

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ
วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

นุชนาถ พรหมนาเวช

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนา

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของทางมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

**THE DEVELOPMENT OF COOPERATIVE LEARNING
MANAGEMENT THROUGH USING WORD SPELLING
COMPETITION GAMES IN THAI LANGUAGE
COURSE OF PRATHOM 4 STUDENTS UNDER THE
SURAT THANI PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE
AREA OFFICE 1**

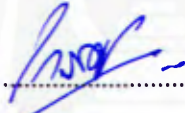
NUDCHANAD PROMNAVECH

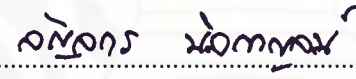
**Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master
of Education Degree in Administration of Innovation for Development
Nakhon Si Thammarat Rajabhat University
Academic Year 2012**

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ
วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

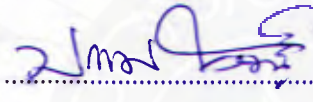
ผู้วิจัย นางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช
สาขาวิชา การบริหารนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



..... ประธาน
(ดร.ไกรเดช ไกรสกุล)


..... กรรมการ
(ดร.ลัดจกร นิลกาญจน์)

คณะกรรมการสอบ

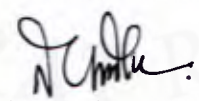

..... ประธาน
(ดร.ประคอม ใจมั่น)


..... กรรมการ
(ดร.ไกรเดช ไกรสกุล)


..... กรรมการ
(ดร.ลัดจกร นิลกาญจน์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกาศิต สิทธีรัตติกุล)

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไว้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา


(อาจารย์สมพงศ์ เหมือนเพชร)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2556

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
ผู้วิจัย	นางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช
สาขาวิชา	การบริหารนวัตกรรมการพัฒนา
ประธานอาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.ไกรเดช ไกรสกุล
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.ลัญจกร นิลกาญจน์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอ ดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานีที่เรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 15 คน ได้จาก วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกม การเขียนสะกด 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ 3) แบบวัดเจตคติต่อการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ T-Test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.12/83.50 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการ สอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

ABSTRACT

The Title	The Development of Cooperative Learning Management through Using Word Spelling Competition Games in Thai Language Course of Prathom 4 Students under the Surat thani Primary Educational Service Area Office 1
The Author	Ms.Nudchanad Promnavech
Program	Administration of Innovation for Development
Thesis Chairman	Dr.Kraidech Kraisakul
Thesis Advisor	Dr.Lunjakon Nillakan

The purpose of this research was 1) to develop cooperative learning management through using word spelling competition games 2) to study the result of cooperative learning management through using word spelling competition games. The research sample taken by using the purposive sampling technique were 15 Prathom 4 students who studied in the second semester, academic year 2011 of Wat Thong Ao School, Amphoe Don Sak, Surat Thani Province. The instruments used in this study consisted of 1) cooperative learning management through using word spelling games 2) proficiency test of writing and spelling word ability 3) attitude test toward cooperative learning management through using word spelling competition games in Thai language course of Prathom 4 students. Statistics used for data analyses were percentage, mean, standard deviation and T-test.

The findings of the study were as follows:

1. The efficiency of the development of cooperative learning management through using word spelling competition games in Thai language course of Prathom 4 students was 81.12/83.50 which was higher than the standard criteria at 80/80.

2. The results of using cooperative learning management through using word spelling competition games were found that:

- 2.1 The comparison result of Prathom 4 students' writing and spelling word ability before and after being taught by cooperative learning management through using word spelling competition games in Thai language course was higher than before with the statistical significance level at .05.

- 2.2 The Prathom 4 students' attitude toward cooperative learning management through using word spelling competition games in Thai language course had the highest level with an average mean of 4.57.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ ต้องขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ของ ดร. ไกรเดช ไกรสกุล ประธานอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดร. วัลลภจรรยา นิลกาญจน์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยดูแลเอาใจใส่ให้คำปรึกษา แนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องทุกขั้นตอนอย่างดียิ่ง ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้เป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอขอบคุณ นางกัญญา ชูสุวรรณสร นางพชรกร สมฤดี ดร. นายปรีชา สามัคคี ผู้เชี่ยวชาญที่ทรงคุณวุฒิที่ให้ความอนุเคราะห์ ตรวจ แก้ไข ปรับปรุง และให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ในการสร้างเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษาและนักเรียนที่ให้ประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และการนำผลไปใช้ในการวิจัยได้อย่างถูกต้อง ขอขอบคุณฝ่ายประสานงานบัณฑิตศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่กรุณาอำนวยความสะดวก ขอขอบคุณเพื่อนๆ ในสาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนา รุ่น 1/2554 ทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือตลอดมา รวมทั้งขอขอบคุณ คุณพ่อคุณแม่ และสมาชิกครอบครัวของข้าพเจ้า ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่คอยส่งเสริม สนับสนุน และให้กำลังใจ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้

นุชนาถ พรหมนาเวช

สารบัญ

หน้า

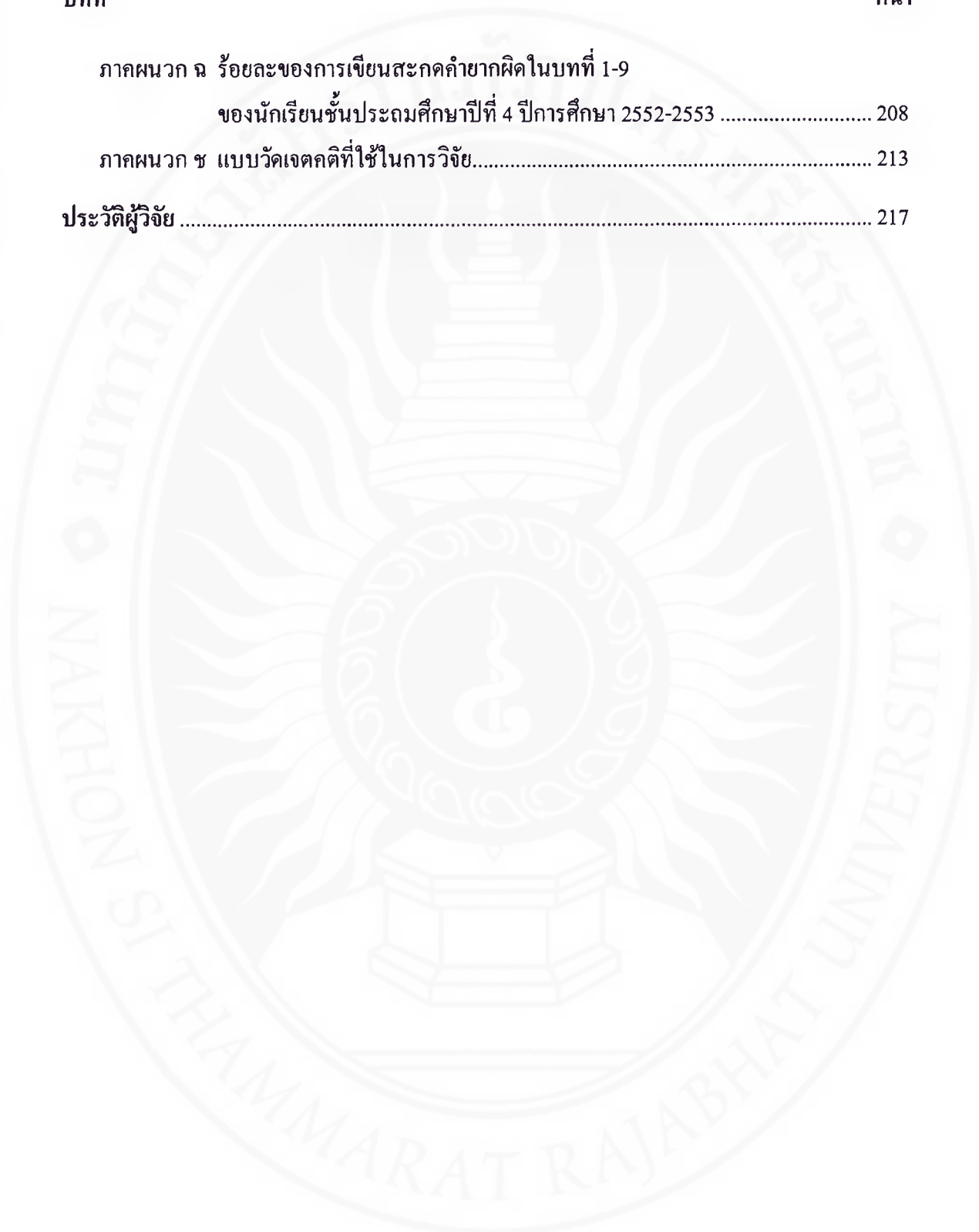
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ก
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
คำถามในการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรภาษาไทย พุทธศักราช 2551	11
การเรียนรู้แบบร่วมมือ	18
การใช้เกมการสะกดคำ	29
การเขียนสะกดคำภาษาไทย	39
หลักจิตวิทยาในการนำเกมมาฝึกเขียนสะกดคำ	49
เจตคติ	50
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	57

3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	62
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	62
	กระบวนการดำเนินการวิจัย.....	62
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	63
	การสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือ	63
	วิธีดำเนินการทดลอง	70
	การวิเคราะห์ข้อมูล	71
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	71
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	76
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
5	สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	105
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	105
	วิธีดำเนินการวิจัย	105
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	105
	การวิเคราะห์ข้อมูล	106
	สรุปผลการศึกษา.....	106
	อภิปรายผล	106
	ข้อเสนอแนะ.....	110
	บรรณานุกรม	112
	ภาคผนวก.....	119
	ภาคผนวก ก หนังสือราชการ	120
	ภาคผนวก ข รายนามผู้เชี่ยวชาญ	128
	ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	130
	ภาคผนวก ง แผนการจัดการเรียนรู้.....	136
	ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	188

บทที่

หน้า

ภาคผนวก ฉ ร้อยละของการเขียนสะกดคำยากผิดในบทที่ 1-9 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2552-2553	208
ภาคผนวก ช แบบวัดเจตคติที่ใช้ในการวิจัย.....	213
ประวัติผู้วิจัย	217



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	การคิดคะแนนพัฒนา.....26
2	เกณฑ์กำหนดกลุ่มที่ได้รับการยกข้อ.....27
3	แบบแผนการวิจัย The Single Group Pretest-Posttest Design63
4	ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ E_197
5	ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ E_299
6	ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 100
7	เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกุดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 101
8	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 102
9	คะแนนเฉลี่ยและระดับเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขัน สะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 103
10	คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 189
11	คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินคุณภาพของเกมการแข่งขันสะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 191
12	คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 192

13	ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ทดลองหาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง กับนักเรียนจำนวน 3 คน ที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง.....	194
14	ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ไปทดลองหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก กับนักเรียนจำนวน 9 คน ที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง.....	195
15	ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนจำนวน 15 คน ที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง.....	196
16	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) ของแบบทดสอบวัด ความสามารถในการเขียนสะกดคำ	197
17	คะแนนสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ข้อสอบ 60 ข้อ	201
18	การวิเคราะห์แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อหาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก	204
19	การวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของข้อทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย.....	206
20	ร้อยละของการเขียนสะกดคำยากผิดในบทที่ 1-9 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 ปีการศึกษา 2552-2553	209

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นทั้งเครื่องมือและกระบวนการสำคัญในการพัฒนาความรู้ ความคิด ความสามารถรวมทั้งพฤติกรรม เจตคติ ค่านิยมและคุณธรรมของบุคคลตั้งแต่รากฐานของชีวิต ไปทุกช่วงอายุต่อเนื่องตลอดชีวิต คุณสมบัติดังกล่าวที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลจะเป็นปัจจัยและพลัง สำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการเมือง ในการพัฒนาประเทศ ให้เจริญรุ่งเรืองอย่างยั่งยืนและเป็นทรัพย์สินที่ไม่มีใครแย่งชิงไปได้ นั่นคือ “ทุนทรัพย์แห่งสติปัญญา” ของประเทศซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาประเทศ โดยกล่าวได้ว่าประเทศนั้น สร้างขึ้นและดำรงอยู่ได้ด้วยสติปัญญาแต่ก็ล่มสลายลงได้เพราะความโง่เขลาเบาปัญญาและความไร้ การศึกษาของปวงชน ปัจจุบันสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไม่ว่าจะด้วยความก้าวหน้า ของเทคโนโลยีสื่อสารหรือเทคโนโลยีอื่นๆ การแข่งขันอย่างรุนแรงทางเศรษฐกิจอย่างไม่เคยมีมา ก่อนในอดีต ประชากรในประเทศจะต้องเข้าสู่วงจรของกระแสโลกาภิวัตน์ที่เรียกว่ายุคข้อมูลข่าวสาร (Information and Technology) ที่มีการแข่งขันสูงจึงจำเป็นต้องอาศัยคุณภาพของประชากรเพิ่มมากขึ้น กลุ่มประชากรที่มีคุณภาพย่อมมีความรู้ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ไปได้อย่างรวดเร็ว

การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและมีประสิทธิภาพดังกล่าวมา ข้างต้นนั้นวิชาภาษาไทยจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับคนไทยที่จะใช้เป็นเครื่องมือ ในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง การเขียนเป็นทักษะที่สำคัญ และมีบทบาทในการเรียนรู้ เป็นหัวใจสำคัญของกิจกรรมทั้งหลายในการเรียนของนักเรียน ครูจึงให้ความสำคัญในเรื่องการเขียน และส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจในการเขียนมากขึ้น เพราะหากเขียนสะกดคำและข้อความผิดก็จะ ทำให้การสื่อความหมายผิดไปจากเจตนาของผู้เขียน แต่การที่ผู้เรียนจะมีความสามารถในการเขียน คล่องได้ นั้น จำเป็นต้องเรียนรู้หลักเกณฑ์ทางภาษาและมีทักษะในการเขียนเบื้องต้นอย่างแม่นยำ ดังนั้นการฝึกทักษะด้านการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องแม่นยำจะสามารถทำให้ผู้เรียนเขียนสะกดได้ อย่างคล่องแคล่วจึงนับว่าเป็นพื้นฐานของการเขียนที่มีประสิทธิภาพ การสอนหลักเกณฑ์ทางภาษาไทย ให้แก่นักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ครูต้องใช้เทคนิคการสอนอย่างหลากหลาย ใช้วิธีสอดแทรก หลักภาษาไปในกระบวนการสอนเขียนอย่างผสมกลมกลืน และสอนให้สนุกด้วยการให้นักเรียน สังเกตการใช้ภาษาสรุปเป็นกฎเกณฑ์ด้วยตนเอง จะได้ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อวิชาภาษาไทย หากนักเรียน

รักและเห็นคุณค่าของภาษาไทย ก็เป็นคนรักการอ่านรักการเขียน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สำคัญยิ่ง อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้เนื้อหาสาระวิชาอื่นๆ ของนักเรียนต่อไป

มนุษย์สามารถรับสารโดยใช้สัมผัสทางตาร้อยละ 75 ทางหูร้อยละ 13 ทางกายร้อยละ 6 ทางจมูกร้อยละ 3 และทางลิ้นร้อยละ 3 จึงเห็นได้ชัดเจนว่าในการเรียนการสอนนักเรียนจะรับความรู้ได้ดีที่สุดทางตา คือได้เห็นจริงเมื่อรวมกับการฟังและการลงมือสัมผัสก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ถึงร้อยละ 94 แสดงว่านักเรียนจะสามารถรับรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ฟังคำอธิบาย ได้เห็นจริงและได้ลงมือประกอบกิจกรรมในเรื่องที่เรียนสื่อการสอนจึงมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษา ในด้านการกระตุ้นความสนใจต่อสิ่งที่เรียน เป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม สร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในรูปของกิจกรรมต่างๆ และสร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ หลักการใช้สื่อการสอนกับนักเรียนประถมศึกษาให้คำนึงถึงธรรมชาติ การชอบเล่นของเด็ก คำนึงถึงเนื้อหาที่สอนยาก มีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่เด่นชัด ยึดหลักการใช้สื่อประสมมีการทดสอบประสิทธิภาพที่สร้างใหม่และทดสอบสื่อที่มีผู้ผลิตก่อนนำไปใช้ (กรมวิชาการ, 2545, 3-5)

การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้เด็กจะไม่เข้าใจเรื่องราวของผู้อื่นและไม่สามารถแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ กล่าวคือสื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง (วรรณิ โสมประยูร, 2549, 156) ทักษะการเขียนจึงเป็นทักษะที่น่าเป็นห่วง โดยเฉพาะปัญหาการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เพราะเป็นปัญหาที่พบมากในการเรียนการสอน ได้แก่ การเขียนพยัญชนะผิด เขียนสระผิด ใช้วรรณยุกต์ผิดและเขียนตัวการ์นต์ (กรรณิการ์ พวงเกษม, 2544, 27) ปัญหาการเขียนที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การสะกดตัวการ์นต์ นักเรียนประถมศึกษาส่วนมากยังเขียนสะกดตัวการ์นต์ผิด สาเหตุเพราะเด็กไม่ได้รับการฝึกเขียนสะกดคำอย่างถูกวิธีและเพียงพอ ฉะนั้นครูควรจัดกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำให้เกิดความรู้ เกิดความสนุกสนาน เพื่อให้นักเรียนรักที่จะเรียน (ประทีป แสงเปี่ยมสุข, 2548, 53-56) ในปัจจุบันได้มีผลการวิจัยสภาพการเรียนการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษาของกองวิจัยการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระดับค่อนข้างต่ำ อยู่ในระดับร้อยละ 52-70 สมรรถภาพที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยต่ำ ได้แก่ การเขียนเรียงความ หลักเกณฑ์การใช้ภาษาเป็นต้น (พันธณีย์ วิหคโต, 2548, 6) ทำให้เกิดปัญหาการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาอันอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งสอดคล้องกับการประเมินผลการเรียนรู้วิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในปีการศึกษา 2552-2553 โรงเรียนวัดทองอ่าว พบว่าผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์มากที่สุดคือ การเขียนสะกดคำให้

ถูกต้อง การวางสระผิดตำแหน่ง และการวางวรรณยุกต์ผิดหลักการเขียน รองลงมาคือการเขียน เรียงความ ขัดความ การเขียนเรียงความที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และเรื่องราวจากจินตนาการ โดยใช้ กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2552-2553 ร้อยละ 60.54 และ 62.67 ตามลำดับ ซึ่งยังต่ำกว่าเป้าหมายที่วางไว้ คือร้อยละ 70 รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (โรงเรียนวัดทองอ่าว, 2553-2554)

นอกจากปัญหาการวัดผลประเมินผลแล้ว ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสาร (กรมวิชาการ, 2545, 2) ก็พบปัญหานักเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บางคนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา บางคนมีปัญหาเรื่องความเข้าใจการอ่านการเขียน คนไทยจำนวนไม่น้อยกลับไม่ตระหนักในคุณค่า มีผู้สนใจศึกษาให้เข้าใจลึกซึ้งและให้มีความรู้ที่แตกฉานน้อยมาก

จากปัญหาและสาเหตุดังกล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเขียนคำให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ในการเรียนรู้ของนักเรียนและจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะใช้กลวิธีต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนให้หลากหลายรูปแบบ เพื่อสอนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ปัญหาการเขียนสะกดคำ นี้สามารถแก้ไขได้ โดยนอกจากจะแก้ไขที่ตัวนักเรียนแล้ว กลวิธีการสอนของผู้สอนก็มีส่วนสำคัญ ในการแก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียน ดังที่ (มณี เทพาชมพู, 2546, 4) กล่าวสรุปว่าครูควรแสวงหา แนวทางการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้หลากหลายรูปแบบเพื่อพัฒนาการสะกดคำ ของนักเรียน รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนด้วย เพราะในการเขียนสะกดคำครูก่อนสอน โดยการเขียนตามคำบอกไม่ค่อยใช้สื่อหรือ อุปกรณ์ในการสอน และแบบฝึกที่มีอยู่ไม่เพียงพอที่จะใช้ฝึกเพื่อให้เกิดทักษะทางภาษาได้ดีเท่าที่ควร รวมทั้งรูปแบบการฝึกไม่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ในประเทศไทยได้มีการนำการสอนแบบผสมผสานมาใช้ในการแก้ปัญหาทางการเรียน (กิ่งดาว กลิ่นจันทร์, 2552) ได้ศึกษาผลการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้การแข่งขันด้วยเกมที่มีผลต่อความสามารถในการอ่าน ภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียน ด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีความสามารถในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียน แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยอื่นๆ ที่สนับสนุนว่าการเรียนแบบร่วมมือ โดยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น (จิตติมา จรรยาธรรม, 2545, 62-66, พิสมัย สังข์ทอง, 2542, 56-59) (สรวาดิ เฟิงศรีโคตร, 2549, 3) การใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนสะกดคำ จึงเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถเร้าความสนใจผู้เรียนให้เกิดความ สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เกมประกอบการสอนภาษาไทยจัดเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยเร้า ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นและเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียน ได้ดีขึ้น ทั้งยังช่วยฝึกทักษะให้ดีขึ้นด้วย (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2542, 3)

ผู้ศึกษาในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเขียนสะกดคำ คือ นักเรียนส่วนมากยังเขียนสะกดคำผิดพลาดทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนการสอน โดยเฉพาะวิชาภาษาไทย ครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหา และที่สำคัญไปกว่านั้นผู้สอนต้องศึกษาหาวิธีที่จะปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนของตนให้มีประสิทธิภาพและจากการศึกษางานวิจัยของ (มณฑาทิพย์ อัดปัญญา, 2542, 57) พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่เรียนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมทางภาษาเพื่อประกอบการฝึกทักษะสะกดคำช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และ (วาทีณี กาญจนะ, 2548, 46) พบว่าความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะนำการเรียนโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำมาใช้ฝึกการเขียนสะกดคำ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนในระดับประถมศึกษาชอบเพราะนักเรียนในวัยนี้ชอบเล่น ชอบการแข่งขันได้เคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นไปตามแนวการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ด้วยการนำเทคนิคการสอนที่สนุกสนาน หลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกการทำงานเป็นทีม ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับชีวิตและสามารถแก้ปัญหาในการเรียนภาษาไทย เป็นการปลูกฝังทัศนคติ เจตคติ มีพื้นฐานในการอ่าน การเขียนที่ดี ใช้ภาษาไทยได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

คำถามในการวิจัย

1. การพัฒนาการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำเป็นอย่างไร
2. การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุราษฎร์ธานี เขต 1 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียน อยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดวิสุทธิธาราม โรงเรียนบ้านห้วยเสียด อำเภอดอนสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 จำนวน 25 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 15 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกห้องที่นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการสะกดคำ

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

2.2 ตัวแปรตาม คือ

- ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ตามเกณฑ์ 80/80

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

- เจตคติต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. เนื้อหา

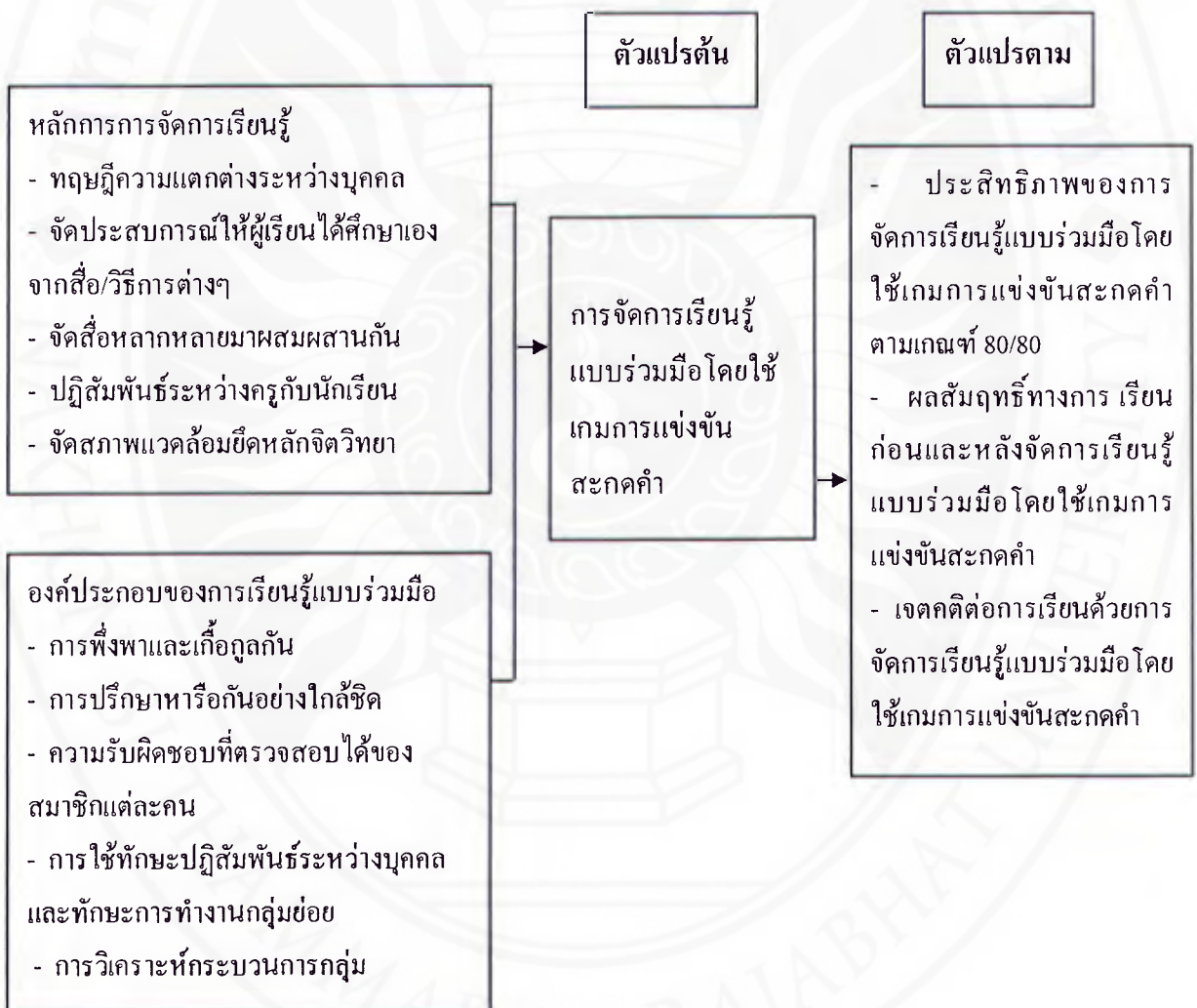
เนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกด เป็นคำใหม่ในบทเรียนหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ บทที่ 1-9 ที่เป็นคำใหม่ในบทเรียน จำนวน 270 คำ โดยนำคำที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 50 ขึ้นไป จำนวน 85 คำ นำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และเกมการเขียนสะกดคำ

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ระหว่างเดือนสิงหาคม– กันยายน พ.ศ 2554 ใช้เวลาในการทดลอง รวม 20 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 คน โดยในกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนรู้ต่างกันคละกันอยู่ในกลุ่ม ให้นักเรียนทำงานร่วมกันในบทบาทหน้าที่ด้านต่างๆ ได้แก่ ผู้ชี้แนะ ผู้บันทึก ผู้จัดอุปกรณ์ ผู้กระตุ้น และผู้ควบคุมเวลา โดยมีเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และหมุนเวียนหน้าที่กัน สมาชิกในกลุ่มจะต้องแสดงความคิดเห็น รับฟัง แปะเคารพความคิดเห็นของสมาชิกกลุ่มอย่างมีเหตุผลในกิจกรรมที่ครูมอบหมายตามเวลาที่ครูกำหนดให้ และมีการวัดผลเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอนคือ การทำกิจกรรมร่วมกัน คำเนิการแข่งขัน และการรวมคะแนนของกลุ่ม

การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวการันต์ให้เป็นคำให้ถูกต้องตามอักขรวิธีของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542

คำยาก หมายถึง คำที่กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้เป็นคำใหม่ในบทเรียน บรรจุไว้ในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต และคำยากในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 บทที่ 1-9 จำนวน 270 คำ โดยนำคำที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 50 ขึ้นไป มาสร้างเกม จำนวน 85 คำ

เกมการเขียนสะกดคำ หมายถึง กิจกรรมที่ใช้ในการแข่งขันและใช้ประกอบการสอน เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการจำคำ และพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากเกมที่กำหนดให้ในแต่ละเกมประกอบด้วย ชื่อเกม จุดประสงค์ในการเล่น เกม อุปกรณ์ วิธีการเล่น การวัดและการประเมินผล ซึ่งในแต่ละเกมจะมีกฎ กติกา เฉพาะในแต่ละเกม โดยครูเป็นผู้ดำเนินการ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ หมายถึง รูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งมีแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการแข่งขันสะกดคำเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ต้องใช้ควบคู่กันในการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นเตรียมผู้เรียน** ครูเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้วยการทบทวนความรู้เดิม ทบทวนบทบาทในการปฏิบัติงานกลุ่ม ทบทวนการคิดคะแนนกลุ่มและคะแนนพัฒนา รวมทั้งแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

2. **ขั้นสอน** ครูดำเนินการสอนตามเนื้อหาสาระ โดยใช้วิธีการนำเสนอที่เหมาะสมและตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอย่างทั่วถึง จากนั้นผู้เรียนจะมีการปรึกษาหารือและอธิบายความรู้ให้แก่กัน และนักเรียนช่วยกันสรุปแนวคิด หลักการของเนื้อหาในบทเรียนแต่ละครั้ง

3. ชั้นกิจกรรมกลุ่ม แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 คน ในกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนรู้ต่างกันคละกันอยู่ในกลุ่ม ครูแนะนำวิธีการและเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำกิจกรรมตามใบงานที่ครูกำหนดให้โดยสมาชิกในกลุ่มต้องให้ความช่วยเหลือกัน คนเก่งต้องอธิบายให้คนอ่อนฟังให้เข้าใจและร่วมกันคิดแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนเข้าใจบทเรียนได้เป็นอย่างดี ครูคอยดูแลติดตามการปฏิบัติงานกลุ่ม และปรับแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนในภาพรวมของแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนแต่ละคนประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนภายในกลุ่มของตนเองด้วย

4. ชั้นการแข่งขันทักษะ ให้นักเรียนแข่งขันกันตามโจทย์ที่กำหนดให้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแข่งขันกับสมาชิกในกลุ่มอื่นๆ โดยจัดกลุ่มการแข่งขันใหม่ การกำหนดนักเรียนเข้ากลุ่มแข่งขันการตอบปัญหา จะยึดหลักนักเรียนที่มีความสามารถทัดเทียมกัน แข่งขันกัน ดำเนินการแข่งขัน โดยให้ผู้แข่งขันหยิบคำถามในซองคำถามครั้งละ 1 คำถาม ผู้ไม่ได้แข่งขันในรอบนั้นๆ อ่านคำถามและคิดแถบ โจทย์ปัญหาบนกระดานทำให้ผู้แข่งขันเขียนตอบคำถาม ครูและผู้ไม่ได้แข่งขันร่วมกันเฉลยคำตอบที่ถูกต้องและตรวจให้คะแนนแต่ละข้อ

5. ชั้นการสรุป ประเมินผลการเรียนรู้และมอบรางวัล ครูและนักเรียนร่วมสรุปบทเรียน ตรวจคำตอบนำคะแนนทดสอบของแต่ละคนมาเปรียบเทียบกับคะแนนฐานแล้วดูว่านักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากคะแนนฐานมากน้อยเพียงไร นำคะแนนที่ได้หลังการเปรียบเทียบแล้วมาคิดเป็นคะแนนในการพัฒนา ซึ่งได้มาจากการพัฒนาเฉลี่ยของกลุ่ม เพื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ในการกำหนดกลุ่มที่จะได้รับรางวัลหรือยกย่อง กำหนดระดับกลุ่มที่ได้รับรางวัลหรือยกย่อง คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม กลุ่มที่ได้คะแนนพัฒนาเฉลี่ยของกลุ่มสูงสุดจะเป็นกลุ่มที่ได้รับรางวัลหรือยกย่อง

แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ต้องใช้ควบคู่กับเกมการแข่งขันสะกดคำ จำนวน 10 แผน ดังนี้

แผนที่ 1 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ เกมส่งสาร

แผนที่ 2 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน เกมลูกโป่งสวรรค์

แผนที่ 3 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน เกมไขภาพปริศนา

แผนที่ 4 การเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ เกมตาไวได้คำ

แผนที่ 5 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กต เกมเติมฉันทให้เต็ม

แผนที่ 6 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด เกมวัดดวง

แผนที่ 7 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตรฐานแม่กด เกมผสมคำ

แผนที่ 8 การเขียนคำที่มีอักษรนำ เกมเชื่อมซีเสียงทาย

แผนที่ 9 การเขียนคำที่มีอักษรนำ เกมสลักคำบนแผ่นหลัง

แผนที่ 10 การเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เกมส่งคำเขียนคำ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าก่อนการสอน

เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 ที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert) เป็น 5 ระดับ อยู่ในระดับมากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
2. ได้รูปแบบวิธีการไปใช้แก้ปัญหาการสอนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำยาก ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรภาษาไทย พุทธศักราช 2551
 - 1.1 ทำไมต้องเรียนภาษาไทย
 - 1.2 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย
 - 1.3 คุณภาพผู้เรียน
 - 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 2.1 แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 2.3 องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 2.4 เทคนิคต่างๆ ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - 2.5 การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (Student Team - Achievement Division, STAD)
 - 2.6 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD)
 - 2.7 การเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบทีมเกมการแข่งขัน (Team - Games Tournaments : TGT)
 - 2.8 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคทีมเกมการแข่งขัน (TGT)
 - 2.9 การคิดคะแนนกลุ่มและคะแนนพัฒนา
 - 2.10 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
3. การใช้เกมการสะกดคำ
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
 - 3.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 3.4 ความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกม
 - 3.5 หลักการเลือกและการสร้างเกมประกอบการสอน

- 3.6 ลักษณะของเกมประกอบการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทย
4. การเขียนสะกดคำภาษาไทย
 - 4.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 4.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 4.3 จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 4.4 ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด
 - 4.5 ลักษณะของคำยาก
 - 4.6 หลักการสอนเขียนสะกดคำ
5. หลักจิตวิทยาในการนำเกมมาฝึกเขียนสะกดคำ
6. เจตคติ
 - 6.1 ความหมายของเจตคติ
 - 6.2 ประเภทของเจตคติ
 - 6.3 ลักษณะของเจตคติ
 - 6.4 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 6.5 การเสริมสร้างเจตคติ
 - 6.6 วิธีเขียนข้อความเจตคติ
 - 6.7 มาตรฐานเจตคติ
 - 6.8 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบของลิเคิ์ท
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม
 - 7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ
 - 7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ
 - 7.4 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเรียนแบบร่วมมือ

หลักสูตรภาษาไทย พุทธศักราช 2551

ทำไมต้องเรียนภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์

จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง

1. การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่างๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

2. การเขียน การเขียนสะกดตามอักษรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่างๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ข้อความ รายงานชนิดต่างๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

3. การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่างๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่างๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

4. หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่างๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย

5. วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกรักใคร่ คำนิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจ ในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้

เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน

2. มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน

3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำ ในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่ายๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

5. เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะ ได้อย่างถูกต้องอธิบายความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของคำ ประโยค ข้อความ สำนวนโวหาร จากเรื่องที่อ่าน เข้าใจคำแนะนำ คำอธิบายในคู่มือต่างๆ แยกแยะข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง รวมทั้งจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและนำความรู้ความคิดจากเรื่องที่อ่านไปตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตได้ มีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน และเห็นคุณค่าสิ่งที่อ่าน

2. มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัด เขียนสะกดคำ แต่งประโยคและเขียนข้อความ ตลอดจนเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำชัดเจนเหมาะสม ใช้แผนภาพ โครงเรื่องและแผนภาพความคิด เพื่อพัฒนางานเขียน เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมายส่วนตัว กรอก แบบรายการต่างๆ เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และมีมารยาทในการเขียน

3. พูดแสดงความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู เล่าเรื่องย่อ หรือสรุปจากเรื่องที่ฟังและดู ตั้งคำถาม ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังและดู รวมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือจากการฟังและดู โฆษณาอย่างมีเหตุผล พูดตามลำดับขั้นตอนเรื่องต่างๆ อย่างชัดเจน พูดรายงานหรือประเด็นค้นคว้าจากการฟัง การดู การสนทนา และพูด โน้มน้ำใจได้อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการดูและพูด

4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ลำานวน คำพังเพยและสุภาษิต รู้และเข้าใจชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค ชนิดของประโยค และคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยใช้คำราชา ศัพท์และคำสุภาพ ได้อย่างเหมาะสม แต่งประ โยคแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสี่กลอนสุภาพ และกาพย์ยานี 11

5. เข้าใจและเห็นคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านเล่านิทานพื้นบ้านร้องเพลง พื้นบ้านของท้องถิ่นนำข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงและท่องจำบทอาขยาน ตามที่กำหนดได้

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท.1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	<ol style="list-style-type: none"> 1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง 2. อธิบายความหมายของคำประ โยคและลำานวนจากเรื่องที่อ่าน 	<p>การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองที่ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำที่มี ร ล เป็นพยัญชนะต้น - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ - คำประสม - อักษรย่อและเครื่องหมายวรรคตอน - ประ โยคที่มีลำานวนเป็นคำพังเพยสุภาษิต ปริศนาคำทาย และเครื่องหมายวรรคตอน การอ่านบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะ
	<ol style="list-style-type: none"> 3. อ่านเรื่องสั้นๆ ตามเวลาที่กำหนดและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน 4. แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน 5. คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่านโดยระบุเหตุผลประกอบ 6. สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 	<p>การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรื่องสั้น ๆ - เรื่องเล่าจากประสบการณ์ - นิทานชาดก - บทความ - บทโฆษณา - งานเขียนประเภทโน้มน้าวใจ - ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน - สารคดีและบันเทิงคดี

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	7. อ่านหนังสือที่มีคุณค่าตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น - หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
	8. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัด	การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัดตามรูปแบบการเขียนของไทย
	2. เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจนและเหมาะสม	การเขียนสื่อสาร เช่น - คำขวัญ - คำแนะนำ
	3. เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน	การนำแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดไปพัฒนางานเขียน
	4. เขียนย่อความจากเรื่องสั้นๆ	การเขียนย่อความจากสื่อต่างๆ เช่น นิทาน ความเรียงประเภทต่างๆ ประกาศ จดหมาย คำสอน
	5. เขียนจดหมายถึงเพื่อนและบิดามารดา	การเขียนจดหมายถึงเพื่อนและบิดามารดา
	6. เขียนบันทึกและเขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า	การเขียนบันทึกและเขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า
	7. เขียนเรื่องตามจินตนาการ	การเขียนเรื่องตามจินตนาการ
	8. มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟัง และดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. จำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดู	การจำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังและดู ในชีวิตประจำวัน
	2. พุจฉรูปความจากการฟังและดู	การจับใจความ และการพูดแสดงความรู้ ความคิด
	3. พุจฉแสดงความรู้ ความคิดเห็นและ ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู	ในเรื่องที่ฟังและดู จากสื่อต่างๆ เช่น - เรื่องเล่า - บทความสั้นๆ - ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน - โฆษณา - สื่ออิเล็กทรอนิกส์ - เรื่องราวจากบทเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
	4. ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิง เหตุผลจากเรื่องที่ฟังและดู	
	5. รายงานเรื่องหรือประเด็นที่ศึกษากันคว้าจากการฟัง การดู และการสนทนา	การรายงาน เช่น - การพูดลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน - การพูดลำดับเหตุการณ์
	6. มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด	มารยาทในการฟัง การดู และการพูด

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. สกัดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่างๆ	คำในแม่ ก กา มาตราตัวสะกด การผันอักษร คำเป็นคำตาย คำพ้อง
	2. ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค	ชนิดของคำ ได้แก่ - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา - คำวิเศษณ์
	3. ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ	การใช้พจนานุกรม
	4. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษา	ประโยคสามัญ - ส่วนประกอบของประโยค - ประโยค 2 ส่วน - ประโยค 3 ส่วน
	5. แต่งบทร้อยกรองและคำขวัญ	กลอนสี่ คำขวัญ
	6. บอกความหมายของสำนวน	สำนวนที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิต
	7. เปรียบเทียบภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาถิ่นได้	ภาษาไทยมาตรฐาน ภาษาถิ่น

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็นวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. ระบุข้อคิดจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทานคติธรรม	วรรณคดีและวรรณกรรม เช่น - นิทานพื้นบ้าน
	2. อธิบายข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง	- นิทานคติธรรม - เพลงพื้นบ้าน - วรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียนและตาม ความสนใจ
	3. ร้องเพลงพื้นบ้าน	เพลงพื้นบ้าน
	4. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเป็นแนวคิดที่น่าสนใจและกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพราะสามารถช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ผลอย่างแท้จริงและสมาชิกทุกคนจะมีความรักใคร่และสามัคคีกัน ช่วยเหลือกันในการเรียนเพิ่มมากขึ้นให้บรรลุเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอน

จอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson and Johnson 1996, 18, อ้างอิงถึงใน อรุณศรี เหลืองธานี, 2542, 10) ได้กล่าวถึงหลักการและแนวคิดในการจัดกิจกรรมการสอนแบบร่วมมือกันไว้ดังนี้ คือ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ กลุ่มละ 3 - 5 คน สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน เช่น เพศ เชื้อชาติ ตลอดจนความสามารถทางการเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีระดับความสามารถสูง ปานกลาง ต่ำ ครอบคลุม สมาชิกในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์รับฟังความเห็นตลอดจนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะต้องรับผิดชอบและประสบความสำเร็จในการเรียนร่วมกัน

สลาบิน (Slavin, R.E. 1990, อ้างอิงใน วัชรวิภา เล่าเรียนดี, 2547, 165) ได้เสนอแนะว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยกันเป็นกลุ่ม

กลุ่มละ 4 - 6 คน สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน เช่น เพศ ความสามารถในการเรียนและสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันเรียนรู้ร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมจนบรรลุผลสำเร็จ โดยวิธีสอนดังกล่าวเป็นการพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งส่งเสริมพัฒนาและทักษะทางสังคมและทักษะกระบวนการกลุ่ม และลดการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลด้วย นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีสอนดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ภูมิใจในตนเอง ตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเองและกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น พัฒนาความสัมพันธ์ที่ดี การยอมรับผู้อื่นมากขึ้น สร้างความมั่นใจในตนเองและรู้ค่าของตนเองมากขึ้น

อาทซท์ และนิวแมน (Artz and Newman, 1990 อ้างถึงใน รติกร สุขมาก, 2544, 9) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นแนวทางที่เกี่ยวกับการที่ผู้เรียนทำการแก้ปัญหาพร้อมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบผลสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายร่วมกับสมาชิกในกลุ่มทุกคนต้องระลึกเสมอว่าเขาเป็นส่วนสำคัญของกลุ่ม ความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มเป็นความสำเร็จหรือความล้มเหลวของทุกคนในกลุ่มเพื่อให้บรรลุเป้าหมายสมาชิกทุกคนต้องพูดคุยปรึกษาแนวคิดกันและช่วยเหลือกันให้เกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหา ครูไม่ใช่แหล่งความรู้ที่คอยป้อนแก่นักเรียน แต่จะมีบทบาทเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือ จัดหาและชี้แนะแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ของนักเรียน ตัวนักเรียนเองจะเป็นแหล่งความรู้ซึ่งกันและกันในกระบวนการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2543, 4 - 23) ให้ความหมายการเรียนรู้แบบร่วมมือว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการเรียนรู้ที่นักเรียนร่วมกันศึกษาเรียนรู้และปฏิบัติงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ แบบอิสระความสามารถ กลุ่มละ 4 - 5 คน เป็นคนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 - 3 คน และอ่อน 1 คน สมาชิกทุกคนศึกษาเรียนรู้จากเอกสารความรู้ ทำแบบฝึกหัดและทดสอบเพื่อวัดความรู้ความสามารถของตนเองและกลุ่ม โดยมุ่งพัฒนาตนเองและพัฒนากลุ่ม

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson and Johnson 1991, อ้างอิงถึงใน ยุพิน พิพิธกุลและคณะ 2543, 33) ได้เสนอลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันดังนี้

1. ต้องมีการเรียนรู้พึ่งพาอาศัยกันในทางบวก (Positive Interdependence) ซึ่งถือว่าความสำเร็จของนักเรียนแต่ละคนขึ้นอยู่กับความสำเร็จของนักเรียนคนอื่นๆ ในกลุ่มด้วย นักเรียนแต่ละคนจึงต้องช่วยเหลือกันเรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

2. การเรียนรู้ต้องมีการให้กำลังใจซึ่งกันและกันตลอดจนช่วยเหลือกันอย่างใกล้ชิด (Face to face promotive interaction)

3. ทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ/ที่ศึกษา ทำหน้าที่แลกเปลี่ยนความรู้ช่วยเหลือให้อื่นๆ ในกลุ่มมีความรู้เรื่องนั้นเท่าๆ กันอย่างแท้จริง (Individual Accountability)

4. นักเรียนทุกคนต้องสามารถที่จะทำงานร่วมกัน เข้ากันได้ทุกคน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยได้ (Interpersonal and small group skills) โดยครูฝึกต้องให้นักเรียนบรรลุเป้าหมาย โดยนักเรียนต้องทำดังนี้

4.1 ต้องทำความรู้จักกันและไว้วางใจกัน

4.2 พูดสื่อความหมายกันได้อย่างชัดเจน

4.3 ยอมรับและให้การสนับสนุนซึ่งกันและกัน

4.4 ช่วยกันแก้ปัญหาของความขัดแย้ง

5. นักเรียนในกลุ่มวิเคราะห์อภิปรายการทำงานกลุ่ม และสามารถหาวิธีปรับปรุงการทำงานกลุ่มให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Group processing)

องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542, 38) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. การพึ่งพาอาศัยกัน (Positive Interdependence) สมาชิกทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันหมด สมาชิกแต่ละคนรู้หน้าที่ของตนเองว่าต้องทำกิจกรรมอะไรบ้างในการเรียนครั้งนั้นๆ และต้องรับผิดชอบในกิจกรรมนั้นๆ เสมอ สมาชิกทุกคนตระหนักดีว่าความสำเร็จของกลุ่มนั้นขึ้นอยู่กับสมาชิกภายในกลุ่ม

2. การปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด (Face to face promotive interaction) การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันนักเรียนจะนั่งเรียนด้วยกันเป็นกลุ่มหันหน้าเข้าหากันเพื่อที่จะได้ซักถามตอบปัญหา อธิบายได้ตอบซึ่งกันและกัน ให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงาน ยอมรับเหตุผลของผู้อื่น ได้เถียงกันด้วยเหตุผล รู้จักสนับสนุนและกล่าวชมเชยผู้อื่นเป็นการฝึกทักษะพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคม

3. หน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละบุคคล (Individual Accountability) สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบและจะต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ เช่น

- สมาชิกทุกคนต้องตอบคำถามและอธิบายให้เพื่อนสมาชิกด้วยความเต็มใจเสมอ

- สมาชิกแต่ละคนจะต้องสนับสนุนคอยให้กำลังใจแก่เพื่อนสมาชิกในกลุ่ม

- สมาชิกแต่ละคนรู้ว่าผลงานของกลุ่มสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีขึ้นอยู่กับความร่วมมือและความรับผิดชอบของสมาชิกทุกคน

4. ทักษะทางสังคม (Social Skills) นักเรียนบางคน ไม่มีทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เนื่องจากไม่ได้รับการพัฒนาเรื่องนี้มาก่อน อาจจะทำให้มีปัญหาข้างในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นก่อนที่จะต้องใช้การเรียนการสอนแบบนี้ ครูควรวางพื้นฐานให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่มดังนี้

- ทักษะการจัดกลุ่มอย่างรวดเร็วและทำงานในกลุ่มโดยไม่รบกวนผู้อื่น

- ทักษะการสร้างความรู้ เป็นทักษะที่ใช้ในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิดตามลำดับขั้นอย่างมีเหตุผล

5. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) หลังจากที่ทำทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้ระยะหนึ่ง สมาชิกแต่ละคนจะประเมินผลการทงานของตนเองและผลการทำงานกลุ่มเพื่อที่จะได้รู้ถึงข้อบกพร่องและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข เพราะวางเป้าหมายในการทำงานกลุ่มครั้งต่อไปให้ได้ และมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

สรุปได้ว่าองค์ประกอบสำคัญในการเรียนแบบร่วมมือกัน ได้แก่ความสัมพันธ์ทางบวก การพึ่งพากัน การมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ความรับผิดชอบในหน้าที่ทักษะทางสังคมและกระบวนการกลุ่มที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นของนักเรียน

เทคนิคต่างๆ ของการเรียนแบบร่วมมือ

นักเรียนศึกษาหลายท่านได้ศึกษาค้นวิธีการเรียนแบบร่วมมือขึ้นมากมายหลายแบบ ซึ่งวิธีการเหล่านี้ต่างก็ใช้หลักการเรียนแบบร่วมมือเหมือนกัน รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือที่นิยมใช้ในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ (ขวัญฤทัย สมัครคุณ, 2541, 38-40, อ้างอิงจาก Slavin, 1995, 4 - 13) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. วิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์ (Student Teams Achievement Divisions : STAD) การเรียนแบบร่วมมือแบบแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ จะแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน ละครดับความสามารถ เพศ และเชื้อชาติ ครูจะนำเสนอบทเรียนจากนั้นนักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มจนกว่าจะแน่ใจว่าสมาชิกทุกคนในกลุ่มเกิดการเรียนรู้ แล้วนักเรียนจะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล โดยไม่มีการช่วยเหลือกัน คะแนนจากการทดสอบของนักเรียนแต่ละคนจะถูกนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนเฉลี่ยเดิมของนักเรียน (คะแนนฐาน) เป็นคะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งคะแนนนี้จะถูกนำไปคิดรวมเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมตามเกณฑ์ที่ครูกำหนดจะได้รับประกาศนียบัตรหรือรางวัลอื่นที่ครูได้กำหนด วิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบ STAD

2. การเรียนแบบร่วมมือแบบทีมเกมการแข่งขัน (Team - Games Tournaments : TGT)

วิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบ TGT จะใช้กิจกรรมการเรียนเหมือนการเรียนแบบร่วมมือแบบ STAD แต่จะเปลี่ยนการทดสอบเป็นการแข่งขันตอบคำถาม คะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้จะนำมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะได้รับรางวัล การเรียนแบบร่วมมือแบบทีมเกมการแข่งขัน จะเพิ่มความตื่นต่าสนใจด้วยการใช้การแข่งขันด้วยเกม ในการแข่งขันสมาชิกในกลุ่มจะต้องเตรียมสมาชิกให้พร้อมสำหรับการแข่งขัน โดยการช่วยเหลือ อธิบายเนื้อหา ในเอกสารที่ครูแจก แต่เมื่อมีการแข่งขัน นักเรียนจะช่วยเหลือเพื่อน ไม่ได้ ดังนั้นนักเรียนจะต้องมีความรับผิดชอบที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้

3. วิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบต่อบทเรียน (Jigsaw II) การเรียนแบบร่วมมือแบบต่อบทเรียน

Jigsaw II จะแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน ที่มีลักษณะแตกต่างกัน นักเรียนจะถูกกำหนดให้ศึกษาหัวข้อย่อยของเรื่องที่จะเรียน ซึ่งสมาชิกแต่ละคนที่ได้รับแล้ว สมาชิกจากแต่ละกลุ่มรับหัวข้อย่อยเดียวกันจะเข้ากลุ่มเพื่อศึกษาอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อย่อยนั้น จากนั้นจึงกลับเข้ากลุ่มเดิมและอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่ตนไปศึกษามาให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟัง สุดท้ายจึงทำการทดสอบหรือประเมินแบบอื่นเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนทั้งหมด

4. การเรียนแบบร่วมมือแบบการสอนเป็นกลุ่มย่อยหรือรายบุคคล (Team Assisted Instruction : TAI) การเรียนแบบร่วมมือแบบการสอนเป็นกลุ่มย่อยหรือรายบุคคล

TAI) การเรียนแบบร่วมมือแบบการสอนเป็นกลุ่มย่อยหรือรายบุคคลแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน และมีการให้รางวัลกับกลุ่มที่มีคะแนนสูง การเรียนแบบร่วมมือแบบ TAI~ จะรวมเอาการเรียนแบบร่วมมือและการสอบเป็นรายบุคคลไว้ด้วยกันสมาชิกในกลุ่มเดียวกันจะตรวจสอบการตอบคำถามของเพื่อนในกลุ่มและจะช่วยเหลือเพื่อนถ้าเกิดปัญหาหรือไม่เข้าใจ และจะมีการทดสอบโดยไม่มีการช่วยเหลือจากเพื่อนและตรวจให้คะแนนโดยเพื่อนในกลุ่ม ในแต่ละสัปดาห์ครูจะรวมจำนวนบทเรียนที่นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มสำเร็จและจะให้รางวัลแก่กลุ่มที่สามารถทำคะแนนเพิ่มเติมหรือมีพัฒนาการตามเกณฑ์ที่ครูกำหนด และมีการให้คะแนนพิเศษสำหรับนักเรียนที่ทำแบบฝึกหัดถูกต้องหรือทำงานบ้าน ได้สมบูรณ์ นักเรียนมีความรับผิดชอบในการช่วยเหลือเพื่อสมาชิกในกลุ่มและทำงานที่ครูกำหนดให้ ครูเรียกเด็กที่มีความสามารถเท่ากันมาสอนเป็นกลุ่มย่อย จากนั้นครูปล่อยนักเรียนกลับเข้าทำงานในกลุ่มเดิมทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ เด็กที่เรียนล้าหน้าไปแล้วจะช่วยเด็กที่เรียนล้าหลัง ในการทำงานและตรวจแบบฝึกหัดให้ นักเรียนจะสนับสนุนและช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่มเพราะนักเรียนต้องการให้กลุ่มของตนประสบผลสำเร็จ

5. โปรแกรมร่วมมือในการอ่านและการเขียน (Cooperative Intergrated Reading and Composition : CIRC) การเรียนแบบร่วมมือแบบ CIRC

เป็นโปรแกรมการเรียนเพื่อความเข้าใจที่ใช้

สำหรับการอ่านและการเขียน ในระดับประถมศึกษาตอนปลายจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในวิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบ CIRC ครูจะจับนักเรียนเป็นกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อนจับคู่กัน นักเรียนจะทำงานร่วมกัน จับคู่กันทำงานในกิจกรรมต่างๆ อ่านให้เพื่อนฟัง ทำนายเรื่องที่จะจบลงอย่างไร เล่าเรื่องย่อให้เพื่อนฟัง เขียนความรู้สึกที่มีต่อเรื่องที่อ่านและฝึกสะกด ถอดความและหาความหมายของคำศัพท์ในเรื่อง ในการทำงานกลุ่มนักเรียนจะต้องทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดทักษะมีความเข้าใจและรู้ถึงความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

รูปแบบการเรียนที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นการเรียนแบบร่วมมือที่ได้รับการพัฒนามาเป็นหลายรูปแบบ โดยมีเทคนิคย่อยๆ ที่แตกต่างกันไป แต่ยังคงมีลักษณะสำคัญที่ร่วมกัน คือ การจัดแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเพื่อให้ทุกคนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจบทเรียน จากนั้นมีการตรวจสอบรายบุคคล ซึ่งรูปแบบการเรียนแบบร่วมมือแต่ละรูปแบบครูผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะกับวิชา ระดับชั้น นักเรียน ตลอดจนเนื้อหาซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนเป็นอย่างมาก สรุปคือ การจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการร่วมมือกันเรียนรู้ ควรต้องประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมความพร้อม ผู้เรียน ประกอบด้วย การทบทวนความรู้เดิม ให้ความรู้ใหม่ และให้หรือปฏิบัติ โดยครูคอยแนะนำ ทบทวนบทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม แนวทางการปฏิบัติงานกลุ่ม แนวทางการปฏิบัติงานกลุ่มที่ประสบผลสำเร็จ การคำนวณคะแนนสอบย่อย คะแนนพัฒนาและคะแนนรวมของกลุ่ม 2) ขั้นการพัฒนาความรู้ด้วยกิจกรรมกลุ่ม ประกอบด้วย การร่วมกันเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ การอธิบายและช่วยเหลือเพื่อสมาชิกในการเรียนรู้ 3) ขั้นการวัดประเมินผลการเรียนรู้และการปฏิบัติงานกลุ่ม ประกอบด้วยครู และนักเรียนช่วยกันสรุปสาระความรู้ นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยเป็นรายบุคคล ตรวจให้คะแนนการสอบย่อย คำนวณคะแนนพัฒนาและตัดสินผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม การประเมินผลการทำงานกลุ่มของสมาชิกแต่ละกลุ่ม ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงการทำงานกลุ่ม และการให้รางวัลกลุ่มที่มีผลการเรียนรู้ดีเลิศ

การเรียนแบบร่วมมือแบบกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (Student Team - Achievement Division, STAD)

เทคนิคแบบกลุ่มผลสัมฤทธิ์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการจับกลุ่มผู้เรียนที่มีสมาชิกกลุ่มละ 4 - 6 คน โดยละทิ้งความสามารถทางการเรียนและเพศ โดยที่ครูจะทำการสอนหรือเสนอเนื้อหาสาระของบทเรียนแก่นักเรียนทั้งชั้นก่อนและมอบหมายให้แต่ละกลุ่มทำงานตามที่กำหนดตามวัตถุประสงค์ในแผนการสอน เมื่อสมาชิกกลุ่มช่วยกันปฏิบัติและทำแบบฝึกหัดหรือทบทวนเนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว ครูจะให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบประมาณ 15 - 20 นาที คะแนนที่ได้รับจากการทดสอบจะถูกแปลงเป็นคะแนนกลุ่มของแต่ละกลุ่ม ซึ่งเรียกว่า “กลุ่มผลสัมฤทธิ์” (Achievement Division)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD)

การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบร่วมมือกัน เทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมผู้เรียน** ครูเตรียมความพร้อมผู้เรียน ทบทวนความรู้เดิมบอกรายละเอียดในการปฏิบัติงานกลุ่ม บทบาทหน้าที่ในกลุ่ม การคิดคะแนนกลุ่มและคะแนนพัฒนาและแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้

2. **ขั้นสอน** ครูดำเนินการสอนเนื้อหาสาระ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอที่เหมาะสม เช่น การสาธิตทักษะกระบวนการ อธิบายสาระการเรียนรู้ให้กระจ่างพร้อมยกตัวอย่างให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจ รวมทั้งตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอย่างทั่วถึง จากนั้นผู้เรียนจะมีการปรึกษาหารืออธิบายความรู้ให้แก่กัน และนักเรียนช่วยกันสรุปแนวคิดหลักการหรือมโนคติของเนื้อหาในบทเรียนแต่ละครั้ง

3. **ขั้นกิจกรรมกลุ่ม** ครูแนะนำวิธีการและเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมกรปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมจากใบงานหรือแบบฝึกหัดที่ครูกำหนดให้โดยสมาชิกในกลุ่มต้องให้ความช่วยเหลือกัน คนเก่งต้องช่วยอธิบายให้คนอ่อนฟังให้เข้าใจและร่วมกันคิดแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนเข้าใจบทเรียนได้เป็นอย่างดี ครูคอยติดตามดูแลการปฏิบัติงานกลุ่ม และปรับแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งประเมินพฤติกรรมกรปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนในภาพรวมของแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนทุกคนประเมินพฤติกรรมกรปฏิบัติงานกลุ่มภายในกลุ่มของตนเองด้วย

4. **ขั้นการทดสอบ** ทดสอบความรู้ ความเข้าใจของสมาชิกทุกคน ในการทดสอบนักเรียนแต่ละคน จะทำข้อสอบตามความสามารถของนักเรียนเอง โดยไม่ช่วยเหลือกัน ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

5. **ขั้นการสรุป** ประเมินผลการเรียนรู้และมอบรางวัล ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน ครูตรวจคำตอบ นำคะแนนทดสอบของแต่ละคนมาเปรียบเทียบกับคะแนนฐานและดูว่านักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากคะแนนฐานมากน้อยเพียงไร นำคะแนนที่ได้หลังการเปรียบเทียบแล้วมาคิดเป็นคะแนนในการพัฒนา ซึ่งได้มาจากการนำคะแนนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนำคะแนนการพัฒนาของสมาชิกทุกคนมาเฉลี่ยเป็นคะแนนพัฒนาเฉลี่ยของกลุ่ม เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในการกำหนดกลุ่มที่จะได้รางวัลและยกย่อง คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม กลุ่มที่ได้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูงสุดจะเป็นกลุ่มที่ได้รับรางวัลหรือยกย่อง

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มมุ่งผลสัมฤทธิ์ (STAD) เป็นการเรียนโดยกระบวนการกลุ่ม โดยละนักเรียนทั้งความสามารถและเพศ โดยมีการวางแผนอย่างมีระบบและช่วยเหลือแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดซึ่งกันและกันมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน มีการให้คะแนน

เป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มนำคะแนนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์และให้รางวัลตามลำดับความสามารถและผลงานของนักเรียน

การเรียนแบบร่วมมือ แบบทีมเกมการแข่งขัน (Team - Games Tournaments : TGT)

วิธีการเรียนแบบร่วมมือแบบ TGT จะใช้กิจกรรมการเรียนเหมือนการเรียนแบบร่วมมือแบบ STAD แต่จะเปลี่ยนการทดสอบเป็นการแข่งขันตอบคำถาม คะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้จะนำมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะได้รับรางวัล การเรียนแบบร่วมมือแบบทีมเกมการแข่งขัน จะเพิ่มความตื่นตาน่าสนใจด้วยการใช้การแข่งขันด้วยเกม ในการแข่งขันสมาชิกในกลุ่มจะต้องเตรียมสมาชิกให้พร้อมสำหรับการแข่งขัน โดยการช่วยเหลือ อธิบายเนื้อหาในเอกสารที่ครูแจก แต่เมื่อมีการแข่งขัน นักเรียนจะช่วยเหลือเพื่อน ไม่ได้ ดังนั้นนักเรียนจะต้องมีความรับผิดชอบที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคทีมเกมการแข่งขัน (TGT)

การเรียนแบบร่วมมือแบบทีมเกมการแข่งขัน (TGT) มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน ครูเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ทบทวนความรู้เดิม บอกรายละเอียดในการปฏิบัติงานกลุ่ม การคิดคะแนนกลุ่มและคะแนนพัฒนา และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ขั้นสอน ครูดำเนินการสอนตามเนื้อหาสาระ โดยใช้เทคนิควิธีการนำเสนอที่เหมาะสม และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอย่างทั่วถึง จากนั้นผู้เรียนจะมีการปรึกษาหารือและอธิบายความรู้ให้แก่มิตร และนักเรียนช่วยกันสรุปแนวคิด หลักการ หรือ โน้มน้าวจิตใจของเนื้อหาในบทเรียนแต่ละครั้ง
3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ครูแนะนำวิธีการและเกณฑ์การประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำกิจกรรมตามใบงานที่ครูกำหนดให้ โดยสมาชิกในกลุ่มต้องให้ความช่วยเหลือกัน คนเก่งต้องอธิบายให้คนอื่นฟัง ให้เข้าใจและร่วมกันคิดแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนเข้าใจบทเรียนได้เป็นอย่างดี ครูคอยดูแลติดตามการปฏิบัติงานกลุ่ม และปรับแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนในภาพรวมของแต่ละกลุ่ม และให้นักเรียนแต่ละคนประเมินพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนภายในกลุ่มของตัวเอง
4. ขั้นการแข่งขันเกมวิชาการ ให้นักเรียนแข่งขันการตอบปัญหาหรือหาคำตอบเกี่ยวกับโจทย์ที่กำหนดให้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อยแข่งขันกับสมาชิกในกลุ่มอื่นๆ โดยจัดกลุ่มการแข่งขันใหม่ การกำหนดนักเรียนเข้ากลุ่มแข่งขันการตอบปัญหา จะยึดหลักนักเรียนที่มีความสามารถทัดเทียมกัน แข่งขันกัน

ดำเนินการแข่งขัน โดยให้ผู้แข่งขันหยิบคำถามในซองคำถามครั้งละ 1 คำถาม ผู้ไม่ได้แข่งขันในรอบนั้นๆ อ่านคำถามและคิดแถบโจทย์ปัญหาบนกระดาษคำตอบให้ผู้แข่งขันเขียนตอบคำถาม ครูและผู้ไม่ได้แข่งขันร่วมกันเฉลยคำตอบที่ถูกต้องและตรวจให้คะแนนแต่ละข้อ

5. ขั้นการสรุป ประเมินผลการเรียนรู้และมอบรางวัล ครูและนักเรียนร่วมสรุปบทเรียน ตรวจคำตอบนำคะแนนทดสอบของแต่ละคนมาเปรียบเทียบกับคะแนนฐานแล้วดูว่านักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากคะแนนฐานมากน้อยเพียงไร นำคะแนนที่ได้หลังการเปรียบเทียบแล้วมาคิดเป็นคะแนนในการพัฒนา ซึ่งได้มาจากการพัฒนาเฉลี่ยของกลุ่ม เพื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ในการกำหนดกลุ่มที่จะได้รับรางวัลหรือยกย่อง กำหนดระดับกลุ่มที่ได้รับรางวัลหรือยกย่อง คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มเก่งมาก และกลุ่มยอดเยี่ยม กลุ่มที่ได้คะแนนพัฒนาเฉลี่ยของกลุ่มสูงสุดจะเป็นกลุ่มที่ได้รับรางวัลหรือยกย่อง

การคิดคะแนนกลุ่มและคะแนนพัฒนา

ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้นั้น ผลงานของกลุ่มคือผลงานของนักเรียนทุกคนและกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดถือเป็นกลุ่มดีเยี่ยม ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ทุกครั้งจะมีการสอบเป็นรายบุคคล คะแนนสอบของแต่ละคนจะนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนฐานเพื่อเป็นคะแนนพัฒนา (Slavin 1995, อ้างถึงใน วัชรรา เล่าเรียนดี 2547, 29) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การคิดคะแนนพัฒนา

คะแนนจากการทดสอบย่อย	คะแนนพัฒนา (Improvement Point)
- ได้คะแนนต่ำกว่าคะแนนมาตรฐาน มากกว่า 10 คะแนน	0
- ได้คะแนนต่ำกว่าคะแนนมาตรฐาน 1-10 คะแนน	10
- ได้คะแนนเท่ากับหรือมากกว่าคะแนนฐาน 0-10 คะแนน	20
- ได้คะแนนสูงกว่าคะแนนฐาน 10 คะแนน	30

ในการทดสอบแต่ละครั้ง ครูควรบอกให้นักเรียนทราบถึงคะแนนฐานของตนเอง เพื่อให้ นักเรียนได้คำนวณว่าตนเองจะต้องทำคะแนนอีกเท่าไรจึงจะได้คะแนนพัฒนาตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งคะแนนพัฒนาของแต่ละคนจะนำมาวมกันเป็นคะแนนพัฒนากลุ่ม กลุ่มใดที่คะแนนพัฒนาสูงสุดหรือถึงเกณฑ์ที่กำหนดคือ ระดับการพัฒนายอดเยี่ยม จะได้รับรางวัลเป็นเครื่องหมายของความสำเร็จ (Slavin 1995, อ้างถึงใน วัชรรา เล่าเรียนดี, 2547, 29) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เกณฑ์กำหนดกลุ่มที่ได้รับการยกย่อง

คะแนนพัฒนาของกลุ่ม (คะแนน)	ระดับการพัฒนา
0-15	เก่ง
16-25	เก่งมาก
26-30	เยี่ยม

สรุปได้ว่าการเรียนร่วมมือแบบเทคนิคเกมการแข่งขัน (TGT) เป็นการเรียนรู้ที่เหมือนกับกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) ต่างกันที่นำคะแนนของบุคคลมาเป็นของกลุ่มแล้วจำแนกนักเรียนเป็นกลุ่มตามความสามารถและผลงานแล้วให้รางวัล

ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ

ชูศรี สนิทประชากร (2534, 46-47) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือดังนี้

1. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และความรู้นี้จะคงทนกว่า
2. รู้จักการใช้เหตุผลมากขึ้น มีความเข้าใจในเรื่องนั้นลึกซึ้งและมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่า
3. มีแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกที่จะเรียนรู้มากขึ้น
4. สนใจการทำงานและลดความไม่เป็นระเบียบวินัยของห้องเรียนลงได้มาก เพราะทุกคนทำงานร่วมกัน
5. ได้รับแนวคิด ความสามารถมากขึ้นจากเพื่อน
6. มีการยอมรับในความแตกต่างระหว่างเพื่อนในด้านต่างๆ เช่น ลักษณะนิสัย เพศ ความสามารถ ระดับของสังคมและลักษณะแตกต่างอื่นๆ ของเพื่อน แม้กระทั่งเรื่องของสีผิวในสหรัฐอเมริกาซึ่งเมื่อใช้วิธีการนี้จะช่วยให้เกิดความเข้าใจกันดีขึ้น
7. มีการสนับสนุนกันในด้านต่างๆ
8. มีสุขภาพจิต การปรับตัวและการทำงานในสถานที่ที่เป็นธรรมชาติ ใช้ความสามารถของตนเองเต็มที่
9. มีทักษะในด้านสังคมมากขึ้น
10. มีทัศนคติที่ดีมากขึ้นต่อการเรียนวิชานั้นและต่อเพื่อนร่วมชั้น
11. มีทัศนคติที่ดีต่อครูผู้สอน
12. มีทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียน

เอเรนดส์ (ขวัญฤทัย แสนพันธ์, 2545, 59 อ้างอิงจาก Arends 1994, 345 - 345) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือกันไว้ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนแบบร่วมมือนี้เป็นการสอนที่จัดให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้เป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 2-6 คน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเรียนร่วมกัน นักเรียนทุกคนในกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่นนักเรียนเก่งจะช่วยนักเรียนไม่เก่ง ทำให้นักเรียนที่เก่งรู้สึกภูมิใจ รู้จักสละเวลา มีความอบอุ่น รู้สึกเป็นกันเอง กล้าซักถามข้อสงสัยมากขึ้น จึงง่ายต่อความเข้าใจเรื่องที่จะเรียน ที่สำคัญในการเรียนแบบร่วมมือนี้คือนักเรียนในกลุ่มได้ร่วมกันคือร่วมกันทำงาน จนกระทั่งสามารถหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดได้ ถือว่าเป็นการสร้างรู้ด้วยตนเองช่วยให้ความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อนักเรียนอย่างแท้จริงจึงมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

2. ด้านการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลการเรียนแบบร่วมมือเปิดโอกาสให้นักเรียนมีภูมิหลังต่างกัน ได้มาทำงานร่วมกันพึ่งพซึ่งกันและกัน มีการรับฟังความคิดเห็น ทำให้เกิดการยอมรับกันมากขึ้น เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันซึ่งจะส่งผลให้มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นในสังคมมากขึ้น

3. ด้านทักษะการทำงานร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จที่ดีต่อการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีงามทางสังคม การเรียนแบบร่วมมือช่วยปลูกฝังทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนไม่มีปัญหาทางสังคมที่นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ ได้แก่ ความเป็นผู้นำ การสร้างความไว้วางใจ การสื่อสาร การจัดการกับข้อขัดแย้ง ทักษะเกี่ยวกับการจัดกลุ่มสมาชิกภายในกลุ่ม เป็นต้น

4. ด้านทักษะการร่วมมือกันแก้ปัญหา ในการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มจะได้รับทราบและทำความเข้าใจในปัญหาร่วมกัน จากนั้นก็ระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา เมื่อทราบสาเหตุของปัญหาสมาชิกในกลุ่มจะแสดงความคิดเห็นเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหา มีการอภิปรายให้เหตุผลซึ่งกันและกันจนสามารถตกลงร่วมกันได้ว่า จะเลือกวิธีใดแก้ปัญหาจึงจะเหมาะสมพร้อมทั้งลงมือร่วมกันแก้ปัญหาตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ตลอดจนทำการประเมินกระบวนการแก้ปัญหาของกลุ่มด้วย

5. ด้านการทำให้รู้จักและตระหนักในคุณค่าของตน ในการทำงานกลุ่มสมาชิกทุกคนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน การที่สมาชิกในกลุ่มยอมรับมรดกความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน ย่อมทำให้สมาชิกในกลุ่มนั้นมีความรู้สึกภูมิใจในตนเองและคิดว่าตนเองมีคุณค่าที่สามารถช่วยให้กลุ่มประสบผลสำเร็จได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเรียนแบบร่วมมือมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนหลายประการอันได้แก่ การประสบผลสำเร็จไปพร้อมๆ กัน โดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ร่วมแรงร่วมใจต่อกัน และยังจะช่วยให้ นักเรียนมีคุณลักษณะนิสัยที่ดี เช่น มีความสามัคคี มีน้ำใจ มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ และนอกจากนี้ยังทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมากขึ้น การทำงานร่วมกันทำให้งานเกิดผลสำเร็จ รู้จักการแก้ไข ปัญหาาร่วมกัน นักเรียนรู้จักและเห็นคุณค่าของตัวเองมากขึ้น

การใช้เกมการสะกดคำ

ความหมายของเกม

เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งสำหรับเร้าความสนใจ และสร้างความสนุกสนาน ให้แก่เด็ก การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันกับเพื่อนในสังคม

คำว่า “เกม” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 (2539, 108) ได้ให้ความหมายของ เกม ว่า หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2546, 17) มณี เทพาชมพู (2546, 14) ; มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542, 20) ได้ให้ความหมายไว้อย่างสอดคล้องกันว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขัน เป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ เกณฑ์ กติกาและมีการตัดสินแพ้ชนะ

คุณ จิระเดชากุล (2541, 76) ได้สรุปว่า เกมเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดเพศและวัย กิจกรรมเกมไม่มีกฎระเบียบหรือกติกา มาก ไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย ให้ความสุข ความพอใจและสามารถที่จะนำไปประยุกต์ดัดแปลงให้เป็นกิจกรรม เสริมทักษะและพัฒนาศักยภาพเป้าหมายอย่างอื่นได้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, 32) ได้สรุปว่าเกมเป็นการสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เล่นภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง จะมีผลในรูปของการแพ้ การชนะ ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ทิสนา เขมมณี (2543, 82) ได้สรุปว่าเกมเป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาสรุปการเรียนรู้

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546, 53) กล่าวว่าเกม คือ กิจกรรมการเล่นแข่งขันซึ่งจะต้องมีแพ้หรือชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับความหมายที่ (ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์, 2542, 435) กล่าวไว้คือ เกมหมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน

มีการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์ กติกาต่างๆ มีการปรับแพ้ชนะ แต่มิได้มุ่งให้เล่นอย่างเอาเป็นเอาตายกัน จุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ ต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้

จากความหมายของเกมดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นแข่งขันที่สนุกสนาน มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ กติกา วิธีการเล่น ซึ่งจะต้องมีการตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะ ตามกติกาที่กำหนด การนำเกมมาเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอนมีส่วนช่วยส่งเสริมบรรยากาศในห้องเรียนให้น่าเรียนยิ่งขึ้น ทำให้บทเรียนน่าสนใจ ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

เกมเป็นกระบวนการพื้นฐานของกระบวนการความคิดที่นำไปสู่การพัฒนาด้านสติปัญญา เกมจึงถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เกมให้ความสนุกสนาน เြ้าใจและผ่อนคลาย ความตึงเครียดในการเรียนลง (วารินทร์ รัชมิพรหม, 2551, 183) ดังนั้นในการใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งจึงต้องทราบจุดมุ่งหมายในการใช้เกมเสียก่อน

ทิสนา เขมมณี (2553, 81) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของวิธีสอน โดยการใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและทำท่ายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

เขาวพา เดชะคุปต์ (2546, 56) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. เพื่อสร้างความสนุกสนาน ความพอใจให้กับผู้เล่นทุกคน
2. เพื่อเสริมสร้างลักษณะทางกายและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์และจิตใจ
4. เพื่อส่งเสริมสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (พิตรเพติน สนิทประชากร, 2543, 45) ที่ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ดังนี้

- 4.1 เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนาการทางกาย
- 4.2 เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนาทักษะกลไกการเคลื่อนไหว
- 4.3 เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนาคุณภาพทางอารมณ์
- 4.4 เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้ปรับตัวทางสังคม
- 4.5 เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนาด้านการรับรู้ การคิด การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

การใช้เกมประกอบการสอนเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนลง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นอยากเรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งช่วยพัฒนาทางสติปัญญาของผู้เรียนไปพร้อมๆ กัน

ประเภทของเกมประกอบการสอน

ในการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้นมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น และเกิดการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้นมีผู้สรุปถึงประเภทไว้ดังนี้

สังเวธิชน สฤชดิกุล (2545, 315, อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัครปัญญา, 2542, 23) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมนับตัวเลข (Number Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. เกมการสะกดคำ (Spelling Games) เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ
3. เกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมฝึกศัพท์และออกเสียงคำศัพท์
4. เกมสร้างประโยค (Structure Practice Games) เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. เกมออกเสียง (Pronunciation Games) เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
6. เกมคำคล้องจอง (Rhyming Games) เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. เกมผสมผสาน (Miscellaneous Games) เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

คุณ จีระเดชากุล (2541, 84) ได้สรุปถึงชนิดของเกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่เด็กต้องอาศัยความคิดและจินตนาการในการใช้คำพูด แต่ผลของการเล่นเกมภาษานี้จะส่งเสริมให้เกิดทักษะในการฟัง มีความจำ สามารถเดาหรือคาดคะเน จะเป็นการเสริมเชาวน์ปัญญาของเด็กให้มีความเฉลียวฉลาดมากขึ้น

ธวัช วันชูชาติ (2542, 176) ได้สรุปถึงชนิดของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น ไพ่ ลูกเต๋า เบี้ย ฉลาก ฯลฯ เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไหว้ เกมงูตกบันได เกมเศรษฐี เกมกระดานต่างๆ
2. เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบคำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติแบ่งได้ดังนี้

จำแนกตามจำนวนผู้เล่นแบ่งได้ดังนี้

- 1) เกมบุคคล ลักษณะการเล่นเป็นส่วนบุคคลแต่ละคนเป็นอิสระต่อกัน เช่น เกมต่อภาพ เกมอักษรไขว้ เกมตารางปริศนา เป็นต้น
- 2) เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม เป็นเกมที่ต้องการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันภายในทีม เช่น เกมห้วงโซ่อาหาร เป็นต้น
- 3) เกมผลัด เป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่มีลักษณะการเล่น โดยเรียงหรือสลับเป็นลำดับ เช่น เกมบิงโก เกมกระดานต่างๆ

จำแนกตามลักษณะการเล่น แบ่งได้ดังนี้

- 1) เกมแข่งขัน เป็นลักษณะเกมการเล่นที่ต้องการ การแข่งขันเพื่อแพ้ ชนะ
- 2) เกมที่ไม่มีวัตถุประสงค์ประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมุติ
- 3) เกมสำหรับสร้างกลุ่มสัมพันธ์ เป็นเกมที่นำมาใช้ในการสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม และรวมถึงเกมที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์และเรียนรู้ถึงกระบวนการกลุ่ม

โคลัมบัส (Kolumbus. 1976, 141 ; อ้างถึงใน คณู จิระเดชากุล. 2541, 77) ได้สรุปถึงชนิดของเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการกระทำหรือฝึกความชำนาญ (Manipulate Games)
2. เกมพัฒนาการความรู้ (Cognitive Game)
3. เกมการฝึกทักษะทางกาย (Physical Game)
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game)
5. เกมทายบัตร (Card Game)
6. เกมพิเศษต่างๆ (Special Game)

จากการศึกษาประเภทของเกมสรุปได้ว่า ในการนำเกมมาใช้ในการฝึกเขียนสะกดคำ ครูต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับเรื่องที่จะฝึก เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและสภาพของผู้เรียน โดยคำนึงถึงจุดประสงค์ที่ต้องการฝึกเป็นสำคัญ

ความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกม

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย มีผู้ให้ความสำคัญและประโยชน์ไว้ดังนี้ อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2546, 18) สรุปว่าเกมมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นอย่างมาก ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สนองความต้องการของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยฝึกฝนทักษะทางภาษา เช่น การเขียนสะกดคำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำ

เกมมาเป็นกิจกรรมฝึกเขียนสะกดคำยาก ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำยากมากยิ่งขึ้น

สุจริต เพ็ชรชอบ และสายใจ อินทร์พรรษ์ (2548, 219) การสอนเล่นเกมเป็นวิธีการอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยให้การเรียนการสอนหลักภาษามิซิวิตชีวา นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักรับผิดชอบ คิดค้นหาวิธีเรียนที่ทำให้ตนเองและเพื่อนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น การสอนเล่นเกมนี้อาจทำได้ด้วยการที่ครูเตรียมเกมการสอนต่างๆ มาประกอบการสอน เช่น การเล่นต่อคำให้คล้องจองกัน การเล่นคำประสม คำสมาส คำพ้องเพย สุภาษิต คำราชาศัพท์ การทายปัญหาแข่งขันกันสะกดคำยาก การแสดงท่าทางหรือการแสดงละครประกอบการเรียนราชาศัพท์คำพ้องเพยและสุภาษิต เป็นต้น

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542, 29) สรุปว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกติกา ผู้เล่นจะมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ตาม เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่างๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นวิชาทักษะเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและยังเพิ่มทัศนคติที่ดีต่อผู้เรียนอีกด้วย

รัตนา คงคานาวรัตน์ (2542, 15) สรุปว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น กติกา อาจจะมีอุปกรณ์ประกอบได้บ้าง เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่างๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำซึ่งเป็นวิชาทักษะ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

ธวัช วันชูชาติ (2542, 177 - 178) โลกกล่าวถึงประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ในการสอน ดังต่อไปนี้

1. เสริมความรู้ ความคิด และทักษะต่างๆ ให้แก่นักเรียน ซึ่งครูจะพิจารณาคัดเลือกจากเกมที่มีเนื้อหาเหล่านี้อยู่แล้ว หรือครูสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้เข้าไปแทน
2. ทบทวนเรื่องสำคัญในบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว เพราะการทบทวนด้วยการเล่นเกม นักเรียนจะรู้สึกเบื่อหน่ายเหมือนที่ครูอธิบายให้ฟัง หรือให้ทำแบบฝึกหัด
3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการสื่อสาร การตัดสินใจ และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
4. สร้างบรรยากาศชั้นเรียนให้สนุกสนานน่าเรียน นักเรียนจะชอบเล่นเกมเพราะได้มีโอกาสเคลื่อนไหวอย่างอิสระ ได้แข่งขันกันด้วยความร่าเริง และรู้ผลแพ้ชนะในเวลาอันรวดเร็ว
5. นักเรียนจะเกิดเจตคติที่ดีต่อครู ต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียดไปหมด มีบางขณะที่นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้เรียนรู้ไปพร้อมกันอีกด้วย

6. ส่งเสริมให้นักเรียนได้กล้าแสดงออกและช่วยให้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกันเพื่อมากขึ้นกว่าการเรียนรู้ตามปกติ

7. ส่งเสริมความมีวินัยให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตนตามกฎกติกาและความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้เกมยังมีส่วนช่วยปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาให้แก่ นักเรียน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542, 3) ได้สรุปว่ากิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย มีสาระสำคัญและคุณประโยชน์ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

ทิสนา เขมมณี (2543, 85) ได้สรุปถึงกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมมาช่วยประกอบการสอนว่ามีข้อดีดังต่อไปนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

จากประโยชน์ที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกายสติปัญญา อารมณ์และสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีจากการเล่น นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น มีการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ ได้ช่วยเหลือกันเป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่ดีงาม ทั้งยังผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนทำให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่าย ครูผู้สอนจึงควรนำเกมมาใช้ในการวัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

หลักการเลือกและการสร้างเกมประกอบการสอน

ในการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ประพนอม สุรสวัสดิ์ (2545, 84) กล่าวว่าในการพิจารณาเลือกเกมควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้นๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนครจะต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ต้องให้นักเรียนสงสัยรบกวนการเรียนการสอนห้องข้างเคียง
3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนภาษาไทยนี้ควรเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องคุมให้อยู่ในขอบเขต

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2546, 20) และมณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542, 27) ได้เสนอแนะมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นต้องคัดเลือกเกมที่นักเรียนสนใจ มีความสนุกสนานกับการเล่น โดยปฏิบัติตามคำสั่ง กติกาในการแข่งขันมีการตัดสินใจที่ยุติธรรม เกมจะต้องคำนึงถึงภาวะความสามารถและอายุของนักเรียนพร้อมกับคำนึงถึงจุดประสงค์ที่ต้องการฝึกเขียนสะกดคำเป็นสำคัญ ในการเล่นก็ต้องจัดหมู่แข่งขันให้มีเด็กเก่ง เด็กอ่อนคละกันเหมาะสมกับชั้นตอน เวลา สถานที่ จุดมุ่งหมาย

จริยา จريانุกูล (2542, 160-161) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ต่างๆ ในการคัดเลือกเกมที่จะนำไปในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. เป็นเกมที่นำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์ที่ผู้สอนต้องการ ซึ่งต้องคำนึงถึง
 - 1.1 จุดประสงค์ของเกมว่าจะนำไปใช้ในชั้นการสอนใด
 - 1.2 จุดประสงค์ของเนื้อหาในหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงต้องศึกษาหลักสูตรและเนื้อหาก่อนคิดและเลือกเล่นเกมเสมอ
2. เป็นเกมที่มีความยากง่ายเหมาะกับวุฒิภาวะของผู้เรียน เพราะถ้าง่ายไปผู้เรียนก็ไม่เกิดความภูมิใจ ไม่กระตือรือร้น ถ้ายากไปผู้เรียนก็ไม่สนุกที่จะเล่น ก่อนเลือกหรือคิดเกมผู้สอนจึงต้องศึกษาผู้เรียนว่ามีความสามารถและความรู้พื้นฐานเพียงพอที่จะเล่นเกมต่างๆ หรือไม่
3. เป็นเกมที่เหมาะกับสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน เช่น ถ้าเกมนั้นมีลักษณะที่ต้องให้ผู้เรียนเคลื่อนไหว แสดงความคิดเห็น ก็ต้องคำนึงถึงขนาดห้องเรียนและเสียงที่อาจจะไปรบกวนห้องเรียนข้างเคียง แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าผู้สอนจะจัดเกมประเภทนี้ไม่ได้ เพียงแต่ผู้สอนจะต้องหาที่เล่นเกมใหม่ให้เหมาะสมเท่านั้น

4. เป็นเกมที่แปลกใหม่ที่ผู้เรียนยังไม่เคยเล่นมาก่อน เป็นเกมที่ท้าทายความสามารถ ความสนใจ หรืออยู่ในความสามารถของผู้เรียน เช่น เกมไป้คำ เกมปริศนาอักษรไขว้ แม้ผู้เรียนจะเคยเห็นทางโทรทัศน์ ทางนิตยสาร แต่ก็อยู่ในความสนใจและท้าทายความสามารถของผู้เรียนไม่น้อย

5. เป็นเกมที่มีปติกาการเล่นชัดเจน และให้ความยุติธรรมต่อผู้เล่นทุกฝ่าย กติกาการเล่นนี้ผู้สอนจะต้องอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจหรือทดลองเล่นดูก่อนการแข่งขันจริง

6. เป็นเกมที่รู้ผลแพ้ชนะได้ในเวลาอันเหมาะสม คือ ไม่เร็วจนฝ่ายแพ้ยังตั้งตัวไม่ได้ หรือนานจนผู้เล่นหมดความตื่นเต้น และเลิกสนใจไปในที่สุด

7. เป็นเกมที่ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมหรือบทบาทในเกมนั้นๆ จะมากหรือน้อยก็ตาม

8. เป็นเกมที่มีลักษณะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมหลากหลาย หมายความว่าผู้เรียนหนึ่งคนได้แสดงพฤติกรรมมากกว่าหนึ่งพฤติกรรม หรือผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงพฤติกรรมแตกต่างกันออกไปได้ เพราะการทำพฤติกรรมซ้ำๆ กันนั้นอาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและยังลดความตื่นเต้นกระตือรือร้นของผู้เรียนไปอีกด้วย

9. เลือกเกมที่เล่นได้ง่าย ไม่สลับซับซ้อน ไม่ต้องการใช้สื่อหรืออุปกรณ์ที่ยุ่งยาก เช่น เกมปริศนาคำทาย เกมต่อคำคล้องจอง เกมเล่านิทานต่อกัน เกมจับคำ เป็นต้น

ดังนั้น เพื่อส่งเสริมให้การเล่นเกมมีประโยชน์อย่างสูงกับผู้เรียน จึงต้องมีการคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะ เวลา สถานที่ อย่างเหมาะสมเป็นเกมที่ใช้ทั้งความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ได้รับความรู้หรือทักษะ เป็นเกมที่ง่ายๆ สั้นๆ ใช้เวลาไม่มากนัก มีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน สามารถเล่นได้ทุกคน มีการตรวจสอบและตัดสินคะแนนได้ง่าย เน้นความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกัน

ลักษณะของเกมประกอบการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทย

ในการนำเกมมาใช้ในกิจกรรมการสอนสะกดคำภาษาไทยนั้น ต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียน และมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างสูงสุด ดังที่มีผู้เสนอแนะลักษณะของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

จรัส น้อยแสงศรี (2550, 47) ได้เสนอแนะลักษณะของเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ฝึกนักเรียนให้เล่นเกมที่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการ ใหวพริบ ปฏิภาณ เช่น การเล่นเกมต่อคำศัพท์ ทายปัญหา เป็นต้น

2. ในบทเรียนหนึ่งๆ ควรจัดการเล่นเกมไว้หลายอย่าง แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มแต่ละกลุ่มแต่ละอย่างหรือจะเหมือนกันเป็นการแข่งขันก็ได้ บางอย่างถ้าเป็นเกมทั้งชั้น เช่น ทายปัญหา

การค้นหาคำตอบและการให้อาสาสมัครออกไปตอบปัญหาหน้าชั้น ก็อาจเป็นเกมที่อาศัยความสามารถส่วนบุคคล

3. การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่างๆ เป็นส่วนหนึ่งของกาสรวัดผลประเมินผลสิ่งที่ครูสอนไปแล้วคือ ใช้เวลาประมาณ 5 - 10 นาที ท้ายชั่วโมงเพื่อจัดเกมง่ายๆ ขึ้นสำหรับนักเรียนเล่น

ทัศนีย์ สุภเมธี (2552, 271) ได้เสนอแนะลักษณะของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย พอสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเกมแต่ละเกมแต่ละครั้ง ครูต้องมีจุดมุ่งหมายชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้อะไร ฝึกทักษะด้านไหน เกมที่เล่นนั้นเป็นเกมที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือเป็นเกมที่นำความรู้มาใช้

2. มีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน

3. ใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน

4. เลือกเกมที่นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมทั่วถึงกัน

5. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

6. ฝึกให้นักเรียนเคารพในกติกา มีความสามัคคีกันในกลุ่ม

7. การจัดผู้แข่งขันแข่งขันทั้งประเภทรายบุคคลและประเภทกลุ่ม ต้องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน

8. ครูต้องมีความพร้อมและความคล่องตัวคือ ต้องเตรียมสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นต้องวางแผนให้พร้อมเมื่อถึงเวลาเล่นเกมก็เปลี่ยนแปลงสภาพห้องเรียน ได้ตามความต้องการทันที

9. ในการเล่นเกมควรมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม เพื่อไม่ให้นักเรียนเกาะกลุ่ม

10. เกมที่ครูนำมาใช้ในการสอนภาษาไทยนั้น ครูสามารถที่จะคิดขึ้นเองหรือนำเกมจากที่อื่นมาใช้ก็ได้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2548, 271) ได้เสนอลักษณะของกิจกรรม “การเล่น” ประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เป็นเกมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความสนุกสนานในการเล่น

2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ

3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน

4. ง่ายต่อการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน

5. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

6. ควรมีการจัดสถานที่ไว้ล่วงหน้า

7. การเล่นเกมแต่ละชนิด ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองง่ายๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี

8. การเล่นเกมควรได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

จากลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทยดังที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า ในการใช้เกมที่เหมาะสมเพื่อนำมาประกอบการเรียนการสอนสะกดคำภาษาไทยนั้น ควรมีลักษณะดังนี้

1. เป็นเกมที่นักเรียนสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่น ใช้ความรู้ทางวิชาการไหวพริบ ปฏิภาณพัฒนาความคิดและเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ใช้เวลาสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาชัดเจน

3. มีลักษณะเป็นการแข่งขัน มีการตรวจสอบให้คะแนนแพ้ชนะ

4. จัดแข่งขันได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

5. ในแต่ละบทเรียนมีเกมไว้หลายอย่างเพื่อใช้เป็นกิจกรรมในการ

5.1 นำเข้าสู่บทเรียน

5.2 เสริมบทเรียน

5.3 สรุปบทเรียน

5.4 ฝึกทักษะ

5.5 ทบทวน

สุกัญญา ศรีณะพรหม (2551) ได้สรุปประโยชน์ของเกมในห้องเรียนที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนดังนี้คือ

1. เกมใช้พักผ่อนคลายหลังการสอนแล้ว

2. ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา

3. เกมช่วยสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนรู้ที่ดีขึ้น

4. เกมทำให้ได้ฝึกทักษะในหลายทักษะ ได้แก่ การฟัง พูด อ่านและเขียน

5. นักเรียนมีกิจกรรมติดต่อสื่อสารร่วมกัน

6. นักเรียนมีการสร้างสรรค์ความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี

จากประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า เกมที่ใช้ประกอบการสอนนั้นทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ช่วยฝึกทักษะในด้านต่างๆ ได้รับความสนใจ ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและมีความต้องการที่จะเรียนรู้ด้วยความเต็มใจ ส่งผลต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จากความหมาย ความสำคัญ จุดมุ่งหมายการใช้เกมประกอบการสอน แนวคิดหลักการเกี่ยวกับวิธีการสอน โดยใช้เกม ประเภทของเกมประกอบการสอน

วิธีใช้เกมประกอบการสอน ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนและประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนจะเห็นได้ว่า ครูผู้สอนต้องมีการวางแผน ศึกษารูปแบบ วิธีการขั้นตอนและรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนให้เข้าใจ เลือกเกมที่เหมาะสมว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์และวัยของผู้เล่น กำหนดกฎ กติกา วัสดุเงินเพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

การเขียนสะกดคำภาษาไทย

ความหมายของการเขียนสะกดคำ

ได้มีนักวิชาการและนักภาษาศาสตร์ได้ให้ความหมายและคำจำกัดความของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

มณี เทพาชมพู (2546, 8) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์นั้น ได้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธีของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542

วรรณิ โสภประยูร (2549, 542) ได้ให้ความหมายการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง วิธีเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อออกเสียงได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

ทัศนีย์ สุขเมธี (2552, 38) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงการวางสระ วรรณยุกต์ถูกต้องและอ่านง่าย สะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย

อรทัย นุตรดิษฐ์ (2550, 14) ; มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542, 9) ; รัตนา คงคาเนวรัตน์ (2542, 9) ; เตือนใจ กรวยกระโทก (2548, 35) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นการสอนให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์การเขียนที่ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษาตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 และสามารถสื่อความหมายเข้าใจได้

จากความหมายของการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนที่เรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาและตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 และสามารถสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง

ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง การเขียนคำได้ถูกต้องถือว่าเป็นพื้นฐานของการเขียนที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในชีวิตประจำวัน เป็นรากฐานในการเรียนวิชาอื่นๆ ให้สำเร็จได้ดังนี้

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2552, 9) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานการเขียนของทุกรูปแบบ การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากและมีคุณค่ามากที่สุด เพราะสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้ อย่างชัดเจนและถูกต้อง ช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน

วิเชียร เกษประทุม (มปป., ถิ่นน้ำ) กล่าวว่า การเขียนภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาของชาติ จะเห็นได้ว่ามีผู้ใช้ภาษาผิดๆ มากมาย กล่าวคือ พูดหรืออ่านคำในภาษาไทยไม่ถูกต้อง และเขียนไม่ถูกต้องด้วย บางคนอาจจะเห็นเป็นเรื่องเล็กน้อยไม่เป็นไร แต่ถ้าคิดถึงผลที่จะเกิดขึ้นย่อมมีมากมาย ถือเป็นการทำลายชาติทางอ้อมได้

วรรณิ โสมประยูร (2549, 156) กล่าวว่า การสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างมาก เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรียงความได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่น และแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองไม่ได้ กล่าวคือ สื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง

เดือนใจ กรวยกระโทก (2548, 35) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องมีความสำคัญต่อผู้เขียนอย่างมาก ทำให้การเขียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ต้องการ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เขียนเป็นผู้ที่น่านิยมนกขย่งนับถือในเรื่องภูมิปัญญาและความประณีตในการเขียนอีกด้วย

บัณฑิตา แจ้งจบ (2549, 10) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญมากเพราะเป็นการใช้สัญลักษณ์แทนเสียงพูด เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด เรื่องราวต่างๆ ดังนั้นการเขียนสะกดคำจึงมีความสำคัญต่อการเขียนเป็นอย่างมาก เพราะเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง นักเรียนจะต้องรู้จักสะกดคำให้ถูกต้องก่อนจึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ ถ้านักเรียนเขียนสะกดคำผิดจะทำให้ไม่เข้าใจเรื่องราวจากผู้อื่น และไม่สามารถทำให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองได้ นับว่าการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากในทักษะการเขียน

การเขียนสะกดคำ นับว่าเป็นทักษะที่สำคัญมากต่อการใช้ภาษาและดำรงชีวิตประจำวัน ครูผู้สอนภาษาไทยทุกคนควรจะฝึกฝนให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ในวิชาอื่นๆ ต่อไป เมื่อเด็กอ่านออก เขียนได้ เด็กก็จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2534, 65) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนเขียนสะกดคำต่างๆ ได้ถูกต้องตามแบบแผนที่นิยมกันและตรงความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคำต่างๆ ได้กว้างขวาง

3. เพื่อให้นักเรียนค้นคว้าหาคำใหม่ๆ ได้ตามที่ต้องการ
4. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำต่างๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน
5. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงคำต่างๆ ได้ถูกต้อง

สุจิตร เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรรษ์ (2548, 168) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำเพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำหรือเมื่อเห็นคำต่างๆ แล้วสามารถที่จะระบุนำที่สะกดผิดและเขียนใหม่ให้ถูกต้องได้ สามารถที่จะรวบรวมทำรายงานคำที่มักสะกดผิดไว้เป็นหมวดหมู่ทำนองปทานุกรมหรือพจนานุกรมส่วนตัวได้

ทัศนีย์ สุขเมธี (2546, 34) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการสอนเขียนว่าเพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการเขียนที่ถูกต้อง รู้จักให้ภาษาเขียนที่ดีและถูกต้องตามอักขรวิธีและตามหลักสากลนิยม

มณฑาทิพย์ อัครปัญญา (2547, 13) กล่าวว่าการสอนเขียนสะกดคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักกฎเกณฑ์การเขียนคำให้ถูกต้องตามหลักภาษาและพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 รวมทั้งสามารถนำไปใช้เรียบเรียงเขียนเรื่องราวและใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ภาษา

เดือนใจ กรุยกกระโทก (2543, 36) ได้สรุปถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำว่าเป็นเพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเขียนสะกดคำ สามารถสร้างรูปคำและวิธีเขียนที่ถูกต้องไปใช้ในงานเขียนของตน

กล่าวโดยสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายในการเขียนสะกดคำก็เพื่อให้นักเรียนได้มีทักษะในการเขียนสะกดคำที่ถูกต้อง มีการวางสระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ ตัวสะกดการันต์ได้อย่างถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่องานเขียน

ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

ปัญหาการเขียนสะกดคำผิดนั้น พบว่า นักเรียนเขียนสะกดคำผิดพลาดอยู่เสมอ พบได้เกือบทุกระดับชั้น นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ได้ศึกษาถึงสาเหตุและปัญหาของการสะกดคำผิดไว้ดังนี้

ประเทือง กล้ายสุบรรณ (2547, 27) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนหนังสือผิดดังนี้

1. เขียนผิดเพราะออกเสียงผิด เนื่องจาก อ่านอักษรนำ อ่านเรียงพยางค์ไม่ถูก เช่น

ประณีต	เขียนผิดเป็น	ประณีต
สตางค์	เขียนผิดเป็น	สตังค์
พรรณนา	เขียนผิดเป็น	พรรณนา

2. เขียนผิดเพราะเห็นรูปคำหรือตัวอย่างที่ผิด เช่น อาจพบเห็นตามหนังสือพิมพ์และคำโฆษณาต่างๆ เช่น

โอกาส เขียนผิดเป็น โอกาส

อนุญาต เขียนผิดเป็น อนุญาต

3. เขียนผิดเพราะใช้แนวเทียบคำผิด เกิดจากความไม่แน่นอนในรูปคำที่ถูกต้อง เช่น

บิณฑบาต เขียนผิดเป็น บิณฑบาต

ชมพู่ เขียนผิดเป็น ชมพู่

สังเกต เขียนผิดเป็น สังเกต

4. เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายของคำ

5. เขียนผิดเพราะไม่รู้หลักเกณฑ์ทางภาษา

พันทิพา อุทัยสุข (2548, 592) ให้เหตุผลของการเขียนสะกดคำผิดมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1. การสอนปกติไม่ได้สอนให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน คือ โดยทั่วๆ ไปแล้วครูจะใช้วิธีสอนแบบเดียวกันให้เด็กทุกคนและทุกวัน ซึ่งแต่ละคนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำแตกต่างกัน แล้วแต่สภาพร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์

2. เด็กถูกบังคับให้จำและต้องสะกดคำให้ได้ภายในเวลาจำกัด ซึ่งทำให้สับสน เพราะการสะกดคำนั้นเด็กควรได้รับความเคยชินมากพอที่จะสามารถเขียนออกมาได้ทันที

3. วิธีการให้การฝึกฝนซ้ำๆ นั้นไม่ได้เตรียมให้น่าสนใจสำหรับเด็ก ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจการสะกดคำ การให้เด็กฝึกฝนซ้ำๆ กันให้เกิดความเคยชินนี้ควรมีวิธีการที่น่าสนใจ

4. เด็กมีความรู้สึกในทางที่ไม่ดีต่อการเรียน อาจมีสาเหตุเนื่องมาจากการที่นักเรียนสอบตกต้องเรียนซ้ำ และถูกครูปฏิบัติต่อตนผิดจากเด็กอื่นเพราะเหตุผลที่ตนสอบตก ทำให้เด็กไม่ยอมรับรู้อะไรทั้งนั้น

บุญบา ประภาสพงศ์ (2548, 52) กล่าวถึงสาเหตุของข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทยว่าส่วนใหญ่จะมีข้อผิดพลาดในการสะกดการันต์ เกิดจากปัญหาความเลินเล่อหรือความไม่รู้ เช่น

ช่อราษฎร์บังหลวง (ควรเปลี่ยนเป็น ช่อ)

ปรารถ (ควรเปลี่ยนเป็น ปรารถนา)

วรรณิ โสมประยูร (2549, 157) กล่าวถึงสาเหตุที่เขียนสะกดคำผิดไว้หลายประการสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิด โดยเห็นแบบอย่างที่จะสะกดคำผิด

2. นักเรียนไม่รู้หลักภาษา เช่น ไม่รู้จักการประวิสรรชนีย์ หลักการใช้ ศ ข ส หลักสะกด การันต์ หลักการผันวรรณยุกต์ หลักมาตราตัวสะกดและอื่นๆ

3. นักเรียนไม่ทราบความหมาย เพราะคำไทยมีคำพ้องเสียงทำให้ความหมายสับสน เช่น กัณฑ์ – กรรม ชัณฑ์ – ขรรค์

4. นักเรียนฟังไม่ชัด เพราะคำไทยมีคำควบกล้ำ เช่น คลอง – ครอง กลอง – กรอง

5. นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดคำตามเสียงคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเขียนแตกต่างจากเสียงที่ได้ยิน เช่น ซอส์ก ดอกเตอร์ แท็กซี่

6. นักเรียนใช้คำที่มี ร ล ไม่ถูกต้อง เช่น ราว – ลาว ราด – ลาด

สุปราณี คารากาย (2549, 91) สรุปถึงสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเขียนตัวสะกดผิด เนื่องจากสาเหตุต่างๆ คือ

1. ออกเสียงผิด เช่น พยายาม ออกเสียงเป็น พะ – ยาม เขียนเป็น พยาม สวรรคต ออกเสียงเป็น สะ – หวัด – นะ – คด เขียนเป็น สวรรนคต

2. มีแนวเทียบผิด เช่น

อนุญาต เทียบกับคำ ญาติพี่น้อง เขียนเป็น อนุญาต

เนรมิต เทียบกับคำ มิตรสหาย เขียนเป็น เนรมิต

3. เห็นคำสะกดผิดเสมอจนเข้าใจว่าเป็นคำสะกดถูก เช่น

ปรากฏ เขียนเป็น ปรากฏ

อิสรภาพ เขียนเป็น อิสรภาพ

พิศวาส เขียนเป็น พิศวาส

4. ไม่สนใจเขียนให้ถูกต้อง เช่น

ปราศรัย เขียนเป็น ปราศรัย

อัยยาศัย เขียนเป็น อัยยาศัย

กะทักรัด เขียนเป็น กะทักรัด

พัชรี วรรณศรี (2552, 20 - 21) สรุปไว้ว่าสาเหตุที่ทำให้นักเรียนสะกดคำผิดนั้นมีหลายประการ บางสาเหตุมาจากตัวนักเรียน บางสาเหตุมาจากตัวผู้สอนนักเรียน ครูผู้สอนอาจจะละเลยทักษะทางการเขียน เพราะเห็นว่าใช้เวลามาก ตรวจสอบลำบากต้องใช้เวลาในการตรวจทำให้ตัดทักษะการเขียนออกไปให้เหลือน้อยลง ทำให้ขาดประสบการณ์และขาดความเชี่ยวชาญในการเขียน ในบางโรงเรียนไม่ได้กำหนดการฝึกการเขียนสะกดคำไว้ในตารางเรียนอย่างชัดเจน ทำให้ครูผู้สอนไม่ได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำผิดเป็นจำนวนมาก

พิมล แจ่มแจ้ง (2550, 20 - 21) กล่าวว่าสาเหตุของการเขียนผิดมีหลายสาเหตุ ซึ่งเป็นความผิดพลาดที่ควรแก้ไขปัญหาที่พบ ได้แก่ การใช้คำผิด ไวยากรณ์ การเขียนคำผิดความหมาย การเว้นวรรคตอน การเขียนอักษรย่อ การเขียนสะกดการันต์ผิด การเขียนคำที่มีตัวสะกด การเขียนอักษรนำ คำควบกล้ำ อาจสรุปโดยรวมว่า เขียนผิดอักษรวิธีทั้งนี้สืบเนื่องมาจากวิธีการสอนของครู วิธีการฝึกฝน ความสามารถในการเขียนของนักเรียนและเจตคติในการเรียน นอกจากนี้ยังมีสาเหตุจากการไม่รู้จักหลักเกณฑ์ทางภาษา การใช้คำและการได้เห็นคำที่ผิดๆ แล้ว นำมาเขียนตาม ปัญหาและสาเหตุดังกล่าวนี้ ครูควรให้ความสำคัญและเป็นผู้แนะนำหาทางแก้ปัญหานั้น เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านั้นย่อมมีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน

จากปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดดังกล่าวมา พอสรุปได้ในหลายสาเหตุ เช่น การขาดการสังเกต ขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และเขียนโดยไม่ทราบความหมายของคำ ทำให้เด็กเขียนสะกดคำผิดอยู่เสมอ จนทำให้เข้าใจว่าเป็นคำที่สะกดถูก การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องสามารถแก้ไขได้โดยครูผู้สอนควรเอาใจใส่ ควรสอนให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการเขียนที่ถูกต้อง โดยจัดกิจกรรมที่จูงใจให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง ใช้เทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนได้แก้ไขข้อบกพร่องเหล่านั้น เพื่อพัฒนาการเขียนของผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ

ลักษณะของคำยาก

ในการเขียนสะกดคำยากในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น ได้มีการวิเคราะห์ถึงคำที่เขียนยาก และลักษณะของคำที่ผู้เรียนมักเขียนสะกดผิด พอสรุปได้ดังนี้คือ

วรรณิ โสมประยูร (2549, 156) กล่าวว่าสำหรับเรื่องการเขียนสะกดคำนั้น ปรากฏทั่วไปว่ามีที่เขียนยากตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 ซึ่งสอดคล้องกันตลอดทั้ง 4 ระดับชั้น เท่าที่รวบรวมได้มีดังต่อไปนี้

1. คำที่มีหลายพยางค์ เช่น สนุกสนาน ประเพณี พฤษศยปี คดลิ่งพริ้งพริด
2. คำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น สะอาด สะดวก สบาย พะเนิน
3. คำที่มีรูปวรรณยุกต์ไม่ตรงกับการออกเสียง เช่น เหล้า ทุ่ง ลอกแลก
4. คำที่ใช้ ไค, ไอ, อัย, อำ เช่น จาระไน เหงื่อไหล ไคล้อย อัยการ
5. คำที่มีสระผสม เช่น เลียง เคี้ยว เพื่อน เหมือน
6. คำที่มีเครื่องหมายทัณฑฆาตกำกับ เช่น ประโยชน์ สัตว์ เสาร์ มหันต์
7. คำพ้องเสียง เช่น หน้า - นำ โจทย์ - โจทก์
8. คำลดรูปหรือเปลี่ยนรูปสระเมื่อมีตัวสะกด เช่น ชวน พบ อันธพาล
9. คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เช่น รูป โโรค อธิบาย อุปสรรค

10. คำที่มีอักษรนำ เช่น ขนม ตลาด ถนน ขมูบขมิบ แล้้ม ถมิ่งทึ่ง
11. คำที่มี ห นำ และ อ นำ เช่น หย่า แหลม อยู่ อยาก
12. การใช้ ร ล ว ควบกล้ำ เช่น กล้วย มะพร้าว กลับ ความ พลัดพราก
13. คำที่ใช้ รร (ร หัน) เช่น บรรทัด รูปพรรณ สรรพคุณ จารกรรม
14. คำที่มีความหมายเป็นนามธรรม เช่น ความสุข ความซื่อสัตย์
15. คำราชาศัพท์ เช่น เชษฐา เถลิงพระชนมพรรษา
16. คำศัพท์ที่ใช้ในบทประพันธ์ประเภทร้อยกรอง เช่น บทมอลย อารมรม
17. คำที่มาจากภาษาอังกฤษ เช่น ไนลอน เต็นท์ เช็ด फिल्म
18. คำพิเศษและคำที่มีกฎยกเว้น เช่น ซาดิ จริง สัปดาหฺ์ สังเกต ศิริษะ

อรทัย นุตรศิษย์ (2550, 74) ได้สรุปให้เห็นถึงลักษณะของคำยากที่นักเรียนมีการสะกดผิด ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำแนกได้ตามลำดับดังนี้คือ

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

จากการศึกษาลักษณะของคำดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงลักษณะของคำที่มีลักษณะของการสะกดผิดคล้ายคลึงกัน ครูผู้สอนมีส่วนช่วยได้มาก โดยศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำและแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุของการสะกดผิดนั้น เช่น การใช้วิสรรชนีย์ การใช้ตัวสะกดต่างๆ การใช้เสียงในการเขียนสะกดคำ การผันวรรณยุกต์ การสะกดการันต์ เป็นต้น

หลักการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่จะขาดไปไม่ได้เป็นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนที่จำเป็นต้องฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ดังที่ (มณี เทพชามภู, 2546, 10) กล่าวว่าถ้ามองอย่างผิวเผินดูเหมือนว่าการสอนเขียนสะกดคำจะไม่ค่อยมีความสำคัญเท่าใดนัก และค่อนข้างจะสอนได้ง่าย ครูไม่ต้องมีวิธีสอนหรือไม่ต้องเตรียมการสอนเลยก็อาจจะสอนเขียนสะกดคำได้ เท่าที่สังเกตพบก็คือครูมักเลือกคำจากเรื่องที่เรียนมาแล้วนั้นให้นักเรียนเขียนตามคำบอกที่ต่างๆ แล้วให้เปลี่ยกันตรวจหรือให้ตรวจเองบ้าง คำใดสะกดผิดก็ให้แก้คำนั้นหลายๆ ครั้ง ในลักษณะเช่นนี้ย่อมมีผลให้การเขียนสะกดคำไม่ได้ประสิทธิผลเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องรู้จักหลักการเพิ่มส่งเสริมทักษะการสอนเขียนสะกดคำยากให้เป็นที่น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างตั้งใจ หมั่นฝึกทักษะการสอนเขียนสะกดคำให้ดียิ่งๆ ขึ้น ดังที่นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญภาษาไทยได้เสนอแนะในหลักและแบบแผนในการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2548, 37-38, อ้างถึงใน อรรถย นุตรศิษย์ 2540, 21) ได้สรุปวิธีสอนที่จะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง และมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นกว่า ควรจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. วิธีสอนที่มีการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่แน่นอน
2. วิธีสอนที่มีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน
3. วิธีสอนที่ต้องฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ให้สัมพันธ์กัน
4. วิธีสอนที่กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง
5. วิธีสอนโดยการเลือกและจัดลำดับคำที่เป็นคำยาก และคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาสอน
6. วิธีสอน โดยใช้พจนานุกรม
7. วิธีสอนโดยการใช้กิจกรรมที่เร้าความสนใจ เช่น เกมเพลง ภาพ ปริศนาคำทาย เป็นต้น
8. วิธีสอนโดยการนำหลักจิตวิทยามาใช้ เช่น การเสริมแรง การให้รางวัล การกระทำซ้ำ

เป็นต้น

9. วิธีสอนที่มีการวัดผลและประเมินผลการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

กรมวิชาการ (2548, 10) ได้เสนอแนะขั้นตอนกิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

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

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2548, 169-170) ได้เสนอวิธีการสอนเขียนสะกดคำ พอสรุปได้ดังนี้คือ

1. ครูทำบัญชีคำยากแจกให้นักเรียนศึกษาแต่ละสัปดาห์ครูนำคำเหล่านั้นมาให้นักเรียนเขียนเป็นคำๆ ให้นักเรียนตรวจคำตอบเองหรือแลกเปลี่ยนตรวจ แล้วนักเรียนแต่ละคนบันทึกผลการสะกดคำยากของตนไว้เพื่อดูพัฒนาการของตนเอง

2. ครูแต่งประโยคซึ่งประกอบด้วยคำที่มักสะกดผิด แล้วบอกให้นักเรียนเขียนหรือครูอาจมอบหมายให้นักเรียนแต่งประโยคในทำนองเดียวกันแล้วบอกให้เพื่อนเขียน แล้วเฉลยคำตอบที่ถูกต้องได้ด้วย

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นหมู่ หรือเป็นแถวแข่งขันกันเรียงคำหรือข้อความที่ยากๆ

4. ครูแจกบัญชีคำซึ่งมีทั้งคำที่สะกดผิดและสะกดถูกปนกัน ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ถูกผิดหน้าคำเหล่านั้น

5. ครูอ่านคำขากมาแต่งเป็นข้อทดสอบแบบให้เลือกตอบ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย หน้าคำที่สะกดถูก

6. ครูแจกบัญชีคำซึ่งมีคำที่สะกดถูกและสะกดผิดปนกัน ให้นักเรียนตรวจดูกันเอง ถ้าคำใดผิดให้นักเรียนแก้ไขใหม่ให้ถูกต้อง จากนั้นให้นักเรียนเปลี่ยนกันตรวจจากบัตรคำที่ครู นำมาใช้เฉลย

7. ให้นักเรียนรวบรวมคำขากต่างๆ ที่เคยเรียนมาแล้วทำเป็นบัญชีคำเรียงลำดับตาม ตัวอักษร

8. ครูแจกข้อความซึ่งมีความยาวประมาณ 10 - 15 บรรทัด ในข้อความนั้นมีคำที่สะกด ถูกและผิดปนกัน ให้นักเรียนหาคำที่สะกดผิดและแก้ไขให้ถูกต้อง ในกรณีไม่แน่ใจให้นักเรียนเปิด พจนานุกรมช่วย

9. แบ่งนักเรียนเป็นหมู่ แข่งขันกันหาคำพ้องเสียงจากพจนานุกรม เช่น คำที่ออกเสียง กัน จัน สัน แล้วเขียนลงในบัตรคำ นำเสนอในชั้นเรียน

10. ให้นักเรียนแต่งคำจากสระ พยัญชนะและวรรณยุกต์ที่ครูกำหนดให้หรือจาก ข้อความในคำประพันธ์ต่างๆ คำที่แต่งขึ้นนั้นควรจะเป็นคำศัพท์หรือคำขาก ไม่ควรจะเป็นคำขาดๆ

มณี เทพชาชมพู (2546, 13) อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2546, 16) วรรณิ โสมประยูร (2549, 139) กล่าวไว้อย่างสอดคล้องกัน โดยกล่าวว่าหลักการสอนเขียนสะกดคำขากนั้นควรจะสอนโดยการฝึกทักษะทางภาษาทั้งสี่ด้านคือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนให้สัมพันธ์กัน เพราะตามปกติคนที่ฟังมาก อ่านมากและพูดดีย่อมเขียนได้ดี จึงควรมีการส่งเสริมทักษะการเขียนเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาต่อไป

วรรณิ โสมประยูร (2549, 156) กล่าวว่าการสอนสะกดคำจะได้ผลดีต่อเมื่อครูเอาวิธี สอนเป็นคำและประโยคมาเป็นบันไดขั้นต้นเสียก่อน แล้วจึงสอนแจกลูกและผันอักษร เพราะ การสอนคำให้เด็กผันอักษรจะทำให้เด็กได้ฟังเสียงคำและไต่เปล่งเสียงคำพร้อมกับมองเห็นภาพ ตัวอักษรที่คู่กับเสียงนั้น การสอนแจกลูกและผันอักษรจึงเป็นวิธีพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ได้ผลดี

อรทัย นุตรดิษฐ์ (2550, 22) ได้สรุปให้เห็นถึงวิธีการเขียนสะกดคำว่ามีวิธีการที่ครู สามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนหลายวิธีด้วยกัน ครูอาจจะเลือกใช้เขียนวิธีใดวิธีหนึ่งหรือ ใช้วิธีสอนและกิจกรรมหลายๆ รูปแบบประกอบกันก็ย่อมทำได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

ซึ่งครูจะเป็นผู้พิจารณาจุดประสงค์ก็เพื่อให้นักเรียนสนใจและสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายในการเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้น

พนมวัน วรรณ (2548, 36) ได้เสนอแนะกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการสะกดคำไว้ดังนี้

1. เลือกคำจากประมวลคำในหนังสือประกอบการเรียนมาเป็นหลักในการฝึก
2. เลือกคำที่นักเรียนพบและใช้ในชีวิตประจำวันฝึก ฟัง พูด อ่าน เขียน ไปพร้อมๆ กัน
3. เลือกฝึกคำที่มีในประมวลคำอ่านในหนังสือประกอบการเขียนคำง่ายๆ ที่สะกดในมาตราแม่ ก กา มาฝึกก่อน
4. ใช้ของจริง กิริยาท่าทาง ภาพและคำอธิบายเพื่อให้รู้ความหมาย
5. เล่นปริศนาคำทาย
6. เรียนรู้คำใหม่โดยใช้คำเก่าเป็นพื้นฐาน
7. ฝึกต่อคำ เต็มคำ เพื่อให้ได้คำใหม่
8. ให้ฟัง พูด อ่าน เขียนคำ ด้วยการฝึกด้วยตนเอง
9. ให้คิดหาคำเพิ่มจากคำที่กำหนดให้ด้วยตนเอง
10. หาคำตอบไว้ด้วยตนเอง เมื่อปฏิบัติครบขั้นตอนโดยอาจใช้การบอก การแสดงกิริยาท่าทาง การเขียน การตั้งคำถาม
11. กิจกรรมเน้นจากรูปแบบง่าย ๆ ไปหายากโดยเร้าความสนใจ ปฏิบัติด้วยตนเองด้วยความสนุกสนานและใช้วิธีหลากหลายไม่ซ้ำวิธีการเดิมในรูปแบบเดียวกัน

ทัศนีย์ สุขเมธี (2548, 39) ได้เสนอแนะกิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำที่ครูสามารถจัดทำได้ดังนี้

1. ครูนำบทความหรือหนังสือมาให้ให้นักเรียนอ่านก่อนในเวลาที่กำหนดให้แล้วครูเลือกคำในนั้นมาบอกให้เขียนอีกทีหนึ่ง
2. ครูและนักเรียนร่วมกันทำบัญชีคำยากในบทเรียน ดัดไว้ที่แผนภูมิแล้วหลังจากนั้นจึงค่อยให้นักเรียนเขียน
3. ครูแต่งประโยคที่มีักประกอบไปด้วยคำที่มีักสะกดผิด แล้วเขียนเส้นใต้คำเหล่านั้นให้นักเรียนแก้

หลักการและเทคนิคในการสอนเขียนสะกดคำนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ครูผู้สอนภาษาไทยควรจะได้นำมาใช้เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง ซึ่งอยู่ในดุลยพินิจและศิลปะของผู้สอนที่จะใช้เทคนิควิธีการสอนหลายๆ รูปแบบ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจไม่เบื่อหน่ายต่อการเขียนสะกดคำ โดยสอนไปตามลำดับขั้นตอน เริ่มจากการเห็นลักษณะภาพรวมของคำนั้นก่อน

แล้วจึงค่อยสอนต่อให้ยากขึ้นในชั้นการอ่านสะกดคำ จดจำคำนั้นให้ได้ว่ามีลักษณะของการเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์อย่างไรบ้าง จึงเขียนคำ ทบทวนและตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง โดยใช้พจนานุกรมหรือบัตรคำที่ครูจัดเตรียมไว้ นอกจากนั้นวิธีการสอนโดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงออกมาก ๆ เช่น แบ่งกลุ่มแข่งขันสะกดคำ เล่นเกมต่างๆ ค้นหาคำมาแลกเปลี่ยนกัน นำคำที่มักเขียนผิดมาเขียนเป็นประโยคเรียงเป็นเรื่องราวมาเขียนตามคำบอกกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

หลักจิตวิทยาในการนำเกมมาฝึกเขียนสะกดคำ

ในการฝึกเขียนสะกดคำ จำเป็นที่ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักจิตวิทยาการศึกษาต่างๆ ที่เป็นปัจจัยพื้นฐาน และมีอิทธิพลสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ ดังที่ (วรรณิ โสมประยูร, 2544, 95 - 100) กล่าวไว้ว่าหลักจิตวิทยาการศึกษาที่ครูผู้สอนภาษาไทยควรทราบและคำนึงถึงมีดังนี้

1. การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) การเรียนรู้โดยการกระทำในวิชาภาษาไทยนั้นเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ ยิ่งถ้าครูสามารถเลือกใช้วิธีสอนหรือกิจกรรม โดยเน้นการกระทำหลายๆ แบบ และมีอุปกรณ์การสอนอย่างครบถ้วน นักเรียนก็จะเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าวิธีอื่นๆ ทั้งนี้ก็เนื่องจากว่ากฎแห่งการเรียนรู้ทั้งหลายมักจะขึ้นอยู่กับการกระทำหรือการปฏิบัติจริงๆ เป็นสำคัญ

2. การเสริมแรง (Reinforcement) หมายถึง การทำให้บุคคลเกิดความพอใจหลังจากที่แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นลง เพื่อช่วยให้พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก และเพิ่มความคงทนถาวรยิ่งขึ้น กล่าวคือ เมื่อนักเรียนกระทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์แล้วครูก็ต้องให้แรงเสริมด้วย จึงจะช่วยให้การเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด การจัดกิจกรรมฝึกเขียนสะกดคำอาจจึงต้องให้การเสริมแรงนักเรียนอย่างทั่วถึงทุกคน เพื่อช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

3. แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง แรงผลักดันที่ไปกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจนบรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ในการเรียนการสอนครูจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้แก่ นักเรียนอยู่เสมอ เพื่อให้ นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียน เพราะแรงจูงใจจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความพร้อมในการเรียน ได้เป็นอย่างดี

4. กฎแห่งการฝึก (The Law of Exercise) ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ การเรียนรู้จึงไม่ได้หมายความว่า การมีเพียงความรู้ความเข้าใจในภาษาที่เรียนเท่านั้น แต่หมายถึงการรวมความสามารถใช้ภาษาที่รู้ได้อย่างอัตโนมัติ คล่องแคล่ว และชำนาญชำนาญในทุกๆ ทักษะ คือทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้เกิดทักษะดังกล่าวครูภาษาไทยจึงควรทราบ “กฎแห่งการฝึก”

ของธอร์นไดค์ (Thorndike) ซึ่งมีใจความว่า ถ้าได้มีการฝึกหรือกระทำซ้ำๆ อยู่เสมอจะทำให้สิ่งเร้าและการตอบสนองมีความสัมพันธ์กันอย่างมั่นคงขึ้น และการเรียนรู้ก็จะคงอยู่ตลอดไป อย่างไรก็ตามกฎแห่งการฝึกนี้จะได้ผลดียิ่งขึ้นถ้าครูผู้สอนวิชาประเภททักษะจะได้คำนึงถึง “กฎแห่งการใช้และไม่ใช้” หรือ “กฎแห่งการนำไปใช้” ควบคู่ไปกับการฝึกทักษะ เพราะทักษะต่างๆ แม้จะฝึกฝนไว้เป็นอย่างดี ถ้าหากไม่นำไปใช้บ่อยๆ ในมิชชันนาก็อาจจะลืมเลือนหรือขาดประสิทธิภาพลงไปได้ ดังนั้นครูจึงควรรหาโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาอยู่เป็นประจำจนเป็นนิสัย

5. กฎแห่งผล (Law of Effect) จากกฎแห่งผลของธอร์นไดค์ (Thorndike) ที่ว่าการกระทำใดๆ ก็ตามถ้าเป็นสิ่งที่ดี ฟังพอใจ คนจะกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก ส่วนการกระทำใดถ้ามีผลไม่เป็นที่พอใจคนจะเลิกทำพฤติกรรมนั้น ในการฝึกเขียนสะกดคำจึงควรให้นักเรียนได้รู้ผลของการกระทำของตนเอง โดยตรวจผลการแข่งขันสะกดคำและให้นักเรียนทราบผลทันที และควรระมัดระวังในการใช้ถ้อยคำตีชมผลงานของนักเรียนด้วย

การนำเกมมาใช้ฝึกเขียนสะกดคำจะต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาดังกล่าวเป็นสำคัญ ถ้าครูเข้าใจประยุกต์ทฤษฎี และหลักการมาใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกภาวะและพัฒนาการของนักเรียนก็จะยิ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียน ได้ดียิ่งขึ้นตามจุดหมายที่ตั้งไว้

เจตคติ

ความหมายของเจตคติ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546, 321) ให้ความหมายว่า เจตคติ หมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

เชดสกี โนวาสินท์ (2550, 28) กล่าวว่าเจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์เป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมหรือแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง อาจเป็นไปในทางสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้

ไพศาล หวังพานิช (2545, 146) ได้สรุปความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติเป็นความรู้สึกภายในบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเป็นผลมาจากประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นและความรู้สึกดังกล่าวจะเป็นตัวกำหนดให้บุคคลนั้น แสดงพฤติกรรมหรือแนวโน้มของการตอบสนองต่อสิ่งนั้นในทางใดทางหนึ่ง อาจเป็นการสนับสนุนหรือโต้แย้ง คัดค้าน

จูไรต์น์ เพิ่มสุข (2548, 79) กล่าวว่าเจตคติ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งสามารถที่จะสร้างให้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้

ปราณี ทองคำ (2549, 146) ได้สรุปว่าเจตคติ หมายถึง ความโน้มเอียงของบุคคลอันเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ที่จะตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจเป็นบุคคล วัตถุเหตุการณ์ ในลักษณะสนับสนุนหรือต่อต้าน เจตคติเป็นสิ่งที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง แต่สามารถสรุป พาดพิงได้จากพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นพฤติกรรมที่มีความคงที่

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2542, 3) ได้สรุปความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติเป็นพฤติกรรม หรือความรู้สึกทางด้านจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้าหนึ่งในทางสังคม รวมทั้งเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการเรียน เกี่ยวกับสิ่งเร้าหรือเกี่ยวกับประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ประสาทร ชนะศักดิ์ (2542, 52) ได้กล่าวถึงความหมายของเจตคติว่า เจตคติหมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึก หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นไปได้ในทางบวกหรือ ทางลบก็ได้ และมีผลทำให้บุคคลพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าตามความคิด ความรู้สึกหรือท่าที ที่เกิดขึ้นได้ทันที เจตคติ สามารถจะสร้างให้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้

ออลพอร์ต (Allport, 1985, 810 อ้างถึงใน เกสร ไร่บางยาง, 2548, 33) ให้ความหมาย ของเจตคติว่า เจตคติ คือ สภาพความพร้อมของสมองและประสาท อันได้จากประสบการณ์และการ ตอบสนองทั้งทางตรงและโดยอทธิพลของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ และสถานการณ์ทั้งหลาย ที่เกี่ยวข้องกัน

ฮิลการ์ด (Hillgard, 1987, 583-594) กล่าวว่าเจตคติ หมายถึง พฤติกรรมหรือความรู้สึก ที่เกิดขึ้นครั้งแรกต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทางใกล้ชิดหรือออกห่างและพร้อมที่จะตอบสนองครั้งต่อไป ในทางเอนเอียงไปในลักษณะเดิมเมื่อพบกับสิ่งหรือสถานการณ์ดังกล่าวอีก

กู๊ด (Good, 1989, 49) ให้ความหมายของเจตคติว่า คือ ความเอนเอียง หรือความชอบของ บุคคลที่แสดงผลเฉพาะไปสู่วัตถุ สิ่งของ สถานการณ์หรือคุณค่า ตามปกติจะประกอบไปด้วย ความรู้สึก และอารมณ์

อนาสตาซี (Anastasi, 1988, 584) ใดให้ความหมายของเจตคติว่า เจตคติเป็นความโน้ม เอียงที่บุคคลจะมีปฏิกิริยาตอบสนองสิ่งเร้าที่กำหนดให้ในทางที่ชอบหรือไม่ชอบ เราสังเกตเจตคติ โดยตรงไม่ได้ แต่สรุปพาดพิงจากพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นทางภาษาและไม่ใช้ภาษา

สรุปว่าเจตคติ หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึก ท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งทั้ง ในแง่บวกและแง่ลบ ซึ่งเจตคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น สามารถเกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้

ประเภทของเจตคติ

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2548, 230) ได้แบ่งเจตคติออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เจตคติทางบวก หรือเจตคติที่ดี หมายถึง แนวโน้มที่อินทรีย์จะเข้าหาสิ่งเร้าหรือ สถานการณ์นั้นๆ เนื่องจากความชอบและความพอใจ

2. เจตคติทางลบ หรือเจตคติที่ไม่ดี หมายถึง แนวโน้มอินทรีย์ที่จะถอยหนีจากสิ่งเร้า หรือสถานการณ์นั้นๆ เนื่องจากความไม่ชอบหรือไม่พอใจ

ลักษณะของเจตคติ

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2548, 87 - 88) ได้แบ่งคุณลักษณะของเจตคติออกได้ดังนี้

1. เจตคติเกิดจากการเรียนและประสบการณ์ของบุคคล
2. เจตคติเกิดจากความรู้สึกที่สะสมไว้นาน
3. เจตคติเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคล
4. เจตคติสามารถถ่ายทอดไปสู่บุคคลอื่นได้
5. เจตคติเปลี่ยนแปลงได้

สุรางค์ โค้วตระกูล (2543, 246 - 247) กล่าวถึงลักษณะของเจตคติไว้ดังนี้

1. เจตคติเป็นที่เรียนรู้
2. เจตคติเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้บุคคลกล้าเผชิญกับสิ่งเร้าหรือหลีกเลี่ยง ฉะนั้นเจตคติ

จึงมีทั้งทางบวกและทางลบ

3. เจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ องค์ประกอบเชิงความรู้สึก อารมณ์ องค์ประกอบเชิงปัญญาหรือการรู้คิดและองค์ประกอบเชิงพฤติกรรม

4. เจตคติเปลี่ยนแปลงได้ง่าย การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเจตคติอาจเปลี่ยนแปลงจากบวกเป็นลบ หรือจากลบเป็นบวก ซึ่งบางครั้งเรียกว่าการเปลี่ยนแปลงทิศทางของเจตคติหรืออาจจะเปลี่ยนแปลงความเข้มแข็ง หรือความมากน้อย เจตคติบางอย่างอาจหยุดเลิกกันไปได้

5. เจตคติเปลี่ยนตามชุมชนหรือสังคมที่บุคคลนั้นเป็นสมาชิก เนื่องจากชุมชนหรือสังคมหนึ่งๆ อาจมีค่าที่เป็นอุดมการณ์พิเศษ โดยเฉพาะ ฉะนั้นค่านิยมเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อเจตคติของบุคคลที่เป็นสมาชิก ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนเจตคติ ก็ต้องเปลี่ยนค่านิยม

6. สังคมประกิต (Socialization) มีความหมายต่อการพัฒนาการเจตคติของเด็ก โดยเฉพาะเจตคติต่อความคิดและหลักการที่เป็นนามธรรมอุดมคติ เช่น เจตคติต่อเสรีภาพในการพูด การเขียน เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสภาพเศรษฐกิจสังคมจะมีเจตคติบวกสูงที่สุด

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2542, 4) ได้กล่าวถึงลักษณะของเจตคติว่า เจตคติเป็นความรู้สึกที่ซึบงบอกลักษณะที่ไม่แสดงออกมาภายนอกให้บุคคลอื่นเห็นหรือเข้าใจก็ได้ ซึ่งมีลักษณะทั่วไปที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. เจตคติเป็นเรื่องของอารมณ์ (Feeling) อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไข หรือสถานการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลจะมีการกระทำที่เสแสร้งโดยแสดงออกไม่ให้เห็นตรงกับความรู้สึกของคนเมื่อเขารู้ตัวหรือรู้ว่ามีคนสังเกต

2. เจตคติเป็นเรื่องเฉพาะตัว (Typical) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกัน แต่รูปแบบการแสดงออกแตกต่างกันไปหรืออาจมีการแสดงออกที่เหมือนกัน แต่ความรู้สึกต่างกันก็ได้

3. เจตคติดีทิศทาง (Direction) การแสดงออกของความรู้สึกสามารถแสดงออกได้ 2 ทิศทาง เช่น ทิศทางบวกเป็นทิศทางที่สังคมปรารถนา และทิศทางลบเป็นทิศทางที่สังคมไม่ปรารถนา ได้แก่ ชื่อสัตย์-คดโกง, รัก-เกลียด, ชอบ-ไม่ชอบ, ขยัน-ขี้เกียจ เป็นต้น

4. เจตคติดีความเข้ม (Intensity) ความรู้สึกของบุคคลอาจเหมือนกันในสถานการณ์เดียวกัน แต่อาจแตกต่างกันในเรื่องความเข้มที่บุคคลรู้สึกมากน้อยต่างกัน เช่น รักมาก, รักน้อย ขยันมาก, ขยันน้อย เป็นต้น

5. เจตคติต้องมีเป้า (Target) ความรู้สึกจะเกิดขึ้นลอยๆ ไม่ได้ เช่น รักพ่อแม่ขยันเข้าชั้นเรียน ขี้เกียจทำการบ้าน เป็นต้น

ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม (2544, 96) ได้กล่าวว่านักจิตวิทยาได้จำแนกเจตคติออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เจตคติทางบวก (Positive Attitude) หมายถึง ความรู้สึกที่ดี ที่ชอบ ที่อยากมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2. เจตคติทางลบ (Negative Attitude) หมายถึง ความรู้สึกที่ไม่ดี ไม่ชอบ ไม่อยากมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

องค์ประกอบของเจตคติ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2550, 3) แยกแยะองค์ประกอบของเจตคติเป็นสามองค์ประกอบคือ

1. องค์ประกอบด้วยพุทธิปัญญา (Cognitive Component) ได้แก่ ความคิด ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มนุษย์ใช้ในการคิด ความคิดนี้อาจอยู่ในรูปใดรูปหนึ่งแตกต่างกัน

2. องค์ประกอบทางด้านท่าทีความรู้สึก (Affective Component) เป็นส่วนประกอบทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งจะเป็นตัวเร้าความคิดอีกต่อหนึ่ง ถ้าบุคคลมีภาวะความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดี ขณะที่คิดถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ขณะเมื่อคิดถึงหรือนึกถึงรถยนต์ (ซึ่งอาจออกมาในรูปลักษณะที่แตกต่างกัน) แสดงว่าบุคคลนั้นมีความรู้สึกในด้านบวก (Positive) และมีความรู้สึกในด้านลบ (Negative) ตามลำดับต่อรถยนต์นั้น

3. องค์ประกอบทางดานการปฏิบัติ (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบที่มีแนวโน้มในทางปฏิบัติหรือถ้ามีสิ่งเร้าที่เหมาะสม จะเกิดการปฏิบัติหรือมีปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ขับรถยนต์ ชื่อ เป็นต้น

ลัดดา กิติวิภาค (2553, 238) แบ่งองค์ประกอบของเจตคติออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความคิด หมายถึง การรับรู้และวินิจฉัยข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับแสดงออกมาในแนวคิดที่ว่าอะไรถูก อะไรผิด
2. ด้านความรู้สึก หมายถึง ลักษณะทางอารมณ์ของบุคคลที่สอดคล้องกับความคิด เช่น ถ้าบุคคลคิดในทางที่ไม่ดีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ก็จะมีความรู้สึกที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้นด้วย จึงแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกไม่ชอบ หรือไม่พอใจ
3. ด้านพฤติกรรม หมายถึง ความพร้อมที่จะกระทำซึ่งเป็นผลมาจากความคิดและความรู้สึก และจะออกมาในรูปของการยอมรับหรือปฏิเสธ การปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติ

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2552, 8 - 11) กล่าวว่านักจิตวิทยาได้เสนอองค์ประกอบของเจตคติไว้ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. เจตคติมีองค์ประกอบเดียว คืออารมณ์ ความรู้สึกในทางที่ชอบหรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อความหมายของเจตคติ นักจิตวิทยาที่สนับสนุนแนวคิดนี้ได้แก่ เบ้ม (Bem) ฟิชไบน์และไอเซน (Fishbein and Ajzen) อินสโก (Insko) และเทอร์สโตน (Thurstone)

2. เจตคติมีสององค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านปัญญาและองค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก องค์ประกอบด้านปัญญา หมายถึง กลุ่มของความเชื่อที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติจะเป็นตัวส่งเสริมหรือขัดขวางการบรรลุถึงค่านิยมต่างๆ ของบุคคล ส่วนองค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก หมายถึง ความรู้สึกที่บุคคลมีเมื่อถูกกระตุ้น โคนที่หมายของเจตคตินักจิตวิทยาที่สนับสนุนแนวคิดนี้ได้แก่ แคทซ์ (Katz) และโรเซนเบิร์ก (Rosenberg)

3. เจตคติมีสามองค์ประกอบ ซึ่งประกอบด้วย

- 3.1 องค์ประกอบด้านปัญญา (Cognitive Component) มีส่วนประกอบย่อย คือด้านความเชื่อ ความรู้ ความคิด และความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ (Attitude Object)

- 3.2 องค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก (Attitude Component) หมายถึง แนวโน้มหรือความรู้สึกชอบไม่ชอบ หรือทำที่ดีไม่ดี ที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ

- 3.3 องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) หมายถึง แนวโน้มหรือความพร้อมที่บุคคลจะปฏิบัติต่อที่หมายของเจตคติ

การเสริมสร้างเจตคติ

สตี ธีระการ (2552, 152) กล่าวถึง การสร้างเจตคติไว้ว่า เจตคติสามารถเรียนรู้ได้จากสิ่งแวดล้อมทางสังคม ดังความเชื่อของนักจิตวิทยาสังคมว่าเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ มักเกิดขึ้นตั้งแต่วัยแรกขงชีวิตจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ สิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมไปถึงประสบการณ์ใน

โรงเรียนด้วย ดังนั้นครูจึงมีหน้าที่โดยตรงในการส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมในทางที่ถูกต้อง ควรปลูกฝังเจตคติที่ได้ให้แก่เด็กดังนี้

1. ให้เกิดการเรียนรู้โดยการให้ความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องในสิ่งที่ครูต้องการให้เด็กมีเจตคติต่อสิ่งนั้นๆ ข้อมูลที่ให้ควรมีการวางแผนอย่างดี
2. จัดประสบการณ์ที่สร้างความพึงพอใจให้แก่เด็ก เช่น จะสอนเรื่องอะไรก็ควรจัดกิจกรรมประกอบการสอนให้เด็กสนุกสนาน และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการสอนของครู เกิดความประทับใจในทางที่ดี ทั้งทางตัวครู บุคลิกภาพของครู วิธีสอนกิจกรรมประกอบการสอนของครู
3. ครูต้องทำตัวให้เป็นแบบอย่างที่ดี เพราะเด็กมักจะทำตามบุคคลที่ใกล้ชิด
4. ในการสอนครูควรส่งเสริมจะให้เด็กได้ประสบความสำเร็จในการเรียน โดยการจัดแบบฝึกหัดและวิธีสอนที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็กเพราะถ้าเด็กประสบความสำเร็จในการเรียนแล้วก็จะมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน

วิธีเขียนข้อความเจตคติ

ไพศาล หวังพานิช (2546, 148 - 149) กล่าวว่ามาตราการวัดเจตคติ (Attitude Scale) จะประกอบด้วยข้อความ โดยทำหน้าที่เป็นตัวเร้าให้บุคคลแสดงความคิดเห็นความรู้สึกรออกมา การวัดเจตคติจะได้ผลถูกต้องและเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณภาพของข้อความที่ใช้ถาม การเขียนข้อความเพื่อวัดเจตคติจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องพิจารณา โดยยึดหลักต่อไปนี้

1. ใช้ข้อความที่กล่าวถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เป็นปัจจุบัน
2. หลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง ทำให้ไม่ทราบความรู้สึกหรือความคิดเห็นของบุคคล
3. ข้อความที่ใช้ต้องใช้คำตอบที่สามารถแปลตามความหมายได้ คือ สามารถบอกทิศทางและระดับความรู้สึกของบุคคลได้
4. ข้อความนั้นต้องมีความเป็นปรนัย คือ มีความชัดเจน มีความหมายแน่นอน ไม่ใช่ภาษาทวนหรือคลุมเครือ
5. ข้อความหนึ่งๆ ควรถามความคิดเห็นเพียงอย่างเดียว เพราะถ้ามีหลายความคิดในข้อความเดียวกันจะกลายเป็นข้อความกำกวม ยุ่งยากต่อการเสนอแบบบรรยายทำให้เสียเวลามาก ได้ผลการเรียนไม่ดี ควรแยกข้อความนี้ออกเป็นหลายๆ ข้อความ

5.1 การสอนแบบบรรยายทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย

5.2 การเสนอแบบบรรยายทำให้ผู้เรียนขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

6. ข้อความที่ใช้ควรมีลักษณะกลางๆ เพื่อให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นในทางบวกและทางลบ ควรหลีกเลี่ยงการใช้คำเช่น เสมอ ทั้งหมด ไม่เคยเลย เท่านั้น เพียงแต่ เพียงเล็กน้อย

7. หลีกเลี่ยงข้อความที่ไม่อาจแสดงความคิดเห็นได้ หรือข้อความที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับประเด็นที่จะพิจารณา เช่น ข้อความที่กล่าวนอกเรื่องที่จะศึกษา

มาตรวัดเจตคติ

มาตรวัดเจตคติที่ใช้ในการวิจัยมีอยู่หลายชนิด (พวงรัตน์ ทวีธีรัตน์, 2550, 112) กล่าวว่่าที่นิยมใ้ช้มี 3 ชนิด คือ

1. วิธีการของเทอร์สโตน (Thurstone's Method)
2. วิธีของลิเคิร์ต (Likert)
3. วิธีใช้ความหมายทางภาษา (Semantic Differential Scales)

สำหรับมาตรวัดเจตคติที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธี Summated Ratings ของลิเคิร์ต ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

มาตรวัดเจตคติตามวิธีของลิเคิร์ต เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้สึกและความเชื่อของบุคคลทั้งทางบวกและทางลบ แล้วให้ผู้ตอบเลือกจากตัวเลือก 5 ตัว โดยกำหนดเป็นคะแนนดังนี้

ทางด้านบวกกำหนดเป็นคะแนนดังนี้

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

ทางด้านลบกำหนดเป็นคะแนนดังนี้

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

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบของลิเคิร์ต

1. พิจารณาให้ชัดเจนว่าจะวัดเจตคติเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยกำหนดขอบเขต ความหมายของเจตคตินั้นอย่างแน่นอนชัดเจน
2. เมื่อกำหนดความหมายและขอบเขตของสิ่งที่วัดอย่างแน่นอนแล้วก็สร้างข้อความ (Statement หรือ Item) ในแต่ละเรื่องขึ้นมา ข้อความควรจะ

2.1 ไม่ใช่ข้อเท็จจริง (Fact) หรือเป็นความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่จะต้องเป็นความรู้สึกหรือความเชื่อ หรือความตั้งใจที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2.2 ข้อความที่ใช้วัด ควรจะประกอบด้วยข้อความทั้งทางด้านบวกและลบละกัน ไปไม่ควรมีด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียว

2.3 ข้อความนั้นๆ จะต้องอ่านเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน กำกวม

3. ทำการทดสอบก่อนใช้ (Pretest) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายกับประชากรที่เราจะศึกษาจริง เพื่อทำการวิเคราะห์ว่าข้อความที่เราสร้างนั้นสามารถวัดได้ตรงตามที่ต้องการ แสงเดือน ทวีธีสิน (2545, 72)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม

จารุวรรณ พิมพะนิตย์ (2550) เปรียบเทียบความสามารถการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำด้วย ร ล ว วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกับการฝึกทักษะตามคู่มือครูพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วารารณ เหลี่ยมไธสง (2552) ทำการวิจัยเรื่องทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำยากภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำยากภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ

มณฑาทิพย์ อัดตโยภาส (2552) ศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542) ได้ศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม ซึ่งพบว่าผลการวิจัยความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมสูงขึ้น

ทองสิทธิ์ ทองจรัส (2544) พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม ซึ่งใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้

เป็นร้อยละของคะแนนเต็มคิดเป็นร้อยละ 83.10 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรู้ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

ยุพา พรรณโกสม (2544) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการลบ สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (IQ 50-70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกมเสริมการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หวานใจ บุญยุก (2545) พัฒนาแผนการสอนคำยาวิชาวาษาไทยโดยการใช้เกมและเพลง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แผนการสอนคำยาวิชาวาษาไทยโดยการใช้เกมและเพลง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.65/87.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80

อภิญา สวัสดิ์ (2546) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะพบว่า หลังการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิตยา ดวงเงิน (2547) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเล่นเกมสรุปได้ว่าการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก สามารถเขียนตัวอักษร เขียนสะกดคำได้ถูกต้องตามหลักมากขึ้น การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีประโยชน์ต่อครูผู้สอน ผู้เกี่ยวข้องในระดับประถมศึกษา สามารถนำเกมไปใช้ในหน่วยงานและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

พัชรินทร์ เสารีก (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยาวิชาวาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3) โดยเกมพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมที่นักเรียนเคยเล่นและเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พบว่าจำนวนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

อดุลย์ ภูปลี้ม (2549) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสามัคคีราษฎร์บำรุง อำเภอหนองกรังศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 60 คน โดยใช้แบบฝึกที่จัดคำเป็นกลุ่มคำและแบบฝึกที่จัดคำคละคำ พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกที่จัดคำเป็นกลุ่มคำสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนโดยจัดคำคละคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทิพย์สุดา จงกล (2551) ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำยาวิชาวาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคำป่าหว้าน อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

จำนวน 30 คน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 80 ขึ้นไป จำนวน 26 คน ซึ่งคิดเป็น ร้อยละ 86.67

วรรณมา แซ่ตั้ง (2551) ได้สร้างแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนวัดทรัพย์สโมสร เขตหนองจอก กรุงเทพฯ จำนวน 30 คน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01

ณัฐพงศ์ สวางค์ด้อย (2552) ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยาก วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไทยสามัคคีและในการสะกดคำ มีความคงทนในการเรียนรู้ มีเจตคติต่อแบบฝึกทักษะการสะกดคำยากสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากแบบฝึกทักษะตามคู่มือครูอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สกุณา เลิกนอก (2545) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนสะกดคำยาก โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน โรงเรียน บ้านโนนระเวียง สำนักงานประถมศึกษาอำเภอแก้งสนามนาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน พบว่าแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (80/80) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ค่าประสิทธิภาพ 83.6/81.67 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

มัลลิกา ภักดิ์ณรงค์ (2551, 109) ได้ศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ในจังหวัดนครราชสีมาที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษากับการสอน ปกติ ผลการวิจัยพบว่าเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบมุ่ง ประสบการณ์ภาษากับการสอนปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

นฤมล กังวานไกล (2543, 94) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ความสามารถในการเขียน และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่ง ประสบการณ์ภาษากับการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ ภาษากับการสอนปกติมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จุไรรัตน์ เพิ่มสุข (2548, 119) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยและเจตคติ ต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนแบบเอริก้ากับการสอน ปกติ ผลการวิจัยพบว่าเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบเอริก้ากับ นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กัญญา ทองสิงห์ (2549) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถทางการเขียน เรื่องและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการสอน โดยใช้นาฏการ ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองดีกว่า กลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเรียนแบบร่วมมือ

ชาร์น (Sharan, 1990) ได้พัฒนาและทดลองนำวิธีสอนเพื่อการเรียนแบบร่วมมือมาใช้ใน ชั้นเรียนจังหวัดศรีสะเกษ โดยจากการทำการวิจัยเพื่อหาคำตอบวิธีการสอน 3 แบบมีผลต่อ พฤติกรรมให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่มของนักเรียนอย่างไร วิธีสอน 3 แบบที่นำมาเปรียบเทียบ ในการศึกษาครั้งนี้คือ 1) วิธีสอนที่เน้นการบรรยายโดยครูให้กับนักเรียนทั้งชั้น 2) วิธีการสอนแบบ แบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ (STAD) 3) วิธีการสอนแบบกลุ่มการศึกษาคั่นกว่า (G-I) โดยศึกษาจากครูสอน วิชาภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และนักเรียนของครูเหล่านี้ ผลที่ได้จากการวิจัย พบว่าการสอนแบบกลุ่มศึกษาคั่นกว่าช่วยสร้างพฤติกรรมความร่วมมือกันระหว่างนักเรียนให้เกิดขึ้น การร่วมมือกันทางวาจา ปละไม่ใช้วาจาได้มากกว่าวิธีการสอนแบบปกติและนักเรียนที่มาจากชั้น เรียนที่ใช้วิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนจะแสดงพฤติกรรมการแข่งขันและพฤติกรรมแบบตัวใครตัว มั่นน้อยกว่านักเรียนที่มาจากชั้นเรียนที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ

ชราวิน (Slavin, 1990) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบวิธีสอนเพื่อการเรียนแบบรอบรู้วิธีสอน เพื่อให้นักเรียนเรียนแบบร่วมมือ วิธีสอนที่ผสมผสานระหว่างวิธีเรียนเพื่อรอบรู้กับวิธีเรียนแบบ ร่วมมือและวิธีสอนแบบบรรยาย เพื่อศึกษาว่าวิธีสอนแบบใดมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนอย่างไร โดยศึกษาจากนักเรียนเกรด 8 ที่ลงทะเบียนรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานของ โรงเรียน ในเขตเมืองและชานเมืองฟิลาเดเฟียและครูที่สอนรายวิชานี้กับตัวอย่างประชากรดังกล่าว ผลการวิจัยพบว่าค่าเฉลี่ยของแต่ละกลุ่มก่อนให้การทดลองมีค่าใกล้เคียงกันและเมื่อวิเคราะห์ข้อมูล หลังการทดลองพบว่าห้องเรียนต่างๆ ที่ใช้วิธีเรียนแบบร่วมมือมีความก้าวหน้าด้านผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากกว่าห้องเรียนอื่นๆ ที่ใช้วิธีการสอนอื่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสรุป เพิ่มเติมว่าประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือจะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งนี้เพราะ โครงสร้างของทีมแบบร่วมมือจะเป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ดิเมส (Dimas, 1994) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อการยอมรับ ตนเองของนักเรียนที่ไม่ได้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่กลุ่มตัวอย่างอาจเป็นนักเรียนเกรด 6 จำนวน 3 คน เป็นการศึกษาวิจัยโดยครูและผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ บันทึก ระเบียบ สดของโรงเรียน สสำรวจทัศนคติ บันทึกเทปในขณะนักเรียนทำกิจกรรมและจดบันทึก ผลการวิจัยจะรวมถึงการเปรียบเทียบข้อมูลด้วยตารางอะละเอียดข้อมูลทั้งหมดได้ผ่านการทดสอบ

จากผลการวิจัยปรากฏว่า การทำงานกลุ่มมีผลกระทบในทางที่ดี ต่อการยอมรับตนเองของนักเรียน การทำงานกลุ่มรวมถึงการทำกิจกรรมร่วมกัน ได้ตอบการสนทนาและความรู้สึกในการช่วยเหลือ หรือการได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อน

ฮอลกีย์ (Holguin, 1997) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ของนักเรียนเกรด 3 จำนวน 20 คน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มควบคุม 10 คน และกลุ่มทดลอง 10 คน กลุ่มทดลองสอนโดยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือทุกวัน วันละ 1 ชั่วโมง 50 นาที ตลอดเวลา 6 เดือน ผู้วิจัยได้ศึกษาตามสมมติฐาน 3 ข้อ คือ ทักษะการฟัง การพูดภาษาอังกฤษเป็น ภาษาที่สอง ทักษะทางสังคมโดยใช้แบบทดสอบ IDEA Proficiency Test และศึกษาข้อมูลด้าน ทักษะทางสังคมและการยอมรับนับถือตนเอง โดยใช้แบบวัดเจตคติต่อการเรียนแบบร่วมมือและ สิ่งแวดล้อมด้านการอ่าน (CARE) จากผลการวิจัยพบว่าคะแนนหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองรวมทั้งมีเจตคติที่ดีสูงขึ้นอีกด้วย

เกียคูโน (Giarduno, 2001, 268-282) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชาคณิตศาสตร์ เกี่ยวกับความสามารถส่วนบุคคล ทักษะคิดต่อวิชาคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง กลุ่มร่วมมือกันแบบคละเพศและกลุ่มร่วมมือแบบแยกเพศ ซึ่งเป็นนักเรียนเก่งของเกรด 7 และ 8 จำนวน 48 คน หลังการเข้าร่วมโครงการ 2 สัปดาห์ พบว่านักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไม่มีความแตกต่างในเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือความสามารถส่วนบุคคล ส่วนความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อวิชา คณิตศาสตร์ขึ้นอยู่กับ การช่วยเหลือ การฟังพาและการแข่งขันภายในกลุ่ม

จากผลงานการวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือและการใช้เกม ประกอบการสอนพอสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือและการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน นักเรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการเรียนและเกิด ทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมสามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ภาษาไทยและให้ประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุราษฎร์ธานี เขต 1 ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) มีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ และเพื่อศึกษาผลการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ซึ่งมีรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. กระบวนการดำเนินการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือ
5. วิธีดำเนินการทดลอง
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนอยู่ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดวิสุทธิธาราม โรงเรียนบ้านห้วยเสียด อำเภอดอนสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 จำนวน 25 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 15 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กระบวนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ (One Group Pretest-Posttest Design) ที่มีการทดสอบก่อนและหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (ยูททพงษ์ กัวยวรรณ, 2546, 94) โดยใช้แบบแผนการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 3 แบบแผนการวิจัย The Single Group Pretest-Posttest Design

กลุ่ม	Pretest	Treatment	Posttest
ทดลอง	T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T_1 หมายถึง คะแนนผลสอบก่อนการทดลอง

T_2 หมายถึง คะแนนผลสอบ และระดับเจตคติหลังการทดลอง

X หมายถึง การจัดการทำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน
สะกดคำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม จำนวน 10 แผน
2. แบบทดสอบการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ
3. แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม

แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพตามขั้นตอนดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม

1.1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ศึกษาสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนดไว้

1.2) ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 2 ของโรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอคอนสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี

1.3) วิเคราะห์สาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.4) ศึกษาเอกสารการจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกรมวิชาการ

1.5) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการเรียนรู้ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนแบบร่วมมือและการเขียนสะกดคำ

1.6) นำคำใหม่จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต บทที่ 1 – 9 โดยคัดเลือกจากคำที่นักเรียนร้อยละ 50 ขึ้นไปมักเขียนสะกดผิดมาวิเคราะห์ลักษณะการเขียนผิด โดยสรุปจากลักษณะทางภาษาที่ (พระยาอุปกิตศิลปสาร, 2538, 1-28) ได้ให้ไว้ว่า นักเรียนมักเขียนสะกดผิดในลักษณะต่างๆ เช่น ผิดที่มาตราตัวสะกด ผิดที่อักษรนำ ผิดที่อักษรควบ ผิดที่ตัววรรณยุกต์ เป็นต้น และจากคำที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทองอ่าว มักเขียนสะกดคำผิด คัดเลือกจากคำที่นักเรียนร้อยละ 50 ขึ้นไปมักเขียนสะกดผิด สามารถจำแนกตามลักษณะการเขียนผิดได้ 6 ประเภท คือ ผิดคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กด 24 คำ ผิดคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กน 16 คำ ผิดคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กบ 8 คำ ผิดคำที่มีอักษรนำ 16 คำ ผิดคำที่ออกเสียงอะ แต่ไม่ประวิสรรชนีย์ 10 คำ ผิดคำที่ประวิสรรชนีย์ 10 คำ รวมทั้งหมด 85 คำ

1.7) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม จำนวน 10 แผน ดังนี้

แผนที่ 1 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบ เกมส่งสาร

แผนที่ 2 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน เกมลูกโป่งสวรรค์

แผนที่ 3 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กน เกมไขภาพปริศนา

แผนที่ 4 การเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ เกมตาไวได้คำ

แผนที่ 5 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด เกมเติมจันให้เต็ม

แผนที่ 6 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด เกมวัดดวง

แผนที่ 7 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กด เกมผสมคำ

แผนที่ 8 การเขียนคำที่มีอักษรนำ เกมเชื่อมซีเสียงทาย

แผนที่ 9 การเขียนคำที่มีอักษรนำ เกมสลักคำบนแผ่นหลัง

แผนที่ 10 การเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เกมส่งคำเขียนคำ

โดยแต่ละแผนการสอนมีองค์ประกอบดังนี้

(1) สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

(2) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

(3) สาระสำคัญ

- (4) จุดประสงค์การเรียนรู้
- (5) สาระการเรียนรู้
- (6) กระบวนการจัดการเรียนรู้
 - ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
 - ขั้นสอน
 - เกม
 - ขั้นสรุป
- (7) สื่อการเรียนการสอน
- (8) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1.8) นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกมที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความเหมาะสม ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้ จบด้านการวัดผลและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทยไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ในส่วนของสาระสำคัญ เนื้อหา กิจกรรมการเรียน การสอน สื่อการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผล

1.9) นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกมมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม พร้อมนำแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีการของ ลิเคอร์ท์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, 103) จากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ดังนี้

(1) เกณฑ์การให้คะแนน

ความคิดเห็นอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด มีคะแนนเป็น 5
 ความคิดเห็นอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีคะแนนเป็น 4
 ความคิดเห็นอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง มีคะแนนเป็น 3
 ความคิดเห็นอยู่ในระดับเหมาะสมน้อย มีคะแนนเป็น 2
 ความคิดเห็นอยู่ในระดับเหมาะสมน้อยที่สุด มีคะแนนเป็น 1

(2) เกณฑ์ค่าเฉลี่ยความคิดเห็น

ระดับความคิดเห็น	ระดับคะแนนเฉลี่ย
เหมาะสมมากที่สุด	4.51 - 5.00
เหมาะสมมาก	3.51 - 4.50
เหมาะสมปานกลาง	2.51 - 3.50

เหมาะสมน้อย 1.51 - 2.50

เหมาะสมน้อยที่สุด 1.00 - 1.50

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความเหมาะสมมากโดยมีค่าเฉลี่ย ความเหมาะสมที่ 3.33-5.00 เป็นเกณฑ์ตัดสินถือเป็นสื่อที่ใช้งานได้

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยสรุปค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.12$) โดยมีข้อเสนอแนะในส่วนของการจัดกิจกรรมควรกระชับเหมาะสมกับเวลา

2) การตรวจสอบประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม

นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจ นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วไปทดลองใช้ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

(1) การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง ผู้วิจัยได้ทดลองหาประสิทธิภาพกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวัดวิสุทธิขาราม อำเภอคอนสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้นักเรียน 3 คน คือ นักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน ผู้วิจัยคอยสังเกตอย่างใกล้ชิด เพื่อบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนทั้งสามคนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ แล้วมีความสามารถในการเขียนสะกดคำเพิ่มขึ้น ซึ่งปรากฏว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ มีประสิทธิภาพ 84.33/83.33

(2) การทดลองกับกลุ่มเล็ก ผู้วิจัยได้ทดลองหาประสิทธิภาพกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวัดวิสุทธิขาราม อำเภอคอนสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้นักเรียน 9 คน คือ นักเรียนเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน ผู้วิจัยคอยสังเกตอย่างใกล้ชิด และบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงจุดประสงค์ของการเล่น แนะนำวิธีการเล่น กฎกติกาการเล่น ผลปรากฏว่านักเรียนไม่ปฏิบัติตามกฎ กติกาที่กำหนด ผู้ศึกษาจึงให้คำแนะนำโดยให้ฟังคำสั่งให้เข้าใจอย่างละเอียดเสียก่อน และต้องปฏิบัติตามกฎกติกา ทำให้นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ดีขึ้น ซึ่งปรากฏผลว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำมีประสิทธิภาพ 85.47/82.50

(3) การทดลองกับนักเรียนจำนวน 15 คน ผู้วิจัยได้ทดลองหาประสิทธิภาพกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวัดวิสุทธิขาราม อำเภอคอนสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี

ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาข้อบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม ซึ่งปรากฏผลว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ มีประสิทธิภาพ 82.73/84.00

(4) นำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1) การสร้างแบบทดสอบการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย

1.1) ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.2) ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกรมวิชาการ เพื่อนำคำพื้นฐานมาใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

1.3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ เทคนิคการเขียนแบบทดสอบเทคนิคการสร้างและประเมินผล (ปรีชา สนธิรักษ์, 2543)

1.4) นำคำที่เป็นปัญหาในการเขียนสะกดคำภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 85 คำ ที่ใช้ในการพัฒนาเกม นำมาสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ

1.5) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำยากที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาภาษาไทย และด้านวัดผลประเมินผลทางการศึกษา ตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดความคิดเห็นดังนี้

+1 แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นวัดได้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นวัดได้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

หรือไม่

-1 แน่ใจว่าข้อสอบวัดนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.6) จากนั้นนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, 249) ได้ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 จำนวน 60 ข้อ

1.7) ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2) การตรวจสอบประสิทธิภาพแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาไทย

นำแบบทดสอบการเขียนสะกดคำภาษาไทย ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจ นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วไปทดลองใช้ตามขั้นตอนดังนี้

(1) นำแบบทดสอบไปทดลอง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนบ้านห้วยเสียด อำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 จำนวน 15 คน หลังจากนั้นนำไปตรวจให้คะแนนเป็นรายชื่อโดยข้อที่ตอบถูกให้คะแนนเป็น 1 ส่วนข้อที่ตอบผิด หรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 คำเลือก ให้คะแนนเป็น 0

(2) นำผลจากการสอนในข้อ 2.1.8 หาค่าระดับความยากง่าย (Difficulty) และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Index) ของแต่ละข้อโดยใช้เทคนิคร้อยละ 50 ในการแบ่งกลุ่ม (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2536, 179) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าระดับความยากตั้งแต่ 0.22 – 0.78 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.29 ขึ้นไป ได้ข้อสอบจำนวน 40 ข้อ

(3) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้วิธีของคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) จากสูตร KR - 21 (ภัทธา นิคมานนท์, 2543, 152) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

(4) จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดทองอ่าวอำเภอดอนสัก ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 15 คน

3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ในการศึกษารั้วนี้ผู้ศึกษาได้สร้างและหาประสิทธิภาพแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยพัฒนาจากแบบวัดเจตคติของ (อารมณ สีสว่าง, 2546, 156 - 157) โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1) การสร้างแบบวัดเจตคติต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

1.1) ศึกษาแบบวัดเจตคติของอารมณ สีสว่าง ซึ่งเป็นแบบวัดเจตคติแบบมาตราส่วนประมาณค่า ชนิด 5 สเตล ที่สร้างคามวิธีของ ลิกเออร์ท (Likert Scale)

1.2) ดำเนินการสร้างแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทยที่เรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ แบบมาตราส่วนประมาณค่า ชนิด 5 สเตล ที่สร้างคามวิธีของ ลิกเออร์ท จำนวน 22 ข้อคำถาม

1.3) นำแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล 1 ท่าน ด้านภาษาไทย จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พิจารณา ให้คะแนนดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้องกับประเด็นหลักที่ต้องการจะวัด
0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้องกับประเด็นหลักที่ต้องการ

จะวัด

- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องกับประเด็นหลักที่ต้องการ

จะวัด

จากนั้นนำคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมาหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยวิธีการหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, 249) ได้ข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66–1.00 จำนวน 22 ข้อ

1.4) ปรับปรุงแก้ไขแบบวัดเจตคติตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2) การตรวจสอบประสิทธิภาพแบบวัดเจตคติต่อการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย

2.1) นำแบบวัดเจตคติไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนอยู่ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดวิสุทธิสาราราม อำเภอคอนสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 15 คน โดยกำหนดเกณฑ์ในการตรวจให้คะแนนดังนี้

ข้อคำถามเป็นไปในทางบวก ให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง 5 คะแนน

เห็นด้วย 4 คะแนน

ไม่แน่ใจ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 1 คะแนน

ข้อคำถามเป็นไปในทางลบ ให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง 1 คะแนน

เห็นด้วย 2 คะแนน

ไม่แน่ใจ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย 4 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 5 คะแนน

2.2) นำผลจากการวัดในข้อ 5 มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Index) เป็นรายชื่อ โดยใช้เทคนิคร้อยละ 50 ในการแบ่งกลุ่ม (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2536, 179) แล้วคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.85 - 0.87 ขึ้นไป จำนวน 15 ข้อ

2.3) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดเจตคติ โดยการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ ครอนบาค (Cronback, 1990, 204) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเจตคติทั้งฉบับ เท่ากับ 0.96

2.4) จัดทำเป็นแบบวัดเจตคติฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้วัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลองจริง จำนวน 15 คน

วิธีดำเนินการทดลอง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษามีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 จำนวน 15 คน ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 ข้อ ตรวจและบันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน

2. ดำเนินการทดลองโดยนำแผนการสอน จำนวน 10 แผนการสอน เกมจำนวน 10 ชุด ไปใช้กับกลุ่มทดลอง ใช้เวลาในการทดลองวันละ 1 ชั่วโมง ในเวลาเรียนของวันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันศุกร์ โดยดำเนินการทดลองติดต่อกันเป็นเวลา 4 สัปดาห์ และขณะดำเนินการทดลองเมื่อสิ้นสุดเกมแต่ละชุด ผู้ศึกษาให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควบคู่กันไปด้วย

3. ทดสอบหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

4. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและทดสอบหลังเรียนมาหาประสิทธิภาพของเกมตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แล้วนำคะแนนทดสอบก่อนการใช้เกมการแข่งขันสะกดคำและหลังการใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ มาวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ

5. วัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของเกมการเขียนสะกดคำโดยใช้สูตร E_1 / E_2 ตามเกณฑ์

80/80

2. เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโดยใช้ T- Test Dependent

3. แปลระดับของเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ตามเกณฑ์ดังนี้

(บุญชม ศรีสะอาด, 2543 ก, 101)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.5	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage) ใช้ในการแสดงความถี่ของพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออก โดยคำนวณจากสูตร P ดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551, 119)

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P	แทน ร้อยละ
f	แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N	แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551, 124)

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

เมื่อ \bar{X}	แทน ค่าเฉลี่ย
$\sum x$	แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
N	แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร
(สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551, 140)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X แทน คะแนนแต่ละตัว
n แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม
f แทน ความถี่ของคะแนนแต่ละตัว
 \sum แทน ผลรวม

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียน
สะกดคำ วิชาภาษาไทย (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, 294)

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

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

2.2 หาค่าระดับความยากง่าย (Difficulty) หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)
ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, 84)

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

เมื่อ P แทน ระดับความยาก
R แทน จำนวนผู้ตอบถูกทั้งหมด (ซึ่งเท่ากับ $Ru + RI$)
N แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ (ซึ่งเท่ากับ $2f$)

$$r = \frac{Ru - Rl}{f}$$

- เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก
 Ru แทน จำนวนคนกลุ่มสูงที่ตอบถูก
 Rl แทน จำนวนคนกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
 f แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำซึ่งเท่ากัน

2.3 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย โดยใช้สูตรของ กูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) จากสูตร KR-21 (ภัทรา นิคมานนท์, 2543, 152)

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\bar{x}(k-\bar{x})}{ks^2} \right\}$$

- เมื่อ r_{11} แทน ความเชื่อมั่นแบบทดสอบที่คำนวณได้จากสูตร KR-21
 k แทน จำนวนข้อคำถามของแบบทดสอบทั้งฉบับ
 \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวม
 s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

2.4 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดเจตคติ โดยการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach, 1990, 204)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

- เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
 k แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
 $\sum S_i^2$ แทน ผลรวมของความแปรปรวนแต่ละข้อ
 S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

2.5 ค่าเฉลี่ยคุณภาพและความเหมาะสมของเกมการแข่งขันสะกดคำโดยนำค่าที่ได้จากแบบประเมินเกมการแข่งขันสะกดคำจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยคำนวณจากสูตร (สมบัติท้ายเรือคำ, 2551, 124)

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

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยคุณภาพและความเหมาะสมของสื่อการสอน
 $\sum x$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.6 การหาประสิทธิภาพเกมการแข่งขันสะกดคำ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยคำนวณจากสูตร E_1 / E_2 (เผชิญ กิจระการ, 2544, 46)

$$E_1 = \frac{\sum x_1}{A} \times 100 \quad \text{และ} \quad E_2 = \frac{\sum x_2}{B} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการของเกมการแข่งขันสะกดคำ
 คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด
 และหรือการประกอบกิจกรรมระหว่างเรียน
 $\sum x_1$ แทน คะแนนรวมจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และหรือ
 การประกอบกิจกรรมระหว่างเรียน
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและการประกอบ
 กิจกรรมระหว่างเรียน
 E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum x_2$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. การหาค่าทดสอบความแตกต่างของคะแนนการพัฒนาความสามารถในการนับจำนวนของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนการทดลอง จะใช้การทดสอบค่าที (เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้ T-Test (Dependent – Samples) โดยใช้สูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, 112)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน ค่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุราษฎร์ธานี เขต 1 มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ซึ่งจำแนก การวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม โดยวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

- ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

- ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อความหมายของข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum \square$ แทน ผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

- $\sum \square^2$ แทน ผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนยกกำลังสอง
- t แทน ค่าวิกฤตใน t-distribution
- df แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)
- ** แทน ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบเกม วิชาภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 80/80

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งมีแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีเกมการแข่งขันสะกดคำเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ต้องใช้ควบคู่กันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

แผนที่ 1 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบใช้คู่กับเกมส่งสาร

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน

- 1.1 ครูทบทวนปริศนาคำทายนักเรียน
- 1.2 ครูนำบัตรคำตอบเสียบบนกระเป่าผนัง และให้นักเรียนสังเกตตัวสะกด

2. ขั้นสอน

- 2.1 ครูนำแผนภูมิเพลงแม่กบติดบนกระดาน นักเรียนอ่านเนื้อเพลงพร้อมกัน
- 2.2 ครูร้องเพลงให้นักเรียนฟัง 1 เที้ยว นักเรียนร้องเพลงตามครูหลายเที่ยวจนคล่อง
- 2.3 นักเรียนบอกความหมายของเพลงมาตราแม่กบ
- 2.4 นักเรียนยกตัวอย่างคำในมาตราแม่กบ ที่มี บ ป ฟ และ ภ เป็นตัวสะกด
- 2.5 ครูติดบัตรคำ แม่โพสพ คุณภาพ มหรรสพ สิ้นชีพ ทัพพี ลาก สापแข่ง ปรรอก

ให้นักเรียนอ่านคำพร้อมกัน

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และ อ่อน 1 คน หากความหมายของคำจากพจนานุกรมกลุ่มละ 2 คำ แล้วส่งตัวแทนออกมาเขียนคำและบอกความหมายของคำ

4. ขั้นการแข่งขันเกม นักเรียนเล่นเกมส่งสาร

4.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน เข้าแถวเรียงเป็นแถวคอนแต่ละคนห่างกัน ประมาณ 1 เมตร

4.2 ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ครูนำบัตรคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่ กบวางคว่ำไว้บนโต๊ะหน้าชั้นเรียน 3 ชุด

4.3 นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มออกมาอ่านคำในใจ แล้วกลับเข้าที่ ครูให้สัญญาณเป่านกหวีด นักเรียนคนที่ 1 เขียนคำที่อ่านมาจากบัตรคำ เสร็จแล้วชูคำให้คนที่ 2 อ่านคำ นักเรียนคนที่ 2 อ่านคำจากเพื่อนคนที่ 1 แล้วเขียนคำ (ทำอย่างนี้จนครบเพื่อนๆ ทุกคนในกลุ่ม) ถึงคนสุดท้าย พอเขียนคำเสร็จให้ยกมือขึ้น เป็นสัญญาณว่าเขียนคำเสร็จแล้ว นั่งลง

4.4 ตรวจสอบความถูกต้องการเขียนคำของนักเรียนคนแรกและคนสุดท้ายของแต่ละกลุ่ม ให้คะแนนคำละ 1 คะแนน ครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้องจากบัตรคำที่นำไปเสียบบนกระเป่าผนัง

4.5 การเขียนคำต่อไปนักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มต้องไปเข้าแถวต่อเพื่อนคนสุดท้าย ให้คนที่ 2 เลื่อนมาแทนคนที่ 1 (ทำเช่นนี้จนได้คำตามจำนวนที่ต้องการฝึก)

4.6 หมดเวลานับคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

4.7 ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมสรุปคำที่สะกดด้วยแม่กบ

5.2 นักเรียนร่วมสรุปว่าเรียนคำอะไรไปบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร มีความหมายอย่างไร

5.3 นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ 1

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน สะกดคำ ด้วยเกมส่งสารคือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกด แม่กบ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำจากมาตราตัวสะกดแม่กบได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 14 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 93.33 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 1 คนที่เขียนคำจากมาตราตัวสะกดแม่กบได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 6.66 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
 2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
 3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
 4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
 5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
 6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป
- แผนที่ 2 การเขียนคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กบใช้คู่กับเกมลูกโป่งสวรรค์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน

ให้นักเรียนร่วมร้องเพลง “แม่กบ” จากแผนภูมิเพลง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูแจกบัตรพยัญชนะ น ฉ ญ ร ล พ ให้นักเรียน 6 คน คนละ 1 บัตร แล้วให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางหรือใบ้คำให้เพื่อนๆ ทายว่าเป็นพยัญชนะตัวใด

2.2 นำบัตรพยัญชนะที่นักเรียนทายถูกใส่กระป๋องผนังที่ละตัวให้นักเรียนร่วมกันสรุปว่าพยัญชนะเหล่านั้น เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กบ อ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

2.3 ครูเสียบัตรคำ 8 คำที่กระเป๋าลัง ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน แล้วพลิกด้านหลังไว้

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มเท่าๆ กัน โดยคณะนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน ส่งตัวแทนออกมาเลือกหยิบบัตรคำกลุ่มละ 2 บัตรเพื่อแข่งขันเขียนคำอ่านหาความหมายของคำจากพจนานุกรม กลุ่มใดหาได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

3.2 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนคำอ่านและบอกความหมายของคำ

4. ขั้นตอนการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมลูกโป่งสวรรค์

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
- 2) ครูวางบัตรคำ 1 – 6 เหมือนกัน 2 ชุด ไว้ด้านหน้า ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนหน้ากระดานเรียงหนึ่ง หันหน้าเข้าหากัน ห่างกันพอประมาณ
- 3) ครูแจกลูกโป่งที่บรรจุบัตรตัวเลข 1 – 6 ให้ผู้เล่นทั้ง 2 กลุ่ม ให้สัญญาณเริ่มการเล่น โดยให้เวลา 10 นาที แข่งขันกันเป่าลูกโป่งให้แตก ของใครแตกก่อนให้นำบัตรตัวเลขที่ได้ไปรับบัตรคำที่ครู เสร็จแล้ววิ่งไปเขียนคำในกระดาษเปล่า
- 4) เล่นไปจนหมดเวลา ตรวจสอบการเขียนกลุ่มใดเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
- 5) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

- 5.1 ครูและนักเรียนร่วมสรุปความรู้เรื่องคำในมาตราแม่กน
- 5.2 นักเรียนร่วมกันสรุปว่าเรียนคำอะไรไปบ้าง
- 5.3 ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก
- 5.4 ทำแบบฝึกหัดที่ 2

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ด้วยเกมลูกโป่งสวรรค์ คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกด แม่กบ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 7 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 12 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 80 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 3 คนที่เขียนคำจากมาตราตัวสะกดแม่กน ได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 13.33 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการของนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา

ต่อไป

แผนที่ 3 แผนการสอนเรื่องการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน (เกมไขภาพปริศนา)

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน

นักเรียนร่วมร้องเพลงมาตราแม่กนจากแผนภูมิเพลง

2. ขั้นสอน

2.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา เรื่องคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน โดยดูตัวอย่างคำจากเนื้อเพลง และให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กนเพิ่มเติมจากที่มีในบทเพลง โดยยกตัวอย่างเพิ่มตัวสะกดละ 2 คำ

2.2 ครูให้นักเรียนอ่านคำจากบัตรคำ คำว่า เผอญ ผลาญ กุญชร พงสาวดาร กลวิธี สถาวร จลาจร เสถียร และบอกพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดของแต่ละคำ

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคณะนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน หาความหมายของคำจากพจนานุกรมจากใบงาน

3.2 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาหยิบบัตรคำเสียที่กระเป๋าค้นและบอกความหมายของคำนั้น กลุ่มละ 2 คำ

4. ขั้นการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมไขภาพปริศนา

- 1) ครูเตรียมภาพปริศนาในมาตราตัวสะกดแม่กน จำนวน 10 ภาพ
- 2) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน
- 3) ครูแจกปากกาเคมี กลุ่มละ 1 ด้าม กระดาษ A 4 กลุ่มละ 10 แผ่น ครูนำภาพปริศนาในมาตราแม่กนวางคว่ำไว้บนโต๊ะหน้าชั้นเรียน
- 4) ครูเปิดภาพปริศนาภาพที่ 1 นำไปติดที่กระดานดำ
- 5) ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดคำในมาตราตัวสะกดแม่กนที่ตรงกับรูปภาพแล้วเขียนลงในกระดาษ A 4 พร้อมกับชูคำขึ้นอ่านพร้อมกัน ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของคำ กลุ่มที่เขียนได้ถูกต้องกลุ่มแรกให้บัตรสีแดงได้ 3 คะแนน กลุ่มต่อมาเขียนได้ถูกต้องได้บัตรสีน้ำเงิน 2 คะแนน กลุ่มสุดท้ายได้บัตรสีเหลือง 1 คะแนน
- 6) ทำเช่นนี้จนได้คำตามจำนวนที่ต้องการฝึก
- 7) หมดเวลานับคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ
- 8) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

- 5.1 ครูและนักเรียนร่วมสรุปความรู้เรื่องคำในมาตราแม่กน
- 5.2 นักเรียนร่วมกันสรุปว่าเรียนคำอะไรไปบ้าง ให้ตัวแทนออกมาเขียนคำบนกระดานดำ
- 5.3 นักเรียนเขียนคำตามคำบอก
- 5.4 ทำแบบฝึกหัดชุดที่ 3

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ด้วยเกมไขภาพปริศนา คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกด แม่กนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำจากมาตราตัวสะกดแม่กนได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 12 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 80 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 3 คนที่เขียนคำจากมาตราตัวสะกดแม่กนได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 20 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
 2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
 3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
 4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
 5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
 6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป
- แผนที่ 4 แผนการสอนการเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ เกมตาไวได้คำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน

ให้นักเรียนร่วมร้องเพลงวิสรรชนีย์

2. ขั้นสอน

2.1 ครูและนักเรียนร่วมสรุปความหมายคำที่ประวิสรรชนีย์

2.2 นักเรียนบอกคำที่ประวิสรรชนีย์ที่อยู่ในบทเพลง

2.3 ครูเสียบบัตรคำ ระเกะระกะ ชะรอย ทะลุ ตะกละ ชะเง้ ตะเข้ตะโจง ตะปุมตะป้า

ชะงัก ทะนาน รำมะนา ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน โดยละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน หาความหมายคำและแต่งประโยค กลุ่มละ 2 คำ ส่งตัวแทนออกมาบอกความหมายและประโยคที่แต่ง

4. ขั้นตอนการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกม ตาไวได้คำ

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- 2) ครูแจกตารางเกมตาไวได้คำให้นักเรียนทุกกลุ่ม
- 3) ครูชูบัตรคำให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน ครูเก็บบัตรคำไว้
- 4) ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำ วงกลมรอบคำ และเขียนคำลงในกระดาษ ชูชั้น

ตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่มใดเขียนเสร็จก่อนถูกต้อง ได้ 3 คะแนน กลุ่มต่อมาได้ 2 คะแนน และ 1 คะแนน ตามลำดับ เขียนผิดไม่ได้คะแนน

- 5) ดำเนินการเล่นไปเรื่อยๆ จนครบคำที่ครูต้องการฝึก
- 6) นับคะแนนรวม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

- 5.1 ครูและนักเรียนร่วมสรุปลักษณะคำที่ประวิสรรชนีย์ที่เรียนมาพร้อมกับความหมาย
- 5.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 4

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน สะกดคำ ด้วยตาไวได้คำ คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่ประวิสรรชนีย์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากที่ประวิสรรชนีย์ได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 73.33 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 4 คน ที่เขียนคำยากที่ประวิสรรชนีย์ ได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 26.66 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

แผนที่ 5 แผนการสอนการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด เกมเติมฉันทให้เต็ม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชำนาญเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนร่วมกันร้องเพลงมาตราแม่กดจากแผนภูมิเพลง

2. ขั้นสอน

ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับบทเพลงมาตราแม่กด และช่วยกันยกตัวอย่างคำตามตัวสะกดในเพลง นักเรียนเขียนคำบนกระดาน

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม ตัวแทนกลุ่มรับใบงาน ให้เขียนพยัญชนะตัวสะกด คำอ่าน และหาความหมายคำจากพจนานุกรมของคำดังนี้ เคียรัจฉาน ปราศจาก ปรางภู สุภามิต เศรษฐกิจ วินิจฉัย ราชศัตรู พิเศษ ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเขียนตัวสะกด คำอ่าน และบอกความหมายให้เพื่อน ฟังกลุ่มละ 2 คำ โดยจับสลากหมายเลขคำที่จะนำเสนอ

4. ขั้นการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมเติมฉันทให้เต็ม

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน ครูแจกบัตรคำให้กลุ่มละ 8 คำ
- 2) ครูเปิดเพลงให้สัญญาณการแข่งขัน เพลงหยุดแต่ละกลุ่มเลือกบัตรคำที่ครูแจกให้ช่วยกันเขียนพยัญชนะเติมลงในช่องว่าง ตรวจสอบความถูกต้องในการเขียนคำ กลุ่มใดเติมพยัญชนะได้ถูกต้อง ได้คะแนนคำละ 2 คะแนน

3) ดำเนินการเล่นไปเรื่อยๆ จนครบจำนวนคำที่ต้องการฝึก

4) หมดเวลานับคะแนนรวม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ชั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมกันสรุปตัวละครของคำในมาตราแม่กดที่ครูให้เรียนว่าแต่ละคำคำมีพยัญชนะตัวใดเป็นตัวสะกด

5.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ 5

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ด้วยเกมเติมฉันให้เต็ม คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกด แม่กดตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.66

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กดได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 10 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 66.66 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 5 คนที่เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กดได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 33.33 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

แผนที่ 6 แผนการสอนการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด เกมวัดดวง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 นักเรียนอ่านบทร้อยกรอง แม่กด

1.2 นักเรียนเขียนคำแม่กดจากบทร้อยกรองในกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้ได้ 8 คำ ใครเขียนเสร็จก่อนและถูกต้องได้คะแนนเต็ม 8 คะแนน เป็นผู้ชนะ

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนอ่านบทร้อยกรองอีกครั้ง ครูเฉลยโดยเทียบบัตรคำที่เขียนถูกต้องใส่ใน กระเป๋าค้นหา

2.2 นักเรียนอ่านและสังเกตคำเหล่านั้นว่าเขียนด้วยตัวสะกดใด

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน แข่งขันกันเขียนคำอ่านและค้นหาความหมายคำจากพจนานุกรม กลุ่มละ 3 คำ

3.2 ส่งตัวแทนออกมาเขียนคำอ่านและบอกความหมายของคำ

4. ขั้นการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมวัดดวง

1) แบ่งนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

2) ครูวางบัตรคำครั้งละ 1 ชุด ไว้บน โต๊ะด้านหน้า

3) เริ่มเล่นโดยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเลือกหยิบบัตรคำที่ครูวางคว่ำไว้ครั้งละ 1 คน นักเรียนช่วยกันตรวจสอบว่าใครหยิบได้บัตรคำที่เขียนถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะได้คะแนน 1 คะแนน

4) นักเรียนอ่านคำที่เขียนถูกต้องพร้อมกัน ครูเก็บบัตรคำไว้ แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน ออกมาเขียนคำบนกระดานคำ ใครเขียนถูกต้องได้คะแนน 1 คะแนน

5) ดำเนินกิจกรรมไปเรื่อย ๆ จนครบจำนวนคำที่ต้องการฝึก รวมคะแนนกลุ่มใดได้ คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมสรุปตัวสะกดคำแม่กดที่เรียนมา

5.2 นักเรียนคัดคำลงในสมุดคำยา

5.3 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 6

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน สะกดคำ ด้วยเกมวัดดวง คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกด แม่กด ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กดได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 73.33 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 4 คนที่เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กด ได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 26.66 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
 2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
 3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
 4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
 5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
 6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป
- แผนที่ 7 แผนการสอนการเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด เกมผสมคำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน

ให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทาย

2. ขั้นสอน

แต่ละกลุ่มแข่งขันกันเขียนคำตอบ กลุ่มใดตอบเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

3. ชั้นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม ครูแจกบัตรตัวสะกดมาตราแม่กค

3.2 ครูชูบัตรคำมาตราแม่กคที่ปิดตัวสะกดไว้ นักเรียนชูบัตรตัวสะกด กลุ่มใดชูบัตรตัวสะกดถูกต้อง ได้คะแนน 1 คะแนน

3.3 ครูเฉลยคำที่ถูกต้องโดยเปิดกระดาษที่ปิดตัวสะกดไว้ นักเรียนอ่านคำพร้อมกัน ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่ม ไปเขียนคำบนกระดาน กลุ่มใดเขียนถูกต้องได้คะแนน 1 คะแนน

4. ชั้นการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมผสมคำ

1) ครูเตรียมบัตรพยัญชนะ สระ ให้ครบตามจำนวนกลุ่มของนักเรียน

2) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มๆ ละ 5 คน ครูแจกกล่องบัตรพยัญชนะ สระ ให้กลุ่มละ 1 ชุด ปากกาเคมี กลุ่มละ 1 ด้าม กระดาษ A 4 กลุ่มละ 5 แผ่น

3) ครูอ่านออกเสียงคำให้ผู้เล่นฟังคำละ 2 ครั้ง

4) ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันประสมพยัญชนะ สระ ให้เป็นคำแล้วเขียนลงในกระดาษ A 4 พร้อมกับชูคำขึ้นอ่านพร้อมกัน ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของคำ กลุ่มที่เขียนได้ถูกต้องกลุ่มแรกให้บัตรสีแดงได้ 3 คะแนน กลุ่มต่อมาเขียนได้ถูกต้องได้บัตรสีน้ำเงิน 2 คะแนน กลุ่มสุดท้ายได้บัตรสีเหลือง 1 คะแนน

5) ทำเช่นนี้จนได้คำตามจำนวนที่ต้องการฝึก

6) หมดเวลา หยุดการแข่งขัน แต่ละกลุ่มช่วยกันรวมคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

7) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 9 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ชั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมสรุปตัวสะกดคำที่เรียนมา

5.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ด้วยเกมผสมคำ คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกด แม่กค ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66

- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
- นักเรียนเขียนถูก 5 คำ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กดได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 73.33 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 4 คนที่เขียนคำยากจากมาตราตัวสะกดแม่กดได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 26.66 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
 2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
 3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
 4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
 5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
 6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป
- แผนที่ 8 แผนการสอนการเขียนคำที่มีอักษรนำ เกมเข็มชีเสียงทายคำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนร่วมร้องเพลงอักษรนำ

2. ช้่นสอน

ครูและนักเรียนร่วมสรุปคำอักษรนำ

3. ช้่นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม

3.2 นักเรียนหาคำอักษรนำจากเนื้อเพลง ตัวแทนนักเรียนออกมาเขียนคำบน

กระดานคำพร้อมคำอ่าน และนักเรียนฝึกอ่านคำ

3.3 ครูแจกบัตรคำให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม แล้วให้จัดกลุ่มอักษรนำตามพยัญชนะที่นำ

4. ขั้นตอนการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมเขียนซีเสียงทายคำ

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- 2) ครูแจกไม้เขียนซีและใบเขียนซีให้แต่ละกลุ่ม
- 3) ตัวแทนเขย่าไม้เขียนซี ได้หมายเลขโคหยิบใบเขียนซีหมายเลขนั้นอ่านให้เพื่อน

ฟังเพื่อช่วยกันเขียนคำทายในใบเขียนซี

4) ผลัดกันเขย่าใบเขียนซีจนครบทุกใบ ตรวจสอบการเขียนคำของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมกันสรุปคำอักษรนำที่เรียนมาว่าอ่านและเขียนอย่างไร

5.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 8

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน สะกดคำ ด้วยเกมเขียนซีเสียงทายคำคือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่มีอักษรนำตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 9 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66
- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากคำที่มีอักษรนำได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 6 คำ จากคำที่กำหนด 9 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 12 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 80 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 3 คนที่เขียนคำยากจากคำที่มีอักษรนำ ได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 20 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

แผนที่ 9 แผนการสอนการเขียนคำที่มีอักษรนำ สลักคำบนแผ่นหลัง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- 1.1 ครูทนายปริศนาคำทาย ใครตอบได้มีรางวัล
- 1.2 ครูนำบัตรคำตอบเสียบบนกระเป่าผืนง และให้นักเรียนสังเกตคำ

2. ชี้นสอน

ครูนำบัตรความหมายของคำว่า อร่าม ขยับ เอรีดอร้อย สลอบ จวัค หงุดหงิด หง่าง แดง เสียบที่กระเป่าผืนงให้นักเรียนอ่านและสังเกตคำกับความหมาย

3. ชี้นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน แข่งขันจับคู่คำกับความหมาย โดยเขียนลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้ กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.2 แต่ละกลุ่มเลือกคำที่จับคู่กันถูกต้อง 3 คำ นำมาแต่งประโยค ส่งตัวแทนออกมานำเสนอ กลุ่มละ 2 นาที

4. ชี้นการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกม สลักคำบนแผ่นหลัง

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- 2) นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเรียงเป็นแถวตอน สมาชิกคนสุดท้ายของกลุ่มออกมาจับ

สลากคำอ่านในใจ กลับไปนั่งที่เดิม

3) ให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันคนที่มาจับสลากคำซึ่งนั่งหลังสุดใช้นิ้วชี้เขียนคำที่จับสลากได้บนหลังของเพื่อนที่อยู่ข้างหน้า คนที่ถูกเขียนหลังต้องใช้ความรู้สึกรับรู้คำนั้น และเขียนบนหลังของเพื่อนคนถัดไปจนถึงคนหน้าสุด

4) สมาชิกที่อยู่หน้าสุด ออกไปเขียนคำที่ตนรับรู้ในกระดาษเปล่าที่อยู่บนโต๊ะข้างหน้ากลุ่มตนเอง

5) ดำเนินการเล่น ไปจนครบจำนวนคำที่ต้องการฝึก นักเรียนช่วยตรวจสอบความถูกต้องในการเขียนคำ กลุ่มใดเขียนคำถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 9 คำ คำละ 1 คะแนนรวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมกันสรุปคำอักษรนำที่เรียนมาว่าอ่านและเขียนอย่างไร

5.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ 9

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ด้วยเกมสลักคำบนแผ่นหลัง คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่มีอักษรนำตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากคำที่มีอักษรนำได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียนคำได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 14 คน จากจำนวนนักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 93.33 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 1 คนที่เขียนคำยากจากคำที่มีอักษรนำ ได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 6.66 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ

2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น
6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

แผนที่ 10 แผนการสอนการเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ เกมส่งคำเขียนคำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นเตรียมผู้เรียน

ครูแจกบัตรร้อยแก้วเรื่อง “วันหยุดสงกรานต์” ให้นักเรียนทุกคนอ่านแล้วขีดเส้นใต้คำยากที่ออกเสียง “อะ” แต่ไม่ประวิสรรชนีย์จากบัตรร้อยแก้ว ให้ครบ 10 คำ

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนเขียนคำที่ออกเสียง “อะ” แต่ไม่ประวิสรรชนีย์จากบทอ่านร้อยแก้วเรื่อง วันหยุดสงกรานต์ ลงในกระดาษที่เหลือข้างล่าง

2.2 นักเรียนอ่านคำที่กำหนดให้ทีละคำ ครูเฉลยคำอ่านแล้วเทียบบัตรคำนั้นในกระเปาะผนังทีละคำ นักเรียนอ่านคำจากบัตรพร้อมๆ กัน

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

3.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คน ช่วยกันค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม

3.2 นักเรียนส่งตัวแทนมาเขียนคำและบอกความหมายของคำที่กำหนดให้ กลุ่มละ 2 – 3 คำ

4. ขั้นการแข่งขันเกม

นักเรียนเล่นเกมส่งคำเขียนคำ

- 1) แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- 2) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมรอบกันเป็นวงกลม
- 3) ครูแจกบัตรคำอ่านให้นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มถือไว้
- 4) ให้นักเรียนร้องเพลงขี้มรับบัตรคำ ผู้เล่นคนแรกจะส่งบัตรคำไปทางขวามือของตนให้กับผู้เล่นคนต่อๆ ไปเรื่อยๆ เมื่อเพลงจบบัตรคำอยู่ในมือใครให้ชูบัตรขึ้นอ่าน แล้ววิ่งไปเขียนคำบนกระดานคำ กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน

5) ครูเก็บบัตรคำแรกไว้แล้วแจกบัตรคำต่อไปให้นักเรียนดำเนินการเล่นไปเรื่อยๆ จนหมดบัตรคำที่เตรียมไว้

6) รวมคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

7) ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 10 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ขั้นสรุป

5.1 นักเรียนร่วมกันสรุปคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ว่ามีหลักการอ่าน เขียนอย่างไรพร้อม ความหมายของคำ

5.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 10

บันทึกผลหลังการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับนักเรียน

ผลที่เกิดกับนักเรียนทั้ง 15 คนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน สะกดคำ ด้วยเกมส่งคำเขียนคำ คือ นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่ไม่ประวิสรรชนีย์ตามแผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 10 ปรากฏดังนี้

- นักเรียนเขียนถูก 9 คำ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33
- นักเรียนเขียนถูก 8 คำ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66
- นักเรียนเขียนถูก 7 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
- นักเรียนเขียนถูก 6 คำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

สรุปได้ว่านักเรียน เขียนคำยากจากคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ตามเกณฑ์ที่วางไว้ คือ เขียน คำได้อย่างน้อย 6 คำ จากคำที่กำหนด 10 คำ มีนักเรียนเขียนได้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 13 คน จากจำนวน นักเรียน 15 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 86.66 อยู่ในเกณฑ์ผ่าน

ปัญหา/อุปสรรค

จากนักเรียนจำนวน 15 คน มีนักเรียน 2 คนที่เขียนคำยากจากคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ได้ต่ำกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 13.33 เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ขาดสมาธิในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ/วิธีการแก้ไข

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวครูผู้สอนสามารถสรุปข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไข ได้ดังนี้คือ

1. ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่เด็กนักเรียนกลุ่มอ่อนเป็นพิเศษ
2. ครูผู้สอนต้องเข้มงวดนักเรียนกลุ่มอ่อนให้มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้แผนการสอนนี้ซ้ำหลายๆ ครั้ง
4. ครูผู้สอนจัดสอนซ่อมเสริมนอกเวลา
5. ครูผู้สอนต้องพัฒนาเกมส่งสารให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

6. ครูผู้สอนต้องศึกษาความต้องการนักเรียนกลุ่มอ่อนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป จากผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยนำคะแนนรวมจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมาหาค่าเฉลี่ยโดยคิดเป็นร้อยละของคะแนนเต็มทั้งหมด E_1 เทียบกับคะแนนเฉลี่ยจากการสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยคิดเป็นร้อยละ E_2 เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ E_1 / E_2 ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ E_1

คนที่	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4	แผน 5	แผน 6	แผน 7	แผน 8	แผน 9	แผน 10	รวม (166) คะแนน
1	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(01)ร้อยละ 9	133
2	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 8	(6)ร้อยละ 9	(01)ร้อยละ 9	133
3	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(6)ร้อยละ 9	(01)ร้อยละ 10	138
4	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 8	131
5	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 10	140
6	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(6)ร้อยละ 9	(01)ร้อยละ 9	136
7	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 10	137
8	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 10	137
9	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 7	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 9	136
10	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 8	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 5	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 9	130
11	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 7	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 5	(8)ร้อยละ 6	(8)ร้อยละ 8	(6)ร้อยละ 8	(01)ร้อยละ 10	131

ตารางที่ 4 (ต่อ)

คนที่	แผน 1	แผน 2	แผน 3	แผน 4	แผน 5	แผน 6	แผน 7	แผน 8	แผน 9	แผน 10	รวม (166) คะแนน
12	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(6)คอมชนคณา (6)ระบบบัญชี	(01)คอมชนคณา (01)ระบบบัญชี	134
13	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(6)คอมชนคณา (6)ระบบบัญชี	(01)คอมชนคณา (01)ระบบบัญชี	136
14	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(6)คอมชนคณา (6)ระบบบัญชี	(01)คอมชนคณา (01)ระบบบัญชี	138
15	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(8)คอมชนคณา (8)ระบบบัญชี	(6)คอมชนคณา (6)ระบบบัญชี	(01)คอมชนคณา (01)ระบบบัญชี	130
$\sum X$	183	180	178	183	193	195	194	194	250	270	2020
\bar{X}	12.20	12	11.86	12.20	12.86	13	12.93	12.93	16.66	18	134.66
SD	1.03	0.83	0.82	1.06	1.04	1.11	1.04	1.31	0.48	0.79	3.20
ร้อยละ	76.25	75	74.16	76.25	80.41	81.25	80.83	80.83	92.59	90	81.12

จากตารางที่ 4 พบว่าการกิจกรรมระหว่างเรียนและการทำงานแบบทดสอบย่อยตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขั้นสะกดคำ
 วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงเกณฑ์ E_1 พบว่านักเรียนทั้งหมด 15 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 134.66 ($\bar{X} = 134.66$) จากคะแนนเต็ม
 166 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.20 ($S.D. = 3.20$) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.12 ($E_1 = 81.12$)

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน
สะกดคำ E_2

คนที่	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน
1	25	31
2	28	37
3	25	35
4	24	32
5	25	33
6	26	31
7	27	31
8	26	35
9	25	34
10	27	37
11	24	32
12	26	35
13	23	31
14	23	33
15	23	34
$\sum X$	377	501
\bar{X}	25.13	33.4
S.D.	2.41	2.10
ร้อยละ	62.83	83.50

จากตารางที่ 5 พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยถือเกณฑ์ E_2 พบว่านักเรียน จำนวน 15 คน ได้คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่ากับ 25.13 ($\bar{X} = 25.13$) จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.41 ($S.D. = 2.41$) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 62.83 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คะแนนเฉลี่ย 33.4 ($\bar{X} = 33.4$) จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.10 ($S.D. = 2.10$) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 83.50 ($E_2 = 83.50$)

ตารางที่ 6 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คะแนน	คะแนน เต็ม	\bar{X}	$S.D.$	ร้อยละ คะแนนเต็ม
คะแนนกิจกรรมและแบบทดสอบย่อย 10 ชุด	166	134.66	3.20	81.12
คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน	40	33.4	2.10	83.50
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1 / E_2) 81.12/83.50				

จากตารางที่ 6 พบว่าผลคะแนนของนักเรียนจากการทำกิจกรรมและแบบทดสอบย่อยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 134.66 ($\bar{X} = 134.66$) จากคะแนนเต็ม 166 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.20 ($S.D. = 3.20$) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 81.12 ($E_1 = 81.12$) และคะแนนจากแบบทดสอบมีคะแนนเฉลี่ย 33.4 ($\bar{X} = 33.4$) จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.10 ($S.D. = 2.10$) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 83.50 ($E_2 = 83.50$)

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.12/83.50 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งเป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานไว้

ตอนที่ 2 ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

จากการจัดการเรียนรู้ ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคเกมการแข่งขันสะกดคำ ปรากฏดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (40)	คะแนนหลังเรียน (40)	$\sum \square$	$\sum \square^2$
1	25	31	6	36
2	28	37	9	81
3	25	35	10	100
4	24	32	8	64
5	25	33	8	64
6	26	31	5	25
7	27	31	4	16
8	26	35	9	81
9	25	34	9	81
10	27	37	10	100
11	24	32	8	64
12	26	35	9	81
13	23	31	8	64
14	23	33	10	100
15	23	34	11	121
$\sum X$	377	501	124	1078
\bar{X}	25.13	33.4	8.26	71.86
<i>S.D.</i>	1.55	2.09	1.94	29.24
ร้อยละ	62.83	83.5	-	-

จากตารางที่ 7 พบว่าการวิเคราะห์หาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 62.83 และหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 83.5

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตัวแปร	คะแนนผลสัมฤทธิ์		$\sum \square$	$\sum \square^2$	t
	ก่อนเรียน(40)	หลังเรียน(40)			
$\sum X$	377	501	124	1078	
\bar{X}	25.13	33.4	8.26	71.86	16.47**
S.D.	1.55	2.09	1.94	29.24	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 N = 15 df = 14 t = 1.76

จากตารางที่ 8 พบว่าการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

จากการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนต่อการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยใช้แบบประเมินเจตคติเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของ ลิเคอร์ท (Likert) 5 ระดับ ปรากฏผลดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 คะแนนเฉลี่ยและระดับเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขัน
สะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	ระดับเจตคติ
1. การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำช่วยให้เข้าใจการเขียนสะกดคำได้ดีขึ้น....	4.82	0.38	มากที่สุด
2. การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งเป็นกลุ่มและด้วยตนเอง....	4.76	0.44	มากที่สุด
3. การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำทำให้กระตือรือร้นสนใจใฝ่หาความรู้...	4.17	0.47	มาก
4. การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำรู้สึกชื่นชอบและน่าสนใจ.....	4.72	0.46	มากที่สุด
5. การเขียนสะกดคำเป็นเนื้อหาที่สำคัญ.....	4.66	0.61	มากที่สุด
6. เนื้อหาในการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้.....	4.52	0.69	มากที่สุด
7. การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำช่วยฝึกให้กล้าแสดงออก.....	4.38	0.62	มาก
8. การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำช่วยกระตุ้นให้ใช้ความคิดตลอดเวลา	4.69	0.06	มากที่สุด
9. เนื้อหาในการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำจัดลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับชั้นเรียน.....	4.48	0.64	มาก

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ข้อความ	\bar{X}	S.D.	ระดับเจตคติ
10. การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของนักเรียน...	4.48	0.57	มาก
11. การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำสามารถช่วยแก้ปัญหาการเขียนได้.....	4.34	0.55	มาก
12. รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้มีความหลากหลายและแปลกใหม่ ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น.....	4.72	0.46	มากที่สุด
13. สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้...	4.17	0.81	มาก
14. การเรียนรู้โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำมีวิธีการวัดผลและประเมินผลที่หลากหลาย.....	4.59	0.68	มากที่สุด
15. เวลาที่ปฏิบัติในแต่ละเกมมีความเหมาะสม.....	4.62	0.62	มากที่สุด
$\sum X$	4.57	0.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 9 พบว่าเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนแบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำอยู่ในระดับมากที่สุด 9 ข้อ และระดับมาก 6 ข้อ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2 ที่ตั้งไว้ คือ นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำอยู่ในระดับ มากที่สุด

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการสอน โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำสรุปขั้นตอนและผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดวิสุทธิธาราม โรงเรียนบ้านห้วยเสียด อำเภอดอนสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 จำนวน 25 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 15 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกห้องที่นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการสะกดคำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ จำนวน 10 แผน
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ

3. แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูปดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ โดยใช้สูตร E_1 / E_2 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโดยใช้ T-Test Dependent
3. เจตคติต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.12/83.50 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ
 - 2.1 ความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
 - 2.2 เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 ซึ่งอยู่ในระดับ มากที่สุด

อภิปรายผล

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.12/83.50 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ดำเนินการดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาได้ผ่านกระบวนการขั้นตอนในการจัดทำอย่างมีระบบและได้ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ถูกต้องเหมาะสม โดยการศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551 ศึกษาหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดรูปแบบการเขียนแผน และกำหนดแนวทางการวัดผลประเมินผล โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามที่ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, 4, 29) ได้ระบุไว้ว่าแผนการจัดการ

เรียนรู้ได้ผ่านการประเมินตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ผ่านการทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบหาความเหมาะสมของเวลา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียน เนื้อหา จากการทดลองในครั้งนี้ทำให้ทราบข้อบกพร่องในด้านเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการใช้ภาษาไม่ถูกต้อง นำไปปรับปรุงข้อบกพร่อง แล้วจึงนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับ (วัฒนาพร ระจับทุกข์, 2543, 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ว่าก่อให้เกิดการวางแผนและเตรียมตัวล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการสอน เทคนิควิธีการสอน การเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาวะแวดล้อม ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิควิธีการเรียนการสอน การเลือกใช้สื่อ การวัดผลประเมินผลตลอดจนประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และสอดคล้องกับ (กรมวิชาการ, 2546, 93) ที่ระบุไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ก็คือ แผนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย มีครูเป็นผู้ชี้แนะหรือจัดแนวการเรียนแก่นักเรียน ให้นักเรียนรู้จักคิด ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัยข้อมูลและสังเคราะห์เป็นความรู้ของตนเอง โดยสรุป แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบของครูผู้สอนเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้า และเป็นเครื่องมืออันสำคัญที่จะนำพาผู้เรียนไปสู่จุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ดำเนินการตามขั้นตอนของการสอนแบบร่วมมือ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการทำงานกลุ่ม สร้างความสามัคคีในกลุ่ม การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันซึ่งกันและกัน รวมทั้งการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน ความสำเร็จของแต่ละคนจะเป็นความสำเร็จของกลุ่ม การที่สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมตัดสินใจ ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันในการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับ (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, 2550, 17, 34) ได้ให้ความเห็นไว้ว่าการเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน ให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน เช่น เพศ ความสามารถในการเรียน และสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันเรียนรู้ร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมจนบรรลุผลสำเร็จ โดยวิธีสอนดังกล่าวเป็นการพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียน มุ่งส่งเสริมพัฒนาและทักษะทางสังคม และทักษะกระบวนการกลุ่ม และลดการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลด้วย นอกจากนี้ยังพบว่า วิธีสอนดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ภูมิใจในตนเอง ตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเอง และกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น พัฒนาความสัมพันธ์ที่ดี การยอมรับผู้อื่นมากขึ้น สร้างความมั่นใจในตนเองและรู้ค่าของตนเองมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ (อรษา จันทร์สว่าง,

2550, 85) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนสะกดคำยาก โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนโรงเรียนบ้านโนนระเวียง สำนักงานประถมศึกษาอำเภอแก้งสนามนาง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน พบว่าแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (80/80) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ (เสาวภา เขียนศิลป์, 2550, 1, 17) ได้วิจัยเรื่อง พัฒนาแผนการสอนแบบร่วมมือ วิชาภาษาไทยโดยการใช้เกมและเพลง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.65/87.54 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 สอดคล้องกับผลการศึกษาของ (หวานใจ บุญยง, 2545, 6, 10) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำยาก โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่าชุดกิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำยากโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (80/80) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ค่าประสิทธิภาพ 82.4/81.67 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเล่นเกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏว่า คะแนนสอบหลังการสอนด้วยการเรียน โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียนสะกดคำสูงกว่าคะแนนสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ คือ คะแนนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 57.83 และคะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.16 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำยากได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (อังคณา ชัยมณี, 2540) ที่ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจโดยเทคนิคเกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าเกณฑ์การประเมินก่อนเข้าเรียน โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การที่ผลการวิจัยออกมาเช่นนี้อาจเป็นเพราะผลเนื่องมาจากการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเป็นการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยนักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอนซึ่งเป็นการสอนที่เน้นการทำงานกลุ่ม การแข่งขันระหว่างกลุ่มควบคู่กันไปด้วย โดยนักเรียนจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนที่เก่งจะช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่า (เครือวัลย์ ทองมาก, 2548) ได้ศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับ

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

จากผลการวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมการสะกด คำทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำสูงขึ้น อาจเนื่องมาจากเกมที่ใช้เขียนสะกดคำสามารถสร้างความ สนใจของนักเรียนเป็นอย่างดีและสร้างความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย ในการเรียน และเมื่อสิ้นสุดการเล่นในแต่ละเกม นักเรียนได้ช่วยกันสรุปและฝึกเขียนคำอีกครั้ง จึงทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำนั้นยิ่งขึ้น และนอกจากนี้เกมยังช่วยพัฒนาความสามารถ ในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนไปพร้อมๆ กัน และยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้เป็น อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2533, 3, 4) ที่ว่าเกมช่วยส่งเสริมทักษะ การใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน และช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและ ผ่อนคลายความตึงเครียด ในการเรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ทิสนา แคมมณี, 2543, 85) สรุปว่าวิธีสอนโดยใช้เกมนับเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความ สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยเห็นประจักษ์แจ้ง ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน นอกจากนี้ในแต่ละเกมเมื่อสิ้นสุดการเล่น เกมของนักเรียนจะมีการสรุปและฝึกการเขียนสะกดคำอีกครั้ง ทำให้นักเรียนได้เข้าใจความหมาย ของคำนั้นได้ดียิ่งขึ้น เกมการสะกดคำจึงสามารถช่วยพัฒนา ความสามารถของนักเรียนทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อมๆ กัน

จากการสังเกตการณ์แข่งขันการเขียนสะกดคำ นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับ เกมทุกเกม มีความกระตือรือร้นและตั้งใจเรียนมาก มีการสอบถามถึงเกมในวันต่อไป นอกจากนี้ ขั้นตอนในการเล่นแต่ละขั้นจะช่วยให้นักเรียนจดจำคำต่างๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งสอดคล้องกับ ความคิดเห็นของ (สุจิตร์ เพ็ชรชอบ, 2541, 206, 207) ที่ว่า เกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจทำ ให้นักเรียนใช้ภาษาไทยได้อย่างคล่องแคล่วและช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาของบทเรียนได้ เป็นอย่างดี

จากเหตุผลดังกล่าว ย่อมเป็นผลสนับสนุนให้นักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงขึ้น ดังนั้นการสอนด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้สำหรับการสอน เขียนสะกดคำได้

3. เจตคติต่อวิชาภาษาไทยที่เรียน โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมการเขียน สะกดคำ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 ซึ่งอยู่ในระดับ มากที่สุด

จากผลการวัดเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ พบว่าระดับเจตคติโดยเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าการสอนการเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ เป็นกิจกรรมที่เร้าความสนใจ ทำให้เกิดความสนุกสนานลดความตึงเครียดให้แก่ นักเรียน ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความสามัคคี ซึ่งจากการสังเกตการร่วมกิจกรรมการเล่นเกมการสะกดคำของนักเรียน ไม่มีนักเรียนคนใดแสดงความเบื่อหน่ายต่อการเล่นเกม ตรงกันข้ามกลับแสดงความกระตือรือร้นต่อการเรียนมาก ทั้งนี้เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้เกมช่วยกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน และเกิดความรู้สึที่ดีต่อการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ (ทิสนา แคมมณี, 2543, 85) สรุปว่าวิธีสอนโดยใช้เกมนับเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

อย่างไรก็ตามการที่นักเรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียน หรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติดีต่อการเรียนหรือไม่นั้น นอกจากขึ้นอยู่กับวิธีการสอนที่ดีแล้ว ประการสำคัญประการหนึ่งที่ผู้วิจัยพบจากการวิจัยครั้งนี้ คือ สุขภาพจิตของนักเรียน ซึ่งสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตของนักเรียนในขณะที่อยู่ในโรงเรียนก็คือ สภาพของโรงเรียนและบุคลิกภาพของครูในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า การที่ผู้วิจัยได้ทำหน้าที่ของครูที่ดี พยายามเข้าใจนักเรียนให้มากที่สุด ให้ความรัก ความเมตตาแก่นักเรียนอย่างเสมอภาคกัน ทำให้นักเรียนอยากเข้าหา พูดคุยซักถามสิ่งต่างๆ ด้วยความอยากรู้อยากเห็น แสดงให้เห็นว่าในกระบวนการจัดการเรียนรู้ นั้นจะนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่ดีต่อการเรียน จะต้องอาศัยทั้งวิธีการสอนที่ดีและบุคลิกภาพอันเป็นกัลยาณมิตรของครูผู้สอน ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านอารมณ์ จิตใจ ความรู้ ความพอใจ และสนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมกันไปด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ครูผู้สอนจะต้องมีการเตรียมตัวในการสอนเป็นอย่างดี โดยต้องศึกษารายละเอียด วิธีการและลักษณะขั้นตอนของวิธีการสอนให้เข้าใจชัดเจน รวมทั้งเตรียมสื่อการสอนให้พร้อมจึงจะทำให้การสอนประสบความสำเร็จ รวมทั้งครูจะต้องเอาใจใส่นักเรียนอย่างใกล้ชิด

1.2 การสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ จำเป็นต้องใช้ความร่วมมือระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ดังนั้นครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ฝึกทักษะการทำงานกลุ่มให้นักเรียนรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม

1.3 การนำเกมการเขียนสะกดคำมาใช้ ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับเกมต่างๆ เริ่มตั้งแต่จุดประสงค์ วิธีการเล่น เมื่อถึงเวลาปฏิบัติกิจกรรมจริงจะเกิดความสะดวกและเสร็จทันเวลา

1.4 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม และเพียงพอกับจำนวนนักเรียน มีการจัดเก็บสื่อ อุปกรณ์แต่ละประเภทให้สะดวกต่อการนำไปใช้

1.5 การนำเกมการเขียนสะกดคำมาใช้ควรเป็นเกมที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกคน ในแต่ละกลุ่มควรมีการคละเคັงและอ่อน จะทำให้นักเรียนสนใจ เกิดความสนุกสนาน ไม่มีการได้เปรียบเสียเปรียบกัน เด็กอ่อนจะไม่เกิดการเบื่อหน่ายต่อการเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วย เกมการเขียนสะกดคำในระดับชั้นอื่น

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกับการสอน โดยวิธีอื่นๆ

2.3 ควรมีการสร้างเกมเพื่อประกอบการสอนในวิชาอื่นๆ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไร้ความสนใจและทำให้บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.4 ควรทำวิจัยค้นคว้าวิธีอื่นๆ ที่เหมาะในการสอนวิชาภาษาไทยให้มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม


- กิ่งดาว กลิ่นจันทร์. (2547). ผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมที่มีความสามารถในการอ่านใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัครา).
- เข็มทอง จิตจักร. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนามนพิทยาคม จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีความสามารถทางภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเรียนโดยการใช้เกม ใช้แบบฝึกเสริมทักษะ และใช้วิธีเรียนแบบปกติ. (ซีดีรอม) วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2549). แนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซ่อมเสริม ทักษะภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: ศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
- จริยา จริยานุกุล. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- จรรววรรณ พิมพ์นิตย์. (2540). เปรียบเทียบความสามารถการอ่านออกเสียงคำที่ควบกล้ำด้วย ร ล ว วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกับการฝึกทักษะตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการประถมศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จำรัส น้อยแสงศรี. (2550). คู่มือการศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนของครู. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- จิตติมา จรรยาธรรม. (2548). ผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันแบบละสัมฤทธิ์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัครา).
- เจตนา พรประดิษฐ์. (2548). ครูภาษาไทยดีเด่นแบบอย่างที่น่ายกย่อง. วารสารวิชาการ ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2544). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: เทพเนรมิตการพิมพ์.

- ณัฐพงศ์ สวางค์คู่ย์. (2542). การพัฒนาแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพเรื่องการสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตวิทยาลัย. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- คนู จีระเชชากุล. (2541). นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ดวงใจ ไทยอุบล. (2543). ทักษะการเขียนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดือนใจ กรวยกระโทก. (2543). การสอนซ่อมเสริมด้านความเข้าใจในการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือแผ่นเดียวเป็นสื่อ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). การสอนภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ทิพย์สุดา จงกล. (2541). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทศนา เขมมณี. (2547). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. นครสวรรค์: สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- บัณฑิต แจ้งจบ. (2545). การสร้างแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดที่มีพยัญชนะใช้หลายตัว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตสงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 7). แก้ไขเพิ่มเติม กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ประทีป แสงเปี่ยมสุข. (2540). การสอนซ่อมเสริมโดยใช้สื่อประเภทเครื่องเล่น. กรุงเทพมหานคร: โอเคียนสโตร์.
- ปรีชา สนธิรักษ์. (2543). การประเมินผลและการสร้างแบบทดสอบ. นครสวรรค์: สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.

- พนมวัน วรรณชัย. (2542). การสร้างแบบฝึกหัดการเขียนคำสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาณินพน์. ปรินญาณมหำบัณฉิต. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เจริญผล.
- พัชรินทร์ เสาร์ึก. (2548). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปรินญาณาศึกษาสาสตร์มหำบัณฉิต. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พัชรีย์ วรรณสร้งสี. (2542). “การวิเคราะห์คำสะกดคำยักที่เขียนผิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”. วิชาการ. : 56.
- พันธณีย์ วิหคโค. (2548). การเรียนการสอนภาษาไทย ปัญหาและแนวทางแก้ไข. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- พิตรเพลิน สนิทประชากร. (2543). เกมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสาธิตสถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- พิมพ์ล แจ่มแจ้ง. (2542). การสร้างชุดฝึกซ่อมเสริมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาณินพน์ปรินญาณมหำบัณฉิต. กรุงเทพ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ภคมน แก้วภราดัย. (2547). ผลของการสอนกลยุทธ์การเรียนรู้ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านและเจตคติต่อการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาณินพน์ปรินญาณมหำบัณฉิต. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2543). การประเมินผลการเรียน. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ทิพย์วิสุทธิ.
- ภาวดี ธาราศรีสุทธิและคณะ. (2547). การจัดการ และพัฒนาองค์กรทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปรินญาณการศึกษามหำบัณฉิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฉิตวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- มณี เทพาชมพู. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบธรรมดา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก
หนังสือราชการ



ที่ ศธ พิเศษ ว.245/2555

สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าจี้ว อำเภอมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

25 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณกัญญา สุวรรณสร (ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดห้องอ่าว)

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการวิจัย

จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาด พรหมนาเวช นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารวัดกรรมเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในด้านนี้ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบเนื้อหาโครงสร้าง และการใช้ภาษาในประเด็นคำถาม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบสอบถาม ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อนึ่ง นักศึกษาจะขอนำเครื่องมืองานวิจัยไปประสานงานกับท่านด้วยตนเอง ตามวันและเวลาที่ท่านกรุณานัดหมายให้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438



ที่ ศธ พิเศษ ว.245/2555

สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าจี้ อำเภอเมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

25 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณพชรกร สมฤดี (ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านห้วยเสียด)

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการวิจัย

จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาด พรหมนาเวช นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารวัดกรรมเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในด้านนี้ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบเนื้อหาโครงสร้าง และการใช้ภาษาในประเด็นคำถาม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบสอบถาม ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อนึ่ง นักศึกษาจะขอนำเครื่องมืองานวิจัยไปประสานงานกับท่านด้วยตนเอง ตามวันและเวลาที่ท่านกรุณานัดหมายให้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438



ที่ ศธ พิเศษ ว.245/2555

สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

25 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.ปรีชา สามัคคี (อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช)

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการวิจัย

จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาด พรหมนาเวช นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารวัดกรรมเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในด้านนี้ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบเนื้อหาโครงสร้าง และการใช้ภาษาในประเด็นคำถาม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำไปปรับปรุงแบบสอบถาม ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อนึ่ง นักศึกษาจะขอนำเครื่องมืองานวิจัยไปประสานงานกับท่านด้วยตนเอง ตามวันและเวลาที่ท่านกรุณานัดหมายให้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438



ที่ ศร พิเศษ ว.249/2555

สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าจิว อำเภอเมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

27 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขอความร่วมมือทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยเสียด

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการวิจัย

จำนวน ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาด พรหมนาเวช นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ นักศึกษามีความจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยการนำเครื่องมือ การวิจัยมาทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยเสียด เพื่อนำไปหาค่าอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่น ของแบบสอบถาม โดยนักศึกษาจะไปประสานด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้นางสาวนุชนาด พรหมนาเวช ได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438



ที่ ศร พิเศษ ว.249/2555

สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าจี้ อำเภอมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

27 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขอความร่วมมือทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดทองอ่าว

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการวิจัย

จำนวน ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาด พรหมนาเวช นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ นักศึกษามีความจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยการนำเครื่องมือ การวิจัยมาทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนโรงเรียนวัดทองอ่าว เพื่อนำไปหาค่าอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่น ของแบบสอบถาม โดยนักศึกษาจะไปประสานด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้นางสาวนุชนาด พรหมนาเวช ได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438



ที่ ศร พิเศษ ว.249/2555

สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าม่วง อำเภอเมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

27 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขอความร่วมมือทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดวิสุทธิสาราราม

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการวิจัย

จำนวน ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ นักศึกษามีความจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยการนำเครื่องมือ การวิจัยมาทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนโรงเรียนวัดวิสุทธิสาราราม เพื่อนำไปหาค่าอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่น ของแบบสอบถาม โดยนักศึกษาจะไปประสานด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้นางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช ได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438

ที่ ศธ พิเศษ 258/2555



สำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ตำบลท่าจั่ว อำเภอเมือง
จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

29 พฤศจิกายน 2555

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดทองอ่าว

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

จำนวน

ชุด

ด้วยนางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารวัดกรรมเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำลังดำเนินการวิจัย เพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ประกอบด้วย ดร.ไกรเดช ไกรสกุล เป็นประธานกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา เลิศไกร เป็นกรรมการที่ปรึกษา

ในการนี้ นักศึกษามีความจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยการแจกแบบสอบถามกับนักเรียนโรงเรียนวัดทองอ่าว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 ดังนั้น จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดพิจารณาอนุญาตให้นางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานและบุคลากรดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต ขอขอบคุณยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(รองศาสตราจารย์มะโน คำบำรุง)

รองผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการบัณฑิตศึกษา

สำนักงานเลขานุการ

โทรศัพท์. 0-7537-7438

โทรสาร. 0-7537-7438


The seal of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University is a large, faint watermark in the background. It features a central stupa with a flame-like sunburst radiating from its base. The text 'มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช' is written in Thai script along the top arc, and 'NAKHON SI THAMMARAT RAJABHAT UNIVERSITY' is written in English along the bottom arc.

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. นางกัญญา สุวรรณศรี
ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาภาษาไทย โรงเรียนวัดทองอ่าว
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
2. นางพชรกร สมฤดี
ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาภาษาไทย โรงเรียนบ้านห้วยเสียด
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
3. ดร.ปรีชา สามัคคี
อาจารย์ประจำหลักสูตร ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมการพัฒนา
สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำยาก

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทองอ่าว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

คำชี้แจง แบบทดสอบฉบับนี้มีทั้งหมด 4 ตอน จำนวน 40 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

ตอนที่ 1 ตั้งแต่ข้อ 1 – 15 เป็นการใช้คำที่ถูกต้องเติมลงในข้อความที่กำหนดให้

ตอนที่ 2 ตั้งแต่ข้อ 16 – 30 เป็นการเขียนคำตามคำอ่าน ตามความหมาย

ตอนที่ 3 ตั้งแต่ข้อ 31 – 35 เป็นการพิจารณาคำที่เขียนถูก

ตอนที่ 4 ตั้งแต่ข้อ 36 – 40 เป็นการพิจารณาคำที่เขียนผิด

ตอนที่ 1 ตั้งแต่ข้อ 1 -15 เป็นการใช้คำที่ถูกต้องเติมลงในข้อความที่กำหนดให้

คำสั่ง ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับอักษร ก ข ค หรือ ง ที่เติมลงในช่องว่างแล้วได้
ข้อความที่ถูกต้องลงในกระดาษคำตอบ

1. ผิวหนังของคางคกมีลักษณะ.....	4. คุณแม่ปรุง.....อาหารได้อร่อยมาก
ก. ตุ่มตป่ำ ข. ตะปุ่มตป่ำ	ก. รดชาติ ข. รดชาติ
ค. ตะปุ่มตะป่ำ ง. ตะปุ่มตะป๋ม	ค. สรชาติ ง. สรชาติ
2.มีหน้าที่ให้ความรู้ในการอบรม	5.สนามเต็มไปด้วยขยะ
ก. วิทญากร ข. วิคทยากร	ก. บริเวณ ข. บริเวณ
ค. วิทยากร ง. วิทยากรณ์	ค. บริเวณร์ ง. บริเวณร์
3. น้องชอบดูละครที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเกิด.....	6. ร้านค้าจะขายของได้ดีในช่วง.....ปีใหม่
ก. อภินิหาร ข. อภินิหาน	ก. เทศกาล ข. เทศกาล
ค. อพินิหาร ง. อพินิหาน	ค. เทศการ ง. เทศการ

<p>7. แพทย์สอบถามอาการผู้ป่วยเพื่อจะได้โรคได้ถูกต้อง</p> <p>ก. วินิจฉัย ข. วินิจฉัย ค. วินิจฉัย ง. วินิจฉัย</p>	<p>12. คุณแม่ใช้.....ดักข้าวใส่จาน</p> <p>ก. ทับทิม ข. ทับทิม ค. ทับทิม ง. ทับทิม</p>
<p>8. อุบัติเหตุที่เกิดขึ้นกลางถนนทำให้การ..... ติดขัดอยู่หลายชั่วโมง</p> <p>ก. จราจร ข. จลาจร ค. จระจร ง. จะลาจร</p>	<p>13. คุณดาชอบอ่านหนังสือเรื่องราวต่างๆ ใน หนังสือ.....</p> <p>ก. พงสาวดาน ข. พงสาวดาร ค. พงสาวดาร ง. พงสาวดาน</p>
<p>9. เพื่อนๆ ชอบพูดกระเซ้า.....เขาอยู่ เสมอ แต่เขาก็ไม่เคยโกรธ</p> <p>ก. ชั่วเหย ข. ชั่วเหย ค. เข้าเหย ง. เข้าเหย</p>	<p>14. ที่ลึงสติของเทวดาเทพารักษ์ เรียกว่า</p> <p>ก. ศาลเจ้า ข. ศาลเจ้า ค. ศาลเจ้า ง. ศาลเจ้า</p>
<p>10. เราควรมีความ.....ต่อศาสนาที่เรานับถือ</p> <p>ก. ศรัทธา ข. ศัทธา ค. ศรัทธา ง. ศรัทธา</p>	<p>15. วัดहारโพธิ์มีการจัดงานบุญครั้งยิ่งใหญ่ รวมทั้งการแสดง.....ให้คนได้ชมด้วย</p> <p>ก. มหรสพ ข. มหรสพ ค. มหรสพ ง. มหรสพ</p>
<p>11. โรงเรียน.....รับสมัครพี่เลี้ยงเด็กพิการ</p> <p>ก. ประกาจ ข. ประกาด ค. ประกาศ ง. ประกาศ</p>	

<p>26. อ่านว่า “กิด-จะ-วัด” (กิจที่ทำเป็นประจำ)</p> <p>ก. กิจวัดณ์ ข. กิจวิณ์ณ์</p> <p>ค. กิจวัตร ง. กิจวัตร</p>	<p>29. อ่านว่า “ปราร-รบ”(กล่าวถึง ตั้งต้น คำริ)</p> <p>ก. ปรารรบ ข. ปรารพ</p> <p>ค. ปรารภ ง. ปรารบ</p>
<p>27. อ่านว่า “เสศ-ละ-กิด” (งานอันเกี่ยวกับการผลิต การจำหน่ายแจก)</p> <p>ก. เศษฐกิจ ข. เศรษฐกิจ</p> <p>ค. เศษฐกิจ ง. เศรษฐกิจ</p>	<p>30. อ่านว่า “มะ-ลาย”(แตก ตาย ทำลาย)</p> <p>ก. มลาย ข. มะลาย</p> <p>ค. มะราย ง. มราย</p>
<p>28. อ่านว่า “พะ-เชิน” (ชนกัน ปะทะกัน)</p> <p>ก. ผะเชิญ ข. ผะเชิญ</p> <p>ค. เฟชิน ง. เฟเชิญ</p>	

ตอนที่ 3 ตั้งแต่ข้อ 31 – 35 เป็นการพิจารณาคำที่เขียนถูก

คำสั่ง จากข้อ 31 -35 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับอักษร ก ข ค หรือ ง ที่เขียนถูกต้องลงในกระดาษคำตอบ

<p>31. ก. สาปสูญ ข. สาปแข่ง</p> <p>ค. อักษร ง. พาชนะ</p>	<p>34. ก. คุณภาพ ข. คุณภาพ</p> <p>ค. ลาป ง. ลาพ</p>
<p>32. ก. ทะยอย ข. ชนวน</p> <p>ค. โอกาส ง. กฎหมาย</p>	<p>35. ก. สุธหริค ข. แสยง</p> <p>ค. ณะนัค ง. สั้งเขบ</p>
<p>33. ก. ตะเขตะ โขง ข. รำมนา</p> <p>ค. ระกะระกะ ง. ชะรอย</p>	

ตอนที่ 4 ตั้งแต่ข้อ 35 – 40 เป็นการพิจารณาคำที่เขียนถูก

คำสั่ง จากข้อ 35 -40 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับอักษร ก ข ค หรือ ง ที่เขียนถูกต้อง
ในกระดาษคำตอบ

36. ก. เสน่ง ค. ทอย	ข. ก้าซ ง. ทนาน	39. ก. มิตรจิตมิตรใจ ค. นักปราชญ์	ข. เอรีคอร่อย ง. แม่โพสพ
37. ก. ทะลุ ค. ชงัก	ข. ชะเง้า ง. จวัค	40. ก. ขย้า ข. สถิต	ข. ขยับ ง. เสน่
38. ก. เสถียณ ข. แถลง	ข. สถาวร ง. ถนัค		

ภาคผนวก ง

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กบ

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องที่ตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

คำในมาตราตัวสะกดแม่กบ คือ คำที่มี บ ป พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด เวลาอ่านออกเสียง จะอ่านเหมือน บ สะกด การอ่านและเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและมีความแม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่กบได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่กบที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำยากที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่กบที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนมีความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรม

สาระการเรียนรู้

คำยากในมาตราแม่กบ 8 คำ ได้แก่ แม่โพสพ มหரசพ สินธพ ทัพพี ลาก สาบแข่ง คุณภาพ ปรารภ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนปริศนาคำทายนักเรียนดังนี้
 - อะไรเอ่ย สิ่งมีชีวิตทุกชนิดเมื่อตายลงเราต่างเรียกเหมือนกัน (ศพ)
 - อะไรเอ่ย อยู่ปลายนิ้วทั้งห้า ถ้าอยากได้สวยหรู หนูๆ ต้องทำความสะอาด (เล็บ)
2. ครูนำบัตรคำตอบเสียบบนกระเป่าพอง และให้นักเรียนสังเกตตัวสะกด

ขั้นสอน

1. ครูนำแผ่นภูมิเพลงแม่กบติดบนกระดาน นักเรียนอ่านเนื้อเพลงพร้อมกัน
2. ครูร้องเพลงให้นักเรียนฟัง 1 เที้ยว นักเรียนร้องเพลงตามครูหลายเที่ยวจนคล่อง

เพลงมาตราแม่กบ ทำนองเพลงโด เร มี

บ ไบ ไม้ ป ปลา พ พาน ฟ ฟัน ภ ลำภา สหาย
 ห้าตัวนั้นร่วมเป็นเพื่อนตาย มอบกายใจไว้เคียงคู่กัน
 ล้วนต่างพึ่งซึ่งกันและกัน มาช่วยกันเปล่งเสียงให้ดี
 มีอยู่ในมาตราของไทย มามาเรียนมาตราแม่กบ อบ อบ

3. นักเรียนบอกความหมายของเพลงมาตราแม่กบ
4. นักเรียนยกตัวอย่างคำในมาตราแม่กบ ที่มี บ ป พ ฟ และ ภ เป็นตัวสะกด
5. ครูติดบัตรคำแม่โพสพ คุณภาพ มหรรสพ สนิรพ ทัพพี ลาก สापแข่ง ปรราก ให้นักเรียนอ่านคำพร้อมกัน

6. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคณะนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 2 คน หาความหมายของคำจากพจนานุกรมกลุ่มละ 2 คำ แล้วส่งตัวแทนออกมาเขียนคำและบอกความหมายของคำ

7. นักเรียนเล่นเกมส่งสาร

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมสรุปคำที่สะกดด้วยแม่กบ
2. นักเรียนร่วมสรุปว่าเรียนคำอะไรไปบ้าง อ่านและเขียนอย่างไร มีความหมายอย่างไร
3. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ 1

สื่อการเรียนการสอน

1. แผ่นภูมิเพลงมาตราแม่กบ
2. บัตรคำแม่กบ

3. พจนานุกรม
4. กระเป๋าหนัง
5. เกมสังสาร
6. แบบฝึกหัดที่ 1

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เกมส์ถ່งสตร (ใช้ประกอบแผนจัดกรเรียนรูที่ 1)

ควมม่งหมย

เพื่อฝึกทักษะกรเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดในมตรมแม่กบ

อุปกรณ์กรเล่น

1. บัตรคำรูปกบที่มีตัวสะกดในมตรมแม่กบ ได้แก่ แม่โพสพ คุณภพ สบประช่ง ลกทพี สพ มหรสพ พรารก จำนวน 3 ชุด
2. กระดษ
3. ปกกเคมี
4. นกหวีด

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มๆ ละ 4 - 5 คน เข้แถวเรียงเป็นแถวคนแต่ละคนห้งกัน ประมณ 1 เมตร
2. ครูแจกกระดษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ครูนำบัตรคำที่มีตัวสะกดในมตรมแม่กบ วงคว้ไ้บ้น โ้ะหน้าชั้นเรียน 3 ชุด
3. นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มออกมาอ่านคำในใจ แล้วกลับเข้ที่ ครูให้สัญญาณเป้ นกหวีด นักเรียนคนที่ 1 เขียนคำที่อ่านมจากบัตรคำ เสร้งแล้วชูคำให้คนที่ 2 อ่านคำ นักเรียนคนที่ 2 อ่านคำจากเพื่อนคนที่ 1 แล้วเขียนคำ (ทำอย่งนี้จนครบเพื่อนๆ ทุกคนในกลุ่ม) ถึงคนสุดท้าย พอเขียนคำเสร็จให้ยกมือขึ้น เป็นสัญญาณว่าเขียนคำเสร็จแล้ว นั่งลง
4. ตรวจสอบควมถูกต้องกรเขียนคำของนักเรียนคนแรกและคนสุดท้ายของแต่ละกลุ่ม ให้คะแนนคำละ 1 คะแนน ครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้องจากบัตรคำที่นำไปเทียบบนกระเป้ผนัง
5. กรเขียนคำค้ไปนักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มค้ไปเข้แถวค้เพื่อนคนสุดท้าย ให้คนที่ 2 เลื่อนมแทนคนที่ 1 (ทำเช่นนี้จนได้คำมจำนวนที่ค้กรฝึก)
6. หมดเวลนั้คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมเป็นผู้ชนะ
7. ครูแจกกระดษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมที่สุดเป็นผู้ชนะ

แบบฝึกหัดที่ 1



พี่ๆ ช่วยผมเติมพยัญชนะ สระ ให้เป็นคำที่มีความหมายตามที่กำหนดด้วยนะครับ

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| 1. เป็นเทพธิดาประจำข้าว | แ |
| 2. ลักษณะความดี | คุ |
| 3. ทำให้ร้ายให้เป็นไปต่างๆ | ส |
| 4. ของที่ได้มาโดยไม่คาดคิด | ล |
| 5. ใช้ดักข้าวและแกงมีรูปร่างคล้ายซ้อน | ทั..... |
| 6. ชื่อม้าพันธุ์ดีเกิดที่ลุ่มน้ำสินธุ | ลี |
| 7. การเล่นรีนเรจมีโจนละคร | ม |
| 8. กล่าวถึง ดั้งต้น คำริ | ป..... |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กบ

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่กบ คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว น สะกดตรงมาตรา และตัว ญ ณ ร ล พ เป็นตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เวลาอ่านออกเสียงจะอ่านเหมือน น เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กบได้ถูกต้องตามความหมาย และแม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กบที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กบที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กบที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม

สาระการเรียนรู้

คำยากในมาตราแม่กบ ได้แก่ มลทิน อภินิหาร อัญเชิญ บำนาญ สัจญา บริเวณ ศาลเจ้า เษชัญ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนร่วมร้องเพลง “แม่กน” จากแผนภูมิเพลงดังนี้

เพลงแม่กน ทำนองเพลงตรงต่อเวลา

กน กน กน มาตราแม่กนหนูรู้จักไหม (ซ้ำ)

นอ หนู อนุ อนุ นั่งไถ่ (ซ้ำ)

ญ หญิงก็ใช่ รอ ลอ พอ จุฬา

ขั้นสอน

1. ครูแจกบัตรพยัญชนะ น ฉ ณ ร ล พ ให้นักเรียน 6 คน คนละ 1 บัตร แล้วให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางหรือไปคำให้เพื่อนๆ ทายว่าเป็นพยัญชนะตัวใด
2. นำบัตรพยัญชนะที่นักเรียนทายถูกใส่กระป๋องผนังที่ละตัวให้นักเรียนร่วมกันสรุปว่าพยัญชนะเหล่านั้น เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กน อ่านออกเสียงเหมือน น สะกด
3. ครูเสียบัตรคำ 8 คำที่กระเป๋าลัง ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน แล้วพลิกด้านหลังไว้
4. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มเท่าๆ กัน โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน ส่งตัวแทนออกมาเลือกหยิบบัตรคำกลุ่มละ 2 บัตรเพื่อแข่งขันเขียนคำอ่าน หา ความหมายของคำจากพจนานุกรม กลุ่มใดหาได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
5. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนคำอ่านและบอกความหมายของคำ
6. นักเรียนเล่นเกมลูกโป่งสวรรค์

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมสรุปความรู้เรื่องคำในมาตราแม่กน
2. นักเรียนร่วมกันสรุปว่าเรียนคำอะไรไปบ้าง
3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก
4. ทำแบบฝึกหัดที่ 2

สื่อการเรียนการสอน

1. แผนภูมิเพลงมาตราแม่กน
2. เกมลูกโป่งสวรรค์
3. แบบฝึกหัดที่ 2

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เกมลูกโป่งสวรรค์ (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2)

ความมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำมาตราแม่กน ได้แก่ มลทิน อภินิหาร อัญเชิญ บำนาญ สัญญา บริเวณ ศาลเจ้า
เผชิญ เขียนหมายเลข 1-8 จำนวน 2 ชุด
2. ลูกโป่งบรรจุบัตรตัวเลข 1-8 จำนวน 2 ชุด
3. กระดาษเปล่า
4. สีเมจิก
5. นาฬิกาจับเวลา

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ครูวางบัตรคำ 1-6 เหมือนกัน 2 ชุด ไว้ด้านหน้า ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนหน้ากระดาน
เรียงหนึ่ง หันหน้าเข้าหากัน ห่างกันพอประมาณ
3. ครูแจกลูกโป่งที่บรรจุบัตรตัวเลข 1-6 ให้ผู้เล่นทั้ง 2 กลุ่ม ให้สัญญาณเริ่มการเล่น
โดยให้เวลา 10 นาที แข่งขันกันเป่าลูกโป่งให้แตก ของใครแตกก่อนให้นำบัตรตัวเลขที่ได้ไปปรับ
บัตรคำที่ครู เสร็จแล้ววิ่งไปเขียนคำในกระดาษเปล่า
4. เล่นไปเรื่อยๆ จนหมดเวลา ตรวจสอบการเขียนกลุ่มใดเขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุด
เป็นผู้ชนะ
5. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน
รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

แบบฝึกหัดที่ 2

ที่รับช่วยผมเลือกคำที่สะกดถูกต้อง เติมในช่องว่างให้ถูกต้องนะครับ

1. คุณแม่เตือนพวกเราไม่ให้ไปเล่น.....(บริเวร บริเวณ) ที่มีหุ้ร่ารก
2. คุณพ่อ.....(สันญา สัญญา) ว่าจะรักคุณแม่ตลอดไป
3. คุณตาได้รับเงิน.....(บ้านาน บ้านาญ) หลังจากเกษียณอายุราชการแล้ว
4. เด็กๆ ชอบดูละครแนว..... (อภิหาร อภินิหาน)
5. การทำสิ่งที่ไม่คืออยู่เป็นประจำ ทำให้มี.....(มนทิน มลทิน) ดิดตัว
6. คณะกรรมการวัดได้.....(อัญเชิญ อั้นเชิญ) พระพุทธรูปไปประดิษฐานใน พระอุโบสถ
7. คนจีนส่วนใหญ่เมื่อมีเรื่องทุกข์ร้อนใจนิยมไปกราบไหว้..... (सानศาล) เจ้าแม่ กวนอิมให้ช่วยเหลือ
8. เขาต้อง.....(เผชญ เผชิน) กับเรื่องราวเลวร้ายมามากมายกว่าจะประสบความสำเร็จในชีวิต

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่กน คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว น สะกดตรงมาตรา และตัว ญ ณ ร ล พ เป็นตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เวลาอ่านออกเสียงจะอ่านเหมือน น เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กนได้ถูกต้องตามความหมายและแม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กนที่กำหนดให้ได้อย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กนที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กนที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำยากในมาตราแม่กน 8 คำ ได้แก่ เผอิญ ผลาญ กุญชร พงสาวดาร กลวิธี สตาวร จลาจร เสถียร

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนร่วมร้องเพลงมาตราแม่กนจากแผนภูมิเพลงดังนี้

เพลงมาตราแม่กน

ตัวสะกดมาตราในแม่กน	อย่าสับสน หกตัวจำไว้
มี ณ เณร ล ลิง ร เรือพายไป	น หนู ไชร์ ญ หญิงไทย พ จุฬา
เดินวนเวียน ปีนกล และรอยนค้	บนถนน สับสน จลาจล
เรียงสระอู ปลายพ มั่นว่ายวน	บุญคุณล้วน คลจิด คิคปากเพียร

ขั้นสอน

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา เรื่องคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน โดยดูตัวอย่างคำจากเนื้อเพลง และให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กนเพิ่มเติมจากที่มีในบทเพลง โดยยกตัวอย่างเพิ่มตัวสะกดละ 2 คำ
2. ครูให้นักเรียนอ่านคำจากบัตรคำ คำว่า เผอิญ ผลาญ กุญชร พงสาวดาร กลวิธี สดาวร จลาจร เสถียร และบอกพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดของแต่ละคำ
3. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และ อ่อน 1 คน หาความหมายของคำจากพจนานุกรมจากใบงาน
4. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาหยิบบัตรคำเสียที่กระเป๋าค้นและบอกความหมายของคำนั้น กลุ่มละ 2 คำ
5. นักเรียนเล่นเกมไขภาพปริศนา

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมสรุปความรู้เรื่องคำในมาตราแม่กน
2. นักเรียนร่วมกันสรุปว่าเรียนคำอะไร ไปบ้าง ให้ตัวแทนออกมาเขียนคำบนกระดานดำ
3. นักเรียนเขียนคำตามคำบอก
4. ทำแบบฝึกหัดชุดที่ 3

สื่อการเรียนการสอน

1. แผนภูมิเพลงมาตราแม่กน
2. เกมไขภาพปริศนา
3. แบบฝึกหัดที่ 3

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

คำที่ประวิสรรชนีย์ คือ คำที่ออกเสียง อะ และปรากฏรูปสระ อะ การอ่านและเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง แม่นยำ เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการใช้ภาษาไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำจากคำประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำจากคำประวิสรรชนีย์ที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำที่ประวิสรรชนีย์ ได้แก่ ระเกระระกะ ชะรอย ทะลุ ตะกละ ชะแง ตะเขตะ โงง ตะปุ่มตะป่ำ ชะงัก ทะนาน รำมะนา

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนร่วมร้องเพลงวิสรรชนีย์ดังนี้

เพลงวิสรรชนีย์ ทำนองพม่ากลองยาว

มาเร็วเร็วไวไว วิสรรชนีย์ (ซ้ำ) จงดูผู้ให้ดื่มเสียอะ (ซ้ำ)

คำไทย แจก พม่า นั้นอย่า

ทั้งจีน ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น นะ

คำนี้ต้องประวิสรรชนีย์

เช่นกะลาตี ตับประรด ชะตา

อีกจะนี้ และชะลอน

โง๊ะพริม พริมโง๊ะ พริม พริม (ซ้ำ)

ขะมุกขะมอม คะนึ่งและคะนอง

กับจะนั้นและจะนี่

โง๊ะพริม พริมโง๊ะ พริม พริม (ซ้ำ)

ขั้นสอน

1. ครูและนักเรียนร่วมสรุปความหมายคำที่ประวิสรรชนีย์
2. นักเรียนบอกคำที่ประวิสรรชนีย์ที่อยู่ในบทเพลง
3. ครูเทียบบัตรคำ ระเคระระกะ ชะรอย ทะลุ ตะกละ ชะแง้ ตะเข้ตะโจง ตะปุมตะป่า ชะงัก ทะนาน รำมะนา ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน
4. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มเท่าๆ กัน โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 2 คน หาความหมายคำและแต่งประโยค กลุ่มละ 2 คำ ส่งตัวแทนออกมาบอกความหมายและประโยคที่แต่ง
5. นักเรียนเล่นเกม ตาไวได้คำ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมสรุปลักษณะคำที่ประวิสรรชนีย์ที่เรียนมาพร้อมกับความหมาย
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 4

สื่อการเรียนการสอน

1. เพลงวิสรรชนีย์
2. บัตรคำประวิสรรชนีย์
3. เกมตาไวได้คำ
4. แบบฝึกหัดที่ 4

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เกมตาไ้ไ้คำ (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4)

ความมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการเขียนคำยากคำที่ประวิสรรชนีย์

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำประวิสรรชนีย์ ได้แก่ ระ เคะ ระ กะ ชะ แจ้ ทะ ลู ตะ กละ ชะ รอย ตะ เข้ ตะ โงง ตะ ปุ่ม ตะ ป่า ชะ งัก ทะ นาน รามะ นา
2. กระดาษเปล่า
3. ปากกาเคมี
4. ตารางเกมตาไ้ไ้คำ

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ครูแจกตารางเกมตาไ้ไ้คำให้นักเรียนทุกกลุ่ม
3. ครูชูบัตรคำให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน ครูเก็บบัตรคำไว้
4. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำ วงกลมรอบคำ และเขียนคำลงในกระดาษ ชูชั้น ตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่มใดเขียนเสร็จก่อนถูกต้อง ได้ 5 คะแนน กลุ่มต่อมาได้ 4 คะแนน 3 คะแนน และ 2 คะแนน ตามลำดับ เขียนผิดไม่ได้คะแนน
5. ดำเนินการเล่นไปเรื่อยๆ จนครบคำที่ครูต้องการฝึก
6. นับคะแนนรวม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ผ	ตะ	กละ	โซ	วี	อ	ชะ	น
ตะ	ธ	ป	ธา	ทะ	ดู	ม	ก
เข้	น	ชะ	ร	อ	ย	พ	ชะ
ตะ	บ้	ระ	เคะ	ระ	กะ	จ	งัก
โงง	ถ	ชะ	ตา	คะ	แ	น	น
ชะ	ระ	ทะ	ดู	ชะ	ด	อ	ม
น้	รุ	กะ	ธา	ตะ	ปุ่ม	ตะ	ป่า
ม	ระ	ชะ	มะ	ก	ชะ	มัว	ต

ให้ลูกๆ เติมคำศัพท์ลงในช่องว่างตามที่คุณครูบอกนะคะ

1. เขาชอบวางของ เต็มห้องไปหมด
2. นักเรียนที่ขาดเรียนบ่อย ว่าจะไม่มามีสิทธิ์สอบปลายปี
3. เด็กอ้วนส่วนใหญ่มักกินอย่าง
4. สมัยก่อนคนไทยนิยมใช้ ดวงข้าวสาร
5. เพื่อนๆ ในห้องเรียนเล่น กันอย่างสนุกสนาน
6. ผิวหนังกางกมมีลักษณะเป็น
7. นักเรียนวิ่งเล่นกันในห้องเรียน แต่พอครูเดินเข้ามาทุกคนหยุดทันที
8. กลองชิงหนังหน้าเดียวรูปกลมแป้น มี 2 ชนิด เราเรียกว่า
9. เขาขี้นคอยชะเง้อ.....เพื่อนอยู่หน้าประตูโรงเรียน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่กด คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ค สะกดตรงมาตรา และตัว จ ฅ ช ฌ ฎ ฏ ฌ ฐ ต ถ ท ฑ ศ ษ ส เป็นตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เวลาอ่านออกเสียงจะอ่านเหมือน ค เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด ได้ถูกต้อง แม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด ที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำยากที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด 8 คำ ได้แก่ เด็ขรังฉาน ปราศจาก ปรากฎ ก้าช เศรษฐกิจ วินิจฉัย ราชศัตรู พิเศษ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนร่วมกันร้องเพลงมาตราแม่กดจากแผนภูมิเพลงดังนี้

เพลงมาตราแม่กด ทำนองเพลงสามัคคีชุมนุม

มาตราสะกดแม่กด	จงจำให้หมดสิบแปดตัวมี
จ จาน คร เข้าที่	ช ช่างเรีวรี อี ก ฉ เฉอ
ช ชัฏ ฉฎา ฎ ปฎัก	ช่างงามน่ารัก ท นางมณ โท
ค ผู้เฒ่า ฐ ฐานใหญ่โต	ค เด็กมากโข เคน โช ค เต่า
ท ทหาร ถ ถุง ธ ธง	ต่างมุ่งหน้าตรงยัง ศ ศาลา
ส เสือร้าย อยู่ในพนา	ท่านมีเมตตา ข ภาษี อยู่ไพร
มาตราสะกดแม่กด	จำไว้ให้หมดสิบแปดตัวมี
มาท่องเร็วไวเข้าซี	อย่าได้รอร้จำให้ขึ้นใจ

ขั้นสอน

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับบทเพลงมาตราแม่กด และช่วยกันยกตัวอย่างคำตามตัวสะกดในเพลง นักเรียนเขียนคำบนกระดาน
2. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม ตัวแทนกลุ่มรับใบงาน ให้เขียนพยัญชนะตัวสะกด คำอ่าน และหาความหมายคำจากพจนานุกรมของคำ ดังนี้ เคียวจฉาน ปราศจาก ปราบกฎ สุภายิด เศรษฐกิจ วินิจฉัย ราชศัตรู พิเศษ ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเขียนตัวสะกด คำอ่าน และบอกความหมายให้เพื่อน ฟังกลุ่มละ 2 คำ โดยจับสลากหมายเลขคำที่จะนำเสนอ
3. นักเรียนเล่นเกมเติมฉนั้นให้เต็ม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมกันสรุปตัวสะกดของคำในมาตราแม่กดที่ครูให้เรียนว่าแต่ละคำมีพยัญชนะตัวใดเป็นตัวสะกด
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ 5

สื่อการเรียนการสอน

1. แผนภูมิเพลงมาตราแม่กด
2. บัตรคำ
3. เกมเติมฉนั้นให้เต็ม
4. แบบฝึกหัดชุดที่ 5

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เพลงมาตราแม่กค

ทำนองเพลงสามัคคีชุมนุม

มาตราสะกคแม่กค	จงจำให้หมดสิบแปดตัวมี
จ จาน ตร เข้าที่	ช ช่างเรีวรี อี ก ฉ เฉอ
ช โช ฎ ชฎา ฎ ปฎัก	ช่างงามน่ารัก ท นางมณโฑ
ฉ ผู้เฒ่า ฐ ฐานใหญ่โต	ค เด็กมากโข เคน โช ต เต่า
ท ทหาร ถ ถุง ฐ ฐง	ต่างมุ่งหน้าตรงยัง ศ ศาลา
ส เสือร้าย อยู่ในพนา	ท่านมีเมตตา ษ ษานี อยู่ไพร
มาตราสะกคแม่กค	จำไว้ให้หมดสิบแปดตัวมี
มาท่องเร็วไวเข้าซี	อย่าได้รอรจำให้ขึ้นใจ



ใบงานที่ 1

ให้นักเรียนช่วยเติมตัวสะกด เขียนคำอ่าน และความหมายให้ถูกต้องด้วย

คำ	คำอ่าน	ความหมาย
1. เค็ยร้างฉาน
2. ปราศจาก
3. ปรากฏ
4. ก้าช
5. เศรษฐกิจ
6. วินิจฉัย
7. ราชศัตรู
8. พิเศษ

แบบฝึกหัดที่ 5



ช่วยผมระบายสีคำที่เขียนสะกดถูกต้องแล้วนำไปกัตสวยๆ ในช่องทำเ

คำใดเอ่ยถูก			กัตสวย ๆ
1. เตียรฎฉาน	เตียรัจฉาน	เตียรัตฉาน
2. ปราศจาก	ปราศจาก	ปราษจาก
3. ปรากฏ	ปรากฏ	ปรากค
4. สุภามิต	สุพามิต	สุภาสิต
5. เศรษฐกิจ	เศษฐกิจ	เศรษฐกิจ
6. วินิงไผย	วินิงฉัย	วินิดฉัย
7. ราชศัตรุ	ราชลัตรุ	ราดชศัตรุ
8. พิเศส	พิเศส	พิเศษ



ไชโย! ทำถูกหมดเลย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่กด คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ค สะกดตรงมาตรา และตัว จ ฉ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ฑ ฒ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ เป็นตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เวลาอ่านออกเสียงจะอ่านเหมือน ค เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดได้ถูกต้อง แม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด ที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนด 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำยากที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด ได้แก่ เศรษฐี ศรีทธา ราชสมบัติ ประเสริฐ บวชนักปราชญ์ สุจริต สุภายิต

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนอ่านบทร้อยกรอง แม่กคดังนี้

บทร้อยกรองแม่กค

เศรษฐีร่ำรวย	คนสวยศรีธธา
ประเสริฐนักหนา	อาชี甫สุจริต
มีราชสมบัติ	ร้อยรัดสุภายิต
นักปราชญ์ช่างคิด	รู้จักบวชเรียน

2. นักเรียนเขียนคำแม่กคจากบทร้อยกรองในกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้ได้ 8 คำ ใครเขียนเสร็จก่อนและถูกต้องได้คะแนนเต็ม 8 คะแนน เป็นผู้ชนะ

ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่านบทร้อยกรองอีกครั้ง ครูเฉลยโดยเทียบบัตรคำที่เขียนถูกต้องใส่ในกระเป่าผั่ง
2. นักเรียนอ่านและสังเกตคำเหล่านั้นว่าเขียนด้วยตัวสะกดใด
3. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน แข่งขันกันเขียนคำอ่านและค้นหาความหมายคำจากพจนานุกรม กลุ่มละ 3 คำ
4. ส่งตัวแทนออกมาเขียนคำอ่านและบอกความหมายของคำ
5. นักเรียนเล่นเกมวัดดวง

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมสรุปตัวสะกดคำแม่กคที่เรียนมา
2. นักเรียนคัดคำลงในสมุดคำยาก
3. นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 6

สื่อการเรียนการสอน

1. แผนภูมิบทร้อยกรองแม่กค
2. กระดาษ A4
3. พจนานุกรม
4. เกมวัดดวง
5. แบบฝึกหัดที่ 6

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เกมวัดดวง (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 6)

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำในมาตราแม่กด ได้แก่ เศรษฐี ศรีธธา ราชสมบัติ ประเสริฐ บวช นักปราชญ์ ก๊าซ สุจริต แต่ละคำมีบัตรคำที่เขียนถูก 1 คำ เขียนผิด 2 คำ

ตัวอย่างบัตรคำ



วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน
2. ครูวางบัตรคำครั้งละ 1 ชุด ไว้บนโต๊ะด้านหน้า
3. เริ่มเล่นโดยแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเลือกหยิบบัตรคำที่ครูวางคว่ำไว้ครั้งละ 1 คน นักเรียนช่วยกันตรวจสอบว่าใครหยิบได้บัตรคำที่เขียนถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะได้คะแนน 1 คะแนน
4. นักเรียนอ่านคำที่เขียนถูกต้องพร้อมกัน ครูเก็บบัตรคำไว้ แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนคำบนกระดานคำ ใครเขียนถูกต้องได้คะแนน 1 คะแนน
5. ดำเนินกิจกรรมไปเรื่อยๆ จนครบจำนวนคำที่ต้องการฝึก รวมคะแนนกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ



แบบฝึกหัดที่ 6



ให้นักเรียนเติมคำลงในช่องว่างจากคำอ่านที่กำหนดให้

- | | |
|------------------------|--|
| 1. เสด - ถี | 1. เขาถูกรางวัลที่ 1 ได้เงินหลายล้านบาท
เลยกลายเป็น.....ภายในพริบตา |
| 2. สัก - ทา | 2. เราควรมีความ.....ต่อศาสนาที่เรานับถือ |
| 3. ราด - ชะ - สม - บัด | 3. พระร่วงทรงครอง.....ณ กรุงสุโขทัย |
| 4. ประ - เสิด | 4. คนที่ทำแต่ความดีนับว่าทำได้สิ่งที่.....
ที่สุดแล้ว |
| 5. บวด | 5. ลูกผู้ชายควร.....เรียนเพื่อตอบแทนคุณพ่อแม่ |
| 6. นัก - ปราด | 6. หมายถึง ผู้รู้ ผู้มีปัญญา |
| 7. ก้าด | 7. กระบวนการสังเคราะห์แสงเกิด.....
คาร์บอนไดออกไซด์ |
| 8. สูด - จะ - หริด | 8. คนดีย่อมมีความซื่อสัตย์..... |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องที่ตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่กด คือ คำหรือพยางค์ที่มีตัว ค สะกดตรงมาตรา และตัว จ ฉ ช ฎ ฏ ฏ ฌ ฐ ต ถ ท ฑ ศ ษ ส เป็นตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เวลาอ่านออกเสียงจะอ่านเหมือน ค เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดได้ถูกต้อง แม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเขียนคำแม่กด ที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำจากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำจากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กดที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำจากคำแม่กด 8 คำ ได้แก่ กฎหมาย ประกาศ โอกาส รสชาติ มัจฉา กิจวัตร สถิติ ภูวนาท

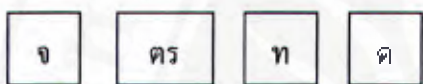
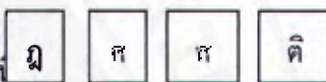
กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทายดังนี้
 - อะไรเอ่ย ตอนเช้าเจริญขึ้น ตอนเย็นเจริญลง ผู้คนยืนตรง (ธงชาติ)
 - อะไรเอ่ย เป็นก้อนสี่เหลี่ยม เตรียมไว้สร้างบ้าน (อิฐ)
 - อะไรเอ่ย รักษากฎหมาย จับผู้ร้ายแทนเรา (ตำรวจ)
- แต่ละกลุ่มแข่งขันกันเขียนคำตอบ กลุ่มใดตอบเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ขั้นสอน

- แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม ครูแจกบัตรตัวสะกดมาตราแม่กตดังนี้



ให้นักเรียนทุกกลุ่ม

- ครูชูบัตรคำมาตราแม่กตที่ปิดตัวสะกดไว้ นักเรียนชูบัตรตัวสะกด กลุ่มใดชูบัตรตัวสะกดถูกต้อง ได้คะแนน 1 คะแนน
- ครูเฉลยคำที่ถูกต้องโดยเปิดกระดาษที่ปิดตัวสะกดไว้ นักเรียนอ่านคำพร้อมกัน ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มไปเขียนคำบนกระดาน กลุ่มใดเขียนถูกต้องได้คะแนน 1 คะแนน
- ดำเนินกิจกรรมไปเรื่อยๆ จนครบทุกคำที่ต้องการฝึก
- นักเรียนเล่นเกมผสมคำ

ตัวอย่างบัตรคำปิดตัวสะกด

ก หมายถึง

ขั้นสรุป

- นักเรียนร่วมสรุปตัวสะกดคำที่เรียนมา
- นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 7

สื่อการเรียนการสอน

- บัตรตัวสะกด
- บัตรคำ
- เกมผสมคำ
- แบบฝึกหัดที่ 7

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เกมผสมคำ (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 7)

ความมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด

อุปกรณ์

- บัตรคำรูปไก่ที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กด ได้แก่ กฎหมาย ประกาศ โอภาส รสชาติ มัจฉา กิจวัตร สถิต ภูวนาท บพิตร
- บัตรพยัญชนะ สระ จำนวน 3 ชุด
- ปากกาเคมี จำนวน 3 ด้าม
- กระดาษ A 4 จำนวน 15 แผ่น
- บัตรคะแนน

สีแดง	5 คะแนน
สีน้ำเงิน	4 คะแนน
สีเหลือง	3 คะแนน

วิธีการเล่น

- ครูเตรียมบัตรพยัญชนะ สระ ให้ครบตามจำนวนกลุ่มของนักเรียน
- แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่มๆ ละ 4-5 คน ครูแจกกล่องบัตรพยัญชนะ สระ ให้กลุ่มละ 1 ชุด ปากกาเคมี กลุ่มละ 1 ด้าม กระดาษ A 4 กลุ่มละ 5 แผ่น
- ครูอ่านออกเสียงคำให้ผู้เล่นฟังคำละ 2 ครั้ง
- ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันประสมพยัญชนะ สระ ให้เป็นคำแล้วเขียนลงในกระดาษ A 4 พร้อมกับชูคำขึ้นอ่านพร้อมกัน ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของคำ กลุ่มที่เขียนได้ถูกต้องกลุ่มแรกให้บัตรสีแดงได้ 5 คะแนน กลุ่มต่อมาเขียนได้ถูกต้องได้บัตรสีน้ำเงิน 4 คะแนน กลุ่มสุดท้ายได้บัตรสีเหลือง 3 คะแนน
- ทำเช่นนี้จนได้คำตามจำนวนที่ต้องการฝึก
- หมดเวลา หยุดการแข่งขัน แต่ละกลุ่มช่วยกันรวมคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
- ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 9 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

แบบฝึกหัดที่ 7



ช่วยเลือกตัวสะกดที่กำหนดให้ เติมต่อท้ายคำให้ผมหน่อย

- | | | | |
|---------------|---|---|---|
| 1. ก.....หมาย | ฎ | ฏ | ด |
| 2. ประกา.... | ส | ศ | ษ |
| 3. โอกา.... | ส | ศ | ษ |
| 4. ร...ชาติ | ส | ศ | ด |
| 5. ม้....ฉา | ส | จ | ท |
| 6. กิจวั.... | ด | ต | ด |
| 7. สติ.... | ด | ต | ษ |
| 8. ภูวนาร.... | ถ | ท | ธ |



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีอักษรนำ

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

อักษรนำ เป็นพยัญชนะสองตัวเรียงกันประสมด้วยสระเดียวกัน สามารถอ่านออกเสียงได้ 2 แบบ คือ

1. อ่านออกเสียง 2 พยางค์ คือ พยางค์แรกอ่านเหมือนมีสระ อะ ประสมกึ่งเสียง และพยางค์ที่สองออกเสียงเหมือนมี ห นำ ส่วนพยัญชนะที่จะมาเป็นตัวนำจะเป็นอักษรสูง หรืออักษรกลางก็ได้
2. อ่านออกเสียงพยางค์เดียว คือ คำที่มี อ นำ ย และคำที่มี ห นำ การอ่านและเขียนคำที่มีอักษรนำได้ถูกต้องตามความหมายและแม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่มีอักษรนำได้ถูกต้องอย่างน้อย 6 คำ จากคำที่กำหนดให้ 9 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำจากคำอักษรนำได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำจากคำอักษรนำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำยักคำอักษรนำ ได้แก่ เข้าแห่ ขยำ เสน่ห์ เหาะเหอะ โฉน แสง อนึ่ง เสน่ง ถนัด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนร่วมร้องเพลงอักษรนำดังนี้

เพลงอักษรนำ

ทำนองร่ำวงลอยกระทง

อักษรนำจำเอาไว้	ในคำไทยมีหลายอย่าง
พยัญชนะอ้างว้าง	ต่างมาร่วมใช้สระเดียวกัน
ดูดูให้ดี (ซ้ำ)	ดูให้ดีคำนั้น เมื่อมาร่วมกัน
อ่านเป็นสองพยางค์	
ขยำ แสง โฉน	
มีเสียงอะพยางค์หน้าเสมอไป (ซ้ำ)	
อักษรนำจำเอาไว้	ห นั้น ึง ก็นำได้
อิกตัว อ นั้น ไชรี	อยาก อยู่ อย่า ไป คือ อ นำ ย
ดูดูให้ดี (ซ้ำ)	ดูให้ดีคำใด ห นำ อ นำ อ่านเพียงพยางค์เดียว
หนา หนี้ หนู จำจงดี	ถ้า ห นำ อ่านเพียงพยางค์เดียว (ซ้ำ)

ขั้นสอน

1. ครูและนักเรียนร่วมสรุปคำอักษรนำดังนี้

- คำอักษรนำมี 3 ชนิด คือ อักษรนำที่มีพยัญชนะสองตัวร่วมใช้สระเดียวกัน เวลาอ่านจะอ่านเป็นสองพยางค์ มีเสียง อะ พยางค์หน้าเสมอ พยางค์หลังอ่านแบบ ห นำ อักษรนำที่มี ห นำ และ อ นำ จะอ่านเพียงพยางค์เดียว

2. นักเรียนหาคำอักษรนำจากเนื้อเพลง ตัวแทนนักเรียนออกมาเขียนคำบนกระดานดำ พร้อมคำอ่าน และนักเรียนฝึกอ่านคำ

3. ครูแจกบัตรคำให้ผู้เรียนคนละ 1 บัตร แล้วให้จัดกลุ่มอักษรนำตามพยัญชนะที่นำ เช่น

ข นำ	ขยำ ขยาย ขยาด
ส นำ	แสง เสน่ง เสน่ห์
ฉ นำ	โฉน ฉลาด เฉลียว
ห นำ	เข้าแห่ เหาะเหอะ หูหนา

เกมเชื่อมซีเสียงทายคำ (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 8)

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากคำอักษรนำ

อุปกรณ์การเล่น

1. ไม้เชื่อมซี 8 อัน หมายเลข 1-8
2. ใบเชื่อมซี 8 ใบ ได้แก่ ขยับ อราม เอรีคอรอย สลบ จวก หงุดหงิด หง่าง แดง (คำอ่านและความหมายคำ)
3. กระดาษเปล่า
4. สีเมจิก

ตัวอย่างใบเชื่อมซี

ใบที่ 1 อ่านว่า ขะ - หยับ หมายถึง เคลื่อนไหวหรือทำท่าว่าจะทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน
2. ครูแจกไม้เชื่อมซีและใบเชื่อมซีให้แต่ละกลุ่ม
3. ตัวแทนเขย่าไม้เชื่อมซี ได้หมายเลขใดหยิบใบเชื่อมซีหมายเลขนั้นอ่านให้เพื่อนฟัง เพื่อช่วยกันเขียนคำทายในใบเชื่อมซี
4. ผลัดกันเขย่าใบเชื่อมซีจนครบทุกใบ ตรวจสอบการเขียนคำของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนคำตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

แบบฝึกหัดที่ 8



เพื่อนๆ ครับ.....ช่วยเขียนคำจากคำอ่านต่อไปนี้หน่อย

1. เย้า - แห้ย่

2. ขะ - หย่า

3. เทยะ - แหยะ

4. ฉะ - ไหน

5. สะ - แหยง

6. อะ - หนึ่ง

7. ฉะ - หนด

8. สะ - เหน่ง

9. สะ - เหน่



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่มีอักษรนำ

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องที่ตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

อักษรนำ เป็นพยัญชนะสองตัวเรียงกันประสมด้วยสระเดียวกัน สามารถอ่านออกเสียงได้ 2 แบบ คือ

1. อ่านออกเสียง 2 พยางค์ คือ พยางค์แรกอ่านเหมือนมีสระ อะ ประสมกึ่งเสียงและพยางค์ที่สองออกเสียงเหมือนมี ห นำ ส่วนพยัญชนะที่จะมาเป็นตัวนำจะเป็นอักษรสูงหรืออักษรกลางก็ได้
2. อ่านออกเสียงพยางค์เดียว คือ คำที่มี อ นำ ย และคำที่มี ห นำ การอ่านและเขียนคำที่มีอักษรนำได้ถูกต้องตามความหมายและแม่นยำ เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่มีอักษรนำได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำจากที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำจากคำอักษรนำได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำจากคำอักษรนำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำยักคำอักษรนำ ได้แก่ อร่าม ขยับ เอรีดอรรอย สลบ จวัค หงุดหงิด หง่าง แดง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทนายปริศนาคำทนาย ใครตอบได้มีรางวัลดังนี้
 - อะไรเอ่ย เป็นเพื่อนคู่ใจ ที่ให้ความรู้ (หนังสือ)
 - อะไรเอ่ย ละอองน้ำที่ลอยอยู่ในอากาศยามเช้า (หมอก)
2. ครูนำบัตรคำตอบเสียบบนกระเป่าพอง และให้นักเรียนสังเกตคำ

ขั้นสอน

1. ครูนำบัตรความหมายของคำว่า อร่าม ขยับ เอรีดอรรอย สลบ จวัค หงุดหงิด หง่าง แดง เสียบที่กระเป่าพองให้นักเรียนอ่านและสังเกตคำกับความหมาย
2. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม โดยคละนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 1 คน แข่งขันจับคู่คำกับความหมาย โดยเขียนลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้ กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
3. แต่ละกลุ่มเลือกคำที่จับคู่กันถูกต้อง 3 คำ นำมาแต่งประโยค ส่งตัวแทนออกมานำเสนอ กลุ่มละ 2 นาที
4. นักเรียนเล่นเกม สลักคำบนแผ่นหลัง

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมกันสรุปคำอักษรนำที่เรียนมาว่าอ่านและเขียนอย่างไร
2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดชุดที่ 9

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำอักษรนำ
2. บัตรความหมายคำอักษรนำ
3. เกมสลักคำบนแผ่นหลัง
4. แบบฝึกหัดที่ 9

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

เกมสลักคำบนแผ่นหลัง (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 9)

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากคำอักษรนำ

อุปกรณ์

1. สลากคำอักษรนำ ได้แก่ เข้าเหย่ ขยำ เสน่ห์ โฉน แสง อนึ่ง ถนัด เสน่ง เหยาะเหยะ
2. นกหวีด
3. กระดาษเปล่า
4. สีเมจิก/ปากกาเคมี

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเรียงเป็นแถวตอน สมาชิกคนสุดท้ายของกลุ่มออกมาจับสลากคำอ่านในใจ กลับไปนั่งที่เดิม
3. ให้สัญญาณเริ่มการแข่งขันคนที่มาจับสลากคำซึ่งนั่งหลังสุดใช้นิ้วชี้เขียนคำที่จับสลากได้บนหลังของเพื่อนที่อยู่ข้างหน้า คนที่ถูกเขียนหลังต้องใช้ความรู้สึกรับรู้คำนั้น และเขียนบนหลังของเพื่อนคนถัดไปจนถึงคนหน้าสุด
4. สมาชิกที่อยู่หน้าสุด ออกไปเขียนคำที่ตนรับรู้ในกระดาษเปล่าที่อยู่บนโต๊ะข้างหน้ากลุ่มตนเอง
5. ดำเนินการเล่น ไปจนครบจำนวนคำที่ต้องการฝึก นักเรียนช่วยตรวจสอบความถูกต้องในการเขียนคำ กลุ่มใดเขียนคำถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
6. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 8 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ



แบบฝึกหัดที่ 9

เพื่อนๆ ช่วยเขียนคำอักษรนำจากคำอ่านเติมลงในประโยค
ให้สมบูรณ์ด้วยนะครับ

1. เมื่อได้ยินเสียงหมาหอนเขา.....ตัวเข้าไปนั่งใกล้พ่อ (จะ - หยับ)
2. ดอกทานตะวันออกดอกสีเหลือง.....เต็มท้องทุ่ง (อะ - หร่าม)
3. น้องกินกล้วยเตี้ยอย่าง.....(อะ - เหรีด - อะ - หร่อย)
4. หมอให้น้ำดมยา.....ก่อนผ่าตัดไส้ติ่งอักเสบ (สะ - หลบ)
5. ยายใช้.....ตัดข้าวใส่จาน (จะ - หวก)
6. เขารู้สึก.....เมื่อเพื่อนๆ หยอกล้อ (หงุด - หงิด)
7. เสียงระฆังดังหึ่ง.....มาจากในโบสถ์ (ห่าง)
8. นายกรัฐมนตรี.....ข่าววิกฤตพลังงานน้ำมันที่กำลังจะหมด (อะ - แผลง)



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 1 ชั่วโมง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง วางสระและวรรณยุกต์ถูกต้องที่ตามหลักการเขียนคำไทย และเขียนคำบอกถูกต้อง

สาระสำคัญ

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คือ คำที่ไม่มีรูป สระอะ (ะ) ปรากฏอยู่ในคำ ไม่ว่าจะ เป็นต้น พยางค์หรือกลางพยางค์ แต่เวลาอ่านจะออกเสียง “อะ” กึ่งเสียง หรือไม่เต็มเสียง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ที่กำหนดให้ได้อย่างน้อย 7 คำ จากคำที่กำหนด 10 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำจากคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำจากคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

คำจากคำที่ประวิสรรชนีย์ 10 คำ ได้แก่ มิตรจิตมิตรใจ ชญา มลาย ปฐม โทเลข เทศกาล อุปมา วิทยากร ทอย ชนวน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจกบัตรร้อยแก้วเรื่อง “วันหยุดสงกรานต์” ให้นักเรียนทุกคนอ่านแล้วขีดเส้นใต้คำยากที่ออกเสียง “อะ” แต่ไม่ประวิสรรชนีย์จากบัตรร้อยแก้ว ให้ครบ 10 คำ

ขั้นสอน

1. นักเรียนเขียนคำที่ออกเสียง “อะ” แต่ไม่ประวิสรรชนีย์จากบทอ่านร้อยแก้ว เรื่อง วันหยุดสงกรานต์ ลงในกระดาษที่เหลือข้างล่าง

2. นักเรียนอ่านคำที่กำหนดให้ทีละคำ ครูเฉลยคำอ่านแล้วเทียบบัตรคำนั้นในกระเป๋าค้นทีละคำ นักเรียนอ่านคำจากบัตรพร้อมๆ กัน

3. แบ่งกลุ่มนักเรียน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ช่วยกันค้นหาความหมายของคำจากพจนานุกรม

4. นักเรียนส่งตัวแทนออกมาเขียนคำและบอกความหมายของคำที่กำหนดให้กลุ่มละ 2-3 คำ

5. นักเรียนเล่นเกมส่งคำเขียนคำ

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมกันสรุปคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ว่ามีหลักการอ่าน เขียนอย่างไรพร้อมความหมายของคำ

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 10

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรร้อยแก้ว เรื่อง วันหยุดสงกรานต์

2. บัตรคำ

3. พจนานุกรม

4. กระเป๋าค้น

5. เกมส่งคำเขียนคำ

6. แบบฝึกหัดที่ 10

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
การร่วมกิจกรรม การทำแบบฝึกหัด	สังเกต ตรวจแบบฝึกหัด	แบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าระดับ 2 ทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

เกมส์คำเขียนคำ (ใช้ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ที่ 10)

จุดประสงค์

เพื่อฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยากคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

อุปกรณ์

1. บัตรคำอ่านคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 10 คำ ได้แก่ มิตรจิตมิตรใจ ปฐุม โทรเลข เทศกาล อุปมา วิทยากร ชนวน ทอยย มลาย ชญา จำนวน 3 ชุด
2. กระดาษเปล่า
3. สีเมจิก
4. แผนภูมิเพลง ยิ้มรับบัตรคำ

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมรอบกันเป็นวงกลม
3. ครูแจกบัตรคำอ่านให้นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มถือไว้
4. ให้นักเรียนร้องเพลงยิ้มรับบัตรคำ ผู้เล่นคนแรกจะส่งบัตรคำไปทางขวามือของตนให้กับผู้เล่นคนต่อๆ ไปเรื่อยๆ เมื่อเพลงจบ บัตรคำอยู่ในมือใครให้ชูบัตรขึ้นอ่าน แล้ววิ่งไปเขียนคำบนกระดานคำ กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องได้ 1 คะแนน
5. ครูเก็บบัตรคำแรกไว้แล้วแจกบัตรคำต่อไปให้นักเรียนดำเนินการเล่นไปเรื่อยๆ จนหมดบัตรคำที่เตรียมไว้
6. รวมคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
7. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนเขียนตามคำบอก จำนวน 10 คำ คำละ 1 คะแนน รวมคะแนนเป็นของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล

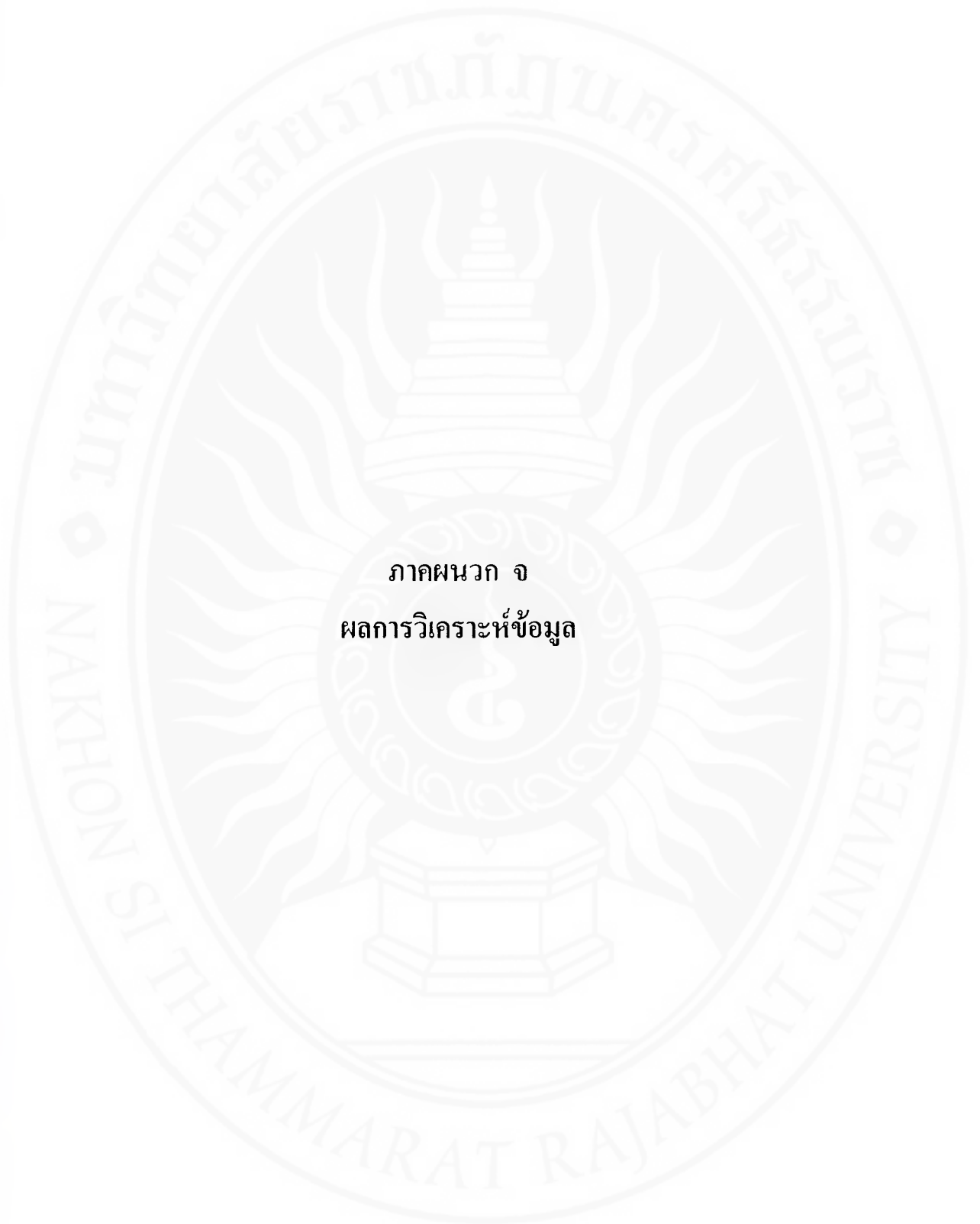
1. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม
2. ตรวจสอบการเขียนตามคำบอก

เพลงยิ้มรับบัตรคำ	
ส่งบัตรคำแล้วก็ส่งยิ้ม	เของยิ้มแล้วรับบัตรคำ
โปรดถนนมอย่าให้ร่วงหล่น	เราทุกคนรักษาให้ได้
ยิ้ม ยิ้ม ยิ้ม แล้วส่งบัตรคำ	ได้บัตรคำแล้วก็เขียนคำ

เพื่อนๆ ช่วยผมเลือกคำในวงเล็บเติมในช่องว่างให้ถูกต้องด้วยนะครับ

1. คุณครู.....หลักการพิมพ์ภาพที่ถูกต้องให้นักเรียนฟัง (อะธิบาย อธิบาย)
2. เมื่อเลิกเรียนนักเรียนต่าง.....กันกลับบ้าน (ทยอย ทะยอย)
3. คนต่างจังหวัดที่มาทำงานในกรุงเทพฯ จะเดินทางกลับบ้านกันมากในช่วง.....
วันขึ้นปีใหม่และวันสงกรานต์ (เทศกาล เทศกาล)
4. ปัจจุบันคนไม่นิยม.....หากันแล้วเพราะใช้โทรศัพท์สะดวกกว่า (โทรเลข
โทรเลข)
5. ในเมืองจะมีการ.....ติดขัดมากในช่วงเปิดเทอมใหม่ๆ (จราจร จราจร)
6. คุณครูเชิญ.....มาสอนเรื่องการทำกรอบรูปวิทยาศาสตร์ (วิทยากร
วิททยากร)
7. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรงเป็น.....กษัตริย์ใน
สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (ประฐม ปฐม)
8. แม่รักลูกตั้งแต่เกิดดวงใจมี.....ว่ารักมาก (อุปมา อุปมา)
9. นักแสดงผู้หญิงใช้.....สวมศีรษะในการรำรำ (ชะฎา ชฎา)
10. เราควรช่วยกันกำจัดคนชั่วให้.....ไปจากแผ่นดินไทย (มลาย มลาย)





ภาคผนวก จ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 10 คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นผู้เกี่ยวข้องต่อการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	ผู้เกี่ยวข้อง			\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
	1	2	3			
1. สารสำคัญ						
สอดคล้องจุดประสงค์การเรียนรู้ หลักสูตร	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	4	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	3	4	1.00	เหมาะสมมาก
ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดชัดเจน	5	5	5	5	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. เนื้อหา(สาระการเรียนรู้)						
เหมาะสมกับเวลา มีความยากง่ายพอเหมาะ	4	3	3	3.33	0.58	เหมาะสมปานกลาง
น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการ เรียน	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้						
สร้างความสนใจของนักเรียน สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
สอดคล้องเหมาะสมกับสาระการ เรียนรู้	3	4	4	3.67	0.58	เหมาะสมมาก
กิจกรรมเรียนรู้เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน	4	5	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
	3	5	4	4	1.00	เหมาะสมมาก

ตารางที่ 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
	1	2	3			
5. สื่อการเรียนรู้						
สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มีคุณภาพ	4	5	4	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
สื่อความหมายได้ชัดเจน	5	5	5	5	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล						
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	1.00	เหมาะสมมาก
ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ไปกิจกรรมและแบบทดสอบย่อยประจำแผน	4	3	4	3.67	0.58	เหมาะสมมาก
$\sum X$	4.35	4.35	4.29	4.33	0.38	เหมาะสมมาก

ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมควรกระชับเหมาะสมกับเวลา

ตารางที่ 11 คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินคุณภาพของเกมการแข่งขันสะกดคำ
วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
		1	2	3			
1	มีความถูกต้องและสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาการ	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
2	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
3	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
4	มีความทันสมัย แปลกใหม่	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
5	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
6	ความเหมาะสมเกี่ยวกับชื่อเกม	4	4	4	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
7	การจัดการในเกม การสะกดคำ	5	5	5	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
8	วิธีดำเนินกิจกรรม	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
9	อุปกรณ์	4	4	4	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
10	ความเหมาะสมของการวัดผล ประเมินผล	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
11	ความเหมาะสมกับเวลา	5	4	4	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
12	วิธีการเล่น	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
$\sum X$		4.75	4.16	4.66	4.52	0.30	เหมาะสมมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ขั้นตอนกิจกรรมควรปรับให้กระชับ
2. เวลาในการจัดกิจกรรมกับเนื้อหาให้เหมาะสม

ตารางที่ 12 คะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญต่อการประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
		1	2	3			
1	เร้าความสนใจให้เกิดการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
2	ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ง่ายและจดจำนาน	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
3	มีความถูกต้องและสอดคล้อง กับเนื้อหาวิชาการ	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
4	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
5	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียน การสอน	5	4	4	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
6	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
7	มีความทันสมัย แปลกใหม่	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
8	ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ให้แก่ ผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
9	เหมาะสมกับวัยและระดับความ ยากง่ายเนื้อหา	4	4	4	4.00	0.00	เหมาะสมมาก
10	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
11	ถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรม ให้เป็นรูปธรรม	5	4	4	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
12	เพิ่มบทบาทผู้เรียนในการเป็นผู้ ปฏิบัติ	5	4	4	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
13	ช่วยเชื่อมโยงความรู้เดิมกับ ความรู้ใหม่	4	3	4	3.67	0.58	เหมาะสมมาก
14	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
		1	2	3			
15	ความสอดคล้องของจุดประสงค์ ในเกมกับจุดประสงค์ของ แผนการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	เหมาะสมมาก
16	ความเหมาะสมของการวัดผล ประเมินผล	5	4	5	4.67	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
$\sum X$		4.35	4.35	4.29	4.33	0.38	เหมาะสมมาก

ข้อเสนอแนะ

3. ขั้นตอนกิจกรรมควรปรับให้กระชับ
4. เวลาในการจัดกิจกรรมกับเนื้อหาให้เหมาะสม

ตารางที่ 13 ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ทดลองหาประสิทธิภาพ แบบหนึ่งต่อหนึ่ง กับนักเรียนจำนวน 3 คนที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง

คนที่	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ										คะแนน	คะแนน
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(18)	(20)	(166)	(40)
1	14	14	14	12	12	12	14	16	16	16	140	32
2	16	14	12	16	12	16	12	12	14	14	138	34
3	14	14	14	12	14	14	14	12	16	18	142	34
$\sum X$	44	42	40	40	38	42	40	40	46	48	420	100
\bar{X}	14.67	14.00	13.33	13.33	12.67	14.00	13.33	13.33	15.33	16.00	140	33.33
S.D.	1.15	0.00	1.15	2.31	1.15	2.00	1.15	2.31	1.15	2.00	2.00	1.15
ร้อยละ	91.66	87.50	83.33	83.33	79.16	87.50	83.33	83.33	85.18	80.00	84.33	83.33

จากตารางที่ 13 พบว่าผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำไปทดลองกับนักเรียน 3 คน ซึ่งกำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวิสุทธิธาราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้อง คิดเป็น ร้อยละ 84.33/89.16

ตารางที่ 14 ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ไปทดลองหาประสิทธิภาพ แบบกลุ่มเล็ก กับนักเรียนจำนวน 9 คน ที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง

คนที่	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ										คะแนน	คะแนน
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(18)	(20)	(166)	(40)
1	14	11	14	16	14	14	15	13	17	16	144	34
2	14	14	14	14	15	13	13	13	15	17	142	33
3	13	13	14	12	14	14	13	14	16	15	138	31
4	13	16	14	13	14	15	12	15	15	17	144	35
5	16	13	13	14	14	13	16	15	15	19	148	35
6	12	13	14	13	12	14	13	14	16	18	139	31
7	14	13	12	12	16	15	13	14	16	15	140	33
8	12	14	13	15	13	14	14	14	15	16	140	33
9	14	14	14	13	13	13	14	13	16	16	142	32
$\sum X$	122	121	122	124	125	125	123	125	141	149	1277	297
\bar{X}	13.56	13.44	13.56	13.78	13.89	13.89	13.67	13.89	15.67	16.56	141.89	33.00
S.D.	1.24	1.33	0.73	1.39	1.17	0.78	1.22	0.78	0.71	1.33	3.10	1.50
ร้อยละ	84.72	84.02	84.72	86.11	86.80	86.80	86.41	86.80	86.41	82.77	85.47	82.50

จากตารางที่ 14 พบว่าผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ทดลองกับนักเรียน 9 คน ซึ่งเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวิสุทธิธาราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน ได้ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 85.47/82.50

ตารางที่ 15 ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ไปทดลองหาประสิทธิภาพ กับนักเรียนจำนวน 15 คน ที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

คนที่	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ										คะแนน	คะแนน
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ระหว่างเรียน	หลังเรียน
	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(16)	(18)	(20)	(166)	(40)
1	14	10	12	13	14	15	11	13	15	17	134	34
2	12	12	13	11	13	14	12	11	14	15	127	33
3	13	13	12	13	14	13	13	12	15	16	134	36
4	14	13	14	15	14	14	12	13	14	16	139	31
5	13	13	13	14	13	13	15	14	15	17	140	34
6	14	13	13	13	14	12	13	14	15	16	137	32
7	16	14	12	10	13	13	14	13	14	15	134	33
8	13	14	13	11	14	12	14	13	15	16	135	34
9	13	14	14	13	13	15	14	14	15	15	140	34
10	14	12	14	15	14	13	13	14	14	15	138	35
11	15	14	14	14	15	13	14	14	13	16	142	31
12	13	13	13	13	12	14	14	13	16	17	138	36
13	14	14	14	14	12	13	13	12	14	16	136	35
14	13	15	13	13	13	13	13	14	14	18	139	34
15	15	16	12	14	13	14	15	14	16	18	147	32
$\sum X$	206	206	196	196	201	201	200	198	219	243	2060	504
\bar{X}	13.73	13.33	13.07	13.07	13.40	13.40	13.33	13.20	14.60	16.20	137.33	33.60
S.D.	0.97	1.64	0.82	1.07	0.95	0.70	1.32	1.05	0.97	0.97	5.36	1.84
ร้อยละ	85.88	83.33	81.66	81.66	83.75	83.75	83.33	82.50	81.11	81.00	82.73	84.00

จากตารางที่ 15 พบว่าผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ทดลองกับนักเรียน 15 คน ซึ่งเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวิสุทธิสาราราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง สามารถทำคะแนนระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน ได้ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 82.73/84.00

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้	คำที่นำมาทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3			
1. เขียนสะกดคำในมาตราแม่กบได้	แม่โพสพ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	มหรสพ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สินธพ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ทัพพี	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ลาก	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	คุณภาพ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ปรารภ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สาปแช่ง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2. เขียนสะกดคำในมาตราแม่กนได้	มลกทิน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	อภินิหาร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	อัญเชิญ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	บ้านานู	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สัตตยา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	บริเวณ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ศาลเจ้า	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เผชิญ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เผชิญ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ผลาญ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	กฤษกร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	พงศาวดาร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	กลวิธี	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สถาพร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	จลาจร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
เสถียร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	

ตารางที่ 16 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	คำที่นำมาทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3			
3. เขียนสะกดคำ ในมาตราแม่กดได้	เศรษฐกิจ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	วินิจฉัย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เศรษฐกิจ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ศรัทธา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	นักปราชญ์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ภูวนาท	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	รชชาติ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ราชศัตรู	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เคียรจฉาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ปราศจาก	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ปรากฏ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ก๊าซ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	พิเศษ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ราชสมบัติ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ประเสริฐ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	บวช	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สุจริต	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สุภามิต	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	กฎหมาย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ประกาศ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
โอกาส	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	
มังงา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	
กิงวัตร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	
สถิต	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้	

ตารางที่ 16 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	คำที่นำมาทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3			
4. เขียนสะกดคำ	ระกะระกะ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
ประวิสรรชนีย์ได้	ชะรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ทะดู	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ตะกละ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ชะแง้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ตะปุมตะป้า	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ชะงัก	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ตะเข้ตะโขง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ทะนาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	รำมะนา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5. เขียนสะกดคำ	มลาย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
ที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้	ปฐม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	วิทยากร	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ทยอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	มิตรจิตมิตรใจ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ชฎา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	โทรเลข	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เทศกาล	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	อุปมา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ขนวน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6. เขียนสะกดคำ	อนึ่ง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
อักษรนำได้	แสง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	โฉน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เหาะเหาะ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เข้าแห่	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตารางที่ 16 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	คำที่นำมา ทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3			
6. เขียนสะกดคำ	ขยำ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
อักษรนำได้	เสนห์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เสน่ง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ถนัด	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ขยับ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	อร่าม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	เอรีคอรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	สลับ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	จวก	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	หุงคหิด	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	ห่าง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	แถลง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตารางที่ 17 คะแนนสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ข้อสอบ 60 ข้อ

ข้อที่	คนที่														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
4	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
6	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
7	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
8	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
9	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
10	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1
11	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1
13	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
14	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
15	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
16	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
17	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
18	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
19	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1
20	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0
21	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
24	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ข้อที่	คนที่														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
26	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
27	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
28	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
29	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1
30	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
32	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
33	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
34	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
35	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1
36	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
38	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
39	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
40	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
41	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1
42	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
45	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
46	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
47	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
48	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ข้อที่	คนที่														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
49	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
51	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
52	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
53	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
54	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1
55	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
56	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
57	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
58	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
59	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1
60	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
รวม	44	40	20	47	43	24	22	51	52	29	42	56	20	47	43
ผลสอบ	ผ	ผ	ม	ผ	ผ	ม	ม	ผ	ผ	ม	ผ	ผ	ม	ผ	ผ

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อหาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก

ข้อที่	R_H	R_L	P	r
1	14	5	.475	.45
2	16	7	.575	.45
3	13	3	.65	.50
4	17	10	.675	.35
5	15	6	.525	.45
6	12	2	.35	.50
7	14	6	.50	.40
8	17	9	.65	.40
9	12	2	.35	.50
10	15	4	.475	.55
11	13	2	.375	.55
12	13	2	.375	.55
13	15	3	.45	.60
14	11	2	.325	.45
15	16	4	.50	.60
16	17	6	.575	.55
17	9	0	.225	.45
18	13	3	.40	.50
19	17	5	.55	.60
20	15	6	.525	.45

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ข้อที่	R _H	R _L	P	R
21	13	4	.425	.45
22	18	6	.60	.60
23	15	4	.475	.55
24	16	5	.525	.55
25	17	8	.625	.45
26	15	5	.50	.50
27	14	3	.425	.55
28	10	1	.275	.45
29	14	2	.40	.60
30	18	8	.625	.50
31	15	2	.425	.65
32	14	2	.40	.60
33	16	6	.55	.50
34	12	3	.375	.45
35	17	6	.575	.55
36	17	6	.575	.55
37	13	2	.375	.55
38	14	4	.45	.50
39	15	5	.50	.50
40	16	7	.575	.45
	รวม		19.20	19.45
	เฉลี่ย		0.48	0.49

ตารางที่ 19 การวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของข้อทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
วิชาภาษาไทย

คนที่	X	X ²
1	21	441
2	21	441
3	27	729
4	22	484
5	27	729
6	30	900
7	24	576
8	20	400
9	21	441
10	23	529
11	34	1,156
12	34	1,156
13	31	961
14	34	1,156
15	38	1,444
$\sum x = 510$		
		$\sum x^2 = 15,088$
$\bar{x} = 28.33$		

หาความเที่ยงแบบคงที่ภายใน ใช้สูตร 21 (KR-21)

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\bar{x}(k-\bar{x})}{ks^2} \right\}$$

เมื่อ r_{11} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบที่คำนวณได้จากสูตร KR-21

K แทน จำนวนข้อคำถามของแบบทดสอบทั้งหมด

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวม

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

คำนวณค่า S^2

$$S^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ S^2 เป็นความแปรปรวนของกลุ่มทดลอง

$\sum x$ เป็นคะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

$\sum x^2$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทนจำนวนคนในกลุ่มทดลอง

แทนค่า S^2

$$S^2 = \frac{18 \times 15,008 - (510)^2}{18(18-1)}$$

$$S^2 = \frac{271,584 - 260,100}{306}$$

$$= 37.53$$

แทนค่า

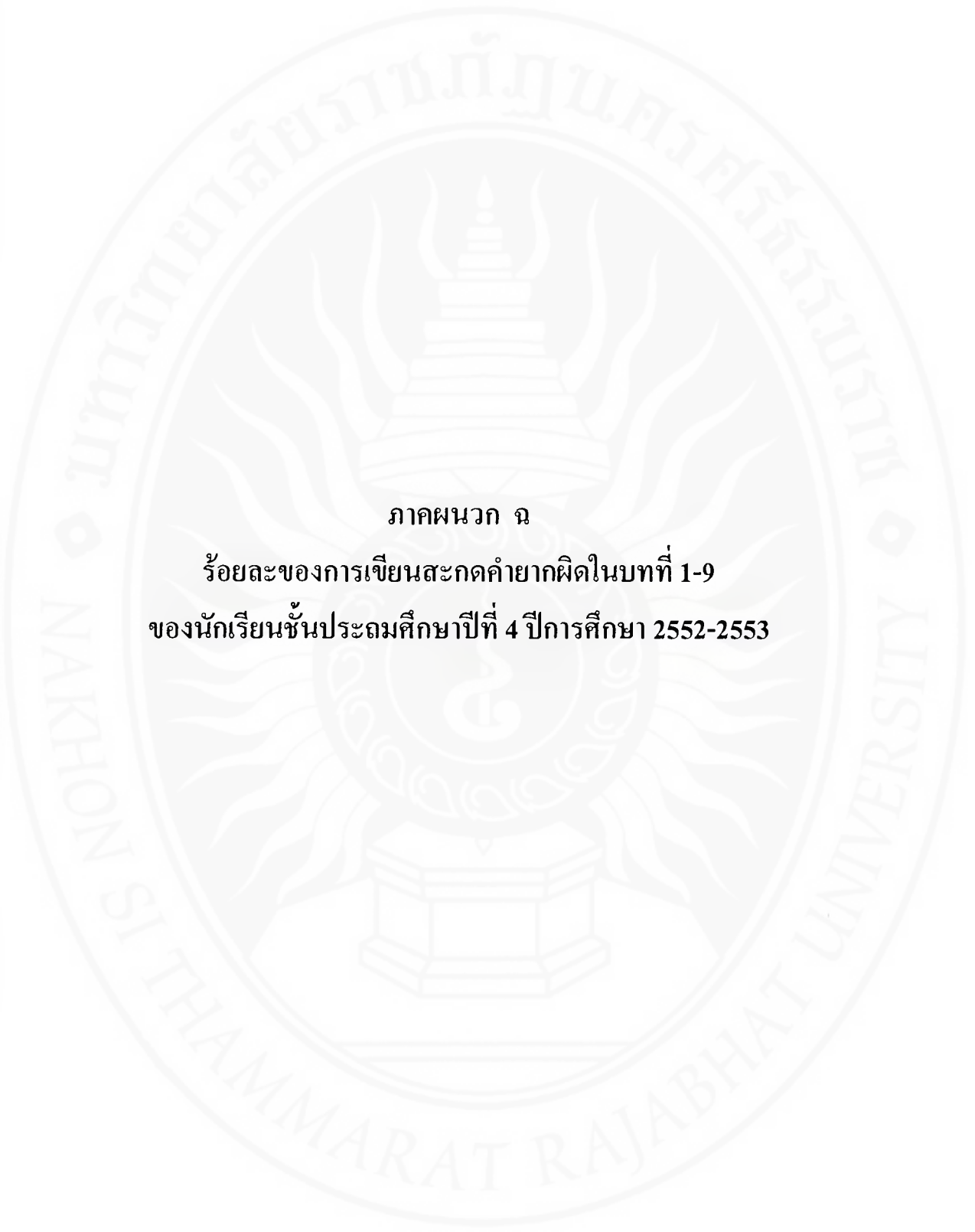
$$r_u = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\bar{x}(k-\bar{x})}{ks^2} \right\}$$

$$= \frac{40}{39} \left\{ 1 - \frac{28.33(40-28.33)}{40 \times 37.53} \right\}$$

$$= \frac{40}{39} \left\{ 1 - \frac{330.61}{1,501.20} \right\}$$

$$= \frac{40}{39} \times 0.78$$

$$= 0.80$$



ภาคผนวก ฉ

ร้อยละของการเขียนสะกดคำยากผิดในบทที่ 1-9
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2552-2553

ตารางที่ 20 ร้อยละของการเขียนสะกดคำยากผิดในบทที่ 1-9 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนบ้านวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศราษภรณ์
เขต 1 ปีการศึกษา 2552-2553

ที่	คำยาก	ปีการศึกษา 2552		ปีการศึกษา 2553	
		จำนวน นักเรียน	ร้อยละ	จำนวน นักเรียน	ร้อยละ
คำในมาตราแม่กน					
1	เพอญ	25	56	11	63.63
2	ผลาญ	25	60	11	63.63
3	พงสาวดาร	25	52	11	72.72
4	กลวิธี	25	52	11	54.54
5	จลาจล	25	52	11	54.54
6	มลทิน	25	52	11	63.63
7	อภินิหาร	25	56	11	54.54
8	อัญเชิญ	25	60	11	63.63
9	บ้านาญ	25	56	11	54.54
10	สัตตยา	25	52	11	54.54
11	บริเวณ	25	52	11	54.54
12	เสถียร	25	84	11	72.72
13	สถาวร	25	76	11	72.72
14	กฤษกร	25	68	11	63.63
15	ศาลเจ้า	25	60	11	54.54
16	เพชญ	25	60	11	63.63
คำในมาตราแม่กด					
17	เคียรจฉาน	25	60	11	54.54
18	ปราศจาก	25	56	11	54.54
19	ปรากฏ	25	64	11	54.54
20	สุภามิต	25	60	11	54.54
21	เศรษฐกิจ	25	76	11	63.63

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ที่	คำยาก	ปีการศึกษา 2552		ปีการศึกษา 2553	
		จำนวน นักเรียน	ร้อยละ	จำนวน นักเรียน	ร้อยละ
<u>คำในมาตราแม่กด</u>					
22	วินิจฉัย	25	80	11	63.63
23	ราชศัตรู	25	64	11	54.54
24	พิเศษ	25	56	11	54.54
25	เศรษฐี	25	76	11	63.63
26	ศรัทธา	25	72	11	63.63
27	ราชสมบัติ	25	60	11	63.63
28	ประเสริฐ	25	56	11	54.54
29	บวช	25	68	11	63.63
30	นักปราชญ์	25	80	11	72.72
31	ก๊ำช	25	60	11	54.54
32	สุจริต	25	52	11	54.54
33	กฎหมาย	25	60	11	54.54
34	ประกาศ	25	52	11	54.54
35	โอกาส	25	52	11	54.54
36	รสชาติ	25	60	11	63.63
37	มังคลา	25	56	11	54.54
38	กิจวัตร	25	52	11	54.54
39	สถิต	25	68	11	63.63
40	ภูวนาท	25	76	11	63.63
<u>คำในมาตราแม่กบ</u>					
41	แม่โพสพ	25	60	11	63.63
42	คุณภาพ	25	52	11	54.54
43	สาปแช่ง	25	56	11	54.54

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ที่	คำยาก	ปีการศึกษา 2552		ปีการศึกษา 2553	
		จำนวน นักเรียน	ร้อยละ	จำนวน นักเรียน	ร้อยละ
คำในมาตราแม่กบ					
44	ลาก	25	52	11	54.54
45	ทัพี	25	52	11	54.54
46	สินธพ	25	76	11	72.72
47	มทรสพ	25	60	11	54.54
48	ปรารภ	25	80	11	72.72
คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์					
49	มิตรจิตมิตรใจ	25	56	11	54.54
50	ชฎา	25	60	11	54.54
51	มลาย	25	60	11	63.63
52	ปฐม	25	64	11	63.63
53	โทรเลข	25	56	11	54.54
54	เทศกาล	25	60	11	54.54
55	อุปมา	25	56	11	54.54
56	วิทยากร	25	60	11	54.54
57	ทยอย	25	68	11	63.63
58	ชนวน	25	68	11	63.63
คำที่ประวิสรรชนีย์					
59	ระกะระกะ	25	56	11	54.54
60	ชะเง็	25	72	11	63.63
61	ตะกละ	25	56	11	54.54
62	ทะลุ	25	52	11	54.54
63	ชะรอย	25	52	11	54.54
64	ตะเข้ตะโขง	25	52	11	54.54

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ที่	คำยาก	ปีการศึกษา 2552		ปีการศึกษา 2553	
		จำนวน นักเรียน	ร้อยละ	จำนวน นักเรียน	ร้อยละ
คำที่ประวิสรรชนีย์					
65	ตะปุมตะป่า	25	64	11	63.63
66	ชะงัก	25	52	11	54.54
67	ทะนาน	25	56	11	54.54
68	รามะนา	25	52	11	54.54
คำอักษรนำ					
69	เข้าแห่	25	56	11	54.54
70	ขยำ	25	52	11	54.54
71	เหยาะเหยะ	25	72	11	63.63
72	ไลน	25	68	11	63.63
73	แสยง	25	72	11	72.72
74	ถนัด	25	52	11	54.54
75	อึ้ง	25	72	11	63.63
76	เสน่ง	25	76	11	72.72
77	เอรีคอรอย	25	52	11	54.54
78	สลับ	25	52	11	54.54
79	จวก	25	52	11	63.63
80	หุงคหังค	25	56	11	54.54
81	แถลง	25	72	11	63.63
82	ห่าง	25	84	11	81.81
83	ขยับ	25	56	11	54.54
84	อร่าม	25	64	11	63.63
85	เสน่ห้	25	68	11	63.63



ภาคผนวก ช
แบบวัดเจตคตที่ใช้ในการวิจัย

แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ

วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

คำชี้แจง

1. ข้อความในแบบสอบถามนี้เป็นการวัดความรู้สึก ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย โดยใช้เกมการเขียนสะกดคำ

2. ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความในแต่ละข้อตรงกับความรู้สึก และความคิดเห็นของ นักเรียนมากน้อยเพียงใด แล้วทำเครื่องหมาย/ลงในช่องความคิดเห็นนั้น

3. ขอให้นักเรียนตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงที่ตรงกับความรู้สึกจริงๆ ของ นักเรียน

4. เกณฑ์การให้คะแนน

ข้อคำถามเป็นไปในทางบวก ให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง 5 คะแนน

เห็นด้วย 4 คะแนน

ไม่แน่ใจ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 1 คะแนน

ข้อคำถามเป็นไปในทางลบ ให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง 1 คะแนน

เห็นด้วย 2 คะแนน

ไม่แน่ใจ 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย 4 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 5 คะแนน

ที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1.	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำช่วยให้เข้าใจการเขียนสะกุดคำได้ดีขึ้น
2.	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งเป็นกลุ่มและด้วยตนเอง
3.	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำทำให้กระตือรือร้นสนใจใฝ่หาความรู้
4.	การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำรู้สึกชื่นชอบและน่าสนใจ
5.	การเขียนสะกุดคำเป็นเนื้อหาที่สำคัญ
6.	การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำช่วยฝึกให้กล้าแสดงออก
7.	เนื้อหาในการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำสามารถนำไปพัฒนาตนเองได้
8.	การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกุดคำช่วยกระตุ้นให้ใช้ความคิดตลอดเวลา

ที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
9.	เนื้อหาในการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการใช้เกมการแข่งขันสะกด คำ จัดลำดับความยากง่าย เหมาะสมกับชั้นเรียน
10.	การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกม การแข่งขันสะกดคำช่วยส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการของนักเรียน
11.	การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการใช้ เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมการเขียนสะกดคำสามารถ ช่วยแก้ปัญหาการเขียนได้
12.	รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้มี ความหลากหลายและแปลกใหม่ ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น
13.	สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการใช้เกมการแข่งขันสะกด คำส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้
14.	การเรียนรู้โดยใช้เกมการแข่งขัน สะกดคำมีวิธีการวัดผลและ ประเมินผลที่หลากหลาย
15.	เวลาที่ปฏิบัติในแต่ละเกมมีความ เหมาะสม

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล	นางสาวนุชนาถ พรหมนาเวช
วัน เดือน ปี เกิด	3 ธันวาคม 2522
สถานที่เกิด	อำเภอสวี จังหวัดชุมพร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 222 หมู่ที่ 3 ตำบลห่านโพธิ์ อำเภอเขาชัยสน จังหวัดพัทลุง 93130
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู คศ.1 ช่วยราชการโรงเรียนวัดตำนาน ตำบลตำนาน อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง 93000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2535	ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งคาโดนด ตำบลเขาค่าย อำเภอสวี จังหวัดชุมพร
พ.ศ. 2541	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเขาทะลุพิทยาคม ตำบลเขาทะลุ อำเภอสวี จังหวัดชุมพร
พ.ศ. 2545	ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต วิชาเอกภาษาไทย สถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
พ.ศ. 2553	ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช
พ.ศ. 2555	ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารนวัตกรรมการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช