

การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา

ปริญญานิพนธ์
ของ
อุษารัตน์ ดังควิเวชกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

พฤษภาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาศาสมานสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู
ชั้นประถมศีกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา

บทคัดย่อ

ของ

อูษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศีกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศีกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

พฤษภาคม 2550

อุษารัตน์ ดังควิเชกุล. (2550). การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยวิญญู,
รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ ศึกษาความสามารถในการอ่านคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระหว่างก่อนและหลังการสอนโดยเกมการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 6 คน โดยมาจากโรงเรียนบ้านคลองปลายนา จำนวน 3 คน และโรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครองประชานุกูล) จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้งๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 30 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบของ วิลคอกซัน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test)

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1.เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา มีความสามารถในการอ่านคำ อยู่ในระดับดี

2.เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา มีความสามารถในการอ่านคำหลังการสอนโดยเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A STUDY ON THE READING ABILITY IN BASIC WORDS OF
THE LEARNING DISABLED STUDENTS IN PRATHOM SUKSA **III**
USING EDUCATION GAMES

AN ABSTRACT
BY
AUSARAT TANGKAWIWECHGUL

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
For the Master of Education degree in Special Education
At Srinakharinwirot University
May 2007

Ausarat Tangkawiwechgul. (2007). *A Study on the Reading Ability in Basic Words of the Learning Disabled Students in Prathom Suksa III Using Education Games*. Master Thesis, M.Ed (Special Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Prof. Dr. Padoong Arrayavinyoo, Assoc. Prof. Wiraporn Phongajarn.

The purposes of this study were twofold: to investigate the basic word ability of students with learning disabilities using education games and to compare the basic word reading ability of students with learning disabilities before and after using education games.

The subjects of this study were 6 students with learning disabilities in Prathom Suksa III at Banklongplaina School, Bansuantai (Krongprachanugoon) School, Sukhothai, in the second semester of the 2006 academic year. The instruments for the data collection were the second grade supplementary book produced by the Office of National Primary Education Commissioner, Ministry of Education and the reading ability test constructed by the researcher. The data were analyzed using the Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test.

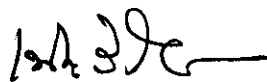
The findings of this study were as follows:

1. The reading ability of the students with learning disabilities using education games was at the good level.
2. The comparison between the pretest and posttest scores indicated that the posttest scores were significantly higher than the pretest scores at the .05 level.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมการศึกษา

ของ
อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)
วันที่ ๙ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2550

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

..... ประธาน
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน
(อาจารย์ ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนใจ เกี้ยวชัย)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาให้คำแนะนำ และความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนใจ เกียวดี อาจารย์ ดร.ศิริวิมล ใจงาม ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ ตลอดจนให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ณรงค์ ม่วงเย็น อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร อาจารย์จินตนา อัมพรภาค ที่กรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำในการทำวิจัย ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียน ครูประจำชั้น และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวนใต้ (คลองประชานุกูล) และโรงเรียนบ้านคลองปลายนา สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาสุโขทัย เขต 1 ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยในการทดลอง และเก็บข้อมูล

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนจนทำให้งานนี้สำเร็จลงได้ คุณค่า และประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ ผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา และประโยชน์อันพึงมี ของปริญญานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่สรรพสัตว์ทั้งหลายที่เป็นเพื่อนทุกข์ เกิด แก่ เจ็บ ตาย ในสากลโลก

อุษารัตน์ ดังควิเวชกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้า.....	3
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	5
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	7
ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	7
สาเหตุของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	8
ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	11
การจัดการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	18
การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	23
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	24
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน.....	25
ความหมายของการอ่าน.....	25
จุดมุ่งหมายของการอ่าน.....	29
ประเภทของการอ่าน.....	31
การสอนอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	32
ทฤษฎีการอ่าน.....	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสอนอ่าน.....	37
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	39
ความหมายของเกม.....	39

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ความสำคัญของเกม.....	40
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม.....	43
ประเภทของเกม.....	43
เกมการศึกษา.....	49
ขั้นตอนการสอนโดยเกมการศึกษา.....	50
หลักการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการสอน.....	52
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยเกม.....	54
งานวิจัยในประเทศ.....	54
งานวิจัยต่างประเทศ.....	56
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	58
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	58
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	60
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	60
แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง.....	63
วิธีดำเนินการทดลอง.....	64
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	72
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	72
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	72
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	72

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	74
วิธีดำเนินการทดลอง.....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	74
อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า.....	74
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	75
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	76
บรรณานุกรม.....	77
ภาคผนวก.....	86
ภาคผนวก ก.....	87
ภาคผนวก ข.....	89
ภาคผนวก ค.....	92
ภาคผนวก ง.....	103
ภาคผนวก จ.....	106
ภาคผนวก ฉ.....	128
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	130

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการทดลอง.....	64
2 ระยะเวลาการทดลอง.....	65
3 คะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหา ทางการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา.....	70
4 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังได้รับวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา.....	71
5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจสอบ ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ.....	90
6 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจสอบ คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษา.....	91

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า.....5

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย (กระทรวงศึกษาธิการ . 2544 : 8) ภาษาเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความคิดและความเข้าใจที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน เพื่อให้รู้และเข้าใจความประสงค์ของกันและกัน ด้วยเหตุผลดังกล่าวภาษาจึงมีบทบาทและความสำคัญสำหรับบุคคลทุกคนของทุกชาติ (วรรณิ โสมประยูร . 2544 : 16) เราใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างคนไทยทั้งชาติให้มีความเข้าใจตรงกันในการสื่อความหมาย แลกเปลี่ยนความต้องการ ถ่ายทอดความรู้ ความคิดประสบการณ์ และศิลปะวิทยาการ ทั้งยังทำหน้าที่บูรณาการทางสังคม ส่งเสริมความมั่นคง ถ่ายทอดประเพณี และวัฒนธรรมของชาติ นอกจากนั้นภาษาไทยยังใช้ในการแสวงหาความรู้หาข้อมูลข่าวสารต่างๆ (ศศิธร วงศ์ชาติ . 2542 : 1) การศึกษาไทยในยุคของข่าวสารที่ไร้พรมแดนหรือที่เรียกว่ายุคโลกาภิวัตน์ได้นำมาสู่ยุคของการปฏิรูปการศึกษาขึ้น พบว่าทุกระดับของการศึกษานั้นปัญหาอยู่ที่เรื่องของการสอนอันส่งผลถึงคุณภาพของผู้เรียน ซึ่งปัญหาและอุปสรรคที่เป็นปัญหาใหญ่เรียกได้ว่าเป็นปัญหาระดับโลกก็คือ การสอนภาษาหรือการสอนอ่านที่ส่งผลกระทบต่อถึงนักเรียน การสอนวิชาการหรือกลุ่มประสบการณ์อื่นๆ ทั้งในระดับต้นและระดับสูง แม้การประกอบอาชีพ การปรับปรุงชีวิตความเป็นอยู่ที่ยั่งยืนต้องให้อ่านเป็นส่วนสำคัญ (บันลือ พฤกษะวัน . 2542 : 8)

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 จึงได้กำหนดจุดประสงค์ให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน สามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีนิสัยรักการอ่านเพราะการเรียนภาษาไทยจะประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใดนั้น สิ่งที่สำคัญต่อการเรียน คือ การอ่าน ที่จะช่วยให้เด็กสามารถนำไปสู่การเรียนรู้ได้ในทุกแขนงวิชา หากแต่ในปัจจุบันพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านการอ่าน คือ นักเรียนอ่านไม่คล่อง ไม่มีนิสัยรักการอ่าน (กรมวิชาการ . 2544 : 55)

การอ่านเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุดของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะมีงานวิจัยจำนวนมากระบุว่ากว่าครึ่งหนึ่งของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้มีปัญหาในการอ่าน (ผดุง อารยะวิญญู . 2544 : 65) ซึ่งหลักการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ต้องให้เด็กเข้าใจจุดมุ่งหมายสำคัญของการอ่าน โดยครูเป็นผู้ส่งเสริมแนะนำให้เด็กเลือกอ่านตามความสนใจ จัดให้เด็กได้อ่านใน

ช่วงเวลาสั้นๆ เป็นประจำทุกวันมุ่งเน้นความสำเร็จในการอ่าน และครูให้การเสริมแรงประสานงานกับผู้ปกครอง โดยแจ้งให้ทราบความสำเร็จ ความก้าวหน้าในการอ่าน และเสนอแนะให้ผู้ปกครองจัดกิจกรรมการอ่านที่บ้านในลักษณะเดียวกัน จัดหาหนังสือในการอ่านไว้มากๆ ครอบคลุมในหลายแขนงวิชาเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะในการอ่านและการเขียน เช่น จัดชุมนุมการละคร สโมสรวีลโมสตรักอ่าน หนังสือพิมพ์ประจำห้อง นำเทคนิค “เพื่อนสอนเพื่อน” มาใช้กับเด็กที่อ่านช้า (กระทรวงศึกษาธิการ . 2541 : 20)

เนื่องจากการสอนโดยเกม เป็นการสอนแบบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กในทัศนะของเพียเจท์ (Piaget) เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำโดยการให้ประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ การได้สัมผัสและปฏิบัติของจริง การสัมผัสจับต้องสิ่งของต่างๆ จะช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสรับรู้ ซึ่งจะนำไปสู่การเชื่อมโยงกับโครงสร้างทางสมอง กิจกรรมในวัยเด็กจึงควรเน้นหนักในการพัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุดและสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ฯลฯ หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล ได้อธิบายว่า “ในการสอนชั้นประถมศึกษา ครูควรนำการเล่นไปใช้กับบทเรียนเพื่อให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และให้ความรู้โดยไม่รู้สึกตัว การทำให้นักเรียนสนใจมีความสำคัญมาก การสอนโดยวิธีซ้ำซากทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ดังนั้นจึงควรเปลี่ยนวิธีสอนบ้าง” การสอนแบบเล่นหรือการนำการเล่นไปใช้ในบทเรียนเป็นการสอนที่เหมาะสมสำหรับเด็กด้วยเหตุผลหลายประการ เช่น ช่วยจูงใจให้เด็กเรียนด้วยความสนใจโดยครูไม่ต้องบังคับ ส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือกระทำเอง เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำงานกับเพื่อน ช่วยให้เด็กเรียนด้วยความเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกตามความสามารถ (ละเมียดลิ้มอักษร . 2518 : 3 - 4) นอกจากนี้แกรมและคนอื่นๆ (Grambs and others 1970 : 244) กล่าวว่าเกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่ง ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นสามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ นอกจากนี้รีส (Reese . 1977 : 19) สอดคล้องว่าเกมถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างหนึ่ง ซึ่งมีจุดหมายจะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเจตคติตามต้องการโดยเฉพาะการสอนแบบเล่นปนเรียน การใช้เกมการศึกษายังใช้ได้ดีกับการสอน ช่อมเสริมเด็กเรียนช้าเพราะเด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย (เอื้องฟ้า สมบัติพาณิชย์ . 2525) นอกจากนั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กยังมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับคะแนนเชาว์ปัญญา ความจำเกี่ยวกับลำดับของเรื่องราวและทักษะในการเล่าเรื่องของเด็ก (เลขา ปิยะอัจฉริยะ . 2524 : 18 - 25) รวมทั้งมีความสัมพันธ์กับปริมาณและความซับซ้อนของภาษาที่เด็กใช้ด้วย (Lovinger . 1974 : 313 - 320)

จากผลการวิจัยที่จัดการเรียนการสอน โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน มีความสามารถในการฟัง การสะกดคำ การสังเกตการณ์จำแนก และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (วรี เกียสกุล . 2530 : นิภาภรณ์ ปวนสุริทร์ . 2542 : มาลี วรระทรัพย์ . 2531 : วิจิตา บุญฤทธิ์ . 2540) สอดคล้องกับงานวิจัยของดิกเคนสัน (Dickenson . 1976 : 6456 – A) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนการจำคำศัพท์โดยใช้เกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ ประกอบกับผู้วิจัยมีความเชื่อว่าเด็กจะสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นได้ จึงได้นำแนวคิดที่จะใช้การสอนโดยเกมการศึกษามาเป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ คาดว่าจะทำให้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีทักษะทางภาษาไทยดีขึ้นและเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาไทยในระดับชั้นที่สูงต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระหว่างก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้มีความสำคัญ คือ สามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้กับครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ และเด็กปกติ รวมทั้งบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการสอนวิชาภาษาไทย

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มีพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โดยการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 6 คน จากโรงเรียนบ้านสวนใต้ (คลองประชานุกุล)

และโรงเรียนบ้านคลองปลายนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต 1 จังหวัดสุโขทัย ซึ่งคัดแยกโดยใช้วิธีคัดเลือก โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้และแปลผลข้อมูล และแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้านการอ่านของศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้เกมการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านคำ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

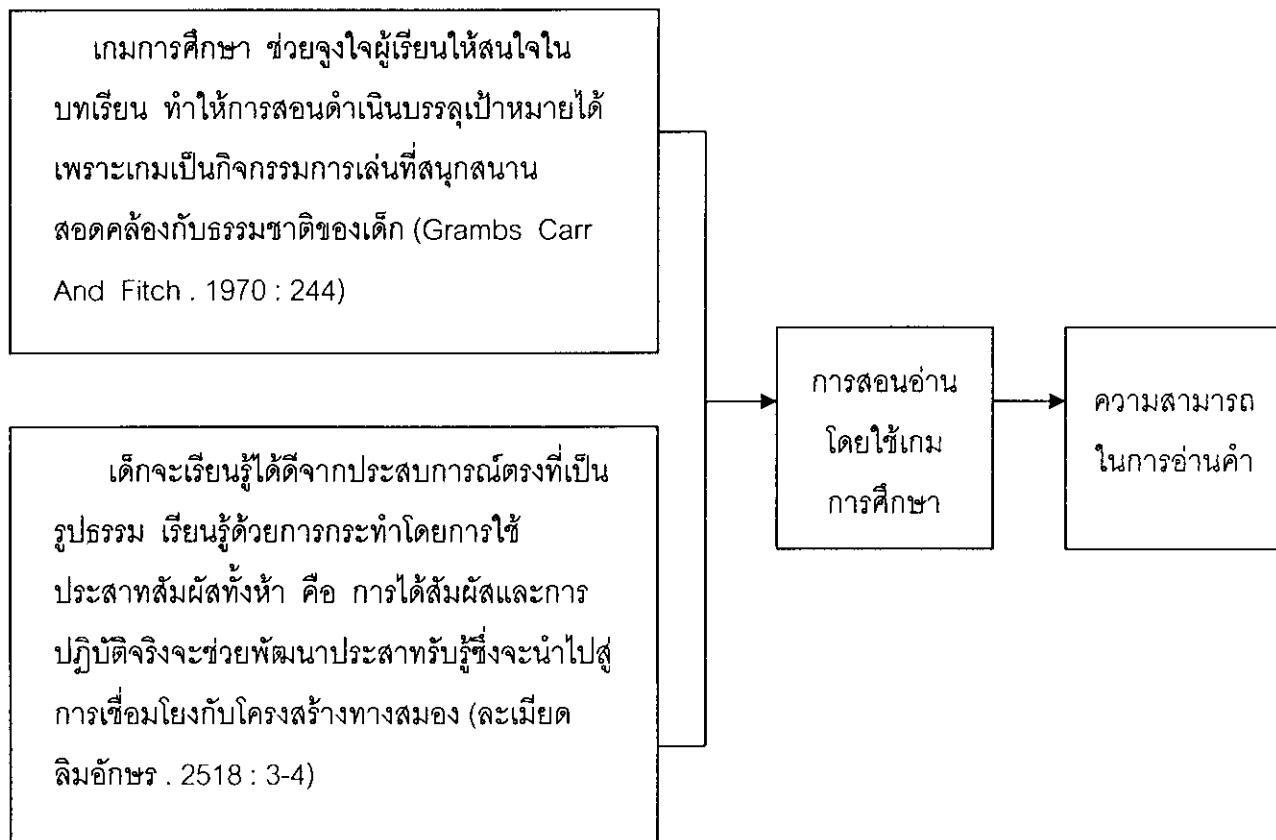
1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง นักเรียนที่มีระดับสติปัญญาปกติ โดยการทดสอบความสามารถทางเชาว์ปัญญาของกรมสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ไม่มีปัญหาด้านสุขภาพ ด้านพฤติกรรมและปัญหาครอบครัว กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการประเมินด้วยแบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ของศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู แล้วพบว่านักเรียนมีปัญหการเรียนรู้ด้านการอ่าน

2. ความสามารถในการอ่านคำ หมายถึง ทักษะในการอ่านออกเสียงคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดและการเข้าใจความหมายของคำ เป็นคำที่พบ ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน ซึ่งอยู่ในบทเรียนที่ 1-7 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้ประกอบการสอนอ่านคำและทำให้เด็กเกิดความรู้สึกลึกซึ้งสนุกสนาน กระตือรือร้นในการเรียน มุ่งเน้นพัฒนาการด้านการอ่าน มีจำนวน 24 เกม

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

แนวคิด / ทฤษฎี



สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับดี
2. ความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเรียบเรียงตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.2 สาเหตุของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.3 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน
 - 1.4 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.5 การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน
 - 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่าน
 - 2.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 2.3 ประเภทของการอ่าน
 - 2.4 การสอนอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 2.5 ทฤษฎีการอ่าน
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.1 ความหมายและความสำคัญของเกม
 - 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม
 - 3.3 ประเภทของเกม
 - 3.4 เกมการศึกษา
 - 3.5 ขั้นตอนการสอนโดยเกม
 - 3.6 หลักการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการสอน
 - 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยเกม

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

1.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ได้มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ศรียา นิยมธรรม (2537 : 3) ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disabled Children) หมายถึง เด็กที่มีความผิดปกติอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างของขบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความเข้าใจ การใช้ภาษาพูดหรือการเขียน ซึ่งความผิดปกตินี้จะอาจเห็นได้ในลักษณะการมีปัญหาในการรับฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน การสะกดคำหรือการคำนวณ ตลอดจนการรับรู้อันเป็นผลจากการผิดปกติทางสมอง แต่ไม่รวมถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อันเนื่องมาจากการมองเห็น ปัญญาอ่อน การไม่ได้ยิน การเคลื่อนไหวไม่ปกติเนื่องจากพิการ มีอารมณ์แปรปรวน หรือเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษา

ฟาร์รัล และแชมเบอร์ (ศรียา นิยมธรรม . 2540 ; อ้างอิงมาจาก Farrald and Schamber . 1973 : 19) กล่าวว่า "เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่จะด้วยเหตุผลอะไรก็ตาม เด็กสับสนหรือเด็กล้มเหลวในการเรียนตามหลักสูตรที่เรียนกันตามปกติ และเป็นผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้ที่แปลกไปกว่าคนอื่น จึงจำเป็นที่จะต้องมียุทธวิธีการสอนที่จะช่วยเด็กให้ดีขึ้น"

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 115) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disabled Children) หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องในขบวนการทางจิตวิทยา ทำให้เด็กที่มีปัญหาในการใช้ภาษาทั้งในการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน และการสะกดคำ หรือมีปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวมิได้มีสาเหตุมาจากความบกพร่องทางร่างกาย แขน ขา ลำตัว การได้ยิน อารมณ์ และสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก

คันสนีย์ จัตรคุปต์ (2543 : 3-4) ได้กล่าวว่า คำจำกัดความของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ไว้ว่า "ความบกพร่องในกระบวนการทางจิตวิทยาขั้นพื้นฐานอย่างใดอย่างหนึ่งหรือมากกว่านั้น ที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจภาษาหรือเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน ซึ่งแสดงออกมาทางความสามารถที่ไม่สมบูรณ์ในการฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์" นอกจากนี้ คำจำกัดความยังระบุต่อไปด้วยว่า ความบกพร่องในการเรียนรู้อย่างครอบคลุมสภาพต่างๆ เช่น ความบกพร่องในการรับรู้ ภาวะที่สมองถูกกระทบกระเทือนเพียงเล็กน้อย ภาวะความบกพร่องในการอ่านและความบกพร่องในการเข้าใจ

ศรีเรือน แก้วกังวาน (2545 : 352-353) ได้กล่าวถึงความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ที่เรียกว่า "เด็กด้อยความสามารถ" ในทำนองเดียวกันกับความหมายของ IDEA (Individual

with Disabilities Education Act, 1990) IDEA ที่ความหมายว่า ความด้อยความสามารถในการเรียนคือความผิดปกติทางด้านจิตวิทยาอย่างหนึ่งอย่างใดหรือมากกว่าหนึ่งอย่าง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการใช้ภาษาทำให้เขาด้อยสมรรถภาพในการฟัง การคิด การอ่าน การสะกดคำ การเขียน การพูด การคิดเลข ความด้อยความสามารถในการเรียน หมายรวมถึง ผู้ที่มีความบกพร่องในการรับรู้ มีการขาดสมาธิที่สมอง ความเสื่อมของสมอง ที่ทำให้ไม่สามารถทำงานตามหน้าที่ (dyslexia และ aphasia) แต่ไม่นับความบกพร่องที่เกิดจากการเห็น การได้ยิน ผู้มีปัญญาทางอารมณ์ ปัญญาอ่อน และการเคลื่อนไหวบกพร่อง

อรัญญา เชื้อทอง (2546 : 12 ; อ้างอิงจาก Smith and Others . 1995) ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่า เกิดจากความบกพร่องทางพันธุกรรมทำให้เด็กที่มีปัญหายุ่งยากในการดำเนินชีวิตประจำวัน การแสดงออกทางพฤติกรรม การรับรู้ทางสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ซึ่งแสดงออกในลักษณะของการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การคิด และการเรียนคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน และไม่ได้รวมถึงเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ความบกพร่องทางประสาทสัมผัส ปัญหาทางพฤติกรรมความแตกต่างทางวัฒนธรรม

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีปัญหาในด้านการใช้ภาษา การฟัง การอ่าน การเขียน ตลอดจนปัญหาในเรื่องการเคลื่อนไหว อารมณ์ พฤติกรรม ซึ่งปัญหาของเด็กเหล่านี้ไม่สามารถเรียนหนังสือได้โดยใช้วิธีเดียวกับเด็กปกติ

1.2 สาเหตุของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 7 – 8) กล่าวว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้ ก่อให้เกิดปัญหาในการเรียน เนื่องจากเด็กไม่สามารถเรียนได้ดีเท่ากับเด็กปกติทั่วไป การค้นหาความบกพร่องของเด็กส่วนมากเป็นหน้าที่ของบุคลากรทางสาธารณสุข บุคลากรทางการศึกษาอาจจำแนกการรับรู้ไว้เพื่อจะได้หาทางจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับปัญหาของเด็กต่อไป สาเหตุของความบกพร่องนี้อาจจำแนกได้ดังนี้

1. การได้รับบาดเจ็บทางสมอง

บุคลากรทางการแพทย์ที่ศึกษาเกี่ยวกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในหลายประเทศมีความเชื่อว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กเหล่านี้ไม่สามารถเรียนรู้ได้นั้น เนื่องมาจากการได้รับบาดเจ็บทางสมอง (Brain Damage) อาจจะเป็นการได้รับบาดเจ็บก่อนคลอด ระหว่างคลอดหรือหลังคลอด การบาดเจ็บนี้ทำให้ระบบประสาทส่วนกลางไม่สามารถทำงานได้เต็มที่ อย่างไรก็ตามการ

ได้รับบาดเจ็บอาจไม่รุนแรงนัก (Minimal Brain Dysfunction) สมองและระบบประสาทส่วนกลางยังทำงานได้ดีเป็นส่วนมาก มีบางส่วนเท่านั้นที่บกพร่องไปบ้าง ทำให้เด็กมีปัญหาในการรับรู้ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้ของเด็ก แต่ปัญหานี้ยังไม่เป็นที่ยอมรับทั้งหมด เพราะเด็กบางรายอาจเป็นกรณียกเว้นได้

2. กรรมพันธุ์

งานวิจัยเป็นจำนวนมากระบุตรงกันว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้บางอย่างสามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ ดังจะเห็นได้จากการศึกษาเป็นรายกรณีพบว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้บางคนอาจมีพี่น้องที่เกิดจากท้องเดียวกัน มีปัญหาทางการเรียนรู้เช่นกัน หรืออาจมีพ่อแม่ พี่ น้อง หรือญาติใกล้ชิดมีปัญหาทางการเรียนรู้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาในการอ่าน การเขียน และการเข้าใจ มีรายงานการวิจัยที่น่าเชื่อถือได้ว่า เด็กฝาแฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกัน (Identical Twin) เมื่อพบว่าฝาแฝดคนหนึ่งมีปัญหาในการอ่าน ฝาแฝดอีกคนมักมีปัญหาในการอ่านด้วย แต่ปัญหานี้ไม่พบบ่อยนักสำหรับฝาแฝดที่มาจากไข่คนละใบ (Fraternal Twins) จึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ปัญหาในการเรียนรู้อาจสืบทอดทางกรรมพันธุ์ได้

3. สิ่งแวดล้อม

สาเหตุทางสภาพแวดล้อมในที่นี้ หมายถึง สาเหตุอื่นๆ ที่ไม่ใช่การได้รับบาดเจ็บทางสมองและกรรมพันธุ์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กภายหลังการคลอด เมื่อเด็กเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง เช่น การที่เด็กมีพัฒนาการทางร่างกายที่ล่าช้าด้วยสาเหตุบางประการ การที่ร่างกายได้รับสารบางประการอันเนื่องจากสภาพมลพิษในสิ่งแวดล้อม การขาดสารอาหารในวัยทารกและในวัยเด็ก การสอนที่ไม่มีประสิทธิภาพของครู ตลอดจนการขาดโอกาสในการศึกษา เป็นต้น แม้ว่าองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อมเหล่านี้จะไม่ใช่อสาเหตุที่ก่อให้เกิดความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยตรง แต่องค์ประกอบเหล่านี้อาจทำให้สภาพการเรียนรู้ของเด็กมีความบกพร่องมากขึ้น

เบญจพร ปัญญา (2543 : 13) กล่าวว่า ปัจจุบันเชื่อว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ อาจจะมีสาเหตุมาจากสมองทำงานผิดปกติ โดยมีรายงานการวิจัยสนับสนุน ดังนี้

1. พยาธิสภาพของสมอง การศึกษาเด็กที่มีบาดแผลทางสมอง เช่น คลอดก่อนกำหนด ตัวเหลืองหลังคลอด ฯลฯ แต่มีสติปัญญาปกติ พบว่ามีปัญหาการอ่านร่วมด้วย
2. ความผิดปกติของสมองซีกซ้าย โดยปกติสมองซีกซ้ายจะควบคุมการแสดงออกทางด้านภาษาและสมองซีกซ้ายจะมีขนาดโตกว่าซีกขวา แต่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้สมองซีกซ้ายและซีกขวามีขนาดเท่ากันและมีความผิดปกติอื่นๆ ที่สมองซีกซ้ายด้วย

3. ความผิดปกติของคลื่นสมอง เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จะมีคลื่นอัลฟาที่สมองซีกซ้ายมากกว่าเด็กปกติ

4. กรรมพันธุ์ เด็กที่มีปัญหาการอ่านบางรายมีความผิดปกติของโครโมโซมคู่ที่ 15 และสมาชิกของครอบครัวเคยเป็นผู้ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยที่พ่อแม่มักเล่าว่าเมื่อตอนเด็กๆ ตนเคยมีลักษณะคล้ายกัน

5. พัฒนาการล่าช้า เดิมเชื่อว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีผลจากพัฒนาการล่าช้า แต่ปัจจุบันไม่เชื่อเช่นนั้นเพราะเมื่อโตขึ้นเด็กไม่ได้หายจากโรคนี้

คันสนีย์ จัตรคุปต์ (2544 : 10-11) ได้กล่าวว่า นักวิจัยได้พยายามหาสาเหตุที่ชัดเจนโดยหวังว่าในอนาคตอาจจะป้องกันและอาจจะช่วยให้วินิจฉัยความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำ ปัจจุบันทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับโดยส่วนใหญ่ คือ ความบกพร่องทางการเรียนรู้มีรากฐานมาจากความผิดปกติของโครงสร้างและการทำงานของสมองหรือในหลายๆ กรณีความผิดปกตินั้นเกิดขึ้นตั้งแต่ก่อนคลอด และมีงานวิจัยทางพันธุกรรมได้ให้หลักฐานที่สรุปได้ว่าความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยเฉพาะความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่านและความบกพร่องทางด้านคณิตศาสตร์นั้นอาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม

แมสโตรเพียร์และสกรักส์ (Mastropieri & Scruggs . 2000 : 79 - 80) กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันยังไม่เป็นที่ประจักษ์ถึงสาเหตุที่แท้จริงของความบกพร่องทางการเรียนรู้ แต่ก็เชื่อกันว่ามีสาเหตุเนื่องมาจากการทำงานของสมอง สมมติฐานซึ่งมีมูลเหตุที่เป็นไปได้ของการเกิดความบกพร่องทางการเรียนรู้นั้น เนื่องมาจาก 3 ปัจจัยหลัก ดังนี้

1. ปัจจัยทางกายภาพ (Organic Factors)

ซึ่งรวมถึงการบ่งบอกความแตกต่างในด้านขนาดหรือการทำงานของสมอง ที่อาจจะเนื่องมาจากความแตกต่างที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่สมองกำลังพัฒนา ความก้าวหน้าทางการแพทย์ในปัจจุบัน ได้ค้นพบความผิดปกติของสมองโดยวิธี การตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง (EEGs : Electroencephalograms) การตรวจคลื่นแม่เหล็ก (MRIs : Magnetic Reaonance Imaging) การถ่ายภาพสมองด้วยเครื่องเอกซเรย์คอมพิวเตอร์ (CAT : Computerized Axial Tomographic Scans) และการตรวจด้วยเครื่องเอกซเรย์คอมพิวเตอร์แบบพิเศษ (PET : Positron Emission Tomography Scans) ซึ่งทำให้ทราบถึงพื้นฐานทางระบบประสาทที่ชัดเจนพอที่จะเชื่อมโยงถึงสาเหตุของความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้

2. ปัจจัยทางพันธุกรรม (Genetic Factors)

เด็กที่พ่อแม่มีปัญหาทางการอ่านจะเป็นเด็กที่มีความเสี่ยงสูงต่อการมีปัญหาทางการอ่านเช่นเดียวกัน นอกจากนี้เด็กที่ฝาแฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกัน (Identical Twins) มีโอกาสที่จะมีความบกพร่องทางการเรียนรู้มากกว่าเด็กฝาแฝดที่เกิดจากไข่คนละใบ (Fraternal Twins)

3. ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors)

การขาดอาหาร ขาดสารอาหาร และการได้รับสารพิษ อาทิ แอลกอฮอล์ บุหรี่ และโคเคน รวมทั้งภาวะก่อนคลอดหรือหลังคลอดล้วนเป็นสาเหตุของการมีภาวะความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน

จากคำกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า สาเหตุของความบกพร่องทางการเรียนรู้อาจเกิดจากการที่สมองได้รับบาดเจ็บทั้งก่อนคลอด ระหว่างคลอดและหลังคลอด ซึ่งสมองซีกซ้ายเป็นตัวควบคุมการแสดงออกด้านภาษา มีความผิดปกติ คือ มีขนาดเท่ากับสมองซีกขวา รวมถึงด้านพันธุกรรมและสภาพแวดล้อมที่ทำให้ความบกพร่องทางการเรียนรู้เพิ่มความรุนแรงขึ้น

1.3 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2538 : 29 - 32) กล่าวถึงพฤติกรรมเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ว่ามักจะมีปัญหาด้านการกะระยะ การคิดที่เป็นเชิงปริมาณหรือภาษาสัญลักษณ์ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านนี้ต่ำ ซึ่งเด็กที่มีปัญหาด้านคณิตศาสตร์มักจะมีพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างดังนี้

1. ลืมตำแหน่งหน้ากระดาษ
2. ทำงานไม่เสร็จใน 1 หน้า ที่กำหนดให้
3. มีปัญหาในการอ่านเลขหลายหลัก
4. มีปัญหาในการจำแนกตัวเลขบางตัว เช่น 6-9 2-5 17-71
5. เขียนตัวเลขจากหลังมาหน้า
6. เขียนตัวเลขจากซ้ายมาขวา
7. มีปัญหาในการลากเส้นตัวเลข
8. มีปัญหาในการลอกรูปทรงต่างๆ และโจทย์ปัญหา
9. ไม่สามารถจำเงื่อนไขข้อเท็จจริงทางคณิตศาสตร์
10. มีปัญหาในการเรียนรู้ข้อเท็จจริงบางเรื่อง
11. ทำผิดเพราะสะเพร่าบ่อยๆ
12. ยอมแพ้ง่าย

13. มีปัญหาในการเชื่อมโยงจำนวนกับสัญลักษณ์
14. สับสนข้อมูลในแนวตั้งและการเว้นระยะ
15. ทำโจทย์ปัญหาไม่ได้
16. ไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์

ศรียา นิยมธรรม (2540 : 41 - 52) ได้จัดกลุ่มลักษณะรวมๆ ของปัญหาในการเรียนรู้ไว้

4 ด้านใหญ่ๆ ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัยหรือการรู้คิด (Cognitive) เช่น การคิดและการแก้ปัญหา
2. ด้านภาษา (Language) ได้แก่ การพูด การฟัง การเขียน และการอ่าน
3. ด้านกลไกการเคลื่อนไหว (Motor) เช่น การประสานงานกันของอวัยวะต่างๆ

ในร่างกาย

4. ด้านสังคม (Social) เช่น ความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 3 - 5) ได้กล่าวถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่ามีลักษณะ

ดังนี้

1. มีความบกพร่องทางการพูด
2. มีความบกพร่องทางการสื่อสาร
3. มีปัญหาในการเรียนวิชาทักษะ
4. มีปัญหาในการสร้างแนวความคิดรวบยอด
5. การทดสอบผลการเรียนให้ผลไม่แน่นอน ยากแก่การพยากรณ์
6. มีความบกพร่องทางการรับรู้
7. มีความบกพร่องทางการเคลื่อนไหว
8. มีอารมณ์ไม่คงที่ บางครั้งระเบิดอารมณ์ใส่ผู้อื่น ความผิดหวังเล็กๆ น้อยๆ

อาจทำให้เสียอารมณ์อย่างรุนแรงได้

9. โยกตัวหรือผงกศีรษะบ่อยๆ
10. ลักษณะการนอนไม่คงที่ บางครั้งหลับบางครั้งไม่หลับ ไม่เป็นเวลาที่ไม่แน่นอน
11. มีพัฒนาการทางร่างกายไม่คงที่
12. มีพฤติกรรมไม่คงเส้นคงวา
13. เสียสมาธิได้ง่าย
14. แสดงพฤติกรรมแปลกๆ
15. มีปัญหาในการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน

มีงานวิจัยหลายชิ้นที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ทำให้เรามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มากขึ้น ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยหลายชิ้นให้ข้อมูลที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ส่วนใหญ่พบในระดับชั้นประถมศึกษา คิดเป็น 75% ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ทั้งหมดที่คัดแยกได้
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้เป็นชายมากกว่าหญิงในอัตราส่วน 3 ต่อ 1
3. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ส่วนมากมีระดับสติปัญญาเฉลี่ยประมาณ 94 – 98
4. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในขั้นรุนแรงจะตรวจพบในระดับชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชั้น ป. 3 , ป. 4
5. เมื่อโตขึ้นและเลื่อนชั้นไปเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปัญหาการเรียนรู้ลดลง
6. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ทางภาษา (การฟัง พูด อ่าน เขียน) มีจำนวนมากกว่าเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์
7. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำนวนมากเป็นเด็กที่เคยสอบตกหรือซ้ำชั้น
8. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ส่วนหนึ่ง (ประมาณ 15%) มีปัญหาทางพฤติกรรม
9. มีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับความสามารถที่แท้จริงของเด็ก กล่าวคือ หากมีการวัดสติปัญญา (IQ) ของเด็กแล้วจะพบว่า ระดับสติปัญญาค่อนข้างสูงหรือสูงกว่าระดับสติปัญญาของเด็กที่มีปัญหาทางสติปัญญา แต่ผลการทดสอบทางด้านวิชาการได้คะแนนต่ำมาก ซึ่งความเป็นจริงแล้วเด็กน่าจะได้คะแนนสูงกว่านี้ คะแนนจึงไม่เป็นตามความคาดหวังของครู
10. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้บางคนมีปัญหาเกี่ยวกับสมาธิ กล่าวคือ เด็กอาจเสียสมาธิได้ หันเหความสนใจสู่ภายนอกห้องเรียนเสมอ
11. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้บางคนมีปัญหาในการจัดระเบียบการทำงาน เด็กบางคนจึงทำงานไม่เสร็จตามที่ครูมอบหมายหรือปากกา ดินสอ หรือวัสดุในการเรียน หรือมาโรงเรียนสายบ่อย เป็นต้น
12. มีปัญหาในการคิดลอกตัวอักษรทางคณิตศาสตร์หรือรูปทรงอื่นๆ จากตัวอย่างลงสู่สมุดแบบฝึกหัด เด็กเรียงตัวอักษรกลับหลัง

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 118 - 121) ได้กล่าวถึง ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในด้านต่อไปนี้

1. ปัญหาในการเรียนในด้านการเรียนนั้น เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มักมีปัญหาในด้านการอ่าน การเขียน และคณิตศาสตร์ ปัญหาในทางภาษาจะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไป สำหรับปัญหาในวิชาคณิตศาสตร์นั้นเด็กอาจมีปัญหาเกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้

- 1) ขนาด เด็กไม่สามารถแยกความแตกต่างของขนาดและรูปทรงได้
- 2) การนับ เด็กอาจนับเลขไม่ได้
- 3) การใช้เครื่องหมาย เช่น การบวก การลบ การคูณ การหาร
- 4) การคำนวณ คำนวณผิดแม้ว่าเด็กจะใช้เครื่องหมายถูกต้องก็ตาม
- 5) ด้านอื่นๆ เด็กมีปัญหาในการเรียนคณิตศาสตร์โดยทั่วไป

2. ปัญหาทางภาษา เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ส่วนมากมีปัญหาในด้าน การพูด การใช้ภาษา ซึ่งอาจแบ่งออกได้ ดังนี้

1) การอ่านเด็กอาจอ่านข้ามบรรทัด จับหนังสือเข้าแนบชิดหน้า สิ้นศีรษะขณะอ่านหนังสือ ใช้เสียงสูงขณะออกเสียง กัดริมฝีปากขณะอ่านหนังสือ อ่านหนังสือไม่ออก ไม่ยอมอ่านตามที่ครูสั่ง อาจร้องไห้

2) การจำคำ อ่านข้ามคำ ใช้คำอื่นแทนคำที่อ่าน อ่านสลับกัน อ่านออกเสียงผิด อ่านคำง่ายไม่ได้ อ่านซ้ำ อ่านไม่ออก

3) ความเข้าใจ จำเรื่องที่อ่านไม่ได้ ไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน จำขั้นตอนของเรื่องที่อ่านไม่ได้ จำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องที่อ่านไม่ได้ จับใจความสำคัญไม่ได้

4) ลักษณะอื่นๆ เช่น อ่านทีละคำ ทีละพยางค์ อ่านด้วยเสียงที่สูง มีปัญหาในการอ่านคำที่มีตั้งแต่ 2 พยางค์ขึ้นไป โดยเด็กมักอ่านทีละพยางค์ จึงไม่สามารถนำพยางค์มารวมกันเป็นคำได้ ไม่เข้าใจความหมาย รวมไปถึงการไม่เว้นวรรคในขณะที่อ่าน หรือเว้นวรรคผิด เป็นต้น

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544 : 25 - 33) ได้กล่าวถึงประเภทและลักษณะความบกพร่องทางการเรียนรู้ ซึ่งในอดีตเรียกว่าความบกพร่องทางด้านทักษะทางวิชาการ ผู้ที่มีความบกพร่องมักจะเรียนไม่ทันเพื่อน ขาดทักษะในเรื่องการอ่าน การเขียน และการคิดเลข

จากหนังสืออ้างอิง DSM IV (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) ได้ระบุประเภทของความบกพร่องในการเรียนรู้ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. ความบกพร่องทางการอ่าน (Reading Disorder)

เป็นความบกพร่องที่พบบ่อยที่สุดและมีผลกระทบต่อนักเรียนในวัยประถมศึกษา ร้อยละ 2 ถึง 8 เด็กจะเริ่มแสดงอาการบกพร่องทางการอ่านให้เห็นเมื่อเขาเริ่มอ่านเขาจะมีความลำบากในการรับรู้ การแยกแยะ หรือการจำตัวอักษร เช่น อ่านสับสนระหว่างตัวอักษรบี (b) กับ ดี (d) หรือพี (p) กับ จี (g) ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องยากสำหรับเขา

2. ความบกพร่องทางการเขียน (Disorder of Written Expression)

เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กมีความยากลำบากในการเขียนตัวอักษรต้องใช้เวลาและความพยายามมากกว่าคนอื่นที่จะเขียนให้ประณีต แม้จะพยายามเพียงใดลายมือของเขาก็อ่านแทบจะไม่ออกเลย เด็กที่มีความบกพร่องทางการเขียนอาจจะเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านภาษา ด้านการแสดงออก ทำให้ไม่สามารถแต่งหรือเติมประโยคให้ถูกต้องตามหลักภาษาได้

3. ความบกพร่องทางด้านคณิตศาสตร์ (Mathematics Disorder)

การคิดคำนวณเลขเป็นขั้นตอนที่สลับซับซ้อนมาก แม้ว่าจะเป็นการแก้ปัญหา โจทย์เลขง่าย ๆ ก็ตาม การคิดคำนวณเลขเกี่ยวข้องกับการตระหนักและจดจำจำนวนและสัญลักษณ์ การจดจำข้อเท็จจริง เช่น การจำสูตรคูณ การเรียงลำดับตัวเลข และยังเกี่ยวข้องกับความเข้าใจ ความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรม เช่น หลักการต่างๆ ภาพของจำนวนและเศษส่วน

สิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจเป็นเรื่องยากมากสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการคิดคำนวณ เลข ปัญหาเกี่ยวกับจำนวนความคิดรวบยอดหรือหลักการพื้นฐานทางคณิตศาสตร์นั้นมีแนวโน้มที่จะปรากฏชัดตั้งแต่ในช่วงต้นๆ ของการเรียนรู้และความบกพร่องที่เกิดขึ้นในขั้นสูงๆ ขึ้นไป มักจะเกี่ยวข้องกับปัญหาในการใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์

4. ความบกพร่องที่ไม่สามารถเฉพาะเจาะจง (Learning Disorder Not Otherwise Specified)

DSM IV ยังให้รายการความบกพร่องในการเรียนประเภทอื่นๆ อีก ที่ไม่เข้ากฎเกณฑ์ของความบกพร่องในการเขียน คำนวณ ซึ่งอาจจะหมายถึงความบกพร่อง 3 ประเภท เกิดร่วมกัน หรือความบกพร่องที่ไม่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากนัก จากที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่าการพูด การฟัง การเขียน การอ่านและการคิดคำนวณตัวเลข มีแง่มุมต่างๆ ที่เชื่อมโยงซ้อนกันและจำเป็นต้องอาศัยความสามารถของสมองหลายๆ ส่วน หลายๆ เรื่องร่วมกัน ดังนั้นจึงไม่น่าประหลาดใจเลยที่คนบางคน อาจจะมี ความบกพร่องในการเรียนรู้มากกว่า 1 ด้าน เช่น ความสามารถในการเข้าใจภาษาเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้สำหรับการพูด ดังนั้นความบกพร่องใดๆ ก็ตามที่ขัดขวางความสามารถที่จะเข้าใจภาษาก็ย่อมจะไปรบกวนพัฒนาการทางการพูดและสกัดกั้นการเรียนรู้ที่จะอ่าน และเขียนด้วยความผิดปกติเพียงส่วนเดียวของการทำงานของสมองก็สามารถที่จะมีผลกระทบต่อกิจกรรม และทักษะประเภทต่างๆ ได้อย่างมากมาย นอกจากที่กล่าวมาแล้วยังมีความบกพร่องด้านอื่นๆ ที่เกิดร่วมกับความบกพร่องในการเรียนรู้ อาทิ

- ความบกพร่องทางด้านสมาธิ
- ความบกพร่องทางการสื่อสาร

อรรถาธิบาย (2546 : 12 - 14; อ้างอิงจาก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน . 2538) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ปัญหาด้านการอ่าน เด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านจะไม่สามารถอ่านหนังสือได้เท่ากับระดับของเด็กในชั้นเรียนเดียวกัน แม้ว่าจะพยายามช่วยเหลือในเรื่องความจำเป็นพิเศษแล้ว ซึ่งอาจจะเป็นผลจากความบกพร่องของการมองเห็นหรือการได้ยิน พฤติกรรมการอ่านที่ไม่เหมาะสมจึงปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ดังนี้

- 1.1 การเคลื่อนไหวร่างกายที่แสดงอาการเครียด เช่น อารมณ์เสีย หน้าน้ำอง
- 1.2 อ่านหลงบรรทัด อ่านซ้ำคำ
- 1.3 อ่านตกหล่น อ่านเพิ่มคำ หาคำมาแทนที่หรืออ่านกลับคำ
- 1.4 อ่านเรียงลำดับผิด สับสนตำแหน่ง ประธาน กริยา กรรม
- 1.5 อ่านสับสนระหว่างอักษรหรือคำที่คล้ายคลึงกัน
- 1.6 อ่านช้าและตะกุกตะกัก
- 1.7 อ่านด้วยความลังเลไม่แน่ใจ
- 1.8 อ่านเอาเรื่องไม่ได้
- 1.9 บอกลำดับเรื่องราวไม่ได้
- 1.10 จำประเด็นสำคัญของเรื่องราวไม่ได้ (อ่านได้แต่อธิบายไม่ได้)
- 1.11 แยกสระเสียงสั้น – ยาวไม่ได้

2. ปัญหาการเขียน เด็กที่มีปัญหาการเขียนอาจมีสาเหตุมาจากความบกพร่องใน 3 ลักษณะ คือ

- 2.1 การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและสายตาไม่ดี จึงทำให้เด็กลอกตัวอักษรและตัวเลขไม่ถูก
- 2.2 ความบกพร่องของการจำสิ่งที่มองเห็น จึงทำให้เด็กจำคำที่เห็นไม่ได้
- 2.3 ความบกพร่องในการทำความเข้าใจกฎเกณฑ์และความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค จึงทำให้เด็กมีปัญหาในการรวบรวมหรือจัดระบบความคิดเพื่อสื่อสารออกมาโดยการเขียนไม่ได้

เด็กที่มีปัญหาในการเขียนจะมีพฤติกรรมปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง

- เขียนตัวอักษรผิดทิศทาง กลับซ้าย – ขวา หน้า – หลัง บน – ล่าง
- เว้นระยะตัวอักษรหรือคำไม่ถูกต้อง
- เขียนหนังสือไม่เป็นตัว
- เขียนหนังสือรูปร่างไม่สม่ำเสมอ

- เขียนหนังสือแบบที่ปรากฏในกระจกเงา
- เขียนตัวอักษรหลายแบบปะปนกัน
- จำทักษะพื้นฐานการเขียนไม่ได้

3. ปัญหาด้านการสะกดคำ เด็กที่มีปัญหาด้านการสะกดคำมักมีพฤติกรรมปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง ดังนี้

- 3.1 เรียงตัวอักษรในคำผิด
- 3.2 สลับตัวอักษรและคำ
- 3.3 มีปัญหาในการเชื่อมโยงเสียงที่ถูกต้องกับตัวอักษร
- 3.4 สะกดข้ามตัวอักษรหลายตัว
- 3.5 สร้างการสะกดคำแบบใหม่ของตัวเอง

4. ปัญหาด้านคณิตศาสตร์ เด็กที่มีปัญหาด้านคณิตศาสตร์จะมีปัญหาด้านการกระแะการคิดที่เป็นเชิงปริมาณ หรือภาษาสัญลักษณ์ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ด้านนี้ต่ำ ซึ่งเด็กที่มีปัญหาด้านคณิตศาสตร์มักจะมีพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ดังนี้

- 4.1 ลืมตำแหน่งบนหน้ากระดาษ
- 4.2 ทำงานไม่เสร็จใน 1 หน้าที่กำหนดให้
- 4.3 มีปัญหาในการอ่านเลขหลายหลัก
- 4.4 มีปัญหาในการจำแนกตัวเลขบางตัว เช่น 6 - 9 , 2 - 5 , 17 - 71
- 4.5 เขียนตัวเลขจากหลังมาหน้า
- 4.6 เขียนตัวเลขจากซ้ายมาขวา
- 4.7 มีปัญหาในการลากเส้นตัวเลข
- 4.8 มีปัญหาในการลอกรูปทรงต่างๆ และลอกโจทย์ปัญหา
- 4.9 ไม่สามารถจำเงื่อนไขกฎข้อเท็จจริงทางคณิตศาสตร์
- 4.10 มีปัญหาในการเรียนรู้ข้อเท็จจริงบางเรื่อง
- 4.11 ทำผิดเพราะสะเพร่าบ่อยๆ
- 4.12 ขอมแพ้ง่าย
- 4.13 มีปัญหาในการเชื่อมโยงจำนวนกับสัญลักษณ์
- 4.14 สับสนข้อมูลในแนวดิ่งและการเว้นระยะ
- 4.15 ทำโจทย์ปัญหาไม่ได้
- 4.16 ไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์

สรุปได้ว่า ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะมีลักษณะปัญหา คือ มีปัญหาด้านการนำการอ่าน การพูด การเขียน การสะกดคำ และการคิดคำนวณ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลง และส่งผลให้เกิดปัญหาในด้านอารมณ์และสังคมไม่ได้ไปด้วย

1.4 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2538 : 83 - 86) ได้ให้ความคิดเห็นไว้ว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้มีขอบข่ายกว้างขวางทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาการ และพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงรบกวนชั้นเรียน จึงได้เสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ ดังนี้

1. สอนโดยเน้นความสามารถเด่นของเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จ เช่น ถ้าพบว่าเด็กใช้สายตาในการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ครูควรให้เด็กมองคู่มือต่างๆ แทนที่จะพูดให้เด็กฟังเท่านั้น
2. พยายามลดกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะหรือความสามารถที่เป็นจุดบกพร่องของเด็ก เช่น ถ้าพบว่าเด็กมีความบกพร่องทางการเขียน ก็ไม่ควรให้งานที่เด็กต้องเขียนมาก แต่อาจให้เด็กตอบปากเปล่าหรือตอบใส่เทปบันทึกเสียงแทนการเขียน
3. พยายามพัฒนาจุดบกพร่องของเด็ก หลังจากที่เด็กประสบความสำเร็จจากการใช้ความสามารถเด่นได้แล้ว
4. กำหนดความคิดรวบยอดที่จะให้เด็กเรียนได้ชัดเจน ถ้าจะสอนความคิดรวบยอดใหม่ ครูต้องทำความคิดรวบยอดใหม่ไปสัมพันธ์กับสิ่งที่เด็กเคยเรียนรู้มาแล้วและสรุปความคิดรวบยอดให้ชัดเจน เพราะเด็กไม่สามารถสรุปใจความสำคัญได้เอง
5. ช่วยเหลือเด็กตระหนักถึงเป้าหมายและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยชี้ให้เด็กเห็นว่าเมื่อวานนี้เด็กทำอะไรได้บ้าง วันนี้เด็กทำอะไรสำเร็จ และเด็กจะทำอะไรได้ในวันนี้บ้าง
6. ตั้งเป้าหมายระยะสั้นอย่างชัดเจนที่เด็กสามารถทำได้ โดยจัดลำดับของงานให้มีความยากง่ายต่างๆ กันไป โดยให้เด็กทำงานในอันดับแรกๆ ตามความสามารถของเด็ก จากนั้นค่อยๆ จำกัดเวลา พร้อมทั้งบันทึกความก้าวหน้าของเด็ก เมื่อเด็กทำงานก้าวแรกได้สำเร็จตามกำหนดเวลา จึงค่อยให้งานที่ยากขึ้น โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบเดียวกัน
7. ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่เด็กทำงานได้สำเร็จ ถ้าเด็กทำผิดบอกให้ทราบทันทีอธิบายใหม่และให้เด็กแก้ไขใหม่ทันทีแต่ต้องใช้เวลาทางบวก ถ้าเด็กทำได้สำเร็จต้องรีบให้คำชม และบอกเหตุผลที่เด็กได้รับคำชมโดยเน้นความพยายามในการทำงานเป็นหลัก ไม่ชมเชยเฉพาะงานที่ครูพอใจ

8. ให้หยุดกิจกรรมนั้นชั่วคราว รอเวลาอีกระยะหนึ่ง ถ้าครูได้พยายามใช้วิธีการใหม่ๆ หรือกิจกรรมใหม่ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กแล้วแต่เด็กยังไม่สามารถพัฒนาได้
9. อย่าพยายามสอนสิ่งที่เด็กไม่สามารถเรียนรู้และไม่อาจเรียนรู้ได้
10. เนื้อหาบทเรียน และเทคนิควิธีการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้สอนนั้น ควรเริ่มสอนเนื้อหาหรือบทเรียนที่ต่ำกว่าระดับชั้นของเด็ก 1 ปี เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเริง
11. จัดกิจกรรมในทักษะเดียวกันให้หลากหลาย เพื่อว่าเด็กจะได้เลือกงานที่ทำได้ และให้เด็กทำงานตามแนวทางของเขาเอง เช่น ใช้ปากกาสีแดง เลือกมุมที่จะนั่งทำงานเอง ใช้อุปกรณ์ช่วยประเภทเครื่องเล่นเทปหรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น
12. ใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด
13. ใช้เกมหรือกิจกรรมที่让孩子ได้มีโอกาสเคลื่อนไหว ได้สัมผัส ได้มองเห็นและได้ยิน ได้ฟังเพราะจะทำให้เด็กสนุกในการเรียนรู้และเรียนรู้ได้เร็ว
14. สอนช้าและทบทวนบ่อยๆ เพราะตามปกติเด็กมีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ต้องการประสบการณ์ช้าและบ่อยมากกว่าเด็กปกติ
15. จัดทำป้ายกระดานแข็งหรือธงสีแดง ซึ่งมีความหมายว่าต้องการความช่วยเหลือ ซึ่งข้างหนึ่งของป้ายอาจเขียนว่า “พยายามทำงานต่อไป” และอีกข้างหนึ่งเขียนว่า “หนูมีปัญหา” ให้เด็กยกขึ้นตั้งหันออกนอกตัวเมื่อต้องการความช่วยเหลือจากครู วิธีนี้จะช่วยลดความคับข้องใจให้แก่เด็กได้บ้าง และป้ายหรือธงก็จะช่วยลดความวุ่นวายไปได้ โดยที่เด็กไม่ต้องลุกจากที่นั่งหรือยกมือหรือเรียกร้องขอความช่วยเหลือจากครูบ่อยๆ และนอกจากนี้ป้ายดังกล่าวยังทำหน้าที่เตือนเด็กให้ทำงานต่อไปอีก

กระทรวงศึกษาธิการ (2541 : 19 - 20) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีหลายประเภทซึ่งเกิดจากปัญหาทางด้านจิตวิทยา หรือเกิดจากความผิดปกติของสมองบางส่วน ดังนั้น การสอนเด็กเหล่านี้จึงต้องใช้วิธีการที่หลากหลาย โดยพิจารณาจากปัญหาของเด็กแต่ละคน การสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีหลักการสอน ดังนี้

1. ไม่สอนเด็กโดยการบรรยายเพียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน
2. ใช้คำสั่งที่สั้น ชัดเจน เข้าใจง่าย และในหนึ่งคำสั่งไม่ควรให้ทำกิจกรรมหลายๆ กิจกรรม
 - 2.1 ระดับประถมศึกษาไม่ควรเกิน 3 กิจกรรม ในหนึ่งคำสั่ง
 - 2.2 ระดับมัธยมศึกษาไม่ควรเกิน 5 กิจกรรม ในหนึ่งคำสั่ง

3. ใช้คำสั่งที่ซ้ำๆกัน แต่ควรเปลี่ยนคำหรือสำนวนทุกครั้ง แต่มีความหมายเหมือนกัน แล้วให้เด็กทบทวนคำสั่งของครูก่อนลงมือปฏิบัติ เพื่อตรวจสอบว่าเด็กมีความเข้าใจ ตรงตามที่ครูสั่งหรือไม่

4. การบ้านที่เด็กนำมาส่งครูไม่จำเป็นต้องเขียน แต่อาจพิมพ์ก็ได้ บันทึกเสียงก็ได้ ไม่ควรให้การบ้านเด็กมากเกินไป

5. ให้การเสริมแรงเมื่อเด็กตอบถูกหรือตอบไม่ถูก เมื่อพิจารณาดูแล้วว่าเด็กได้ใช้ความพยายามแล้ว

6. งานที่มอบให้เด็กทำจะต้องกำหนดเวลาให้พอเหมาะ ไม่ควรมากเกินไป

7. ครูทำใจให้รับสภาพว่าเด็กไม่สามารถทำทุกๆ สิ่งได้ตามที่ครูต้องการ

8. ครูกับเด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็น แล้วบันทึกความก้าวหน้าของเด็กไว้ หากเด็กประสบผลสำเร็จอย่างดีในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ควรรายงานให้ผู้ปกครองทราบ

9. ถ้าให้เด็กทำงานที่ต้องใช้เวลานาน ควรให้เด็กรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะๆ

10. เปิดโอกาสให้เด็กปกติได้ช่วยเหลือเป็นพี่เลี้ยงแก่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในด้านการเรียน

หลักการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน

1. ให้เด็กเข้าใจจุดมุ่งหมายของการอ่าน เช่น อ่านเพื่อเสาะแสวงหาความรู้ หาความเพลิดเพลินทางอารมณ์ หาข้อมูลเพื่อจะสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ ควรส่งเสริมให้เด็กเลือกอ่านตามความสนใจของตัวเอง ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ

2. จัดให้เด็กได้อ่านในช่วงเวลาสั้นๆ เป็นประจำทุกวัน มุ่งเน้นความสำเร็จในการอ่าน และครูให้การเสริมแรง

3. ประสานงานกับผู้ปกครองโดยแจ้งให้ทราบความสำเร็จ ความก้าวหน้าในการอ่าน และเสนอแนะให้ผู้ปกครองจัดกิจกรรมการอ่านที่บ้านในลักษณะเดียวกัน

4. จัดหาหนังสือในการอ่านไว้มากๆ ครอบคลุมในหลายแขนงวิชา เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสเลือกอ่านตามความสนใจ

5. จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้เด็ก เพื่อให้มีโอกาสฝึกทักษะในการอ่านและการเขียน เช่น จัดชุมนุมการละคร สโมสกรวี สโมสรนักอ่าน หนังสือพิมพ์ประจำห้อง

6. สอนให้เด็กรู้จักเสาะแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ

7. สอนให้เด็กรู้จักประเมินตนเอง โดยเฉพาะการประเมินผลความสามารถในการอ่าน หนังสือของตนเอง

8. นำเทคนิค "เพื่อนสอนเพื่อน" มาให้กับเด็กที่อ่านช้า เมื่อมีโอกาสพัฒนาความสามารถในการอ่าน

9. ตรวจสอบว่าเด็กมีปัญหาเกี่ยวกับสายตาหรือไม่ โดยตรวจสอบเป็นระยะๆ ถ้าหากพบว่าเด็กมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา ก็ส่งไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสายตาแก้ไข

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 12 - 13) กล่าวว่า หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ควรมุ่งจัดความบกพร่องของเด็กประเภทนี้ และในขณะเดียวกันก็มุ่งให้เด็กมีโอกาสเรียนร่วมกับเด็กปกติให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ดังนั้นหลักสูตรในระดับประถมศึกษาจึงเน้นให้เด็กมีพัฒนาการเต็มที่ จัดความบกพร่องของเด็ก ส่วนในระดับมัธยมศึกษาเน้นความสามารถของเด็ก และมุ่งให้เด็กแสวงหาความรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ของตนเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

เด็กทุกคนควรมีแผนการสอนเฉพาะบุคคล การจัดกลุ่มเพื่อการสอนอาจจัดเด็กที่มีแผนการสอนเฉพาะบุคคลใกล้เคียงกันไว้ในกลุ่มเดียวกันก็ได้ เพื่อความสะดวกในการสอน และขณะเดียวกันก็ยังสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาพิเศษที่ต้องสอนเด็กเป็นรายบุคคล ในขณะเดียวกันก็ควรจัดให้เด็กมีโอกาสเรียนร่วมกับเด็กปกติ

หลักสูตรสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ควรครอบคลุมเนื้อหาในด้านต่อไปนี้คือ

1. การพัฒนาการรับรู้และการเคลื่อนไหว ควรมีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการในด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก การประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตา การรับรู้ทางสายตา การรับรู้ทางการฟัง และความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย

2. ภาษา เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้มีปัญหาทางภาษา ดังนั้นหลักสูตรจึงควรเน้นด้านภาษา เพื่อจัดความบกพร่องด้านนี้ของเด็ก ขอบข่ายของเนื้อหาด้านภาษาควรครอบคลุมไปถึงการพูด การอ่าน การสะกดคำ การเขียน

3. วิชาพื้นฐาน ได้แก่ วิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา

4. การงานและพื้นฐานอาชีพ พื้นฐานในด้านนี้จะช่วยเตรียมเด็กให้มีความพร้อมในการฝึกอาชีพต่อไป

5. ทักษะทางสังคม เป็นการฝึกทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นที่จะช่วยให้เด็กมีสัมพันธที่ดีต่อผู้อื่น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในที่สุด

ศรียา นิยมธรรม (2546 : 146 - 147) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อาจมีปัญหาหลายๆ ด้านหรือเฉพาะบางด้านในระดับความรุนแรงของปัญหาที่แตกต่างกัน การช่วยเหลือเด็กเหล่านี้ต้องอาศัยการวินิจฉัยอย่างละเอียด เพื่อให้ทราบสาเหตุของปัญหา การช่วยเหลือมักต้องทำเป็นรายบุคคลจนกว่าเด็กจะช่วยตัวเองได้ โดยทั่วไปเด็กเหล่านี้ต้องการกำลังใจและการเข้าใจจาก

ครูและผู้ปกครองอย่างมาก ทั้งจะต้องได้รับการฝึกกระบวนการทางสมอง ฝึกการใช้มือและตาให้ประสานกัน พยายามให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสให้มาก หากประสาทสัมผัสส่วนใดมีปัญหาที่ฝึกใช้ส่วนอื่นที่ตีมาทดแทน ส่งเสริมความสามารถทางภาษา

เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จะมีปัญหาต่างๆกันไป ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงลักษณะปัญหาของเด็กแต่ละคนโดยการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่เหมาะสม เด็กทุกคนควรมีแผนการสอนเฉพาะตัวอาจจัดกลุ่มได้ ในกรณีที่เด็กมีลักษณะใกล้เคียงกันเรื่องอายุในกลุ่มเดียวกัน หลักสูตรสำหรับเด็กเหล่านี้ควรครอบคลุมเนื้อหาในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการรับรู้และการเคลื่อนไหวและความเข้าใจเกี่ยวกับร่างกาย ให้เด็กได้พัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก โดยใช้กิจกรรมต่อไปนี้ คือ การเล่นเป็นจังหวะ การทรงตัว การยืดหยุ่นในกล้ามเนื้อ การฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ
2. การรับรู้ มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน แต่ที่สำคัญที่สุดและใช้มากที่สุดในการเรียนรู้ คือ การฟัง การเห็นและการสัมผัส จึงควรฝึกการรับรู้ทั้งสามด้านนี้ให้แก่เด็กทีละด้านก่อน แล้วจึงฝึกการรับรู้ร่วมกันทั้งการฟังและสายตา เพื่อช่วยให้เด็กรับรู้ได้ดีขึ้น
3. ภาษา เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีปัญหาในเรื่องภาษา ทั้งด้านการฟัง และการจำแนกเสียง การจำ การเรียงลำดับ ในการช่วยเหลือเด็กประเภทนี้ควรเน้นการสอนภาษาไว้ดังนี้ คือ
 - ก. เพื่อเพิ่มช่วงความสนใจของเด็กให้ยาวขึ้น
 - ข. เพื่อเพิ่มความสามารถของเด็กให้จำคำได้มากขึ้น
 - ค. เพื่อเพิ่มความสามารถของเด็กให้จำได้นานขึ้น
 - ง. ปรับปรุงโครงสร้างของภาษาได้ง่ายขึ้นเพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารได้
 - จ. จัดให้เด็กมีโอกาสใช้ภาษาและพูด เพื่อให้เด็กสื่อความหมายกับผู้อื่นได้
4. วิชาหลัก หมายถึง วิชาที่เป็นปัญหาสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ซึ่งมี 4 แขนง คือ การพูด การอ่าน การเขียนทั้งในด้านการสะกดตัวอักษร ลายมือ และคณิตศาสตร์ ซึ่งเด็กควรต้องได้รับการสอนซ่อมเสริมในเรื่องเหล่านี้

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ควรจัดให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถของเด็ก จัดกิจกรรมให้หลากหลายวิธี โดยจัดลำดับความยากง่ายของงานให้แตกต่างกันไป และกิจกรรมที่จัดควรจัดให้มีกิจกรรมหรือเกมที่ให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย ได้สัมผัส ได้มองเห็น ตลอดจนการใช้อุปกรณ์ที่เป็นรูปธรรมให้มากที่สุดเพราะจะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้น

1.5 การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ผดุง อารยะวิญญู . (2533 : 45 - 46) กล่าวถึงการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่าการคัดแยกมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียน

แบบสำรวจปัญหาในการเรียน เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ใช้สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก ประกอบด้วยคำถาม 50 ข้อ ประเมินลักษณะปัญหาของเด็กในการเรียน 5 ด้านใหญ่ และ 25 ด้านย่อย ใช้มาตราส่วนประเมินค่า 1 – 5 ใช้สำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา เครื่องมือมีความเที่ยงตรงตามมาตรฐานของเครื่องมือในการวิจัยที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 98 มีเกณฑ์ปกติ (Noms) มี Noms ให้เปรียบเทียบ ผู้ประเมินเด็กต้องรู้จักเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 3 เดือน จะเป็นครูประจำชั้น หรือ ครูสอนเด็กประจำ

หลังจากกรอกแบบสำรวจแล้ว นำข้อมูลมา Plot ลงในกราฟที่มีลักษณะ Profile ของเด็ก หากเส้นกราฟตกในช่องเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 1 – 3 ตั้งแต่ 1 ด้านย่อยขึ้นไปถือว่าเด็กมีปัญหาในการเรียน แต่เด็กที่มีปัญหาในการเรียนนี้อาจจะเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หรือเด็กปัญญาอ่อนระดับเรียนได้ EMR ก็ได้จึงจำเป็นต้องทดสอบต่อไปในขั้นที่ 2

ขั้นที่ 2 ใช้แบบสำรวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้าน

เป็นแบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้โดยเฉพาะ (Specific Learning Disabilities) ใช้ชื่อย่อว่า SLD สำรวจปัญหาในการเรียน 3 ด้าน คือ (1) ด้านการอ่าน (2) ด้านการเขียนและการสะกดคำ (3) ด้านคณิตศาสตร์ประกอบด้วยข้อย่อยทั้งหมด 100 ข้อ ใช้มาตราส่วนประเมินค่าตั้งแต่ 1 – 5 ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 3 เดือน เด็กคนใดมีค่าเฉลี่ยของปัญหามากกว่า 2.5 ขึ้นไป ถือว่ามีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง

เชิญผู้ปกครองมาพบเพื่อสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็ก ก่อนสัมภาษณ์ควรให้ผู้ปกครองกรอกแบบการซักประวัติเด็กเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง คือ การอ่าน เด็กมีปัญหาด้านใด เช่น เด็กอ่านเป็นคำไม่ได้เลย ไม่รู้จักสระ พยัญชนะ อ่านเป็นคำได้แต่ไม่เข้าใจความหมาย อ่านเรื่องได้แต่จับใจความไม่ได้ อ่านเรื่องได้แต่เรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ไม่ได้

ขั้นที่ 4 ทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล

สร้างแบบทดสอบขึ้นเองเป็นแบบทดสอบที่เป็นทางการเพื่อวัดทักษะของเด็กด้านการอ่าน เช่น ให้เด็กอ่านคำจากแบบเรียนที่เรียนในชั้นเรียนอยู่ เพื่อประเมินว่าเด็กอ่านคำในชั้นที่เรียนได้หรือไม่ นำข้อมูลทั้งหมดทั้ง 4 ขั้นมาประมวลกันเข้าแล้วพิจารณาว่า ความบกพร่องของเด็กที่ได้จาก

ข้อมูลแต่ละชั้นสอดคล้องกันหรือไม่ หากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ชั้น หรือสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ชั้น และมีความรุนแรงในลักษณะที่ต้องการความช่วยเหลือ โดยพิจารณาว่าหากไม่ให้ความช่วยเหลือเด็กแล้วเด็กจะไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ไม่มีพัฒนาการทางการเรียนเท่าที่ควรเรียนไม่ทันเพื่อน จึงตัดสินใจว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ในการพิจารณาตัดสินนั้น ควรร่วมกันตัดสินใจเป็นทีม ซึ่งอาจจะประกอบด้วย ครูการศึกษาพิเศษที่มีความรู้เกี่ยวกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ครูผู้สอนเด็กปกติ นักจิตวิทยา หรือนักวิชาการ เกี่ยวกับด้านการศึกษาพิเศษอื่นๆ

สรุปได้ว่า การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ คือ การชักประวัติ การสังเกตพฤติกรรมของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ตลอดจนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็ก ซึ่งจะมีพัฒนาการในด้านต่างๆ ด้อยกว่าเด็กในระดับวุฒิภาวะเดียวกัน ในการพิจารณา นั้น ครูไม่ควรตัดสินใจในการคัดแยกเด็กเพียงคนเดียวควรร่วมกันตัดสินใจเป็นทีม โดยผู้มีความรู้และเกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หรือเด็กพิเศษอื่นๆ

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ดวงใจ วรรณสังข์ (2541) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จากการสอนโดยใช้ชุดการสอน นิทานประกอบภาพพยัญชนะไทย พบว่า ความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หลังจากสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพสูงกว่าความสามารถจำพยัญชนะไทยก่อนการสอน โดยใช้ชุดการสอนประกอบภาพ ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 2 - 3) ได้สร้างเครื่องมือในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อายุระหว่าง 6 - 12 ปี เป็นเครื่องมือมาตรฐานพร้อมทั้งหาเกณฑ์ (Norm) สำหรับเด็กทั่วประเทศเพื่อใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบ และตัดสินใจในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก 5 ด้านใหญ่ๆ คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลา และทิศทาง การเคลื่อนไหว พฤติกรรม และสำรวจปัญหาในการเรียน 25 ด้านย่อยๆ คือ คำศัพท์ การคำนวณ เวลา ขนาด การจัดลำดับ ทิศทาง การเดิน/วิ่ง การกระโดด การทรงตัว การใช้นิ้วมือ การเคลื่อนไหวที่ผิดปกติ ความร่วมมือ ความสนใจ ความเป็นระเบียบ การปรับตัว การยอมรับ ความรับผิดชอบ โดยให้ครูประจำชั้นเป็นคนประเมินค่าเด็ก ข้อจำกัดของเครื่องมือนี้ คือ ผู้ประเมินจะต้องเป็นผู้รู้จักเด็กเป็นอย่างดีและไม่ลำเอียง

สรุปได้ว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จะมีปัญหาแตกต่างกันไป ต้องอาศัยการวินิจฉัยอย่างละเอียด ใช้เครื่องมือคัดแยกที่มีมาตรฐานเพื่อให้ทราบปัญหาของแต่ละคนและช่วยเหลือได้อย่างถูกต้อง สามารถใช้เทคนิคการสอนที่สอดคล้องกับความสามารถของแต่ละคน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

2.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่าน

ความหมายของการอ่าน

นักศึกษาหลายท่านที่สนใจด้านการอ่าน และได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

ยมโดย เพ็งพงศา (2533) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน หมายถึง การอ่านออกเสียง เป็นการสื่อสารวิธีหนึ่ง ผู้อ่านต้องอ่านให้ผู้รับสารได้ชัด การอ่านชัดเจนถูกต้องตามความหมาย ในหลักวิชาภาษา หมายถึง อ่านสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2534 : 79) กล่าวว่า การอ่านคือการแปลสัญลักษณ์ที่เขียนหรือพิมพ์ ให้มีความหมายออกมาเป็นสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในภาษาไทย คือ คำ ข้อความ จึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการสอนอ่านแก่เด็กแรกเรียน นักเรียนจะต้องเข้าใจความหมายและนำไปใช้ในการฟัง พูด และเขียนได้อย่างถูกต้อง

กระทรวงศึกษาธิการ (2537 : 106) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน หมายถึง การที่ผู้อ่านรับรู้ ความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ทราบโดยผ่านทางตัวหนังสือ

บันลือ พุกกะวัน (2538 : 2) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า

1.การอ่าน เป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูดโดยการผสมผสานเสียง เพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด

2.การอ่าน เป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำ หรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความโดยการอ่าน

3.การอ่าน เป็นการสื่อความหมายที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้ จากผู้เขียน (ผู้สื่อ) ถึงผู้อ่าน

นภดล จันทรเพ็ญ (2539 : 73) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการในการแปล ความหมายตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ออกมาเป็นถ้อยคำหรือความคิดของตนเองแล้วผู้อ่านก็นำ ความคิด ความเข้าใจที่ได้จากการอ่านนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์

Rubin (1993 : 6 - 7) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกร อารมณ์ ความเข้าใจในบทอ่าน และรับรู้ถึงความหมายของคำโดยอาศัยกระบวนการคิดเพื่อสื่อ ความหมายของสัญลักษณ์ในบทอ่าน

Crawley (1995 : 14 - 15) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน ซึ่งรวมไปถึงความสามารถในการถอดความหมายจากสัญลักษณ์นั้นๆ ในขณะที่ผู้อ่านได้รับจากสิ่งที่ ผู้อ่านมองเห็น โดยใช้กระบวนการคิดระลึกลึกลงถึงคำต่างๆ ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิดกับสิ่งที่มองเห็น แล้วสื่อความหมายจากสัญลักษณ์ที่อ่านได้

รุมเมลฮาร์ท (Leu and Kinzer . 1995:9 ; citing Rumelhart . 1994:864) ได้กล่าวถึง การอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการของการทำความเข้าใจภาษาเขียน ซึ่งเริ่มจากการรับรู้ทาง สายตาและจับลงที่ความสามารถที่จะเข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนได้นำเสนอไว้ โดยผู้อ่านจะต้องมีความ สามารถที่จะใช้ข้อมูลต่างๆที่ได้จากการรับรู้ ได้แก่ ต้องมีความเข้าใจในการใช้คำพูดต่างๆ ในบริบท ของข้อความที่อ่าน

อรัญญา ฤาชัย (2541 : 18) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการแปลความหมาย ของตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำหรือความเข้าใจจากตัวอักษรออกมาเป็นความคิดแล้วสามารถนำ ความคิดนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ศศิธร วงศ์ชาติ (2542 : 12) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการแปลความหมาย ของสัญลักษณ์ โดยผ่านกระบวนการทางความคิดไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน ซึ่งต้องอาศัยทักษะ การวิเคราะห์คำ ถอดความ ตีความ ขยายความ และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน

เดือนใจ ฤกษ์กระโทก (2543 : 15) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการแปล ความหมายของตัวอักษร เป็นความคิดโดยอาศัยประสบการณ์เดิม แล้วนำความคิดไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อไป

จากความหมายของการอ่านดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการในการแปล ความหมายตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ออกมาเป็นคำพูดหรือความคิด โดยใช้สายตาสัมผัส ผ่านกระบวนการจนกระทั่งสื่อความหมายของตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่อ่าน ทั้งนี้โดยอาศัยความรู้ หรือประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน และความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับข้อมูลเดิมแล้วนำ ความคิด ความเข้าใจที่ได้จากการอ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่ง ทำให้บุคคลสามารถใช้เป็นเครื่องมือ แสวงหาความรู้ เพื่อนำไปพัฒนาตนเองและเพื่อการดำเนินชีวิต ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ กล่าวถึงความสำคัญของการอ่าน ไว้ดังนี้

บันลือ พุกพะวัน (2538 : 10 – 11) กล่าวว่า

1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้
2. เด็กที่อ่านเป็นย่อมได้รับการยอมรับ สามารถอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้

อย่างมั่นใจ

3. การอ่านได้ อ่านเป็น เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถค้นคว้าหาความรู้ เพิ่มเติมได้อย่างกว้างขวาง

4. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพของผู้เรียนในอนาคต
5. การอ่านมีความจำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดีในการรับรู้ข่าวสาร เหตุการณ์
บ้านเมือง
6. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการวิเคราะห์ ตัดสินใจในการเลือกตัวแทนใน
ด้านการเมือง การปกครอง
7. การอ่านนับเป็นกิจกรรมสำคัญในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้รับความ
เพลิดเพลินและพัฒนาด้านจิตใจอีกด้วย
8. การอ่านช่วยให้ผู้เรียนทราบและสามารถปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของ
สังคม พัฒนาตนเองและอาชีพของตนได้

วรรณิ โสมประยูร (2539 : 121) ให้ความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับ ผู้เรียน
จำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระวิชาของวิชาการต่างๆ เพื่อให้ตนเองได้รับ
ความรู้ และประสบการณ์ตามที่ต้องการ
2. ในชีวิตประจำวันโดยทั่วไปคนเราต้องอาศัยการติดต่อสื่อสาร เพื่อทำความเข้าใจกับบุคคลอื่นร่วมไปกับทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ทั้งในด้านการกิจส่วนตัว และการ
ประกอบอาชีพการงานต่างๆ ในสังคม
3. การอ่านช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากสิ่งที่อ่านไป
ปรับปรุง และพัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตัวเองกระทำอยู่ ให้เจริญก้าวหน้าและประสบ
ความสำเร็จได้
4. การอ่านสามารถสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคลทางด้านต่างๆ ได้เป็น
อย่างดี เช่น ช่วยให้มีคงปลอดภัย ช่วยให้ได้ประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคม
ช่วยให้มีชื่อเสียงและเกียรติยศ
5. การอ่านทั้งหลายช่วยเสริมให้บุคคลได้ขยายความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้น
อย่างลึกซึ้งกว้างขวาง ทำให้เป็นผู้รอบรู้ เกิดความมั่นใจในการพูดปราศรัย การบรรยายหรือการ
อภิปรายปัญหาต่างๆ นับว่าเป็นการเพิ่มบุคลิกและความน่าเชื่อถือให้กับตนเอง
6. การอ่านหนังสือหรือสิ่งพิมพ์หลายชนิดนับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการที่
น่าสนใจมาก เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร นวนิยาย การ์ตูน เป็นต้น เป็นการช่วย
ให้บุคคลรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้เป็นอย่างดี

7. การอ่านเรื่องราวต่างๆในอดีต เช่น ศิลาจารึก ประวัติศาสตร์ เอกสารสำคัญ วรรณคดี ฯลฯ จะช่วยให้คนรุ่นปัจจุบันรู้จักมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทย และสามารถพัฒนาให้เจริญรุ่งเรืองต่อไป

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (กรมวิชาการ . 2544 : 7 ; อ้างอิงจากฉวีวรรณ คูหาภินันท์. ม.ป.ป.) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกินจินต และจนกระทั่งถึงวัยชรา การอ่านทำให้รู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทั่วโลก ซึ่งปัจจุบันเป็นโลกของข้อมูลข่าวสาร ทำให้ผู้อ่านมีความสุข มีความหวัง และมีความอยากรู้อยากเห็น อันเป็นความต้องการของมนุษย์ทุกคน การอ่านมีประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง คือ พัฒนาการศึกษา พัฒนาอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์และสนองความอยากรู้อยากเห็น นอกจากนั้น การพัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าได้ต้องอาศัยประชาชนที่มีความรู้ความสามารถ ซึ่งความรู้ต่างๆ ก็ได้มาจากการอ่านนั่นเอง

สนิท สัตโยภาส (2545 : 93 - 94) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านช่วยให้ผู้อ่านได้รับความรู้ มีความรอบรู้ไม่แคบอยู่เฉพาะเรื่อง ยิ่งถ้าได้อ่านหนังสือพิมพ์ วารสาร หรือนิตยสารอยู่เป็นประจำแล้ว ก็จะทำให้ผู้อ่านเป็นคนทันสมัย ทันเหตุการณ์ รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก เมื่อเข้าวงสนทนากับใครก็จะร่วมสนทนาได้เข้าใจและเข้าสังคมได้โดยไม่ขัดเขิน

2. การอ่านจะช่วยพัฒนาความคิด และยกระดับสติปัญญาให้สูงขึ้น เพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก เมื่อมีความรู้มากย่อมก่อให้เกิดสติปัญญาที่แหลมคม ฉลาดปราดเปรื่องและอ่านถึงขั้นเชี่ยวชาญในเรื่องที่สนใจ และติดตามอ่านก็ได้

3. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญของการศึกษา เพราะไม่ว่านักเรียนนักศึกษาจะเรียนวิชาใด ล้วนต้องอาศัยการอ่านช่วยศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียนทั้งสิ้น

4. การอ่านช่วยให้มีความก้าวหน้าในอาชีพ เพราะการประกอบอาชีพทุกอาชีพ ย่อมอาศัยความรู้ความสามารถ ความชำนาญในการทำงาน ถ้าบุคคลใดพยายามแสวงหาความรู้ความสามารถใส่ตนให้ทันสมัยและสอดคล้องกับวิทยาการใหม่ๆ อยู่เสมอ ย่อมมีความเจริญก้าวหน้าในอาชีพมากกว่าผู้ที่ไม่พัฒนาตนเอง และวิธีการสำคัญประการหนึ่งที่จะได้ความรู้ประสบการณ์และความสามารถในการใหม่ๆ คือ "การอ่าน"

5. การอ่านช่วยปรับปรุงบุคลิกภาพให้ดีขึ้น ด้วยเหตุที่มีหนังสือในกลุ่มที่มีเนื้อหา ซึ่งเสนอแนะเกี่ยวกับการวางตน การพูดจา การเข้าสังคม การแต่งกาย ตลอดจนแนะนำการปฏิบัติ

ตนไปในทางที่เหมาะสมและทันสมัยมีอยู่มากมาย ถ้าผู้อ่านได้นำข้อแนะนำเหล่านั้นมาทดลองปฏิบัติตาม ก็จะทำให้บุคลิกภาพเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีได้

6. การอ่านช่วยแก้ปัญหาในใจได้ เพราะปัญหาที่เราประสบในชีวิตประจำวัน อาจมีวิธีแก้ไขในหนังสือที่อ่านก็จะสามารถนำมาประยุกต์แก้ปัญหาของเราได้ เช่น ปัญหาชีวิต ปัญหาสุขภาพ ปัญหาการดูแลลูก ปัญหาการกฎหมาย หรือปัญหาการประกอบอาชีพ เป็นต้น

7. การอ่านทำให้เกิดความจรรโลงใจ ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ช่วยให้จิตใจได้พักผ่อนหลังจากที่ได้เคร่งเครียดกับงานมา

8. การอ่านช่วยให้เราใช้เวลาว่างอย่างมีคุณค่าหรือเรียกว่า “การอ่านช่วยฆ่าเวลาให้มีค่า”

กระทรวงศึกษาธิการ (2546:188) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้และพัฒนาชีวิต ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้ว ยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้แนวคิดในการดำเนินชีวิต การอ่านจึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เรื่องต่างๆ การอ่านที่มีประสิทธิภาพ จะต้องอ่านแล้วจับใจความได้ สรุปสาระสำคัญ เนื้อหาเรื่องที่อ่านได้ แต่การสำรวจการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนพบว่า ปัญหาที่สำคัญในการอ่านของผู้เรียน คือ อ่านแล้วจับใจความสำคัญไม่ได้ ไม่สามารถสรุปประเด็นได้ ไม่สามารถแยกความรู้ออกเท็จจริง ข้อคิดเห็น ไม่สามารถแยกใจความสำคัญกับใจความรองได้ ทำให้ไม่ได้รับประโยชน์จากการอ่านเท่าที่ควร ทั้งยังเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้และการศึกษาวิชาต่างๆ ด้วย

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์ทุกคน เป็นทักษะที่จำเป็นในการศึกษาหาความรู้และเพิ่มพูนสติปัญญาช่วยให้พัฒนาตนเอง ทั้งในด้านความรู้ ความคิด ตลอดจนความสามารถอื่นๆ ดังนั้น การอ่านจึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับ และเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นๆในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

วรรณิ โสภประยูร (2537 : 127 – 128) แบ่งจุดมุ่งหมายในการอ่าน ดังนี้

1. การอ่านเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความ อ่านสารคดี
2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
3. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือประเภทชวนหัวต่างๆ
4. การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์

5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
6. การอ่านเพื่อหาประเด็นว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จ ส่วนใดเป็นข้อจริง เช่น การอ่านคำโฆษณาต่างๆ
7. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องไฟฟ้า
9. การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีน้ำเสียงเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหมือนกับพูด เช่น อ่านบทละครต่างๆ

มิลเลอร์ (Miller, 1973 : 15) ได้อธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ 6 ข้อ ดังนี้

1. อ่านเพื่อความเข้าใจอย่างคร่าวๆ
2. อ่านเพื่อจับใจความ
3. อ่านเพื่อสำรวจรายละเอียด
4. อ่านเพื่อเข้าใจอย่างถ่องแท้
5. อ่านเพื่อใช้วิจารณ์ตามข้อความที่อ่าน
6. อ่านเพื่อวิเคราะห์ข้อความหรือแนวคิดจากเรื่อง

สนิท ตั้งทวี (2538 : 4) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

1. อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ในเรื่องราวต่างๆ โดยละเอียดหรือโดยย่อ
2. อ่านเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น
3. อ่านเพื่อต้องการทราบข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง
4. อ่านเพื่อศึกษาค้นคว้า
5. อ่านเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับในวงสังคม
6. อ่านเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

นภดล จันทรพิชญ (2539 : 74 – 75) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้
2. อ่านเพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจ
3. อ่านเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการ
4. อ่านเพื่อฝึกทักษะในการอ่านออกเสียง

เตือนใจ กรุยกระโทก (2543 : 18) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านหนังสือทุกครั้ง ผู้อ่านควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการอ่าน เช่น อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ อ่านเพื่อความสนุกสนาน หรืออ่านเพื่อต้องการอยากรู้

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการอ่าน คือ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความคิด ความบันเทิง เพื่อให้รู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไป และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.3 ประเภทของการอ่าน

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง ประเภทของการอ่านไว้ ดังนี้

กรรณิการ์ พวงเกษม (2533 : 68) ได้กล่าวถึงลักษณะของการอ่านไว้ว่า มี 2 ลักษณะ คือ การอ่านออกเสียง (Oral Reading) และการอ่านในใจ (Silent Reading) การอ่านออกเสียงนั้น จะใช้ตั้งแต่เด็กเริ่มเรียน ให้เด็กรู้จักการอ่านคำต่างๆ เมื่ออ่านเป็นคำแล้ว อ่านเป็นประโยค อ่านเป็นย่อหน้า อ่านเป็นเรื่องๆ การอ่านในใจจะใช้เมื่อเริ่มอ่านออกเสียงได้ดีแล้ว รู้จักความหมายของคำ สามารถอ่านเป็นข้อความยาวๆได้แล้ว

เถกิงกิจ แก้วเสน่ห์ (2538 : 7 – 8) กล่าวถึงประเภทของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเงียบ (Silent Reading) การอ่านเงียบหรือการอ่านในใจ มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก การอ่านประเภทนี้มีประโยชน์อย่างมาก ทั้งทางตรงและทางอ้อมแก่ผู้อ่าน นักเรียนผู้เรียนดีเด่น ได้คะแนนยอดเยี่ยมจากการสอบมักเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการอ่าน นักธุรกิจหรือผู้มีอาชีพอื่น และผู้ประสบความสำเร็จในชีวิต มักเป็นผู้มีความสนใจในการอ่านเช่นเดียวกัน การอ่านเงียบหรือการอ่านในใจ (Silent Reading) มีด้วยกันหลายชนิด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- 1.1 การอ่านข่าวหนังสือพิมพ์
- 1.2 การอ่านนิยาย นวนิยาย หรือการอ่านเรื่องบันเทิง
- 1.3 การอ่านบทความหรือสารคดี
- 1.4 การอ่านตำรา แบบเรียน หรือข้อสอบ เป็นต้น

2. การอ่านออกเสียง (Lound Reading) การอ่านออกเสียง คือ การเปล่งเสียงตามตัวอักษรที่ปรากฏให้ถูกต้องตามอักขรวิธีหรือภาษาโดยใช้อวัยวะเกี่ยวกับการออกเสียง เช่น ริมฝีปาก เพดาน ลิ้น ฟัน หรือหลอดเสียง เป็นต้น ให้เคลื่อนไหวตามลักษณะของฐานที่เกิดแห่งเสียงนั้นๆ การอ่านออกเสียงมีหลายชนิด เช่น

- 2.1 การอ่านออกเสียงเมื่อเริ่มเรียน
- 2.2 การอ่านออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักภาษาหรืออักขรวิธี
- 2.3 การอ่านออกเสียงเพื่อทดสอบวัดผล
- 2.4 การอ่านข่าวทางวิทยุ

2.5 การอ่านข่าวทางโทรทัศน์

2.6 การอ่านรายงานหรือการอ่านกล่าวตอบรายงาน

2.7 การอ่านบทพากย์ภาพยนตร์หรือบทละคร

วรรณิ โสมประยูร (2544 : 126) แบ่งประเภทการอ่านจากการวิเคราะห์ตามลักษณะกระบวนการอ่านและการจำแนกประเภทการอ่านของนักวิชาการ ด้วยการนำมาสังเคราะห์โดยจัดเป็นหมวดหมู่ประเภทการอ่าน ดังนี้

1. แบ่งโดยคำนึงถึงเสียงเป็นหลัก
2. แบ่งโดยยึดสื่อที่นำมาให้อ่าน
3. แบ่งโดยพิจารณาวิธีการอ่านเป็นหลัก
4. แบ่งโดยมุ่งเน้นที่ความมุ่งหมายในการอ่าน

จากลักษณะการอ่านที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การอ่านแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การอ่านออกเสียงและการอ่านในใจ การฝึกทักษะการอ่านสำหรับเด็กควรเริ่มฝึกที่การอ่านออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักภาษา และเน้นความเข้าใจในการอ่านด้วยการฝึกอ่านในใจให้มากขึ้นต่อไป

2.4 การสอนอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ผดุง อารยวิญญู (2539 : 129 ; อ้างอิงจาก Du Bard. 1974) ได้เน้นการสอนภาษาแก่เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านภาษา (Aphaxia) ไว้ดังนี้

1. สอนเพื่อเพิ่มช่วงความสนใจของเด็กให้ยาวขึ้น
2. สอนเพื่อเพิ่มความสามารถของเด็กให้จำคำได้มากขึ้น
3. สอนเพื่อเพิ่มความสามารถของเด็กในการจำคำได้นานขึ้น
4. ปรับปรุงโครงสร้างของภาษาให้ง่ายขึ้นเพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารได้
5. จัดให้เด็กมีโอกาสใช้ภาษาและการพูด และให้เด็กประสบความสำเร็จในการใช้

ภาษาและการพูด

ทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในด้านการอ่าน ได้แก่ การจำคำ การเข้าใจความหมายของศัพท์ และความสามารถในการเข้าใจสิ่งที่อ่าน

1. การจำคำได้ การที่เด็กจะจำคำได้นั้นต้องอาศัยความพร้อมในการอ่าน ความพร้อมในการอ่านด้านการจำคำได้มีเนื้อหา ดังนี้

- 1.1 การจับคู่ภาพเหมือน
- 1.2 การจับคู่อักษรที่เหมือนกัน
- 1.3 การจับคู่คำที่เหมือนกัน

1.4 มีความตั้งใจที่จะฟัง

1.5 การจำแนกเสียงพยัญชนะต้น ตัวสะกด และพยัญชนะควบกล้ำ

1.6 การจำแนกเสียงสระสั้น ยาว

1.7 การจำแนกเสียงสระแท้ สระประสม

เมื่อเด็กมีทักษะทั้งหมดนี้แล้ว เด็กจะสามารถจำคำได้ ซึ่งเป็นความพร้อมอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กสามารถอ่านหนังสือได้ในโอกาสต่อไป

2. การเข้าใจความหมายของศัพท์ การที่เด็กจะสามารถอ่านหนังสือได้นั้นจำเป็นต้องรู้คำศัพท์จำนวนมากก่อน ก่อนที่เด็กจะรู้คำศัพท์เป็นจำนวนมากได้นั้นเด็กจะต้องมีทักษะเบื้องต้นต่อไปนี้

2.1 จัดกลุ่มคำที่มีความหมายเหมือนกันได้

2.2 จัดกลุ่มคำที่มีความหมายตรงกันข้ามได้

2.3 บอกได้ว่าคำไหนสะกดผิด

2.4 ใช้พจนานุกรมเป็น

2.5 จัดกลุ่มคำที่มีความหมายเดียวกันได้

2.6 ให้ความหมายโดยใช้คำที่กำหนดให้ได้

2.7 ให้ความหมายของคำตามที่ปรากฏในประโยคได้

2.8 จัดประเภทของคำได้

2.9 เดาความหมายของประโยคได้ถูกต้อง แม้จะมีคำขาดหายไปบ้าง

3. การเข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่าน การเข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่านเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นความสามารถในการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง ผู้อ่านจะต้องมีทักษะ ดังนี้

3.1 ทักษะเกี่ยวกับระบบเสียงในภาษาไทย แต่ละคำสามารถอ่านออกเสียงได้ และจะต้องออกเสียงถูกต้องตามวรรณยุกต์จึงจะสามารถเข้าใจได้ถูกต้อง

3.2 ทักษะเกี่ยวกับการเข้าใจความหมาย คำแต่ละคำมีความหมายในตัวของมันเอง นักเรียนจะต้องจำความหมายของคำให้ได้จึงจะสามารถอ่านหนังสือและเข้าใจความหมาย

3.3 ทักษะเกี่ยวกับการเรียงคำ นั่นคือการนำคำหลายคำมาเรียงกันเป็นวลี หรือประโยคและจะต้องเรียงกันในลักษณะที่ถูกต้องจึงจะมีความหมาย

นอกจากทักษะทางภาษาดังกล่าวแล้ว ยังมีสิ่งที่เกี่ยวข้องที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้ดี ได้แก่

1. ความสนใจ เราจะอ่านและเข้าใจในเรื่องที่อ่านได้ดี หากเรื่องที่อ่านนั้นอยู่ในความสนใจของเรา ดังนั้นการจัดเนื้อหาให้นักเรียนอ่านจึงควรสอดคล้องกับอายุ เพศ ระดับชั้นของเด็ก จึงจะช่วยให้เขาอ่านได้ดี

2. แรงจูงใจในการอ่าน หากผู้อ่านได้รับประโยชน์จากการอ่านก็จะทำให้เขาสนใจเรื่องที่อ่านเพิ่มขึ้น

3. การจัดลำดับการยากง่ายในการอ่าน การจัดเนื้อหาการอ่านให้แก่เด็ก จะต้องเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก จึงจะช่วยให้เด็กเข้าใจได้ดีขึ้น จัดลำดับคำจากคำที่เป็นรูปธรรมก่อนคำที่เป็นนามธรรม

4. การเรียงลำดับประโยค ควรเรียงลำดับจากประโยคที่มีคำไม่มากนัก และเป็นประโยคสั้นๆ ไปจนถึงประโยคที่ประกอบด้วยคำเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นประโยคยาว

5. การอ่านจับใจความสำคัญ ความสำคัญ คือ ข้อมูลที่สำคัญที่สุด ผู้เขียนต้องการแสดงไว้ในย่อหน้าที่อ่าน ใจความสำคัญอาจอยู่ตอนต้น ตอนกลาง หรือตอนท้ายของเรื่องที่อ่านก็ได้ ผู้อ่านจะต้องหาให้พบ

ผดุง อารยวิญญู (2546 : 49 – 73) ได้กล่าวถึง วิธีการสอนอ่านกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ดังนี้

1. การฝึกให้รู้จักพยัญชนะและสระ ก่อนที่จะอ่านหนังสือได้ เด็กจะต้องรู้จักตัวพยัญชนะและสระทุกตัวในภาษาไทย

2. การจำแนกตัวอักษร เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มักมีความสับสนระหว่างพยัญชนะที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกัน เช่น

ก กับ ฎ ถ

ข กับ บ ป

ม กับ น เป็นต้น

จึงจำเป็นต้องฝึกให้เด็กเห็นความแตกต่างของพยัญชนะคู่ที่คล้ายคลึงกันทุกตัว เมื่อเด็กจำแนกความแตกต่างของตัวพยัญชนะได้แล้วจึงฝึกอ่านคำต่อไป

3. การสอนเป็นคำ วิธีสอนที่เหมาะสมในการสอนอ่านแก่เด็กที่เริ่มเรียนภาษาไทยวิธีหนึ่ง คือ สอนอ่านเป็นคำ โดยให้เด็กอ่านออกเสียงตามครู ในขั้นนี้ยังไม่จำเป็นต้องประสมคำ เมื่อเด็กเรียนรู้คำศัพท์ได้บ้างแล้วจึงสอนวิธีประสมคำก็ได้ คำที่นำมาใช้ในการสอนในระยะแรกควรเป็นคำง่าย ๆ เป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยจัดคำเป็นหมวดหมู่ตามประเภทของคำศัพท์ เช่น ผลไม้ สัตว์ เครื่องครัว ของใช้ ฯลฯ

4. การวิเคราะห์คำ วิธีหนึ่ง (ในจำนวนหลายวิธี) ที่จะช่วยให้เด็กอ่านออก คือ วิเคราะห์คำ เด็กจะอ่านได้เมื่อเด็กทราบว่า คำแต่ละคำประกอบด้วย พยัญชนะ สระ และ/หรือ ตัวสะกด คำหนึ่งคำอาจประกอบด้วยพยางค์เดียว หรือ หลายพยางค์ก็ได้ จึงควรฝึกให้เด็กสามารถวิเคราะห์คำได้

5. วิธีโฟนิกส์ เป็นการนำหลักการทางภาษาศาสตร์มาใช้ในการสอนอ่าน สอนเขียน โฟนิกส์ (Phonic) เป็นคำคุณศัพท์ คำนาม คือ Phone แปลว่าเสียง ในที่นี้หมายถึงเสียงในภาษานั้นคือ เสียงพยัญชนะและสระ คำประกอบขึ้นด้วยพยัญชนะ สระ และ/หรือตัวสะกด วิธีนี้ใช้สืเป็นตัวกำหนดเสียง (สระหรือพยัญชนะ) เช่น คำที่ประสมด้วยสระอาในหน้าเดียวกัน สระอาอาจใช้สีแดงทั้งหน้า ทุกครั้งที่เด็กได้ยินเสียงสระอา ก็จะเห็นสีแดงทุกครั้ง ตัวสระอาเท่านั้นที่เป็นสีแดง ส่วนตัวพยัญชนะที่ประกอบขึ้นเป็นคำอาจมีสีอื่น การที่นักเรียนได้ยินเสียงอาและมองเห็นตัวลากข้างสีแดงจะช่วยให้เด็กถ่ายโยงความรู้ได้ เมื่อพบคำอื่นที่ประสมด้วยสระอาทำให้เด็กอ่านได้ เสียงพยัญชนะเดียว พยัญชนะควบกล้ำ ตัวสะกดก็ใช้หลักอันเดียวกัน ควรสอนคำพยางค์เดียวก่อน แล้วจึงตามด้วยคำหลายพยางค์

6. การบันทึกชี้นำ เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ส่วนมากเรียนรู้ได้ดี โดยการใส่สายตา มากกว่าการฟัง หลายคนเรียนรู้ได้ดีจากการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้หลายด้านรวมกัน ดีกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่อ่านหนังสือออกแต่ไม่เข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่าน อ่านจับใจความไม่ได้ อาจเนื่องมาจากการที่เด็กไม่สามารถแยกคำที่มีความสำคัญมากออกจากคำที่มีความสำคัญน้อยได้ ในการอ่านมักมีคำสำคัญของเรื่อง (Key Word) อยู่หลายคำ หากเด็กเข้าใจความหมายของคำสำคัญเหล่านั้น แล้วนำคำสำคัญมารวมกันเข้า จะทำให้เด็กเข้าใจว่า กำลังอ่านเรื่องอะไรอยู่ การนำสายตาอาจใช้เทคนิคหลายอย่าง เช่น การขีดเส้นใต้คำสำคัญของเรื่อง หรือ พิมพ์ตัวสีดำ หรือ ตัวเอน เมื่อเด็กฝึกจนเกิดทักษะแล้วจึงลดขนาดตัวอักษรให้เท่าปกติ และไม่มีการขีดเส้นใต้คำอีกต่อไป

7. วิธีกางปลา ใช้หลักการเดียวกันกับวิธีการบันทึกชี้นำ นั่นคือ ใช้สิ่งนำสายตาไปสู่การเข้าใจเรื่องที่อ่าน แต่ใช้รูปกางปลาแทน หมายความว่า ลักษณะของกางปลาจะประกอบด้วย ก้างใหญ่อยู่ตรงกลาง และก้างแขนงย่อยๆ อีกมากมาย ก้างตรงกลางแทนใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านหรือหัวข้อที่อ่าน ส่วนก้างแขนงใจความสำคัญ ก้างใหญ่แทนใจความใหญ่ ก้างเล็กแทนใจความเล็ก วิธีนี้จะช่วยให้เด็กสามารถบอกได้ว่าข้อความใดเป็นข้อความ หรือคำสำคัญทั้งความใดเป็นทั้งความย่อย

8. วิธีกำหนดคำสำคัญของเรื่อง กำหนดให้มีสิ่งนำสายตาของเด็กไปสู่การเข้าใจความหมายคำว่า การกำหนดคำสำคัญของเรื่อง มาจากภาษาอังกฤษว่า Story Mapping ซึ่งมีผู้ใช้

คำภาษาไทยหลายคำ อาจแตกต่างไปจากคำข้างบน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการนำมาใช้ วิธีดังกล่าวครูจะเป็นผู้กำหนดชื่อเรื่องให้ ซึ่งแทนด้วยคำที่อยู่ตรงกลาง แล้วให้นักเรียนช่วยหาคำที่เกี่ยวข้องกับคำที่อยู่ตรงกลางนั้น คำที่อยู่ตรงกลางที่เป็นชื่อเรื่องควรเป็นตัวอักษรขนาดใหญ่ ส่วนคำที่เป็นส่วนย่อยของส่วนใหญ่ อาจเป็นตัวอักษรที่มีขนาดเล็กกว่าคำที่อยู่ตรงกลางแทน หรือเรื่องและคำสำคัญเมื่อหาคำที่เกี่ยวข้องกับหัวเรื่องแล้ว ครูเขียนคำลงบนกระดานแล้วให้นักเรียนฝึกอ่านคำนั้นๆ

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสอนอ่าน สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ พบว่าทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ได้แก่ การจำคำ ความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และความสามารถในการเข้าใจในสิ่งที่อ่าน ดังนั้น ครูควรสอนทักษะการอ่านเบื้องต้นก่อนแล้วจึงสอนอ่านในรายละเอียดต่อไป

2.5 ทฤษฎีการอ่าน

บันลือ พฤกษ์วัน (2533 : 90 – 94) กล่าวว่าทฤษฎีการเรียนรู้การอ่านมี 3 ลักษณะคือ

1. สอนอ่านเป็นคำเป็นประโยค (Basal Reader's Approach) ได้แก่ การอ่านภาพ คิดเดาความหมายของภาพ อ่านคำประกอบภาพ เริ่มอ่านคำและประโยคตามหลักการนี้ก็เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจภาษาภาพ (Pictographs)
2. สอนอ่านแบบสะกดตัวผสมคำ (Synthetic Approach) ได้แก่ การอ่านผสมคำ โดยใช้สัญลักษณ์แทนเสียง เขียนเสียง วิเคราะห์เสียง เรียนอ่านจากการฟังเสียงสะกดคำ และผันตามเสียง ตามหลักการนี้ก็เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในภาษาเสียง (Phonographs)
3. สอนอ่านโดยใช้แผนภูมิประสบการณ์ (Experience Approach) ได้แก่ การอ่านโดยอาศัยประสบการณ์ สามารถจดจำอ่านภาพในสิ่งแวดล้อม อ่านแผนภูมิประสบการณ์เปรียบเทียบและสร้างมโนทัศน์จากการอ่าน ตามหลักการนี้ก็เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในภาษาที่เกิดจากความนึกคิด (Ideographs) นั้นเอง

จิตวิทยาที่ควรคำนึงในการสอนอ่าน

เยอวพา เดชะคุปต์ (2542 : 62 - 63) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner) สกินเนอร์ เป็นผู้คิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ หรือแบบปฏิบัติการซึ่งมีชื่อเรียกต่างๆ กัน คือ Operant Conditioning Theory หรือ Instrumental Conditioning Theory หรือ Type – R Conditioning Theory ซึ่งเน้นการเสริมแรง (Reinforcement) ซึ่งการเสริมแรงแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใดๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองเพิ่มขึ้น เช่น การชมเชย รางวัล อาหาร

2. ตัวเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใดๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นในทางลบ เป็นตัวเสริมแรงทางลบ เช่น เสียงดัง อากาศร้อน การตำหนิ กลิ่น การทำโทษ เป็นการนำตัวเสริมแรงทางลบเข้ามา เพราะการทำโทษบางอย่างหากนำมาใช้จะมีผลให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนไปในลักษณะที่เพิ่มขึ้น

จากทฤษฎีและจิตวิทยาในการสอนอ่านที่กล่าวจะเห็นได้ว่า การสอนอ่านนั้นต้องคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องเลือกวิธีสอนให้สอดคล้องกับความสามารถและวัยของเด็กด้วย เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพและมีประโยชน์ต่อผู้เรียนสูงสุด

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสอนอ่าน

งานวิจัยในประเทศ

วันเพ็ญ สุภักดิ์ (2528 : 63) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและทัศนคติต่อภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีอ่านแล้วเขียนลำดับเรื่องราวกับวิธีอ่านแล้วเขียนลำดับเรื่องราว มีความเข้าใจในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีอ่านแล้วทำแบบฝึกหัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุธามาศ สังลาโพธิ์ (2531) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ความสามารถในการเขียนคำ และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษากับแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการอ่าน และความสามารถในการเขียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เหมือนกัน ส่วนความคงทนในการจำ นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บัวแก้ว บัวเย็น (2538 : บทคัดย่อ) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2546 : 41 ; อ้างอิงจากเพลินพิศ ไชยยากุล) ได้ศึกษา การใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านคำภาษาไทยในบทเรียนสำหรับนักเรียนชาวเขา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการทดลองปรากฏว่า คะแนนการอ่านคำของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมและคะแนนความก้าวหน้าการอ่านคำของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อรุณญา เชื้อทอง (2546 : 67) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำยากโดยใช้บัตรพยักรอง พบว่า ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งคล้อยจองกับสมมุติฐานข้อ 2 ที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำยากของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกัน เป็นผลจากการใช้แบบฝึกทักษะในการสอนอ่านโดยใช้บัตรพยักรอง ผลสัมฤทธิ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

งานวิจัยต่างประเทศ

เบสท์ (Best. 1969 : 3316 – 4) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านโดยใช้โปรแกรมการฝึกกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 2 – 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้โปรแกรมการฝึกมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงและเห็นว่าผลดังกล่าวขึ้นอยู่กับโปรแกรมการฝึกความเข้าใจในรายละเอียดการใช้โปรแกรมการฝึกและความเอาใจใส่ของครูด้วย

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 – 711 – A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้ตำรา กับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน ในรัฐเพนซิลวาเนีย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้ตำรา

สติเวน (Steven. 1980 : 365) ได้ทำการวิจัยเรื่องความเข้าใจในการอ่านจากการอ่านเรื่องที่สนใจของนักเรียนที่มีความสามารถสูง ที่คะแนนเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 82 ขึ้นไป กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 5 และเกรด 6 โดยได้สำรวจความสนใจในการอ่านจากรายการ 25 เรื่อง ซึ่งมีระดับความสนใจตั้งแต่ 1 – 7 เลือกที่นักเรียนสนใจมาให้อ่านและทดสอบความเข้าใจในการอ่าน ผลการวิจัยพบว่าเรื่องที่นักเรียนสนใจเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลทำให้นักเรียนอ่านได้ง่าย และสะดวกต่อการทำความเข้าใจเรื่องที่อ่าน นอกจากนี้ยังพบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศเกี่ยวกับความเข้าใจในการอ่านจากเรื่องที่สนใจ

รอส (Bender. 1993 : 188 ; citing Ross.) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการสอนอ่านเป็นคำ ไว้ว่า การสอนวิธีอ่านเป็นคำนี้ใช้ได้ดี ทั้งเด็กพิเศษและเด็กปกติซึ่งดีในด้านการจำคำ เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ได้มากกว่าและใช้เวลาน้อยกว่าการเรียนรู้โดยวิธีปกติ

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน สรุปได้ว่า การที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำยากสูงขึ้นนั้น ต้องใช้กลวิธีการสอนอ่านหลายรูปแบบ เช่น การสอนอ่านเป็นคำ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

3.1 ความหมายและความสำคัญของเกม

ความหมายของเกม

จรินทร์ ธาณิรัตน์ (2524 : 1) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษา และนันทนาการ เกมเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกติกาสลับซับซ้อนมากนัก เป็นการเล่นที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว เป็นทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬา

เกมตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 109) ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันการเล่นเพื่อความสนุก

พลศึกษา (2525 : 1) ได้ให้ความหมายของเกมว่าเกม หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่นและการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย

รัตนา นันทนุญช่วย (2525 : 9) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง การละเล่นซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนแบบหนึ่งที่น่าสนใจใช้ประโยชน์ในห้องเรียนได้ เกมมักจะเล่นคนเดียวหรือเป็นการเล่นซึ่งมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

วรี เกียสกุล (2530 : 72) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย

New Standard Encyclopedia. (1969 : G-2) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Game) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Game) เกมต่างๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไวและความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียดและสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

พวงทอง ไสยวรรณ (2530 : 113) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม คือ การเล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เป็นการเล่นของเด็กที่พัฒนาการทางสังคมเพิ่มมากขึ้น สามารถเล่นเป็นกลุ่มได้ เกมช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานฝึกความร่วมมือ ความมีระเบียบวินัย เคารพ

กฎเกณฑ์ สามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนเด็กปฐมวัยได้ดี เกมแต่ละชนิดมีจุดมุ่งหมาย กติกา วิธีเล่น และสิ่งประกอบในการเล่นแตกต่างกัน

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545 : 90) ได้ให้ความหมายของเกม ไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผล การเรียนรู้

สรุปได้ว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีกฎกติกา เป็นสื่อที่เร้าใจและจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกาย บางเกมช่วยฝึก สมาธและทักษะทำให้เด็กเกิดความคิดและรู้จักแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

ความสำคัญของเกม

ประภากร โล่ทองคำ และคนอื่นๆ (2522 : 57) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมว่า เกมหรือการเล่นเป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแง่คิดหรือความเห็นจากการเล่น ไปวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2525 : 169) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมต่อเด็ก ปฐมวัยว่า เกมคือการเล่นของเด็กที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบข้อบังคับ มาเป็นการ เล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เกมมีความสำคัญเช่นเดียวกับการเล่น เกมจะช่วยฝึกให้เด็กมี ระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ กติกา รู้แพ้รู้ชนะ อันเป็นการเตรียมเด็กให้ปรับตัวในสังคมได้ดีเมื่อ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ นอกจากนั้นเกมยังเป็นสิ่งที่ช่วยเร้าใจ ยั่วยุให้เด็กเกิดความอยากเล่น ผลการเล่น เกมที่เด็กประสบความสำเร็จจะเป็นแรงเสริมและรางวัลให้กับเด็กในทันที ส่งผลให้เด็กเกิดความ เชื่อมมั่นในตนเอง ดังนั้นเกมจึงนำมาใช้ในการเรียนการสอนกับเด็กในทุกวัยทุกระดับโดยเฉพาะกับเด็ก ปฐมวัย

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526 : 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน

5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกให้เด็กเกิดความรับผิดชอบและช่วยฝึกให้รู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ

กฎเกณฑ์

9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

แกรมส์ คาร์ร และฟิทช์ (Grambs, Carr and Fitch. 1970 : 244) กล่าวว่าเกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา. (2534 : 13-14) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมที่มีต่อการพัฒนาการเรียนรู้ ดังนี้

1. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยให้เกิดความแจ่มใส

2. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลองหยิบ จับ สำรวจ เขย่า ฟังเสียง โยน หรือขว้างปา ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการเล่นสมมุติ

3. เป็นการเรียนรู้ของเด็กซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น รู้ว่าชอบหรือไม่ชอบอะไร ทำสิ่งใดได้หรือไม่ได้ เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การผลัดเปลี่ยนกันเล่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจปัญหาต่างๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตนเองที่มีต่อชุมชน เช่น หน้าที่ของพ่อ แม่ ลูก ตำรวจ กำนัน หมอ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มากจากการเล่นสมมุติและจากการสังเกต

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงาน เมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นทักษะที่เด็กได้รับจากการเล่นจะเป็นพื้นฐานในการทำงาน

ของเด็กในอนาคต เพราะขณะที่เด็กเล่นเด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัยในเรื่องรักการทำงาน มีความรับผิดชอบและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ตนเองต้องทำในอนาคต ฝึกการพึ่งตนเอง การเลือกเพื่อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย และเพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่นๆ ต่อไป

7. ช่วยพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน คือ

7.1 ทางด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็ก เป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 ทางอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

7.3 ทางสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกในเรื่องของการปรับตัว

7.4 ทางสติปัญญา เกมและการเล่นถือว่าการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก เป็นการฝึกในเรื่องของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมจินตนาการของเด็ก

8.อาร์โนลด์ (Arnold. 1975 : 110 - 113) กล่าวว่าเกมเป็นสื่อที่กล่าวได้ว่ามีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิดและมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก

9.รีส (Reese. 1977 : 3) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติตามที่ต้องการ นอกเหนือจากความสนุกสนาน

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมให้รู้จักการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ช่วยฝึกทักษะ ส่งผลให้เด็กเกิดความคิดและรู้จักแก้ปัญหา พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เกมจึงมีคุณค่าเป็นสื่อช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาในทุกด้าน

3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม

จากการจัดการสอนของ โฟรเบล (Froebel) ซึ่งแนวทางนี้ แม็คคาที (Mc Carthy. 1980 : 6-7) ได้อธิบายแนวความคิดของโฟรเบล ว่าเชื่อมั่นในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งในด้านความสนใจและความสามารถ ซึ่งนำมาพิจารณาในการสร้างหลักสูตรปฐมวัย และเขาดังจุดหมายที่การเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญที่จะช่วยพัฒนาเด็กได้ดีที่สุด และเขาคิดว่าช่วงเวลาในวัยเด็กนั้นควรได้ใช้ไปกับการเล่นอย่างอิสระ ซึ่งในเรื่องนี้เดย์ (Day. 1988 : 2) ได้นำแนวคิดของโฟรเบล เกี่ยวกับการเล่นมาเสนอไว้สอดคล้องกัน คือ การเล่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการศึกษาที่เปิดกว้าง มีคุณค่า และใช้ธรรมชาติการเล่นให้เป็นประโยชน์กับกระบวนการค้นพบของเด็ก และพร้อมกับเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับเด็กไว้ว่า

1. เด็กเติบโตและพัฒนาในระดับที่ต่างกัน
2. โดยธรรมชาติเด็กอยากรู้ อยากรูเห็น และกระตือรือร้นที่จะเรียน และเรียนได้ดีเมื่อพวกเขาสามารถที่จะทำตามความสนใจ และความต้องการที่จะเรียน
3. การเรียนเป็นสิ่งที่เด็กจะทำนอกเหนือจากสิ่งที่จัดให้พวกเขา
4. การเล่นเป็นทางที่เด็กจะทำงานและเรียนรู้
5. เด็กเรียนรู้จากทุกสิ่งที่เป็นประสบการณ์
6. การเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมเป็นจุดมุ่งหมายหนึ่งที่จะทำให้เกิดการสำรวจ และการค้นพบ
7. การพัฒนาทักษะพื้นฐานเป็นสิ่งสำคัญในการเริ่มศึกษา

สรุปทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ซึ่งเกมก็เป็นกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งได้ว่า การเล่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการศึกษาที่เปิดกว้าง มีคุณค่าและใช้ธรรมชาติการเล่นให้เป็นประโยชน์กับกระบวนการค้นพบของเด็ก

3.3 ประเภทของเกม

รัตน นุชบุญช่วย (2525 : 9) ได้แบ่งตามลักษณะสำคัญ 3 อย่าง คือ

1. เกมพัฒนาการ (Development Game) เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้สิ่งใหม่
2. เกมยุทธวิธี (Strategy Game) เป็นเกมที่เร้าใจให้ผู้เล่นสร้างแผนการขึ้นเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์โดยเฉพาะ
3. Reinforcement Game เป็นเกมที่ช่วยวางแผนให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ความจริงที่เป็นพื้นฐานและความชำนาญเพื่อสามารถนำสิ่ง (Concept) เกี่ยวกับเรื่องนั้นไปใช้ได้

โลเวลล์ (Lovell. 1971 : 186 - 187) ได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นกลุ่มที่สนุกสนาน การเล่นเกมแบบแผน มีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็กๆ
2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Game) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจึงสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน
3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเก๋มดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอนตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อนโดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ (2527 : 1 - 2) ได้จำแนกประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่เล่นครั้งละ 1 - 2 คน
 - 1.1 เกมที่เล่นครั้งละ 1 คน หรือเล่นเดี่ยว เกมประเภทนี้จะมีคำแนะนำการเล่นให้และผู้เล่นจะต้องอ่านคำแนะนำและปฏิบัติตาม ถ้าผู้เล่นสามารถปฏิบัติตามกติกาได้ก็ถือว่าประสบความสำเร็จในการเล่นเก๋มนั้นๆ
 - 1.2 เกมที่เล่นครั้งละ 2 คน เป็นเกมที่มีการแข่งขันกับเพื่อนเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นในการเล่น
2. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม เกมประเภทนี้ใช้ผู้เล่นครั้งละมากกว่า 2 คนขึ้นไป ซึ่งอาจมีการแพ้ชนะเป็นรายบุคคล หรือแพ้ชนะเป็นทีมก็ได้
 - 2.1 กลุ่มที่ผู้เล่นเป็นอิสระ เป็นการเล่นที่มีผู้เล่นจำนวนไม่จำกัดแต่จะมีผู้ชนะเลิศเพียงคนเดียวหรือผู้แพ้เพียงคนเดียวเท่านั้น เช่น การเล่นเกมอึดยืนตรี การวิ่งหาคู่ เป็นต้น
 - 2.2 กลุ่มที่ผู้เล่นเป็นทีม เกมประเภทนี้จะแบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม ผู้เล่นทุกคนแต่ละทีมจะมีส่วนรับผิดชอบในการเล่นร่วมกัน ถ้าชนะก็จะชนะด้วยกันทั้งทีม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาริราช (2528 : 226-236) กล่าวถึงเกมสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ แบ่งดังนี้

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่
2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาทสัมผัส

วรสุดา บุญยไวยโรจน์ (2530 : 80) พิจารณาตามหลักของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกา ที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้พบเห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากกรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา (Academic Games) ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้นๆ เกมการศึกษา (Academic Games) แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายจะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำ ซ้ำทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดบทเรียนในทักษะดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ในฐานะผู้นำเกมและผู้ตัดสินการแข่งขัน

เกมประเภทที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ของเกมด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผลการเล่นด้วยตนเอง เกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่ง วิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่าเกมการศึกษาหรือชุดฝึกด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534 : 45) ได้แบ่งประเภทของเกมเป็น 3 ประเภท ได้แก่

ก. เกมที่เล่นในร่ม

ข. เกมที่เล่นกลางแจ้ง

ค. เกมที่มีเพลงหรือดนตรีประกอบ

ก. เกมที่เล่นในร่ม คือ เกมที่ครูสามารถจัดกิจกรรมให้เด็กเล่นในบริเวณที่ไม่จำเป็นต้องใช้เนื้อที่มาก เช่น ในห้องเรียนหรือตามใต้ร่มไม้

ข. เกมที่เล่นกลางแจ้ง คือ เกมที่นักเรียนต้องใช้เนื้อที่ในการเล่นมากส่วนใหญ่จะเป็นเกมประเภทฝึกกล้ามเนื้อใหญ่ และฝึกความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อใหญ่ต่างๆ

ค. เกมที่มีเพลงหรือดนตรีประกอบ ได้แก่ เกมที่เล่นโดยใช้ดนตรีประกอบ ซึ่งดนตรีนี้อาจเป็นดนตรีที่ให้ครูหรือนักเรียนเป็นผู้เคาะจังหวะประกอบ หรือใช้เครื่องบันทึกเสียงเป็นอุปกรณ์ประกอบก็ได้ เกมดนตรีนั้นนอกจากเด็กจะได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นแล้วยังได้รับความเพลิดเพลินจากการร้องเพลง และการทำจังหวะด้วย

โลเวล (Lovell, 1971 : 166-167) กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่วไปว่าสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นกลุ่มที่สนุกสนาน การเล่นเกมแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็กๆ

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Game) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การเล่นเกมจึงสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอนตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อนโดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

กิลแมน และคนอื่นๆ (Gilman and other, 1976 : 657-661) แบ่งประเภทของเกมประกอบการสอนเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Development Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยเห็น

2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางที่จะบรรลุจุดหมายในด้านต่างๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นพื้นฐานต่างๆ และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาสิ่งใหม่ๆ กลับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

โคลัมบัส (Columbus, 1979 : 141-149) แบ่งเกมเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมฝึกการกระทำ คือ การที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือและสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษา คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายอย่างซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่ายๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูด โดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือตักเด็ก

5. เกมทายบัตร เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่นๆ

6. เกมพิเศษ เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมหาลายแทง

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545 : 90) กล่าวถึงประเภทของเกมว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ มากมายหลายประเภทตามลักษณะการเล่น เช่น

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้นๆ เป็นการ สร้างเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญ และคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความจำ และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมุติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่น ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ ได้แก่

4.1 เกมประเภทชิงตีหมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องการความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัว ไหวพริบ การหลอกล่อและกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโต และความสามารถตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกาย ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบ ก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมในลักษณะการแข่งขันระหว่างกลุ่มโดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุกๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางด้านกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้านซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสละบ้า เกมจ้ำจี้ เป็นต้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้นเพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้เกิดกฎกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้นและเหมาะสมสำหรับวัยเด็ก แต่ยังอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกับที่กีฬาใหญ่นั้นใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

9. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้ม เปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

10. เกมสนทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่างๆ

11. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ โดยให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการ

เล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชา หรือบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งได้มากมายหลายประเภทตามลักษณะของการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่นหรือรูปแบบการเล่น ทั้งนี้ผู้ที่นำเกมประเภทใดมาใช้ในการเรียนการสอนต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย ลักษณะ และความเหมาะสมด้วย

3.4 เกมการศึกษา

วรสุตา บุญยไวยโรจน์ (2530 : 80) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา (Academic Games) ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้นๆ เกมการศึกษา (Academic Games) แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายจะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย่ำ ซ้ำทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดบทเรียนในทักษะดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ในฐานะผู้นำเกมและผู้ตัดสินการแข่งขัน

เกมประเภทที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ของเกมด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผลการเล่นด้วยตนเอง เกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่ง วิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่า เกมการศึกษาหรือชุดฝึกด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา.(2536 : 1) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เป็นการเล่น ที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะให้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจะต่างจากการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตา เครื่องเล่นสนาม หรือเกมทางพลศึกษาตรงที่ว่า แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ สามารถวางเล่นบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ ได้ด้วยตนเอง

การฝึกความพร้อมในการอ่านให้แก่เด็กทำได้หลายวิธี แต่การฝึกโดยการใช้เกมการศึกษา จะให้ประโยชน์ดีกว่าและประหยัดกว่า เพราะเด็กอาจเล่นซ้ำแล้วซ้ำเล่าประการหนึ่ง อีกประการหนึ่ง หากทำด้วยวัสดุที่คงทน แต่ละชุดจะใช้ได้หลายปี เกมการศึกษาที่ช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียน อ่านนั้นจะครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมแต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้ จุดประสงค์ที่ผู้เล่นควรได้รับจะมีดังนี้

1. สามารถจำแนกด้วยสายตา
2. สามารถจำแนกเสียง
3. สามารถจัดหมวดหมู่
4. สามารถคิด
5. สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์

นอกจากนี้ สิ่งที่เป็นผลพลอยได้ตามมาอีกหลายประการ เช่น การฝึกให้เด็กจัดภาพให้ชอบเสมอกัน วางเรียงกันเป็นชุดๆ ให้เป็นระเบียบนั้นนอกจากจะช่วยให้เด็กเป็นคนทำงานอย่างเป็นระเบียบแล้วยังจะช่วยฝึกประสาทสัมผัสอีกด้วย ในการเล่นเกมเด็กมักชอบเล่นร่วมกันหลายคน เด็กจะเรียนรู้การเล่นร่วมกัน เด็กจะต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน การทำเช่นนี้จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านอารมณ์และสังคมไปด้วย

โคลัมบัส (Columbus, 1979 : 141-149) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

สรุปได้ว่าเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว สามารถพัฒนาการคิดให้คิดหาเหตุผลจากการเล่น

3.5 ขั้นตอนการสอนโดยเกมการศึกษา

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ.(2545 : 90) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยเกม ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายครั้งๆ จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์ หรือ

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่น บันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปเป็นประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น

4.1.1 ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร

4.1.2 ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร

4.1.3 ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด

4.1.4 ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสิทธิภาพสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสิทธิภาพสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยเกมนั้นผู้สอนจะต้องมีความรู้ ความสามารถในการสร้างเกมหรือเลือกเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ มีทักษะในการจัดการเกม การตั้งประเด็นและนำมาอภิปรายเชื่อมโยงไปสู่วัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เวลาค่อนข้างมาก มีค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์การเล่นบ้าง แต่สามารถทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้มีส่วนร่วม ฝึกทักษะ เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นานด้วยตนเอง

3.6 หลักการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการสอน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2525 : 184-186) ได้กล่าวถึงหลักการนำเกมมาใช้ไว้ดังนี้

หลักการนำเกมมาใช้ ควรมีการเลือกเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ใช้เวลาในการเล่นเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็ก และคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น

สำรวม พุ่มวิเศษ. (2530 : 123-124) เพื่อให้การใช้เกมคณิตศาสตร์ เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ครูจำเป็นต้องรู้จักเลือก โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. คำนึงถึงคุณค่าทางการศึกษา ถ้าเกมนั้นให้ความสนุกอย่างเดียวไม่ควรเลือก ควรเลือกเกมที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้คณิตศาสตร์

2. คำนึงถึงความคุ้มค่ากับการลงทุน

3. คำนึงถึงความปลอดภัย เช่น พวกสีอันตรายหรือพวกปลุกดอกไม้ไม่เหมาะสมกับเด็กเล็ก

4. ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับบทเรียน

5. ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยหรือพัฒนาการเด็ก

6. ถ้าเป็นไปได้ควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกเล่นเกม ซึ่งจะ ทำให้มีความสนใจมากขึ้น

อุษา กลแกม (2533 : 22) กล่าวถึงหลักการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนว่า ควรมีการคำนึงถึงความยากง่ายของเกมด้วย เพราะถ้าเกมง่ายเกินไปจะทำให้ความสนใจของผู้เรียนน้อยลง ไม่ควรให้เด็กฝึกทักษะซ้ำๆ จนเด็กเบื่อการเล่น เกม ควรเริ่มจากเกมง่ายไปหายากและแปลกขึ้น

เกศินี โชติกเสถียร (2533 : 73) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครูต้องพิจารณา

1. เนื้อหาที่จะเรียน
2. จุดประสงค์ของบทเรียน
3. ชนิดของการเรียนรู้ให้ละเอียด

สุวิมล ตันปิติ.(2536: 18-19 ; อ้างอิงจาก Weed. 1975. English Teaching Forums. P. 303-305) ได้กล่าวถึงหลักในการนำเกมมาใช้ในการประกอบ การเรียนการสอน ดังนี้

1. พิจารณาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ เป็นอันดับแรกว่าเราจะใช้สอนอะไร
2. พิจารณาจากสถานที่ที่จะเล่นเกมว่าจำเป็นจะต้องใช้ที่ว่างมากน้อยเพียงใด เพราะในการเล่นจะต้องมีการเคลื่อนไหว
3. พิจารณาจากจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลดีถ้าใช้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่หรือเล่นเป็นทีม
4. พิจารณาว่าเกมนั้นเป็นการแข่งขันรายบุคคลหรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม
5. อายุหรือวัยของนักเรียน เกมที่เหมาะสมหรือไม่ ยากไปสำหรับเด็กที่เรา กำลังสอนหรือเปล่า
6. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมง เพราะถ้าเล่นตอนต้นชั่วโมงเป็นการลำบากที่จะให้นักเรียนกลับมาเป็นระเบียบเพื่อที่จะเรียนต่อไปอีก
7. ควรเลือกให้เกมหลายๆ แบบ
8. ควรมีการกะเวลาในการเล่นว่าในเกมหนึ่งๆ จะใช้เวลาประมาณเท่าไร
9. ครูต้องมีการเตรียมตัวหรือวางแผนในการเล่นให้ดี
10. พิจารณาว่าควรให้รางวัลหรือไม่ในการเล่น
11. ครูควรสะสมหนังสือเกมต่างๆ ที่จะเลือกมาใช้ได้ตามความเหมาะสม
12. อาจดัดแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ.(2545 : 90) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

2. ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรจะพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมเพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัย
4. จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้
5. อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะเกมที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัด และปลอดภัยต่อการเรียน ซึ่งคงจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองได้ง่าย
6. กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือต้องใช้เทคนิคสูง ไม่เหมาะที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่หรือเพื่อความสนุกสนานทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
7. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม
8. จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

สรุปได้ว่า หลักในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอนนั้นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เวลา ความปลอดภัยและวัยของเด็ก ลักษณะของเกมไม่ซับซ้อน ทุกคนร่วมเล่นได้ อย่างสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยเกม

งานวิจัยในประเทศ มีนักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนโดยเกม ดังนี้

เอื้องฟ้า สมบัติพานิช (2525) ได้ทดลองใช้เกมการศึกษาเพื่อสอนซ่อมเสริมเด็กเรียนช้า พบว่า หลังจากเด็กเล่นเกมได้สำเร็จจะทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียน

ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์ (2530) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทย โดยการใช้เกมและเพลงกับการสอนปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่ใช้เกมและเพลงสูงกว่ากลุ่มที่ใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรี เกียสกุล (2530) ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก ผลปรากฏว่าความสามารถทางการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึก

อุษา กลเกม (2533) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่านักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้

แบบฝึกหัด มีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมการศึกษา และนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัด
มีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาแตกต่างกัน

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536) ได้เปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการ
เขียนสะกดคำยากภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึก พบว่า
นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมและแบบฝึก มีความสนใจในการเขียนสะกดคำยาก
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ไฉไล บุญมาก (2536) ศึกษาผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่
ต่อพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน และการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย พบว่า
พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้
เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

นาที เกิดอรุณ (2538 : บทคัดย่อ) ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการ
รับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียน ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการ
เล่นเกม และการใช้แบบฝึก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย-หญิงที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 70
เดซิเบลขึ้นไป ระดับอนุบาลปีที่ 1 ที่มีอายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนโสตศึกษา จังหวัดนนทบุรี จำนวน
16 คน พบว่า เด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการ
เล่นเกม และฝึกทักษะด้านการใช้แบบฝึกมีความสามารถในการเรียนรู้ทางสายตาแตกต่างกัน

อารม คล้ายคลุ้ม (2540) ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตา
ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุ 9 – 12 ปี ซึ่งได้รับการฝึกทักษะด้วย
การเล่นเกม กับการฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึก ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการฝึกทักษะ
ด้วยการเล่นเกมและได้รับการฝึกด้วยการใช้แบบฝึก มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาแตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิริมา หาญมานพ (2541) ศึกษาเรื่องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับ
เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้คือมีระดับสติปัญญา 50 – 10 ปี ที่เรียนอยู่ระดับ
ก่อนประถมศึกษา พบว่าหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมแล้วมี
ผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลพร ดำสะอาด (2541) ทำการศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิด
สร้างสรรค์ และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอน
โดยใช้เพลงและเกมกับการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลง และเกม

ประกอบการสอนมีความสามารถในการใช้ภาษา มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศรีสวัสดิ์ น่วมจะโป๊ะ (2542) ได้เปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้อายุระหว่าง 5 – 8 ปี มีระดับสติปัญญา 50 – 70 และไม่มี ความพิการซ้ำซ้อน ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษา และนักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัด มีความสามารถทางการฟังแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542) ศึกษาความสามารถการสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยเกม พบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังจากการเรียนรู้สะกดคำโดยใช้ เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอื้องฟ้า สมบัติพานิช (2525) ปิยศักดิ์ สินทรัพย์ (2530) วรี เกียสกุล (2530)

งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์คัทท์ (Orcutt. 1972 :147 - A) ทดลองใช้เกมการสอนกับเด็กอนุบาล ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกมมีความสามารถในการใช้ภาษามากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม และกลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษามากกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

คาร์เตอร์ (Carter. 1975 : 3474 - A) ได้ศึกษาผลของการให้นักเรียนเล่นเกมนอกเวลาเรียนปกติ เขาแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มหนึ่งควบคุมอีกกลุ่มหนึ่ง ทั้งสองกลุ่มมีวิธีการเรียนการสอนเหมือนกัน แต่กลุ่มทดลองให้เล่นเกมการคำนวณนอกเวลาเรียนปกติส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้เล่นผลการทดลองคือทั้งสองกลุ่มมีเจตคติและผลสัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกันซึ่งขัดแย้งกัน

ดิกเคนสัน (Dickenson. 1976 : 6465 – A) ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และ กิจกรรมปกติ (Traditional Activities) ในการสอนโดยให้นักเรียนจำคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบ 40 คำ สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เรียนจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย

เอ็ดกมอน (Edgmon. 1977 : 623 – 624 - A) ทำการศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กที่เรียนซ้ำที่ได้รับการฝึก โดยเรียนรู้ทักษะจากเกมและไม่ได้เรียนรู้ทักษะจากเกมของเด็กเรียนซ้ำวัย 6 – 15 ปี จำนวน 49 คน กลุ่มทดลอง 25 คน เรียนรู้ทักษะจากเกม กลุ่มควบคุม 24 คน เรียนตามโครงการ เครื่องมือที่ใช้วัดความพร้อม คือ Metropolitan Readiness Test พบว่ามีเด็กส่วนน้อยของทั้งสองกลุ่มที่ไม่มีความแตกต่างกันในความพร้อมจากการได้รับการฝึกทั้งสองแบบ คือ ฝึกทักษะที่เรียนรู้จากเกมและฝึกทักษะที่ไม่ได้เรียนรู้จากเกม แต่เด็กส่วนใหญ่มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 – A) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้ตำรากระทำกับนักเรียนระดับสามในเพนซิลวาเนีย (Pennsylvania) จำนวน 94 คน สี่ชั้นเรียน เพื่อศึกษาความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพ และความสามารถในการสะกดคำ โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลองสามสัปดาห์จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำ พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดลองการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

จากเอกสารงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนให้เด็กปกติทั่วไปและเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยให้เด็กได้เรียนผ่านกิจกรรมการเล่นทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดความคิดสร้างสรรค์และเกิดการเรียนรู้ไปด้วยในขณะที่เล่นเกมนอกจากนั้น เกม คือ การเล่นอย่างหนึ่งยังสอดคล้องกับความต้องการของเด็กในวัยนี้ ด้วยเหตุผลทั้งหมดนี้ส่งผลให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจนำการสอนโดยใช้เกมนี้นมาทดลองใช้สำหรับสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เพื่อช่วยส่งเสริมความคิด ความสามารถในการเรียนและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านคำ กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มี ความพิการซ้ำซ้อนกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โดยการ เลือกแบบเจาะจงจำนวน 6 คน จากโรงเรียนบ้านสวนใต้ (คลองประชานุกุล) และโรงเรียนบ้านคลอง ปลายนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต 1 จังหวัดสุโขทัย ซึ่งคัดเลือกโดยใช้วิธีคัดเลือก โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้ และแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้านการอ่าน ของศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู (2544) ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนคริน ทรวิโรฒ ซึ่งมีขั้นตอนการคัดเลือก ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้และแปรผลข้อมูล (แบบ ครป.) ซึ่งมีคำถาม 57 ข้อ ใช้ทดสอบความสามารถในการรับรู้ของเด็ก 8 ด้าน คือ การรับรู้และแปรผลข้อมูล ในการฟัง การรับรู้และแปรผลข้อมูลด้วยสายตา การจัดหมวดหมู่ข้อมูล การรับรู้ความคิดรวบยอด

ความเร็วในการรับรู้และแปรรูปข้อมูล การรับรู้ทางสายตาและการเคลื่อนไหว การรับรู้ทางสังคม ด้านสมาธิ

หลังจากทดสอบแล้ว ถ้าคะแนนเฉลี่ยได้เท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์การตัดสินถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียน แต่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนนี้อาจเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หรือเด็กปัญญาอ่อนในระดับเรียนได้ (EMR) ก็ได้ จึงต้องทดสอบในขั้นที่ 2 ต่อไป

ขั้นที่ 2 สํารวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้าน

ใช้แบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้เฉพาะด้าน (แบบ สปร.) โดยสำรวจปัญหาทางการเรียน 3 ด้าน คือ ด้านการอ่าน ด้านการเขียนและการสะกดคำ ด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยข้อย่อย 80 ข้อ ใช้มาตราส่วนประเมินค่าตั้งแต่ 1-5 ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ซึ่งครูผู้สอนต้องรู้จักเด็กไม่น้อยกว่า 3 เดือน เด็กคนใดมีค่าเฉลี่ยของปัญหาเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์การตัดสินถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในด้านนั้น

จากนั้นครูผู้สอนนำข้อมูลจากแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้และแปรรูปข้อมูล (แบบ ครป.) และแบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้เฉพาะด้าน (แบบ สปร.) มาประมวลแล้วพิจารณาว่า ถ้าข้อมูลทั้ง 2 ชุดมีผลตรงกันถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง

เชิญผู้ปกครองมาพบเพื่อสัมภาษณ์ ก่อนการสัมภาษณ์ให้ผู้ปกครองกรอกแบบการซักประวัติ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กมากที่สุด ประเด็นการสัมภาษณ์มีด้านการอ่าน การเขียน การสะกดคำ ลักษณะลายมือและด้านคณิตศาสตร์ว่ามีความบกพร่องในเรื่องเหล่านี้มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 4 ประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา

นำเด็กที่ได้รับการคัดแยกแล้วมาประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา โดยทำการประเมินจากผู้ที่ได้รับการอบรม การใช้แบบประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญาสำหรับเด็กอายุ 2-15 ปี ที่สร้างขึ้นโดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข มีความเชื่อมั่น 90% ขึ้นไป

ขั้นที่ 5 ทดสอบความสามารถในการอ่านคำของเด็กเป็นรายบุคคล

ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบเกี่ยวกับการอ่าน โดยเลือกคำในเนื้อเรื่องของหนังสือภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ในบทเรียนบทที่ 1-7 แล้วนำมาทดสอบนักเรียน ผู้วิจัยตรวจแบบทดสอบเพื่อหาความบกพร่อง นำข้อมูลทั้ง 4 ขั้นมาประมวลแล้วพิจารณาว่าข้อมูลแต่ละขั้นสอดคล้องกันหรือไม่ ถ้าหากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ขั้น หรือสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ขั้น และมีความรุนแรงในลักษณะที่ต้องการความช่วยเหลือโดยผู้วิจัยพิจารณาว่าหากไม่ได้รับความช่วยเหลือแล้วไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ไม่มีการพัฒนาทางการเรียนเท่าที่ควร เรียนไม่ทันเพื่อน จึงตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการตัดสินว่ามีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง
จำนวน 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มี ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา เพื่อใช้สอนอ่านคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดในบทเรียนที่ 1 – 7 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับใช้สอนกลุ่มทดลองจำนวน 24 แผน

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ สำหรับใช้ทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อใช้ในการทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน ในช่วงก่อนและหลังการทดลอง ประกอบด้วยแบบทดสอบ 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ ที่ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่กำหนดให้ จำนวน 24 คำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ โดยให้โยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพที่มีความหมายเดียวกัน จำนวน 24 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และคู่มือครูวิชาภาษาไทยเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ด้านการอ่านรายละเอียดในจุดประสงค์ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หลักการและเนื้อหาในวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.2 ศึกษาปัญหาในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากการสำรวจโดยแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้ จากผลการประเมินกิจกรรมอ่านคล่อง เขียนคล่อง โดยการอ่านจากบัญชีคำพื้นฐานที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 กำหนดให้ และจากการทดสอบอ่านคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ จากการพิจารณาผลการทำงานวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และจากข้อเสนอแนะของครูประจำชั้นซึ่งสอนภาษาไทยแก่นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ ใช้คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในบทที่ 1-7 ที่นักเรียนไม่สามารถอ่านได้เป็นเนื้อหาในการทดลองซึ่งมีคำที่ใช้สร้าง 24 คำ ดังนี้

- 1) คำในแม่กก ได้แก่คำว่า เมฆ , เลข , สุนัข , วิหค
- 2) คำในแม่กน ได้แก่คำว่า ของขวัญ , ผลไม้ , อาหาร , ลำธาร , ขนมหาล , ปลาฉลาม , โรงพยาบาล
- 3) คำในแม่กด ได้แก่คำว่า บวชพระ , วิทย์ , ตำรวจ , โทรศัพท์ , ดวงอาทิตย์ , พุทธรักษา , สัตว์ , พี่ช , ธงชาติ , รถไฟ , กระดาษ
- 4) คำในแม่กบ ได้แก่คำว่า รูป , ภาพวาด

1.4 ศึกษาวิธีการสร้างเกม และวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษาจากหนังสือ วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.5 สร้างเกมและเลือกเกมที่ส่งเสริมทักษะการอ่าน ซึ่งเกมนั้นประกอบด้วยกิจกรรมที่เด็กได้กระทำด้วยตนเอง กิจกรรมที่เลือกมาจัดการเรียนการสอนมีหลักเกณฑ์ ดังนี้คือ ต้องสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ของแผน และก่อให้เกิดความเข้าใจในบทเรียน เป็นกิจกรรมที่ทำงาน มีวิธีการไม่ซับซ้อน ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองและทำให้เกิดความสนุกสนาน เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน

1.6 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากหนังสือและเอกสารต่างๆ

1.7 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับใช้ในการศึกษาค้นคว้าขั้นต้นในการดำเนินงาน ดังนี้

1) ศึกษาความคิดรวบยอด จุดประสงค์ เนื้อหา จากหนังสือคู่มือสำหรับใช้ควบคู่กับหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกระทรวงศึกษาธิการ

2) กำหนดความคิดรวบยอดและจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความคิดรวบยอดและจุดประสงค์ของคู่มือครู กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

3) นำคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดที่กำหนดไว้และเกมการศึกษามาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยให้สอดคล้องกับความคิดรวบยอด จุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมที่กำหนดไว้

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และการสอนภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ จำนวน 3 ท่าน มีรายชื่อดังต่อไปนี้

1) อาจารย์ณรงค์ ม่วงเย็น ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทยศึกษานิเทศก์ 9 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1

2) อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล ศึกษานิเทศก์ 8
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1

3) อาจารย์จินตนา อัมพรภาค ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการ
เรียนรู้ ศึกษานิเทศก์ 7 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1

เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้เลือกตอบในช่องแสดงความคิดเห็นแบบ
มาตราส่วนประมาณค่าโดยถือเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถาม ดังนี้

- | | |
|---------|-------------------------------------|
| 5 คะแนน | หมายถึง มีคุณภาพพระระดับดีมาก |
| 4 คะแนน | หมายถึง มีคุณภาพพระระดับดี |
| 3 คะแนน | หมายถึง มีคุณภาพพระระดับพอใช้ |
| 2 คะแนน | หมายถึง มีคุณภาพพระระดับควรปรับปรุง |
| 1 คะแนน | หมายถึง ไม่มีคุณภาพ |

เกณฑ์ในการแปลความหมายของข้อมูล (พรชัย หนูแก้ว, 2541)

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพพระระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายถึง มีคุณภาพพระระดับดี

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายถึง มีคุณภาพพระระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายถึง มีคุณภาพพระระดับควรปรับปรุง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.49 หมายถึง ไม่มีคุณภาพ

เกณฑ์การยอมรับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละด้านและทั้งฉบับ จะต้องมี
คุณภาพจากผลการประเมินตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งหมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ต้องมีคุณภาพ
อยู่ในระดับดีขึ้นไป จึงจะยอมรับว่ามีคุณภาพดี พอที่จะนำไปใช้ในการทดลองได้

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไข
และนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ ความคิดรวบยอดของการเรียนวิชาภาษาไทย
จากหนังสือคู่มือครู สำหรับใช้ควบคู่กับหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกระทรวงศึกษาธิการ บทที่ 1 - 7

2.2 ศึกษาเอกสารการวัดผล ประเมินผล และวิธีสร้างแบบทดสอบ

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ประกอบด้วยแบบทดสอบ
วัดความสามารถ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำออกเสียงคำศัพท์

ที่กำหนดให้ จำนวน 24 คำ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

อ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

อ่านออกเสียงไม่ถูกต้องหรือไม่ออกเสียงอ่าน ให้ 0 คะแนน

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ โดยให้โยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพที่มีความหมายเดียวกัน จำนวน 24 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

โยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

โยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพไม่ถูกต้อง ให้ 0 คะแนน

2.4 นำแบบทดสอบในการอ่านไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย

ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ในด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาว่าคำที่ใช้ทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาองความเห็นดังนี้

คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดตรงตามจุดประสงค์

จากนั้น นำค่าการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) โดยใช้สูตร IOC (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ . 2538 : 249)

2.5 ค่าดัชนีที่คำนวณได้บางข้อน้อยกว่า 0.5 ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบใหม่ จึงได้ค่าดัชนีที่คำนวณได้เท่ากับ 1.0 ทั้งหมด จำนวน 24 ข้อ แสดงว่าแบบทดสอบมีความเที่ยงตรง สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกข้อ ดังรายละเอียดในตาราง 5 ที่ปรากฏในภาคผนวก ข

2.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยจะดำเนินการทดสอบการอ่าน ซึ่งใช้วิธีสอนโดยเกมการศึกษา ตามแบบแผนของการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ . 2538 : 249) ดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T_1	X	T_2

เมื่อ E แทน กลุ่มตัวอย่าง

X แทน การสอนโดยใช้เกมการศึกษา

T_1 แทน การทดสอบด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำก่อนสอน

T_2 แทน การทดสอบด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำหลังสอน

2. วิธีดำเนินการทดลอง

2.1 ขั้นตอนการทดลอง

1) การทดลองครั้งนี้ดำเนินการทดลองกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านคำระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 กำหนดแผนการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้งๆ ละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 30 ครั้ง โดยในวันจันทร์ถึงวันพฤหัสบดี เป็นการสอนโดยเกมการศึกษาตามแผนการจัดการเรียนรู้ และวันศุกร์จะเป็นการทบทวนคำที่ได้เรียนมาในสัปดาห์นั้น และทำการทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน โดยให้นักเรียนอ่าน ออกเสียงคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วในสัปดาห์นี้

2) ผู้วิจัยทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนบ้านสวนใต้ (คลองประชาณุกุล) และโรงเรียนบ้านคลองปลายนา ในการดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3) ผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ร่วมกับครูประจำชั้น โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนของ ผดุง อารยะวิญญู (2544) และการทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล

4) ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดลองและดำเนินการทดลองขั้นตอนการสอนโดยเกมการศึกษาให้กับครูประจำชั้น

5) สร้างความคุ้นเคยกับเด็กที่เป็นกลุ่มทดลอง เพื่อให้เด็กเกิดความไว้วางใจและร่วมกิจกรรมด้วยความมั่นใจ ไม่กลัว และไม่ประหม่า

2.2 ขั้นตอนการทดลอง มีขั้นตอนการทดลองดังนี้

1) ทำการทดสอบก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำได้แก่ แบบทดสอบการอ่านออกเสียงจำนวน 24 คำ และแบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำจำนวน 24 คำ เป็นการประเมินก่อนการทดลอง และบันทึกลงในแบบบันทึก

2) ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้เกมทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 24 แผน ตามลำดับดังนี้

ตาราง 2 ระยะเวลาการทดลอง

สัปดาห์ที่	วัน	คำที่ใช้สอน	ชื่อเกม
1	จันทร์	เมฆ	จับคู่หาคำ
	อังคาร	เลข	กล่องมหัศจรรย์
	พุธ	สุนัข	ระบำจับคู่
	พฤหัสบดี	วินด	อีตัก
	ศุกร์	ทบทวน	
2	จันทร์	โรงพยาบาล	ชิงคำ
	อังคาร	ขนมตาล	เราคู่กัน
	พุธ	ผลไม้	สอยผลไม้ได้คำ
	พฤหัสบดี	ปลาวาฬ	แย่งหาปลาคำศัพท์
	ศุกร์	ทบทวน	
3	จันทร์	ลำธาร	ซ่อนหาพาเพลิน
	อังคาร	อาหาร	ปรบมือส่งคำ
	พุธ	ของขวัญ	วิ่งเก็บคำศัพท์
	พฤหัสบดี	สัตว์	กระโดดผ่านอ่านคำ
	ศุกร์	ทบทวน	
4	จันทร์	ธงชาติ	หัวใจใคร่อย
	อังคาร	ดวงอาทิตย์	โดมิโนภาษาหาคู่
	พุธ	พืช	พานูกกลับบ้าน
	พฤหัสบดี	บวชพระ	ตาไ้ได้คำ
	ศุกร์	ทบทวน	
5	จันทร์	รถไฟ	แย่งหาง
	อังคาร	ตำรวจ	บอลมหาสนุก
	พุธ	โทรทัศน์	ขี้ม้าหาคำ
	พฤหัสบดี	วิทยุ	เป่ากบพบคำ
	ศุกร์	ทบทวน	
6	จันทร์	พุทธรักษา	บ้านน้อยคอยคำ
	อังคาร	กระดาด	บันไดภาษา

ตาราง 2 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	วัน	คำที่ใช้สอน	ชื่อเกม
	พุธ	รูป	ต้นไม้วิเศษ
	พฤหัสบดี	ภาพวาด	หัวคูนาง
	ศุกร์	บททวน	

2.3 ขั้นหลังการทดลอง

1) ทดสอบหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ ชุดเดียวกับก่อนการทดลอง ทดสอบเป็นรายบุคคล โดยมีเกณฑ์การตัดสินความสามารถทางการเรียนรู้ในการอ่านคำ พิจารณาโดยใช้เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ที่ทดสอบ ได้ใช้แบบทดสอบได้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยแบ่งช่วงระดับคะแนนไว้ ดังนี้

คะแนนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ คะแนนเต็ม 24 คะแนน

คะแนนความเข้าใจความหมายของคำ คะแนนเต็ม 24 คะแนน

2) นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านคำมาทำการวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1) การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านคำโดยใช้เกมการศึกษา โดยการหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 73) แล้วประเมินระดับความสามารถในการอ่านคำ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดี ช่วงคะแนน 33-48 คะแนน

มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับพอใช้ ช่วงคะแนน 17-32 คะแนน

มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง ช่วงคะแนน 0-16 คะแนน

1.2) การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนรู้ในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระหว่างก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษา โดยใช้แบบทดสอบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 (นิภา ศรีไพโรจน์.2533 : 91)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

2.1) สถิติพื้นฐาน

2.1.1) หาค่าเฉลี่ย (Mean) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 73)

โดยใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

2.1.2 หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน.(Standard Deviation) (บุญชุม ศรีสะอาด.

2541 : 87) โดยใช้สูตรดังนี้

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

เมื่อ	S.D	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

2.2) สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

หาความเที่ยงตรงของเครื่องมือ โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน และอังคณา สายยศ .2538 : 249)

$$\text{สูตร} \quad IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.3) สถิติสำหรับแบบทดสอบสมมติฐาน

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการอ่านคำ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์, 2533 : 93) โดยมีสูตรดังนี้

$$D = y - x$$

เมื่อ	D	แทน	ค่าความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่
	x	แทน	คะแนนของการประเมินก่อนการทดลอง
	y	แทน	คะแนนของการประเมินหลังการทดลอง

โดยมีลำดับขั้นตอนในการคิด ดังนี้

1. หาค่าความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ โดยคิดเครื่องหมาย
2. นำข้อมูลที่ได้มาเรียงลำดับจากน้อยไปมาก โดยให้ค่าที่น้อยที่สุดอยู่ในอันดับที่ 1 (จัดอันดับโดยไม่คิดเครื่องหมาย)
3. หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวกและผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายลบ
4. พิจารณาให้ค่าของผลรวมของอันดับที่มีค่าน้อยกว่าเป็นค่า T ที่จะทำการทดสอบ (โดยไม่คิดเครื่องหมาย)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา
- รายละเอียดดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 คะแนนเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา

คนที่	หลังการทดลอง			ระดับความสามารถ
	การอ่านออกเสียง (24 คะแนน)	เข้าใจความหมาย (24 คะแนน)	คะแนนรวม (48 คะแนน)	
1.	19	20	39	ดี
2.	22	22	44	ดี
3.	22	22	44	ดี
4.	20	20	40	ดี
5.	20	22	42	ดี
6.	19	21	40	ดี
X	20.33	21.17	41.50	ดี
S.D	1.37	0.98	2.17	

จากตาราง 3 การศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้เกมการศึกษา พบว่าความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 41.50 คะแนน ซึ่งแบ่งออกเป็นคะแนนการอ่านออกเสียงเฉลี่ยเท่ากับ 20.33 คะแนน และคะแนนความเข้าใจความหมายของคำมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.17 คะแนน

ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการอ่านคำหลังการทดลอง ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านจากการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 41.50 คะแนน มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดี

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ก่อนและหลังได้รับวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ก่อนและหลัง
ได้รับวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

คนที่	คะแนน		ผลต่าง ของคะแนน	ลำดับที่ ความแตกต่าง	ลำดับตามเครื่องหมาย	
	ก่อนสอน	หลังสอน			บวก	ลบ
1.	3	39	36	1	+ 1	-
2.	3	44	41	6	+ 6	-
3.	5	44	39	5	+ 5	-
4.	2	40	38	3	+ 3	-
5.	4	42	38	3	+ 3	-
6.	2	40	38	3	+ 3	-
					T+ = 21	T- = 0
T = 0*						

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า T ที่ .05 เมื่อ $N = 6 = 2$)

จากตาราง 4 การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนรู้ในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ พบว่าความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับวิธีการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลอง เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านคำสูงกว่าก่อนการทดลอง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองที่มุ่งศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้เกี่ยวข้องได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและส่งเสริมการจัดกิจกรรม ช่วยกันคิดค้นสื่อและนวัตกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อเด็ก

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับดี
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่าน หลังใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนใช้เกมการศึกษา

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านคำ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติและไม่มี ความพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โดยการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 6 คน จากโรงเรียนบ้านสวนใต้ (คลองประชานุกุล) และโรงเรียน

บ้านคลองปลายนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต 1 จังหวัดสุโขทัย ซึ่งคัดเลือกโดยใช้วิธีคัดเลือก โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้และแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้านการอ่าน ของศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งมีขั้นตอนการคัดเลือก ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้และแปรผลข้อมูล (แบบ ครป.)

ขั้นที่ 2 สำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้าน

ใช้แบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้เฉพาะด้าน (แบบ สปร.)

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง

ขั้นที่ 4 ประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา

ขั้นที่ 5 ทดสอบความสามารถในการอ่านคำของเด็กเป็นรายบุคคล

แล้วพิจารณาว่าข้อมูลแต่ละขั้นสอดคล้องกันหรือไม่ ถ้าหากข้อมูลสอดคล้องกันทั้ง 5 ขั้น หรือสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ขั้น โดยผู้วิจัยพิจารณาว่าหากไม่ได้รับความช่วยเหลือแล้วไม่สามารถเรียนหนังสือได้ จึงตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (LD

นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการตัดสินว่ามีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มี ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษา
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ขั้นก่อนดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อดูความสามารถในการอ่านคำก่อนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ทำการทดสอบเป็นรายบุคคล บันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

2. ขั้นดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยทำการทดลองโดยใช้วิธีการสอนอ่านคำโดยใช้เกมการศึกษากับกลุ่มตัวอย่าง ใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที รวม 30 ครั้ง

3. ขั้นหลังการทดลอง

เมื่อสิ้นสุดการทดลองตามเนื้อหาที่กำหนด ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลองโดยให้แบบทดสอบ วิธีการทดสอบ และวิธีการตรวจสอบให้คะแนนเช่นเดียวกับการทดสอบก่อนการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาความสามารถอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนอ่านคำโดยใช้เกมการศึกษา ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประเมินระดับความสามารถอ่านคำ

2. การเปรียบเทียบความสามารถอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ก่อนและหลังได้รับวิธีการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ใช้สถิติทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การสอนอ่านให้กับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมการศึกษา ทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการอ่าน ดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำ หลังจากได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับดี
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำ หลังจากการใช้วิธีการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาความสามารถในการอ่านคำของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า

เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ที่ได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดี โดยที่ความสามารถในการอ่านหลังการสอนอ่านเป็นค่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา ช่วยเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านมีความสามารถในการอ่านคำสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวิธีการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่เป็น

รูปธรรม เรียนรู้ด้วยการกระทำ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าผ่านกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก จึงช่วยจุดใจผู้เรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียนเป็นอย่างดี ซึ่ง สอดคล้องกับวิธีการเรียนการสอนโดยเกมการศึกษาของเด็กที่พินเตอร์ (Pinter) ได้ศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพและมีความสามารถในการอ่าน สามารถทำให้คะแนน ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่าการสอนตามตำรา (Pinter.1977:710-A)

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการวิจัยของดิกเกอร์สันที่ทดลองใช้วิธีการสอนอ่านโดยเกม การศึกษา ทำให้นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ได้ดีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจาก กิจกรรมปกติไม่ว่าหญิงหรือชาย (Dickerson.1976:6465-A) และสอดคล้องกับการวิจัยของ เอ็ดกมอนที่ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กที่เรียนช้า ที่ได้รับการฝึกโดยเรียนรู้ ทักษะจากเกมและเรียนรู้ตามโครงการ พบว่าเด็กส่วนใหญ่มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน (Edgmon.1977:623-624-A) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542) ศรีสวัสดิ์ น่วมจะโป๊ะ (2542) นิธิมา หาญมานพ (2541) วิไลพร ดำสะอาด (2541) รัตนา แพงจันทร์ (2541) อารม คล้ายคลุม (2540) อุษา กลแกม (2533) วรี เกียรติกุล (2530) ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์ (2530) เชื้องฟ้า สมบัติพานิช (2525) ที่พบว่านักเรียนปกติและนักเรียนพิเศษ ประเภทต่างๆ ที่ได้รับการสอนโดยเกมการศึกษาต่าง ๆ นั้น มีผลให้นักเรียนทุกประเภทมีความสนใจ และความสามารถในการเรียนรู้ ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้ ได้รับการสอนด้วยกิจกรรมที่นำเสนอความรู้ที่สอดแทรกเข้าไปในการเล่นเกมที่ เป็นสิ่งสำคัญที่มี บทบาทในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว ภาษา และทักษะทางสังคม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับไฉไล บุญมาก (2536) ที่พบว่าการเรียนรู้ที่ผ่านกิจกรรมการเล่น ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนและเกิดแรงจูงใจในการเรียน

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ครูสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนโดยใช้เกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา ความสามารถในการอ่านของนักเรียนให้เพิ่มขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจจะนำแนวทางการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการทำวิจัย ดังนี้

1.1 เกมการศึกษา ควรเป็นเกมที่ฝึกติดกาการเล่นไม่ซับซ้อนเหมาะกับช่วงความสนใจและ วัยของเด็ก

1.2 ก่อนนำเกมการศึกษาไปใช้ ครูผู้สอนควรทดลองใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบปัญหาที่อาจเกิดขึ้น จะได้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป

1.3 ในการอธิบายวิธีการเล่นเกมการศึกษา ควรตรวจสอบว่าเด็กมีความเข้าใจหรือไม่ หากพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ครูควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก

1.4 หากเป็นไปได้ในการทำกิจกรรมในขณะที่ทำการสอนจริง ครูควรร่วมกิจกรรมกับเด็กด้วย เพื่อเป็นการกระชับความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับเด็กให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทดลองวิธีการสอนโดยเกมการศึกษาสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาในชั้นอื่นๆ วิชาอื่นๆ เพื่อให้ทราบถึงผลการใช้การสอนโดยใช้เกมการศึกษาในแง่มุมอื่นๆ ที่กว้างออกไป

2.2 ควรทดลองใช้วิธีการสอนโดยเกมการศึกษากับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษในกลุ่มอื่นๆ

2.3 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการสอนอ่านโดยเกมการศึกษากับการสอนด้วยวิธีอื่นๆ เพื่อดูประสิทธิภาพการสอนอ่านในวิธีที่หลากหลาย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2533). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เกศินี โชติกเสถียร. (2533). การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- คณะกรรมการการประถมศึกษา, สำนักงาน. (2534). คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่น
สำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- (2536). คู่มือครู เกมการศึกษา ตามหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดประสบการณ์
ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- คณะกรรมการการศึกษาเอกชน, สำนักงาน. (2538). คู่มือการดำเนินการสำรวจเด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กระทรวงศึกษาธิการ.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). คู่มือเกม. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองรัตน์.
- ไฉไล บุญมาก. (2537). ผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่มิต่อพฤติกรรม
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย. ปรินญา
นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.อัสสัมชัญ.
- ดวงใจ วรรณสังข์. (2541). การศึกษาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยัญชนะไทย.
ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.อัสสัมชัญ.
- เดือนใจ กรุยกะโทก. (2543). การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริมด้านความเข้าใจในการอ่าน
และการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือแผ่นเดียว
เป็นสื่อ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.อัสสัมชัญ.
- ถกกิจ แก้วเสนห์. (2538). อ่านอย่างไร อ่านให้ดี. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2534). พฤติกรรมการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชา
หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยครูธนบุรี สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์.
- นาที เกิดอรุณ. (2538). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับ
ก่อนวิชาเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่น เกม และการ
ใช้แบบฝึก. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัสสัมชัญ.
- นิธินา หาญมานพ. (2541). การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญาในระดับก่อนประถมศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัสสัมชัญ.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มี

- ความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอน
โดยใช้เกม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิภา ศรีโพธิ์โรจน์. (2533). สถิตินอนพาราเมตริก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้งเฮาส์.
- นภดล จันทรพิบูล. (2539). การใช้ภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- บันลือ พุกกะวัน. (2533, 25 พฤษภาคม). " การสร้างและการสอนประสบการณ์ภาษาของมนุษย์,"
ใน เอกสารประกอบคำบรรยาย. ณ สำนักงานศึกษาธิการเขต เขตการศึกษา 8 จังหวัด
เชียงใหม่.
- . (2538). มิติใหม่ในการสอนอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- . (2542). แนวทางพัฒนาทักษะการสอนอ่านที่สอดคล้องกับธรรมชาติของภาษาไทย
และเด็กผู้เรียน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- เบญจพร ปัญญา. (2543). คู่มือช่วยเหลือนักบกพร่องด้านการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัวแก้ว บัวเย็น. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่
มีความบกพร่องด้านสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอน
แบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. อุดลำนนา.
- ประภากร โล่ทองคำ และคณะ. (2522). กลุ่มการสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. กรุงเทพฯ:
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูนครราชสีมา.
- ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชา
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลง
ประกอบการสอน. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อุดลำนนา.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2539). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- . (2542). การเรียนร่วมระหว่างเด็กปกติกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ:
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- . (2544). เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: รำไทย เพรส.
- พรชัย หนูแก้ว. (2541). การพัฒนาหลักสูตรแบบบูรณาการเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรม

- ประชาธิปไตยของนักเรียนประถมศึกษา. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนา
หลักสูตร). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อุดลำนนา.
ยมโดย เพ็งพงศา. (2533). รายงานการวิจัย เรื่องการศึกษาร้อยกรองประเภทกลอนในแง่
วรรณศิลป์และคีตศิลป์ไทย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ภาคใต้).
เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอเชียกราฟิกส์
ดีไซน์
ราชบัณฑิตยสถาน. (2538). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2522. พิมพ์ครั้งที่ 5.
กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
รัตนา นุชบุญช่วย. (2525). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกมประกอบ
การสอนวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อุดลำนนา.
ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ. (2527). ของเล่นและเกมวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่
2. ม.ป.พ.
ละเมียด ลิมอักษร. (2518). "เรียนเป็นเล่น – เล่นเป็นเรียน," ประชาศึกษา. 27(5): 3 -16.
เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2524). "การเล่นเป็นเรียนของเด็ก," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อ
พัฒนาเด็ก. หน้า 18 – 26. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
วรรณิ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
----- (2539). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและ
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
----- (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา
พานิช.
วันเพ็ญ สุภิกิตย์. (2528). การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและทัศนคติต่อ
ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการอ่านและเขียนลำดับ
เรื่องราวกับวิธีอ่านแล้วทำแบบฝึกหัด. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
วรี เกียสกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ
ฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.

- วิฑิตา บุญฤทธิ์. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง
จำนวน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (I.Q. 50 - 70)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการกับวิธีสอนแบบ
ใช้เกมประกอบ. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิไลพร ดำสะอาด. (2541). การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์และ
ความสนใจในวิธีการสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับ
การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- วรสุดา บุญยไวยโรจน์. (2530). เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- คันลนีย์ จัตรคุปต์. (2544). ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไข
ได้. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศศิธร วงศ์ชาลี. (2542). การศึกษาความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการเขียน
ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่ง
ประสบการณ์ทางภาษากับการสอนตามคู่มือครู. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม.
(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ศรียา นิยมธรรม. (2540). ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: พรวานนกการพิมพ์.
- , (2546). การศึกษาพิเศษ (สารานุกรม). กรุงเทพฯ: ธนรัตน์การพิมพ์จำกัด.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2545). จิตวิทยาเด็กที่มีลักษณะพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: หมอ
ชาวบ้าน.
- ศรีสวัสดิ์ น่วมจะโป๊ะ. (2542). การเปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและ
แบบฝึกหัด. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ศึกษาธิการ. กระทรวง. (2534). คู่มือการประเมินผลการเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- , (2541). ชุดฝึกอบรมด้วยตนเอง เรื่องการจัดการศึกษาพิเศษการจัดการศึกษา
สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เล่ม 8. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- , (2544). รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาสภาพการอ่านของนักเรียนและการจัด
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- , (2544). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น
สำคัญ. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- , (2546). การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตร

- การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สนิท ตั้งทวี. (2538). การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮาส์.
- สนิท สัตโยภาส. (2545). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช.มหาวิทยาลัย. (2525). เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่10.
นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- (2528). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 4.นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- (2546). วิธีสอนเด็กเรียนยาก. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุธามาศ สังข์ลาโพธิ์. (2531). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ความสามารถในการ
เขียนคำ และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการ
สอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษากับแบบปกติ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.
พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี
ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม
และการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การประถมศึกษา).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ลำรวม พุ่มวิเศษ. (2530). พฤติกรรมการสอนคณิตศาสตร์. สุราษฎร์ธานี: สถาบันราชภัฏ
สุราษฎร์ธานี.
- อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการ
เขียนสะกดคำยากภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยเกมและ
แบบฝึกหัด. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ. อัดสำเนา.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2530). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.
พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อัจฉรา นาคทรัพย์. (2546). การศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการ
เรียนรู้ด้านการอ่าน โดยวิธีสอนอ่านเป็นตัว. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย

ศรีนครินทร์วิโรฒ. อัดสำเนา.

อรัญญา เชื้อทอง. (2546). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำยากของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ในสถานศึกษาที่จัดการเรียนร่วมโดยใช้บัตรพยักกรอง. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ. อัดสำเนา.

อรัญญา ฤาชัย. (2541). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ความสามารถในการเขียน และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษากับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ. อัดสำเนา.

อารม คล้ายคลุ้ม. (2540). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กทางสายตาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้อายุ 9-12 ปี ระหว่างวิธีฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและวิธีฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึกหัด. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ. อัดสำเนา.

อุษา กลแกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ. อัดสำเนา.

เอื้องฟ้า สมบัติพานิช. (2525). ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคลที่มีต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร. อัดสำเนา.

Arnold, A. (1975). World Book of Children's Games. New York: World Publishing.

Arnold, Arnold. "Your Child Play," In Child Development Series. P 110 – 113, 1975.

Best, Bill Arnold. (1969, April). "The Effect of Special Program on Mean Gains in Reading", Dissertation Abstracts International. (10): 3316 – A.

Cater, T.E. (1975). The Growth of Understanding. In Mathematics New York: Holt Rinehart and Winston.

Columbus, Elinor Schulman. (1979). "Is It Tomorrow Yet Haifa, Israel," Mount Carmel International Training Center for Community Services.

Crawley, Sharon J. (1995). Strategies for Guiding Content Reading. New York: A Simon & Schuster. Inc

Day, Barbara. (1988). Early Children Education : Creative Learning Activities. 3rd ed.

New York : Macmillan.

- Dickenson, Dolores Pawlay. (April,1976). "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies," **Dissertation Abstracts International**. 36(10): 6465 – A .
- Edgmon, Rodney O. (August,1977). "The Effect of the Perceptual – Motor Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," **Dissertation Abstracts International**. 2: 623-624 – A .
- Game, (1969). **New Standard Encyclopedia**. Chicago:Standard Educational Corporation.
- Gilman, D.J. and others. (1976,December). "Games in Senior High School Mathematics," **Mathematics Teacher**. 69: 657 – 661.
- Grambs, J.P. Carr, J.C. and Fitch, R.M. (1970). **Methods in Secondary Education**. 3rd ed. U.S.A.: Holt, Rinehart and Winston, Inc
- Leu, Donald J. and Kinzer. (1995). **Effective Reading Instruction, K-8**. 3rd ed. New Jersey: Prentice-Hall, Inc,
- Lovell, K. (1971). **Growth of Understanding in Mathematics**. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Lovinger, S. (June,1974) "Socio-Dramatic Play and Language Development in Pre-School Disadvantaged Children," **Psychology in the Schools**. 11(6): 313-320.
- Mastopieri, Margo A. and Scruggs, Thomas E. (2000). **The Inclusive Classroom : Strategies. For Effective Instruction**. New Jersey: Prentice Hall, Inc,
- McCarthy, Melodie A. and John P. Houston. (1980). **Fundamentals of Early Childhood Education**. Cambridge,Massachusetts: Winthrop Publisher,
- Miller, Walma H. (1973). **Diagnosis and Correction of Reading Difficulties in Secondary School Student**. New York: Center of Applied Research in Education, Inc.
- Orcutt, Larry Emmet. (July 1972). "Child Management of Instructional Games : Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self-Concept of Disadvantaged Preschool Children," **Dissertation Abstracts International**. 1: 147 – A .
- Pinter, Donna Dac Krewedl. (August,1977). "The Effect of an Academic Games on the

Spelling Achievement of Third Grade," *Dissertation Abstracts International*.

2: 7-10 – A .

Reese, J. (1977). *Simulation Games and Learning Activities Kit for the Elementary School*.

New York: Parker Publishing Co.

Rubin, Dorothy. (1993). *A Practical Approach to Teaching Reading*. New York: A Simon

& Schuster. Inc

Steven, Kathleen S. (1980). The Effect of Topic Interest on the Reading Comprehension of

Higher Ability Students, *Journal of Educational Research*. 73(6): 365 : 367 ;

July - August

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการสอน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ

อาจารย์ณรงค์ ม่วงเย็น

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ 9

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการบริหารการศึกษา

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต1 จังหวัดสุโขทัย

ความเชี่ยวชาญ การสอนภาษาไทย

อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ 8 (วัดผลการศึกษา)

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการวัดผลการศึกษา (กศ.ม)

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต1 จังหวัดสุโขทัย

ความเชี่ยวชาญ การวัดผลทางการศึกษา

อาจารย์จินตนา อัมพรภาค

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ 7

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ (กศ.ม)

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต1 จังหวัดสุโขทัย

ความเชี่ยวชาญ การสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

ภาคผนวก ข
การวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ
และคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ
2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษา

การวิเคราะห์ ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ

ตาราง 5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจสอบค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
5.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
6.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
7.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
8.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
9.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
10.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
11.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
12.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
13.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
14.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
15.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
16.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
17.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
18.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
19.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
20.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
21.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
22.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
23.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
24.	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

การวิเคราะห์ คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

ตาราง 6 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา

แผนที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนเฉลี่ย	คุณภาพ	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	4.71	4.59	4.76	4.67	ดีมาก	นำไปใช้ได้
2	4.47	4.47	4.52	4.49	ดี	นำไปใช้ได้
3	4.71	4.65	4.65	4.67	ดีมาก	นำไปใช้ได้
4	4.76	4.76	4.76	4.76	ดีมาก	นำไปใช้ได้
5	4.71	4.71	4.71	4.71	ดีมาก	นำไปใช้ได้
6	4.52	4.47	4.47	4.49	ดี	นำไปใช้ได้
7	4.82	4.82	4.76	4.80	ดีมาก	นำไปใช้ได้
8	4.82	4.82	4.82	4.82	ดีมาก	นำไปใช้ได้
9	4.76	4.76	4.76	4.76	ดีมาก	นำไปใช้ได้
10	4.47	4.47	4.47	4.47	ดี	นำไปใช้ได้
11	4.76	4.76	4.76	4.76	ดีมาก	นำไปใช้ได้
12	4.76	4.76	4.76	4.76	ดีมาก	นำไปใช้ได้
13	4.59	4.65	4.59	4.61	ดีมาก	นำไปใช้ได้
14	4.82	4.76	4.76	4.78	ดีมาก	นำไปใช้ได้
15	4.76	4.76	4.76	4.76	ดีมาก	นำไปใช้ได้
16	4.47	4.47	4.52	4.49	ดี	นำไปใช้ได้
17	4.52	4.47	4.47	4.49	ดี	นำไปใช้ได้
18	4.71	4.71	4.71	4.71	ดีมาก	นำไปใช้ได้
19	4.82	4.82	4.82	4.82	ดีมาก	นำไปใช้ได้
20	4.76	4.82	4.76	4.78	ดีมาก	นำไปใช้ได้
21	4.71	4.65	4.71	4.69	ดีมาก	นำไปใช้ได้
22	4.71	4.71	4.59	4.67	ดีมาก	นำไปใช้ได้
23	4.82	4.82	4.82	4.82	ดีมาก	นำไปใช้ได้
24	4.76	4.71	4.76	4.74	ดีมาก	นำไปใช้ได้

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ

1. แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ
2. แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ

คู่มือดำเนินการทดสอบความสามารถในการอ่านคำ

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำนี้ ต้องการประเมินความสามารถในการอ่านคำของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำนี้ ใช้สำหรับทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง
 - ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ โดยให้อ่านออกเสียงคำศัพท์ที่กำหนดให้จำนวน 24 คำ
 - ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ โดยให้โยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพที่มีความหมายเดียวกัน จำนวน 24 ข้อ
3. ข้อควรระวังในการดำเนินการทดสอบ
 - 3.1 สถานที่ในการดำเนินการทดสอบไม่ควรพลุกพล่านหรือมีเสียงดัง
 - 3.2 ก่อนการทดสอบ ผู้ดำเนินการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยและสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง
 - 3.3. ผู้ดำเนินการทดสอบ ควรทดสอบในแบบทดสอบ ตอนที่ 1 ก่อน และตามด้วยแบบทดสอบ ตอนที่ 2 ตามลำดับ

คู่มือดำเนินการทดสอบความสามารถในการอ่านคำ

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ

ขั้นตอนในการดำเนินการทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบควรศึกษาขั้นตอน วิธีการทดสอบให้เข้าใจก่อนลงมือทดสอบเป็นรายบุคคล
2. ผู้ดำเนินการทดสอบ เตรียมแบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำ (สำหรับนักเรียน) และแบบบันทึกผลการอ่านออกเสียงคำ (สำหรับครู) ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนที่จะทดสอบ

ระหว่างทำการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบนำบัตรคำที่ใช้ในการทดสอบมาให้นักเรียนอ่านทีละบัตรคำ โดยผู้ทดสอบเป็นผู้แสดงบัตรให้นักเรียนดู ระยะห่างตามความเหมาะสมในระดับสายตาของนักเรียน
2. ผู้ทดสอบบอกให้นักเรียนอ่านคำที่แสดงให้ดู ภายในระยะเวลาประมาณ 5 วินาที ในแต่ละคำ ที่ให้ทดสอบ ถ้านักเรียนไม่อ่านให้ผู้ทดสอบถามว่าอ่านได้หรือไม่ ถ้านักเรียนตอบว่าอ่านไม่ได้ให้ทดสอบคำอื่นต่อไป
3. ผู้ทดสอบบันทึกการอ่านของนักเรียน ในแบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำเมื่อทำการทดสอบเสร็จแล้วในแต่ละคำ

หลังทำการทดสอบ

ผู้ทดสอบตรวจสอบความเรียบร้อยของการทดสอบ การบันทึกคะแนนในแบบบันทึก และประเมินผลการอ่านออกเสียงคำจากแบบบันทึก

แบบทดสอบวัดความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียน

ในการอ่านคำโดยใช้เกมการศึกษา

ตอนที่ 1 วัดการอ่านออกเสียงคำศัพท์

ชื่อ.....ชั้น.....



คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ลำธาร

เลข

ปลาวาฬ

เมฆ

ผลไม้

วิหค

สุนัข

โรงพยาบาล

ขนมตาล

อาหาร

สัตว์

ดวงอาทิตย์

ธงชาติ

ของขวัญ

บวชพระ

พืช

โทรทัศน์

ตำรวจ

รถไฟ

วิทยุ

พุทธรักษา

ภาพวาด

รูป

กระดาศ

คู่มือดำเนินการทดสอบความสามารถในการอ่านคำ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ

ขั้นตอนในการดำเนินการทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบควรศึกษาขั้นตอน วิธีการทดสอบให้เข้าใจก่อนลงมือทดสอบเป็นรายบุคคล
2. ผู้ดำเนินการทดสอบ เตรียมแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (สำหรับนักเรียน) ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนที่จะทดสอบ

ระหว่างทำการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบ อ่านคำชี้แจงและอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟัง
2. ผู้ทดสอบแจกแบบทดสอบ ให้นักเรียนเขียนชื่อและนามสกุล ลงในแบบทดสอบให้เรียบร้อย
3. ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 20 นาที

หลังทำการทดสอบ

ผู้ทดสอบตรวจแบบทดสอบบันทึกคะแนนลงในแบบบันทึก และประเมินผลการทำแบบทดสอบ วัดความเข้าใจความหมายของคำของนักเรียนแต่ละคน

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ

โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน

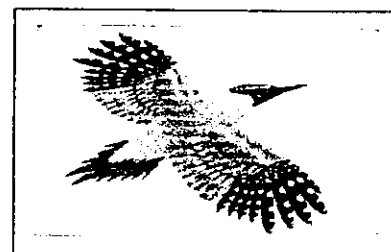
ตอนที่ 2 วัดความเข้าใจความหมายของคำ

ชื่อ.....ชั้น.....

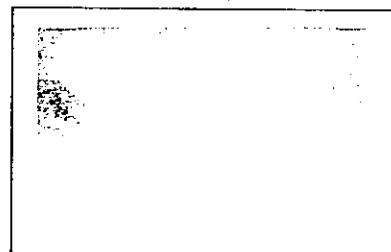


คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านคำแล้วโยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพที่มีความหมายเดียวกัน

1. เมฆ



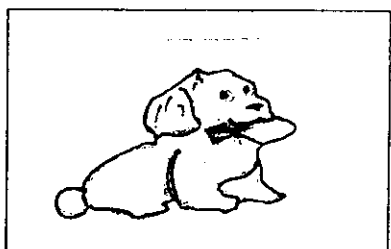
2. เลข



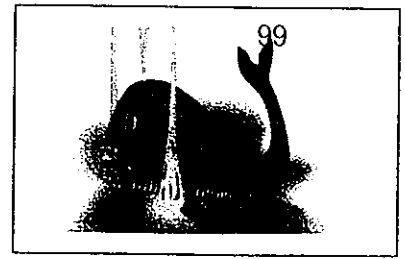
3. สุนัข



4. วิหค

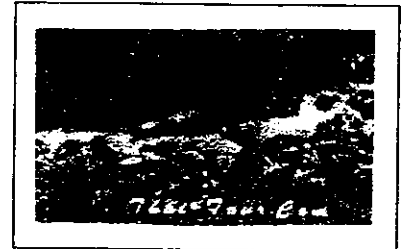


5. ลำธาร



o

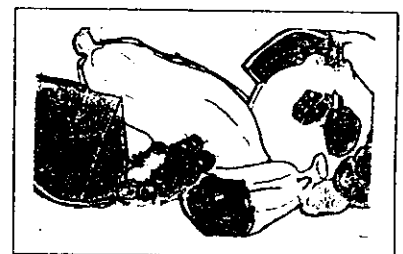
6. ปลาваฬ



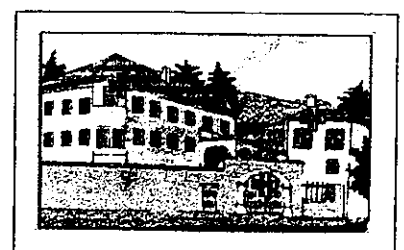
7. ผลไม้



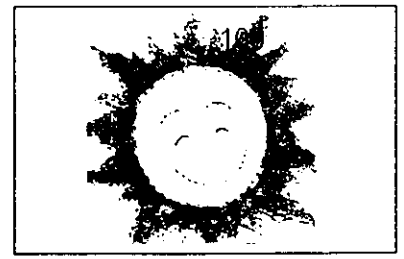
8. ขนมตาล



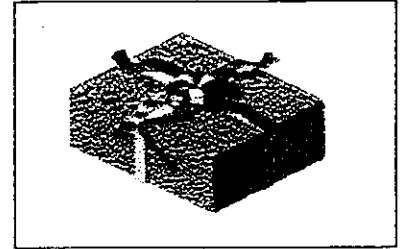
9. โรงพยาบาล



10.อาหาร



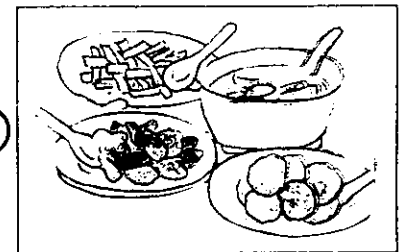
11.ดวงอาทิตย์



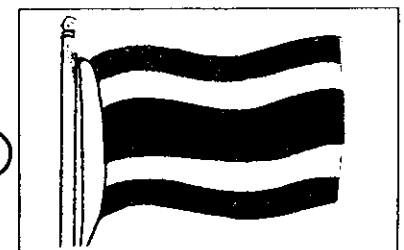
12.สัตว์



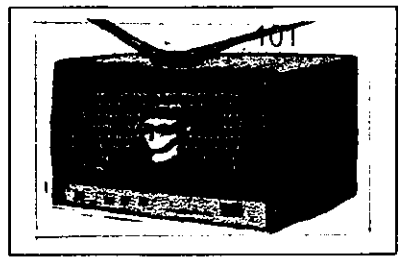
13.ธงชาติ



14.ธงขวัญ



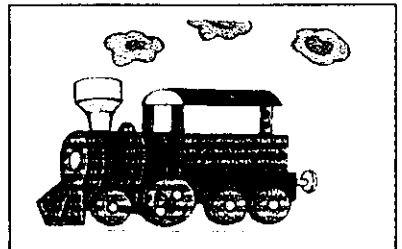
15.บวชพระ



16.พีช



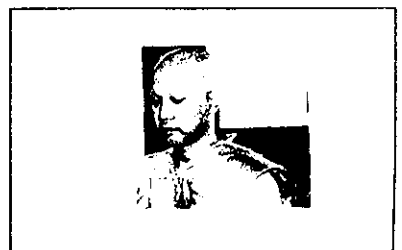
17.โทรทัศน์



18.ตำรวจ

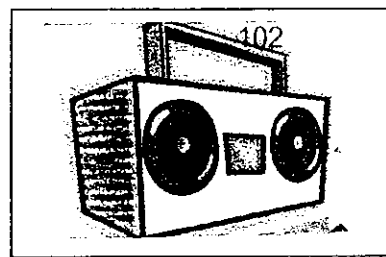


19.รถไฟ



20. พุทธรักษา ○

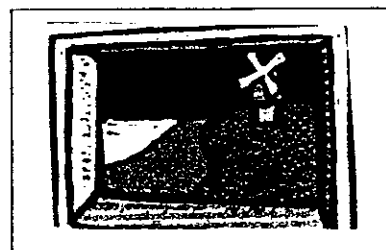
○



21. วิทย์ ○

○

○



22. ภาพวาด ○

○

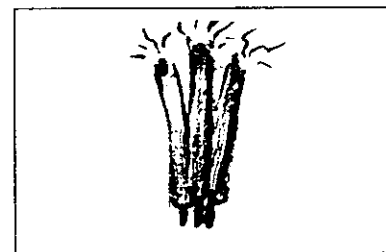
○



23. กระดาษ ○

○

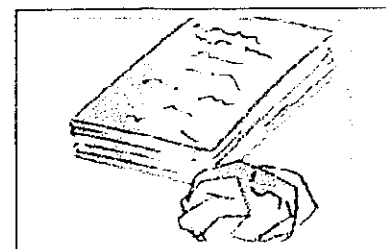
○



24. รูป ○

○

○



ภาคผนวก ง
แบบบันทึกคะแนน

1. แบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำ
2. แบบบันทึกวัดความเข้าใจของคำ

แบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์

ชื่อ.....ชั้น.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องตามที่นักเรียนอ่าน

คำศัพท์	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	อ่านได้	อ่านไม่ได้	อ่านได้	อ่านไม่ได้
ลำธาร				
เลข				
ปลาฉลาม				
เมฆ				
ผลไม้				
วิหค				
สุนัข				
โรงพยาบาล				
ขนมตาล				
อาหาร				
สัตว์				
ดวงอาทิตย์				
ธงชาติ				
ของขวัญ				
บวชพระ				
พืช				
โทรทัศน์				
ตำรวจ				
รถไฟ				
วิทยุ				
พุทธรักษา				
ภาพวาด				
รูป				
กระดาษ				

แบบบันทึกการวัดความเข้าใจของคำ

ชื่อ.....ชั้น.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องตามที่นักเรียนอ่าน

คำศัพท์	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	เข้าใจ	ไม่เข้าใจ	เข้าใจ	ไม่เข้าใจ
ลัทธิ				
เลข				
ปลาวาฬ				
เมฆ				
ผลไม้				
วิหค				
สุนัข				
โรงพยาบาล				
ขนมตาล				
อาหาร				
สัตว์				
ดวงอาทิตย์				
ธงชาติ				
ของขวัญ				
บวชพระ				
พืช				
โทรทัศน์				
ตำรวจ				
รถไฟ				
วิทยุ				
พุทธรักษา				
ภาพวาด				
รูป				
กระดาษ				

ภาคผนวก จ

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาที่ 1 ชื่อเกม จับคู่หาคำ
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำ “เมฆ”
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เวลา 60 นาที
 วันที่สอน.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

คำว่า “เมฆ” เป็นคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และอ่านออกเสียงตัวสะกดใน
 แม่กก

จุดประสงค์ปลายทาง

เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำที่กำหนดให้ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำว่า “เมฆ” ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำว่า “เมฆ” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การอ่านออกเสียง และเข้าใจความหมายของคำว่า “เมฆ”

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนและครูร่วมกันท่องคำคล้องจอง “เมฆน้อย”
2. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ “เมฆ”

ขั้นสอน

1. ครูติดบัตรคำและบัตรภาพ “เมฆ” ไว้บนกระดานแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม
 ครูพร้อมกัน
2. นักเรียนออกมาอ่านคำ “เมฆ” ทีละคน
3. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า เราจะเล่นเกม “จับคู่หาคำ” โดยครูชี้แจงแนะนำกติกา
 วิธีการเล่น ดังนี้

3.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มๆละ 3 คน

3.2 ครูนำตะกร้า 2 ใบมาวางไว้หน้ากลุ่มของแต่ละกลุ่ม ซึ่งตะกร้าใบที่ 1

ใส่บัตรคำติดแม่เหล็ก ตะกร้าใบที่ 2 ใส่บัตรภาพติดแม่เหล็ก

3.3 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณให้ตัวแทน 1 คน รีบวิ่งไปหยิบบัตรคำและบัตรภาพที่มีความหมายเหมือนกัน ไปติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กัน แล้วให้อ่านออกเสียงคำนั้น โดยครูจะคอยตรวจความถูกต้อง ถ้าไม่ถูกต้องให้นำบัตรคำและบัตรภาพนั้นมาวางในตะกร้าตามเดิม

3.4 ให้ตัวแทนคนต่อไปออกมาทำกิจกรรมตามข้อ 3.3 อีกหมุนเวียนกันไปเรื่อยๆ จนกว่าบัตรคำในตะกร้าจะหมด แล้วรีบวิ่งไปส่งระฆังที่ครูแขวนไว้

3.5 ทีมใดส่งระฆังก่อนเป็นผู้ชนะ ทีมที่ชนะจะได้รับรางวัลเป็นลูกแก้วสีสดใส (ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนชอบและอยากได้) คนละ 3 ลูก ส่วนทีมที่แพ้จะได้รับลูกแก้วคนละ 1 ลูก

4. เมื่อครูชี้แจง แนะนำ กฎกติกา วิธีการเล่นและสาธิตการเล่นเกม "จับคู่หาคำ" จนนักเรียนเข้าใจแล้วครูก็ให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกม "จับคู่หาคำ" โดยให้นักเรียนตอบคำถาม ดังนี้

- บัตรคำอะไรที่เหมือนกัน
- ผู้ชนะในการเล่น เกม ชนะเพราะอะไร
- ผู้แพ้ในการเล่น เกม แพ้เพราะอะไร
- บัตรคำอะไรที่อ่านว่า "เมฆ" (ครูชูบัตรคำทั้งหมดทีละใบ แล้วให้นักเรียน

ร่วมกันบอกว่าใช่ หรือไม่ใช่)

2. นักเรียนอ่านคำว่า "เมฆ" พร้อมๆกัน หลังจากนั้นให้นักเรียนอ่านเองอีกคนละ 1 ครั้ง

3. ให้นักเรียนที่อาสาสมัครออกมาหยิบบัตรคำและบัตรภาพ "เมฆ" มาชูคู่กันและอ่านให้เพื่อนฟัง ให้นักเรียนที่เหลืออ่านออกเสียงพร้อมกัน (เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมได้เสร็จ ครูปรบมือชมเชยทุกครั้ง)

สื่อการเรียนการสอน

1. เกม "จับคู่หาคำ"
2. คำคล้องจอง "เมฆน้อย"
3. บัตรคำติดแม่เหล็กจำนวน 10 คำ 2 ชุด (คำว่า "เมฆ" และคำที่เคยเรียนมาแล้ว)
4. บัตรภาพติดแม่เหล็กจำนวน 10 ภาพ 2 ชุด (ภาพ "เมฆ" และภาพที่มีความหมายตรงกับบัตรคำ)

5. กระดานแม่เหล็ก
6. ตะกร้าจำนวน 4 ใบ
7. ระวัง
8. นกหวีด

การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตการอ่านออกเสียงคำ
2. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรม

เกณฑ์การวัดผลประเมินผล

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำได้ถูกต้อง

กิจกรรมเสนอแนะ

ครูเน้นคำว่า “เมฆ” โดยจัดทำบัตรคำและบัตรภาพ “เมฆ” หลายๆใบมากกว่าคำอื่น

บันทึกผลหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

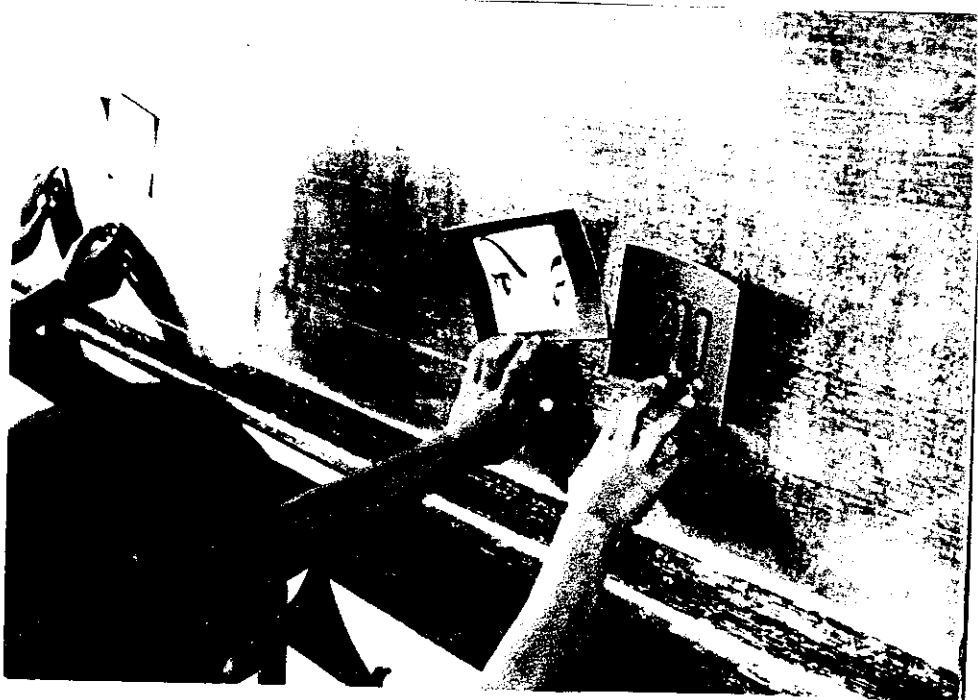
.....

ลงชื่อ.....

(อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก
เกม จับคู่หาคำ



จำนวนผู้เล่น 2 ทีม ทีมละ 3 คน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำติดแม่เหล็กจำนวน 10 คำ 2 ชุด (คำว่า "เมฆ" และคำที่เคยเรียนมาแล้ว)
2. บัตรภาพติดแม่เหล็กจำนวน 10 ภาพ 2 ชุด (ภาพ "เมฆ" และภาพที่มีความหมายตรงกับบัตรคำ)
3. กระดานแม่เหล็ก
4. ตะกร้าจำนวน 4 ใบ
5. กระจก
6. นกหวีด

วิธีเล่น

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มๆละ 3 คน
2. ครูนำตะกร้า 2 ใบมาวางไว้หน้ากลุ่มของแต่ละกลุ่ม ซึ่งตะกร้าใบที่ 1 ใส่บัตรคำติดแม่เหล็ก ตะกร้าใบที่ 2 ใส่บัตรภาพติดแม่เหล็ก

3. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณให้ตัวแทน 1 คน รีบวิ่งไปหยิบบัตรคำและบัตรภาพที่มีความหมายเหมือนกัน ไปติดบนกระดานแม่เหล็กคู่กัน แล้วให้อ่านออกเสียงคำนั้น โดยครูจะคอยตรวจสอบความถูกต้อง ถ้าไม่ถูกต้องให้นำบัตรคำและบัตรภาพนั้นมาวางในตะกร้าตามเดิม
4. ให้ตัวแทนคนต่อไปออกมาทำกิจกรรมตามข้อ 3 อีกหมุนเวียนกันไปเรื่อยๆ จนกว่าบัตรคำในตะกร้าจะหมด แล้วรีบวิ่งไปส่งระฆังที่ครูแขวนไว้
5. ทีมใดส่งระฆังก่อนเป็นผู้ชนะ

.....

แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาที่ 2 ชื่อเกม กล่องมหัศจรรย์
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำ “เลข”
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เวลา 60 นาที
 วันที่สอน.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

คำว่า “เลข” เป็นคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และอ่านออกเสียงตัวสะกดใน
 แม่กก

จุดประสงค์ปลายทาง

เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำที่กำหนดให้ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำว่า “เลข” ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำว่า “เลข” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การอ่านออกเสียง และเข้าใจความหมายของคำว่า “เลข”

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยชูบัตรคำ “เมฆ” ให้นักเรียนดูแล้วให้อ่านออก
 เสียงพร้อมกันหลายๆ ครั้ง

2. ครูนำแผ่นภูมิตัวเลขมาให้นักเรียนดู

3. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ตัวเลข แล้วให้นักเรียนดูบัตรคำ “เลข”

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนดูบัตรคำ “เลข” แล้วถามนักเรียนว่าคำนี้มีสระและพยัญชนะอะไรบ้าง หาก
 นักเรียนตอบไม่ได้ ครูเฉลยให้ทราบ

2. ครูติดบัตรคำ “เลข” บนกระดานดำ แล้วอ่านนำ ให้นักเรียนอ่านตามที่ละคน
 หลังจากนั้นให้นักเรียนอ่านพร้อมกันอีกหลายๆ ครั้ง

3. แจ้งให้นักเรียนทราบว่า จะเล่นเกม “กล่องมหัศจรรย์” โดยครูชี้แจงแนะนำกติกา

วิธีการเล่น ดังนี้

3.1 ครูนำกล่องกระดาษ (กล่องมัทศจรรย์) มาให้นักเรียนดู และให้นักเรียนทายว่ามีอะไรอยู่ในกล่องทีละคน

3.2 ให้นักเรียนล้วงหยิบสมบัติในกล่อง (บัตรคำ) 1 ใบ แล้ววิ่งไปที่ตะกร้าบัตรภาพ หยิบบัตรภาพให้มีความหมายตรงกับบัตรคำที่หยิบได้ เมื่อหยิบได้แล้วให้ชูบัตรคำกับบัตรภาพคู่กันและอ่านให้เพื่อนๆ ฟัง ถ้าทำได้ได้ 1 คะแนน ถ้าหยิบบัตรคำและบัตรภาพไม่ถูก หรืออ่านบัตรคำไม่ถูก ให้เพื่อนที่อ่านได้อ่านให้ฟังแต่ไม่ได้คะแนน

3.3 เปลี่ยนให้เพื่อนคนต่อไปทำกิจกรรมตามข้อ 2.2 และหมุนเวียนกันทำกิจกรรมนี้จนกว่าบัตรคำในกล่องมัทศจรรย์จะหมด คนที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะให้มารับรางวัลจากครู

4. ครูอธิบายจบให้นักเรียนจับฉลากว่าใครจะเป็นคนเล่นเกม คนที่ 1 – 6 ตาม ลำดับ

5. เมื่อครูชี้แจง แนะนำ กฎกติกา วิธีการเล่นและสาธิตการเล่นเกม "กล่องมัทศจรรย์" จนนักเรียนเข้าใจแล้วครูก็ให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกม "กล่องมัทศจรรย์" แล้วถามแต่ละคนถึงความรู้สึกในการเล่น

2. ให้นักเรียนหยิบบัตรคำตามคำสั่งของครูทีละคน แล้วอ่านบัตรคำนั้นให้เพื่อนอ่านตามพร้อมกัน

3. ให้นักเรียนอ่านบัตรคำตามที่ครูชี้ให้ดูพร้อมกัน
(เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมใดเสร็จ ครูปรบมือชมเชยทุกครั้ง)

สื่อการเรียนการสอน

1. เกม "กล่องมัทศจรรย์"
2. บัตรคำ "เลข"
3. บัตรคำที่เคยเรียนมาแล้ว
4. บัตรภาพ "เลข"
5. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับบัตรคำ
6. กล่องกระดาษที่ห่อด้วยกระดาษสีสวยงาม
7. แผนภูมิตัวเลข

8. ตะกร้า
9. นกหวีด

การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตการอ่านออกเสียงคำ
2. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรม

เกณฑ์การวัดผลประเมินผล

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำได้ถูกต้อง

กิจกรรมเสนอแนะ

ควรเน้นคำว่า "เลข" โดยจัดทำบัตรคำ "เลข" หลากๆไป

บันทึกผลหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก
เกม กล้องมหัศจรรย์



จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน
สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ "เลข"
2. บัตรคำที่เคยเรียนมาแล้ว
3. บัตรภาพ "เลข"
4. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับบัตรคำ
5. กล้องกระดาษที่ห่อด้วยกระดาษสีสวยงาม
6. แผนภูมิตัวเลข
7. ตะกร้า
8. นกหวีด

วิธีเล่น

1. ครูนำกล้องกระดาษ (กล้องมหัศจรรย์) มาให้นักเรียนดู และให้นักเรียนทายว่ามีอะไรอยู่ในกล้องที่ละคน
2. ให้นักเรียนล้วงหยิบสมบัติในกล้อง (บัตรคำ) 1 ใบ แล้ววิ่งไปที่ตะกร้าบัตรภาพ หยิบบัตรภาพให้มีความหมายตรงกับบัตรคำที่หยิบได้ เมื่อหยิบได้แล้วให้ชูบัตรคำกับบัตรภาพคู่กัน และอ่านให้เพื่อนๆ ฟัง ถ้าทำได้ได้ 1 คะแนน ถ้าหยิบบัตรคำและบัตรภาพไม่ถูก หรืออ่านบัตรคำไม่ถูก ให้เพื่อนที่อ่านได้อ่านให้ฟังแต่ไม่ได้คะแนน

3. เปลี่ยนให้เพื่อนคนต่อไปทำกิจกรรมตามข้อ 2 และหมุนเวียนกันทำกิจกรรมนี้จนกว่าบัตรคำ
ในกล่องมหัศจรรย์จะหมด คนที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

.....

แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาที่ 3 ชื่อเกม ระบายจับคู่
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำ “สุนัข”
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เวลา 60 นาที
 วันที่สอน.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

คำว่า “สุนัข” เป็นคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และอ่านออกเสียงตัวสะกดใน
 แม่กก

จุดประสงค์ปลายทาง

เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำที่กำหนดให้ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำว่า “สุนัข” ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำว่า “สุนัข” ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การอ่านออกเสียง และเข้าใจความหมายของคำว่า “สุนัข”

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันอ่านคำที่เรียนมาแล้วในสัปดาห์นี้ตามที่ครูขึ้นบัตรคำบนป้าย
 นิเทศ (ครูติดบัตรคำที่เรียนแล้วไว้บนป้ายนิเทศทุกวันหลังจากเลิกเรียน)
 2. ให้นักเรียนทำเสียงร้องของสัตว์ที่นักเรียนรู้จักและถามนักเรียนว่า “โง่ โง่” คือ
 เสียงร้องของสัตว์อะไร
 3. ครูนำสุนัขและรูปภาพสุนัขพันธุ์ต่างๆ มาให้นักเรียนดู
 4. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับคำว่า “สุนัข” และความหมายของคำว่าสุนัข
- #### ขั้นสอน
1. ครูติดบัตรคำ “สุนัข” บนกระดานดำ อ่านคำในบัตรคำให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียน
 อ่านตามหลายๆครั้ง
 2. แจ้งให้นักเรียนทราบว่าเล่นเกม “ระบายจับคู่” โดยครูชี้แจงแนะนำกติกา

วิธีการเล่น ดังนี้

- 2.1 ครูจัดทำดอกไม้คำ และดอกไม้ภาพ
- 2.2 ครูวางดอกไม้คำและดอกไม้ภาพ (โดยให้ดอกไม้คำวาง) ให้เป็นวงกลมคละกันไป
- 2.3 ให้นักเรียนเดินรำหรือเดินไปรอบๆดอกไม้ ตามจังหวะเพลง
- 2.4 เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้ก้มเก็บดอกไม้คนละ 1 ดอก แล้วจับพลิกดอกไม้ดู
- 2.5 เมื่อดูแล้วใครได้ดอกไม้คำและดอกไม้ภาพที่มีความหมายเดียวกันต้องรีบวิ่งมาหากัน
- 2.6 คูใดจับคู่กันได้ให้รีบชูดอกไม้คำและดอกไม้ภาพคู่กัน แล้วช่วยกันอ่านให้เพื่อนฟัง
- 2.7 เมื่ออ่านคำแล้วให้รีบวิ่งไปเป่านกหวีดที่ครูเตรียมไว้ให้ คูใดเสร็จก่อนถือว่าชนะให้ไปรับสติ๊กเกอร์รูปที่นักเรียนชอบคนละ 1 ภาพ
- 2.8 ให้ทำกิจกรรมตามข้อ 2.2 – 2.7 ซ้ำอีกจนกว่าจะหมดเวลาที่กำหนดไว้
3. เมื่อครูชี้แจง แนะนำ กฎกติกา วิธีการเล่นและสาธิตการเล่นเกม "ระบำจับคู่" จนนักเรียนเข้าใจแล้วครูก็ให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกม "ระบำจับคู่" โดยให้นักเรียนตอบคำถามดังนี้
 - ผู้ชนะในการเล่นเกมนั้นเพราะอะไร
 - ผู้แพ้ในการเล่นเกมนั้นเพราะอะไร
 - ในดอกไม้คำ มีคำอะไรบ้าง
 - ครูชูดอกไม้คำ "สุนัข" ให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน
2. ให้นักเรียนออกมาทีละคนหยิบดอกไม้คำ "สุนัข" และดอกไม้ภาพ "สุนัข" แล้วชูให้เพื่อนดูพร้อมกับอ่านนำให้เพื่อนอ่านตาม
(เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมใดเสร็จ ครูปรบมือชมเชยทุกครั้ง)

สื่อการเรียนการสอน

1. เกม "ระบำจับคู่"
2. สุนัข และภาพสุนัขพันธ์ต่างๆ

3. ดอกไม้คำ "สุนัข"
4. ดอกไม้คำที่เคยเรียนมาแล้ว
5. ดอกไม้ภาพ "สุนัข"
6. ดอกไม้ภาพที่มีความหมายตรงกับบัตรคำ
7. นกหวีด

การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตการอ่านออกเสียงคำ
2. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรม

เกณฑ์การวัดผลประเมินผล

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำได้ถูกต้อง

กิจกรรมเสนอแนะ

ครูควรเน้นคำว่า "สุนัข" โดยจัดทำดอกไม้คำและดอกไม้ภาพ "สุนัข" หลากๆไป

บันทึกผลหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก
เกม ระบายจับคู่



จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

สื่อการเรียนรู้

1. ดอกไม้คำ "สุนัข"
2. ดอกไม้คำที่เคยเรียนมาแล้ว
3. ดอกไม้ภาพ "สุนัข"
4. ดอกไม้ภาพที่มีความหมายตรงกับดอกไม้คำ
5. นกหวีด

วิธีเล่น

1. ครูจัดทำดอกไม้คำ และดอกไม้ภาพ
2. ครูวางดอกไม้คำและดอกไม้ภาพ (โดยให้ดอกไม้คำวาง) ให้เป็นวงกลมคละกันไป
3. ให้นักเรียนเดินรำหรือเดินไปรอบๆดอกไม้ ตามจังหวะเพลง
4. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้ก้มเก็บดอกไม้คนละ 1 ดอก แล้วจับพลิกดอกไม้ดู
5. เมื่อดูแล้วใครได้ดอกไม้คำและดอกไม้ภาพที่มีความหมายเดียวกันต้องรีบวิ่งมาหากัน

6. คุณได้จับคู่กันได้ให้รับชุดดอกไม้คำและดอกไม้ภาพคู่กัน แล้วช่วยกันอ่านให้เพื่อนฟัง
7. เมื่ออ่านคำแล้วให้รับวิ่งไปเป่านกหวีดที่ครูเตรียมไว้ให้ คุณได้เสร็จก่อนถือว่าชนะ
8. ให้ทำกิจกรรมตามข้อ 2 – 7 ซ้ำอีกจนกว่าจะหมดเวลาที่กำหนดไว้

.....

แผนการจัดการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาที่ 4 ชื่อเกม อีตัก
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำ "วิหค"
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เวลา 60 นาที
 วันที่สอน.....เดือน.....พ.ศ.....

สาระสำคัญ

คำว่า "วิหค" เป็นคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และอ่านออกเสียงตัวสะกดในแม่กก

จุดประสงค์ปลายทาง

เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำที่กำหนดให้ได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำว่า "วิหค" ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำว่า "วิหค" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การอ่านออกเสียง และเข้าใจความหมายของคำว่า "วิหค"

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยให้นักเรียนอ่านบัตรคำตามที่ครูชี้ให้ดู
 (ครูติดบัตรคำที่เรียนแล้วไว้บนป้ายนิเทศทุกวันหลังจากเลิกเรียน)
2. นักเรียนท่องคำคล้องจอง "วิหค" ตามครู
3. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับคำว่า "วิหค" และความหมายของคำว่า "วิหค"

ขั้นสอน

1. ครูชี้บัตรคำ "วิหค" และอ่านให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนอ่านตามครูพร้อมกันหลายๆครั้ง จากนั้นให้นักเรียนออกมาอ่านนำทีละคน
2. แจ้งให้นักเรียนทราบว่า จะเล่นเกม "อีตัก" โดยครูชี้แจงแนะนำกติกาวิธีการเล่น ดังนี้

2.1 ครูเขียนบัตรคำ คำว่า “วิหค” และคำที่เรียนมาแล้ว เขียนลงบนกระดาษ เมื่อเขียนเสร็จแล้วขยำเป็นก้อนกลมๆ

2.2 ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และจับฉลากว่าใครจะเล่นเป็นคนแรก แล้วให้คนแรก ที่เล่นนำบัตรคำที่ปั้นเป็นก้อนกลมๆ หว่านลงบนพื้น แล้วใช้กระตักบัตรคำนั้นขึ้นมาในกระตักทีละก้อน ไม่ให้ก้อนอื่นกระเด็น ถ้ากระเด็นต้องตายและเปลี่ยนให้คนอื่นต่อไปต่ักบ้าง เมื่อตักบัตรคำนั้นได้แล้วต้องคลี่ก้อนบัตรคำนั้นแล้วชูให้เพื่อนดูพร้อมกับอ่านให้เพื่อนฟัง แต่ถ้าอ่านไม่ได้ต้องตายให้เพื่อนคนอื่นตักบ้างเหมือนกัน

2.3 คนที่ 2 ก็จะเริ่มทำกิจกรรมตามข้อ 2.2 ถ้าตายก็เปลี่ยนให้คนอื่นตักต่อไปทำเช่นนี้จนกว่าบัตรคำนั้นจะหมด หรือหมดเวลา

2.4 ถ้าใครตักบัตรคำและอ่านได้มากจะเป็นผู้ชนะ ให้มารับรางวัลจากครู

3. เมื่อครูชี้แจง แนะนำ กฎกติกา วิธีการเล่นและสาธิตการเล่นเกม “อีตัก” จนนักเรียนเข้าใจแล้วครูก็ให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกม “อีตัก” โดยให้นักเรียนตอบคำถาม ดังนี้

- ผู้ชนะในการเล่น เกม ชนะเพราะอะไร
- ผู้แพ้ในการเล่น เกม แพ้เพราะอะไร
- บัตรคำที่ขยำเป็นก้อนกลมๆ นั้น มีคำว่าอะไรบ้าง
- บัตรคำที่ขยำเป็นก้อนกลมๆ ลูกใดแปลว่านก (ครูชูบัตรคำนั้นทีละก้อน)

2. ให้นักเรียนออกมาหยิบก้อนบัตรคำที่เขียนคำว่า “วิหค” แล้วอ่านให้เพื่อนฟังทีละคน (เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมใดเสร็จ ครูปรบมือชมเชยทุกครั้ง)

สื่อการเรียนการสอน

1. เกม “อีตัก”
2. คำคล้องจอง “วิหค”
3. บัตรคำที่ขยำเป็นก้อนกลม จำนวน 30 ก้อน (มีคำว่า “วิหค” จำนวน 15 คำ และคำที่เรียนมาแล้วอีก 15 คำ)
4. กระตักที่ทำด้วยกระดาษแข็ง

การวัดผลประเมินผล

1. สังเกตการอ่านออกเสียงคำ
2. สังเกตการปฏิบัติกิจกรรม

เกณฑ์การวัดผลประเมินผล

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำได้ถูกต้อง

กิจกรรมเสนอแนะ

อาจเพิ่มบัตรคำ "วิหค" และคำที่เรียนมาแล้วอีก เพื่อความสนุกสนาน

บันทึกผลหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก

คำคล้องจอง “วิหค”

(อุษารัตน์ ตั้งควิเวชกุล)

วิหคนกตัวน้อย
 วิหคนกเจ้าไปไหน
 ไม่นานก็บินปรี๊ด
 นกน้อยน่ารักจัง

เจ้าค่อยๆบินค่อยไป
 รู้บ้างไหมใครเขารอ
 กลับไปรออยู่ที่รัง
 ส่งเสียงดังเป็นบทเพลง

.....

ภาคผนวก

เกม อีตัก



จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำที่ขยำเป็นก้อนกลม จำนวน 30 ก้อน (มีคำว่า "วิหค" จำนวน 15 คำ และคำที่เรียนมาแล้วอีก 15 คำ)
2. กระถางที่ทำด้วยกระดาษแข็ง

วิธีเล่น

1. ครูเขียนบัตรคำ คำว่า "วิหค" และคำที่เรียนมาแล้ว เขียนลงบนกระดาษ เมื่อเขียนเสร็จแล้ว ขยำปั้นเป็นก้อนกลมๆ
2. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และจับฉลากว่าใครจะเล่นเป็นคนแรก แล้วให้คนแรกที่เล่น นำบัตรคำที่ปั้นเป็นก้อนกลมๆ หว่านลงบนพื้น แล้วใช้กระถางตักบัตรคำนั้นขึ้นมาในกระถางทีละก้อน ไม่ให้ก้อนอื่นกระเด็น ถ้ากระเด้งต้องตายและเปลี่ยนให้คนอื่นต่อไปตักบ้าง เมื่อตักบัตรคำนั้นได้แล้วต้องคลี่ก้อนบัตรคำนั้นแล้วชูให้เพื่อนดูพร้อมกับอ่านให้เพื่อนฟัง แต่ถ้าอ่านไม่ได้ต้องตาย ให้เพื่อนคนอื่นตักบ้างเหมือนกัน

3. คนที่ 2 ก็จะเริ่มทำกิจกรรมตามข้อ 2 ถ้าตายก็เปลี่ยนให้คนอื่นตักต่อไปทำเช่นนี้จนกว่าบัตรคำนั้นจะหมด หรือหมดเวลา
4. ถ้าใครตักบัตรคำและอ่านได้มากจะเป็นผู้ชนะ

.....

ภาคผนวก จ

ผลการประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา (IQ)

ผลการประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา (IQ)
ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน (กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน)

คนที่ 1 ระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญา เท่ากับ 92

คนที่ 2 ระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญา เท่ากับ 109

คนที่ 3 ระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญา เท่ากับ 96

คนที่ 4 ระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญา เท่ากับ 95

คนที่ 5 ระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญา เท่ากับ 95

คนที่ 6 ระดับความสามารถทางเชาว์ปัญญา เท่ากับ 93

ประวัติย่อผู้วิจัย

