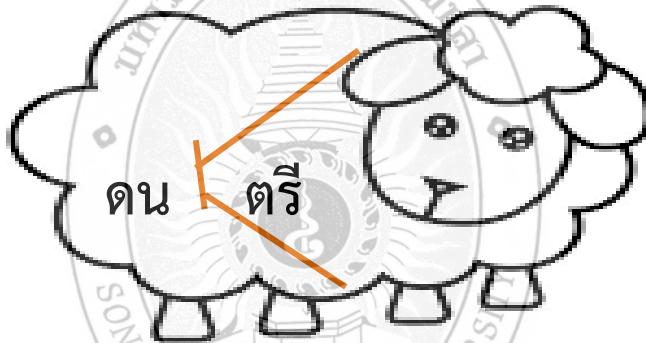


จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนอ่านและเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำรูปแกะ (มีแม่เหล็กติดอยู่ข้างหลัง) กระดานแม่เหล็ก นกหวีด



วิธีเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน
2. แจกบัตรคำรูปแกะให้นักเรียนกลุ่มละ 10 ตัว (10 สี) ซึ่งแกะแต่ละตัวจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับแผ่นป้ายคำที่มีอักษรควบ ร ที่โต๊ะครูแล้วนำกลับไปอ่านให้เพื่อนในกลุ่มฟัง จากนั้นช่วยกันหาแกะตัวที่มีคำดังกล่าว แล้ววิ่งมาติดที่กระดานแม่เหล็กจนครบหมดทั้ง 10 คำ
4. แต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงคำโดยการสะกดคำพร้อมกันโดยไม่ให้กลุ่มอื่นได้ยิน ครูแนะนำหากนักเรียนอ่านผิด
5. นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกันทั้งห้อง แล้วเขียนสะกดคำ คำที่มีอักษรควบ ร ลงในสมุด
6. ครูประกาศผลการแข่งขัน โดยกลุ่มที่สามารถติดบัตรคำแกะได้ครบและถูกต้องทั้ง 10 คำก่อน และอ่านได้ถูกต้องจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม แจกรางวัลให้นักเรียน

เกมรถไฟพหรรษา

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกอ่านและเขียนสะกดคำที่มีอักษรควบ ร ได้ถูกต้อง



อุปกรณ์การเล่น

ขวดน้ำพลาสติก (ติดคำที่มีอักษรควบ ร) กล่องโฟม กระเป๋าผ้าใบใหญ่สำหรับเดินทาง
นกหวีด ลังนม ดินสอ ยางลบ



วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ยื่นต่อแถวจับไหล่กันในรางรถไฟของตนเอง โดยมีเป้าหมายคือเก็บขยะที่เป็นขวดน้ำดื่มพลาสติกและกล่องโฟมซึ่งอยู่ในลังนมจำนวน 2 ลัง
2. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนที่เป็นรถไฟแต่ละขบวนแล่นไปข้างหน้าเรื่อยๆ
3. ครูเป่านกหวีดให้รถไฟหยุด ครูพูดคำที่มีอักษรควบ ร ให้นักเรียนไปหยิบขวดพลาสติกที่มีคำนั้นมา และหยิบโฟมที่มีกระดาษติดอยู่มาเขียนความหมายคำลงไป
4. แต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงคำโดยการสะกดคำพร้อมกัน ครูเป่านกหวีดหมดเวลาให้นักเรียนนำขวดพลาสติกและกล่องโฟมใส่ลงในกระเป๋า ครูเปิดเพลงต่อ แล้วทำกิจกรรมไปเรื่อยๆ จนครบทั้ง 10 คำ
5. รถไฟแต่ละขบวนมาจอดที่ชานชาลาแล้วนำขวดพลาสติกและกล่องโฟมออกมาตามที่ครูบอก ขบวนไหนสามารถเขียนความหมายคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้องมากที่สุดจะเป็นขบวนที่ชนะ
6. ครูประกาศผลการแข่งขัน อภิปรายผลหลังการเล่นเกม แจกรางวัลให้นักเรียน

แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำ

คำชี้แจง (ครูอ่านคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง)

ให้นักเรียนอ่านสะกดคำที่กำหนดให้จำนวน 20 คำ ใช้เวลา 10 นาที

1. ตะกร้า	11. โตนด
2. กวัดแกว่ง	12. กะเพรา
3. ผนัง	13. ผลิต
4. ขรุขระ	14. ความรู้
5. ขลาด	15. สม่่าเสมอ
6. แขนวนผ้า	16. อนาคต
7. ไชร์	17. พุทรา
8. คลุกคลี	18. หรุหรา
9. เศร้า	19. หลั่งไหล
10. ผยอง	20. สว่างไสว

การให้คะแนน เขียนถูกต้อง ให้ข้อละ 1 คะแนน เขียนผิดไม่ได้คะแนน
(คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

แบบทดสอบความสามารถในการเขียนคำ

คำชี้แจง (ครูอ่านคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง)

1. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกจำนวน 20 คำ ใช้เวลา 30 นาที
2. ครูอ่านคำให้นักเรียนฟัง คำละ 2 ครั้ง โดยเว้นเวลา 1 นาที

ให้นักเรียนเขียนก่อนบอกคำในข้อต่อไป

คำที่กำหนดให้	
1. เหนื่อย	11. ผลัด
2. ผงาด	12. แขนวนผ้า
3. จรวด	13. เศร้า
4. ขรุขระ	14. ห้วนไหว
5. ขลาด	15. สยาย
6. สร้อย	16. ปรับปรุง
7. หรุหระ	17. ความรู้
8. พรอท	18. ทราย
9. ตะครูป	19. สม่่าเสมอ
10. ไชรั	20. ปลอม

การให้คะแนน เขียนถูกต้อง ให้ข้อละ 1 คะแนน เขียนผิดไม่ได้คะแนน
(คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

การเขียนตามคำบอก

คำชี้แจง (ครูอ่านคำชี้แจงให้นักเรียนฟัง)

1. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก จำนวน 20 คำ ใช้เวลา 30 นาที
2. ครูอ่านคำให้นักเรียนฟัง คำละ 2 ครั้ง โดยเว้นเวลา 1 นาที ให้นักเรียนเขียนก่อนบอกคำในข้อต่อไป

ชื่อ - สกุลชั้น.....เลขที่.....

ข้อที่	คำที่เขียน	ข้อที่	คำที่เขียน
1.	11.
2.	12.
3.	13.
4.	14.
5.	15.
6.	16.
7.	17.
8.	18.
9.	19.
10.	20.

แบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย

คำชี้แจง

1. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยฉบับนี้เป็นการวัดความคิด ความรู้สึกท่าทีหรือพฤติกรรมที่แสดงต่อเนื้อหาการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 2 มีจำนวนทั้งหมด 20 ข้อ
2. การตอบแบบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยนี้ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด คำตอบของนักเรียนไม่มีผลต่อการเรียนรู้แต่อย่างใด
3. ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วพิจารณาว่านักเรียนมีความคิด ความรู้สึก ท่าทีหรือพฤติกรรม เห็นด้วยกับข้อความมากน้อยเพียงใด เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จากนั้นให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนตามความเป็นจริง ใช้เวลา 20 นาที

ตัวอย่าง

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
0	การเรียนวิชาภาษาไทย ช่วยให้อ่านออกเขียนได้		✓			
00	วิชาภาษาไทยไม่จำเป็นต้องเรียนทุกคน				✓	

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1.	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยให้อ่านออก เขียนได้					
2.	วิชาภาษาไทยช่วยให้เรียนวิชาอื่นเข้าใจมากยิ่งขึ้น					
3.	การเรียนวิชาภาษาไทยทำให้มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม					
4.	วิชาภาษาไทยช่วยพัฒนาความคิดและการเรียนรู้					
5.	วิชาภาษาไทยไม่ได้ช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
6.	วิชาภาษาไทยเน้นเฉพาะการอ่าน และการพูดเท่านั้น					
7.	วิชาภาษาไทยช่วยให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง					
8.	นักเรียนรู้สึกกลัวเมื่อครูให้ออกไปทำกิจกรรมวิชาภาษาไทยหน้าชั้นเรียน					
9.	นักเรียนคิดว่าวิชาภาษาไทยมีความสำคัญสำหรับเด็กไทยทุกคน					
10.	นักเรียนมีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย					
11.	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยให้รู้สึกมั่นใจเมื่อใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน					
12.	นักเรียนคิดว่าการเรียนวิชาภาษาไทยไม่ทันสมัย					
13.	นักเรียนคิดว่าวิชาภาษาไทยไม่ต้องเรียนก็ได้ เพราะพูดได้อยู่แล้ว					
14.	นักเรียนรู้สึกภูมิใจที่ได้เรียนวิชาภาษาไทย					
15.	นักเรียนทำการบ้านวิชาภาษาไทยทุกครั้ง เพราะได้ฝึกทักษะการอ่าน การเขียน					
16.	การเรียนวิชาภาษาไทยช่วยฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม					
17.	นักเรียนไม่ชอบทำการบ้านวิชาภาษาไทย เพราะทำให้เสียเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์					
18.	นักเรียนไม่ชอบอ่านวิชาภาษาไทยในเวลาว่างเพราะน่าเบื่อ					
19.	วิชาภาษาไทยช่วยฝึกให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน					
20.	เมื่อเรียนวิชาภาษาไทยแล้วนักเรียนสามารถพูดหน้าชั้นเรียนได้อย่างถูกต้อง					



ภาคผนวก ง
การหาค่าคุณภาพเครื่องมือ

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรื่อง คำที่มีอักษรควบ ร

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สาระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสาระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 2 เรื่อง คำที่มีอักษรควบ ล

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สารระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสารระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 เรื่อง คำที่มีอักษรควบ ว

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สารระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสารระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 15 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 4 เรื่อง คำที่มีอักษรควบไม่แท้

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สาระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สาระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสาระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 16 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 5 เรื่อง คำที่มี หน้า

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สารระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสาระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 17 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปาร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 6 เรื่อง คำที่มี ผ และ ส นำ

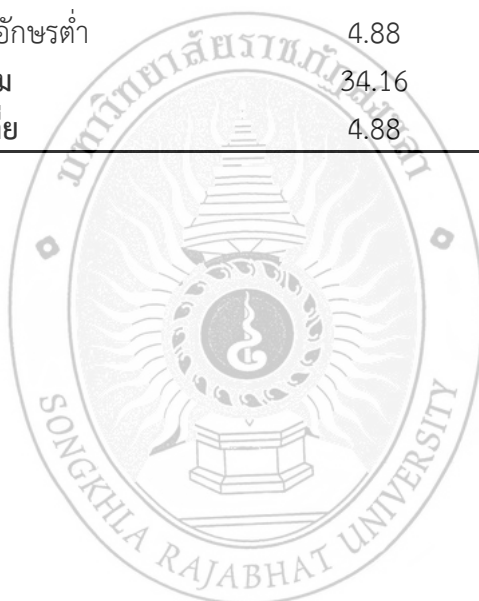
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สารระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสารระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โมเดลชิปปร่วมกับเกมของแผนการจัดการเรียนรู้ 7 เรื่อง คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารระสำคัญ						
1.1 สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
1.2 สารระสำคัญถูกต้อง	5	3	4	12	4	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
2.2 ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหา	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
2.3 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัด และประเมินได้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สัมพันธ์กับสาระสำคัญ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
3.2 ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการถูกต้อง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.2 กำหนดภาระงานเหมาะสม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมกระบวนการคิด	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.6 พัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน	5	5	4	14	4.67	มากที่สุด
4.7 เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	5	5	5	15	5	มากที่สุด
4.8 สรุปและสร้างองค์ความรู้ได้	5	4	5	14	4.67	มากที่สุด
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1 มีความหลากหลาย	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
5.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5	มากที่สุด
6.2 เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	5	5	5	15	5	มากที่สุด
รวม	100	96	97	293	4.88	มากที่สุด

ตาราง 19 แสดงสรุปผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม

เรื่อง	แผนการจัดการเรียนรู้	รวม ค่าเฉลี่ย	การแปลผล
1.	คำที่มีอักษรควบ ร	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
2.	คำที่มีอักษรควบ ล	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
3.	คำที่มีอักษรควบ ว	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
4.	คำที่มีอักษรควบไม่แท้	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
5.	คำที่มี ห นำ	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
6.	คำที่มี ผ และ ส นำ	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
7.	คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ	4.88	เหมาะสมมากที่สุด
	รวม เฉลี่ย	34.16 4.88	เหมาะสมมากที่สุด



ตาราง 20 แสดงการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยแบบอ่านออกเสียงโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			รวม คะแนน	IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. คำที่มีอักษรควบ ร						
คำที่ 1 ตะกร้า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ขรุขระ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 ประถม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 กะเพรา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 พริก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 พรวน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. คำที่มีอักษรควบ ล						
คำที่ 1 วงกลม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ขลาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 คลุกคลี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 ผลัด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 พลาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 น้ำปลา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. คำที่มีอักษรควบ ว						
คำที่ 1 กวัดแกว่ง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 แขนวนผ้า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 ครว้า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 ความรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 กวาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. คำที่มีอักษรควบไม่แท้						
คำที่ 1 จริง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ไช้ไร	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 เศร้า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 สร้าง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 พุทรา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 20 (ต่อ)

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			รวม คะแนน	IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5. คำที่มี ห นำ						
คำที่ 1 เหงา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ใหญ่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 หนอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 หมอก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 หรุหระ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 หลังไหล	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6. คำที่มี ผ และ ส นำ						
คำที่ 1 ผนั่ง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ผลิต	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 ผยอง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 สม่่าเสมอ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 สลาย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 สว่างไสว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7. คำที่มีอักษรกลางนำ						
อักษรต่ำ						
คำที่ 1 กนก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 จวัค	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 โตนด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 อนาคต	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 อยู่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 อย่าง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 21 แสดงการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยแบบเขียนตามคำบอกโดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกม

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			รวม คะแนน	IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. คำที่มีอักษรควบ ร						
คำที่ 1 กราบ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ขรุขระ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 ตะครุบ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 ดนตรี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 ปรับปรุง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 พรวน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. คำที่มีอักษรควบ ล						
คำที่ 1 กลาง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ขลาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 คลอง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 ผลัด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 เพลง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 ปลอม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. คำที่มีอักษรควบ ว						
คำที่ 1 กวาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ขวา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 ควาย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 แขนวน้ำ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 ความรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. คำที่มีอักษรควบไม่แท้						
คำที่ 1 จริง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ไซ้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 เศร้า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 สร้อย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 ทราย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 21 (ต่อ)

คำที่นำมาทดสอบ	คะแนนความคิดเห็นของ			รวม คะแนน	IOC	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5. คำที่มี ห นำ						
คำที่ 1 หญิง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 เหนื่อย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 หมอก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 หรุหร่า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 หลง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 ห้วนไหว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6. คำที่มี ผ และ ส นำ						
คำที่ 1 ผงาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ผวา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 สงบ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 สนาม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 สยาย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 สม่่าเสมอ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7. คำที่มีอักษรกลางนำ						
อักษรต่ำ						
คำที่ 1 จรวด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 2 ตลาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 3 ปรอท	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 4 อุ่น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 5 อยู่่า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
คำที่ 6 อยาก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 22 แสดงการคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม คะแนน	IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12.	+1	+1	+1	2	1.00	ใช้ได้
13.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20.	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 23 แสดงการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบ
ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)

ข้อที่	RH	RL	ค่า p	ค่า r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
1.	11	6	0.57	0.33	คัดเลือกไว้	1
2.	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกไว้	
3.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	2
4.	15	10	0.83	0.33	คัดออก	
5.	13	7	0.67	0.40	คัดเลือกไว้	
6.	12	4	0.53	0.53	คัดเลือกไว้	3
7.	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	4
8.	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	5
9.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	6
10.	12	6	0.60	0.40	คัดเลือกไว้	7
11.	12	4	0.53	0.53	คัดเลือกไว้	
12.	15	11	0.87	0.27	คัดออก	
13.	14	5	0.63	0.60	คัดเลือกไว้	
14.	10	3	0.43	0.47	คัดเลือกไว้	
15.	15	10	0.83	0.33	คัดออก	
16.	11	3	0.47	0.53	คัดเลือกไว้	8
17.	15	11	0.87	0.27	คัดออก	
18.	14	5	0.63	0.60	คัดเลือกไว้	
19.	15	11	0.87	0.27	คัดออก	
20.	12	3	0.50	0.60	คัดเลือกไว้	9
21.	13	5	0.60	0.53	คัดเลือกไว้	10
22.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	11
23.	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	12
24.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	13
25.	11	6	0.57	0.33	คัดเลือกไว้	14
26.	15	6	0.70	0.60	คัดเลือกไว้	
27.	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	15
28.	12	4	0.53	0.53	คัดเลือกไว้	
29.	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกไว้	
30.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	
31.	15	5	0.67	0.67	คัดเลือกไว้	
32.	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	16

ตาราง 23 (ต่อ)

ข้อที่	RH	RL	ค่า p	ค่า r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
33.	11	6	0.57	0.33	คัดเลือกไว้	17
34.	14	4	0.60	0.67	คัดเลือกไว้	
35.	15	7	0.73	0.53	คัดเลือกไว้	
36.	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกไว้	
37.	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกไว้	
38.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	18
39.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	19
40.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	20



ตาราง 24 แสดงการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบ
ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)

ข้อที่	RH	RL	ค่า p	ค่า r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
1.	15	10	0.83	0.33	คัดออก	
2.	14	11	0.83	0.20	คัดออก	
3.	15	5	0.67	0.67	คัดเลือกไว้	
4.	14	9	0.77	0.33	คัดเลือกไว้	
5.	15	10	0.83	0.33	คัดออก	
6.	12	4	0.53	0.53	คัดเลือกไว้	1
7.	10	4	0.47	0.40	คัดเลือกไว้	2
8.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	3
9.	10	3	0.43	0.47	คัดเลือกไว้	4
10.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	5
11.	15	12	0.90	0.20	คัดออก	
12.	10	4	0.47	0.40	คัดเลือกไว้	6
13.	14	7	0.70	0.47	คัดเลือกไว้	
14.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	7
15.	13	7	0.67	0.40	คัดเลือกไว้	
16.	15	7	0.73	0.53	คัดเลือกไว้	
17.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	8
18.	10	3	0.43	0.47	คัดเลือกไว้	9
19.	15	10	0.83	0.33	คัดออก	
20.	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกไว้	
21.	12	4	0.53	0.53	คัดเลือกไว้	10
23.	10	3	0.43	0.47	คัดเลือกไว้	
24.	15	5	0.67	0.67	คัดเลือกไว้	
25.	15	7	0.73	0.53	คัดเลือกไว้	
26.	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	11
27.	12	4	0.53	0.53	คัดเลือกไว้	12
28.	11	3	0.47	0.53	คัดเลือกไว้	13
29.	10	3	0.43	0.47	คัดเลือกไว้	14
30.	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกไว้	
31.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	15
32.	11	7	0.60	0.27	คัดเลือกไว้	

ตาราง 24 แสดงการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบ
ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)

ข้อที่	RH	RL	ค่า p	ค่า r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
33.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	16
34.	14	11	0.83	0.20	คัดออก	
35.	12	5	0.57	0.47	คัดเลือกไว้	17
36.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	18
37.	10	3	0.43	0.47	คัดเลือกไว้	19
38.	15	8	0.77	0.47	คัดเลือกไว้	
39.	15	7	0.73	0.53	คัดเลือกไว้	
40.	11	4	0.50	0.47	คัดเลือกไว้	20



ตาราง 25 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X ²
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	16	256
2	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	8	64
3	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	11	121
4	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15	225
5	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	256
6	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	11	121
7	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	16
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	289
10	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4	16
11	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	9	81
12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14	196
13	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	144
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4	16
15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5	25
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	16	256
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17	289
18	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36
19	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	10	100
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	256

ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X ²
21	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	14	196
22	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	25
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	36
24	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	10	100
25	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	121
26	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	256
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	289
28	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	256
29	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	16	256
30	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
Σ	17	15	16	16	16	17	18	14	15	18	18	16	17	17	16	16	17	15	15	17	326	4308
p	0.57	0.50	0.53	0.53	0.53	0.57	0.60	0.47	0.50	0.60	0.60	0.53	0.57	0.57	0.53	0.53	0.57	0.50	0.50	0.57		
q	0.43	0.50	0.47	0.47	0.47	0.43	0.40	0.53	0.50	0.40	0.40	0.47	0.43	0.43	0.47	0.47	0.43	0.50	0.50	0.43		
pq	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.24	0.25	0.25	0.24	0.24	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25		

150

$\Sigma pq = 4.936$ $\Sigma X = 326$ $\Sigma X^2 = 4308$
 ค่าความเชื่อมั่น = 0.88

ตาราง 26 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X ²
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	13	169
2	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	49	
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	13	169
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	361
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	324
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	8	64
7	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	9
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	196
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3	9
11	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	8	64
12	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	225
13	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	12	144
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	4
15	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
16	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	13	169
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16	256
18	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	9	81
19	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	16
20	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225

ตาราง 26 (ต่อ)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X ²
21	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	14	196
22	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	6	36
23	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	9
24	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	25
25	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	225
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15	225
27	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	14	196
28	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	14	196
29	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	14	196
30	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	6	36
Σ	16	14	15	13	17	14	17	15	13	16	16	16	14	13	17	17	17	15	13	15	303	3899
p	0.53	0.47	0.50	0.43	0.57	0.47	0.57	0.50	0.43	0.53	0.53	0.53	0.47	0.43	0.57	0.57	0.57	0.50	0.43	0.50		
q	0.47	0.53	0.50	0.57	0.43	0.53	0.43	0.50	0.57	0.47	0.47	0.47	0.53	0.57	0.43	0.43	0.43	0.50	0.57	0.50		
pq	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25		

$\sum pq = 4.952$ $\sum X = 303$ $\sum X^2 = 3899$
 ค่าความเชื่อมั่น = 0.92

ตาราง 27 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (n = 30)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X ²
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99	9801
2	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	89	7921
3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	88	7744
4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	98	9604
5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	97	9409
6	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	90	8100
7	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	90	8100
8	4	4	4	4	4	4	5	2	4	2	4	2	5	2	2	5	4	2	4	4	71	5041
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	99	9801
10	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	90	8100
11	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	92	8464
12	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	96	9216
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	97	9409
14	4	4	4	4	4	4	5	2	4	2	4	2	5	2	2	5	4	2	4	4	71	5041
15	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	93	8649
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	10000
17	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99	9801
18	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	91	8281
19	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	91	8281
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	99	9801

ตาราง 27 (ต่อ)

ข้อ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X ²
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	99	9801
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	5	4	2	5	4	74	5476
23	4	4	5	5	4	4	4	2	4	2	4	4	4	5	2	5	4	2	4	4	76	5776
24	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	91	8281
25	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	96	9216
26	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	97	9409
27	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	95	9025
28	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	98	9604
29	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	97	9409
30	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	91	8281
Σ	135	138	145	141	133	146	147	130	142	128	143	129	141	135	129	138	142	128	143	141	2754	254842
ΣX ²	615	642	705	669	597	714	723	588	678	576	687	579	675	633	579	642	678	576	687	669		
s _i ²	0.25	0.24	0.14	0.21	0.25	0.12	0.09	0.82	0.2	1	0.18	0.81	0.41	0.85	0.81	0.24	0.2	1	0.18	0.21		

$$s_t^2 = 67.49 \quad \sum s_i^2 = 8.18 \quad \sum X = 2754 \quad \sum X^2 = 254842$$

ค่าความเชื่อมั่น = 0.93



ภาคผนวก จ
หนังสือขอความอนุเคราะห์



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๓/๒๕๙

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๒๔ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปันจอร์

ด้วยนางอาบิตะธ คงสิห์ รหัส ๕๘G๓๙๑๓๐๓๖ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลซีบีอาร์ร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒" โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| ๑. ดร.พรณี นุตเกตุ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. ดร.ปรีดา เบ็ญการ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในการนี้ เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามกระบวนการวิจัย สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จึงพิจารณาเลือกหน่วยงานในสังกัดของท่านเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา โดยขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลวิจัยในหน่วยงานของท่าน ซึ่งวันและเวลานักศึกษาผู้ทำวิจัยจะประสานงานด้วยตนเองอีกครั้ง ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอรับรองว่าการเก็บข้อมูลจะไม่ส่งผลกระทบต่อหรือส่งผลเสียหายต่อการปฏิบัติงาน และหน่วยงานของท่านแต่อย่างใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายวันฉัตร จารวรณโน)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

สถาบันจิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๙๕๓๓ ๒๐๖๕

<http://bunclit.skru.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางอาบิตะธ คงสิห์ โทร. ๐๙ ๓๓๖๒ ๘๒๖๗



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๓๗/๒๑๗

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๗๑ ตุลาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านต้นหยงโป

ด้วยนางอาบีตะฮ์ คงสิเหร่ รหัส ๕๘6๑๙๑๓๐๑๖๖ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โมเดลอ็ปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒" โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| ๑. ดร.พรณี ผู้ตฤณ | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. ดร.ปรีดา เบ็ญตาร | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในกรณี เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามกระบวนการวิจัย สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จึงพิจารณาเลือกหน่วยงานของท่านเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา โดยขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลวิจัยในหน่วยงานของท่าน ซึ่งวันและเวลาดังกล่าวผู้ทำวิจัยจะประสานงานด้วยตนเองอีกครั้ง ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอรับรองว่าการเก็บข้อมูลจะไม่ส่งผลกระทบต่อหรือส่งผลเสียต่อการปฏิบัติงาน และหน่วยงานของท่านแต่อย่างใด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หัตนา สิริโชติ)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๙๕๓๓๓ ๖๐๕๕

<http://bunedit.sknu.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางอาบีตะฮ์ คงสิเหร่ โทร. ๐๙ ๓๓๓๖๖ ๕๕๐๙

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางอาบิทัศย์ คงสิเหร่
วัน เดือน ปีเกิด	31 ตุลาคม 2522
สถานที่เกิด	อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล
ที่อยู่ปัจจุบัน	77 หมู่ 8 ตำบลควนสตอ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล
ตำแหน่งหน้าที่	ครู
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านหาดทรายยาว อำเภอเมืองสตูล จังหวัดสตูล
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2535	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ป.6) โรงเรียนบ้านควนสตอ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล
พ.ศ. 2541	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ม.6) โรงเรียนบ้านดาร์ลุมาอาเรฟ อำเภอควนโดน จังหวัดสตูล
พ.ศ. 2545	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศึกษาศาสตร์) (ค.บ.) วิชาเอกประถมศึกษา
พ.ศ. 2563	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา