

495.9/81  
น 2150  
ร.3

การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์

ของ

นันทนา คาวดวงเคน

21 ส.ค. 2528

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มกราคม 2528

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

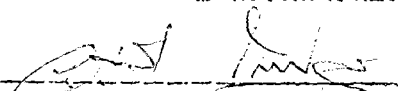
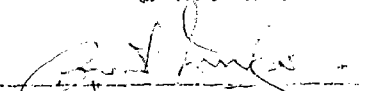
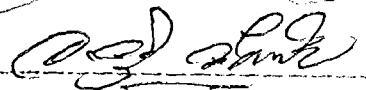
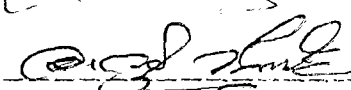
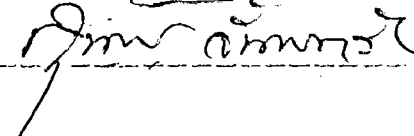
177580

ก 6221

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ใต้พิจารณา  
ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
การศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

คณะกรรมการสอบ

|                                                                                     |         |                                                                                      |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|  | ประธาน  |  | ประธาน  |
|  | กรรมการ |  | กรรมการ |
|                                                                                     |         |  | กรรมการ |

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้เพราะได้รับความช่วยเหลือ แนะนำ และแก้ไข  
ข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์วรณี โสมประยูร อาจารย์อารุช วัฒนสิน  
และอาจารย์สุนทร จันทศรี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณ  
เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัठी ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
ดร.อารี รังสินนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ สวรรวิจิตร และอาจารย์จรูญ  
โกมลบุญย์ ที่กรุณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ใหญ่ ผู้ช่วยอาจารย์ใหญ่ และคณะกรรมการ  
ปีที่ 1 โรงเรียนวิจิตรวิทยา และโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ ที่ให้ความร่วมมือในการ  
รวบรวมข้อมูลและการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย

ขอขอบคุณ คุณวิจิต สุรัตน์เรืองชัย และเพื่อนนิสิตปริญญโทที่ให้ความแนะนำ  
และความช่วยเหลือมาโดยตลอด จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

นนทนา คาวทองเคน

## สารบัญ

บทที่

หน้า

|   |                                                          |    |
|---|----------------------------------------------------------|----|
| 1 | บทนำ .....                                               | 1  |
|   | ภูมิหลัง .....                                           | 1  |
|   | ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า .....                     | 4  |
|   | ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า .....                        | 4  |
|   | ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า .....                           | 5  |
|   | คำนิยามศัพท์เฉพาะ .....                                  | 6  |
| 2 | เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                     | 7  |
|   | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำ .....            | 7  |
|   | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม .....                          | 12 |
|   | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ .....                      | 17 |
|   | งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ .....             | 21 |
|   | งานวิจัยในประเทศ .....                                   | 21 |
|   | งานวิจัยต่างประเทศ .....                                 | 23 |
|   | งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม .....                  | 24 |
|   | งานวิจัยในประเทศ .....                                   | 24 |
|   | งานวิจัยต่างประเทศ .....                                 | 26 |
|   | งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมสอนการเขียนสะกดคำ ..... | 27 |
|   | งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ .....   | 28 |
|   | งานวิจัยในประเทศ .....                                   | 28 |
|   | งานวิจัยต่างประเทศ .....                                 | 29 |
|   | สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า .....                          | 30 |

|   |                                             |    |
|---|---------------------------------------------|----|
| 3 | วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า .....             | 31 |
|   | ประชากร .....                               | 31 |
|   | กลุ่มตัวอย่าง .....                         | 31 |
|   | เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า .....     | 32 |
|   | การดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล ..... | 38 |
|   | สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....       | 41 |
| 4 | ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                  | 45 |
|   | สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....   | 45 |
|   | ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                  | 45 |
| 5 | สรุป อภิปรายผล และขอเสนอแนะ .....           | 48 |
|   | ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า .....        | 48 |
|   | สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า .....            | 48 |
|   | ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....               | 48 |
|   | เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า .....     | 49 |
|   | วิธีดำเนินการทดลอง .....                    | 49 |
|   | การวิเคราะห์ข้อมูล .....                    | 50 |
|   | ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                  | 50 |
|   | อภิปรายผล .....                             | 50 |
|   | ขอเสนอแนะ .....                             | 52 |
|   | บรรณานุกรม .....                            | 54 |
|   | ภาคผนวก .....                               | 62 |

## บัญชีตาราง

| ตาราง                                                                                       | หน้า |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 แสดงจำนวนคำที่ใช้ในการทดลอง จำแนกตามระดับ<br>ความยากง่าย .....                            | 35   |
| 2 แสดงแบบแผนการทดลอง .....                                                                  | 39   |
| 3 แสดงการจัดคาบเวลาการสอนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม .....                                    | 40   |
| 4 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำระหว่าง<br>กลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม .....    | 46   |
| 5 แสดงการเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำระหว่าง<br>กลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม ..... | 46   |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

การศึกษาระดับประถมศึกษา เป็นการศึกษาที่จัดให้พลเมืองทุกคนของชาติไทย ได้มีความรู้ความสามารถขั้นพื้นฐาน ให้คงสภาพอ่านออก เขียนได้ คิดคำนวณเป็น ประกอบอาชีพตามสมควรแก่วัยและความสามารถได้ และดำรงตนเป็นพลเมืองดีในระบบการปกครองแบบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 จึงได้กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตรในรูปมวลประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนเป็น 4 กลุ่มประสบการณ์ ได้แก่

1. กลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ประกอบด้วยวิชาภาษาไทย และคณิตศาสตร์
  2. กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ว่าด้วยกระบวนการแก้ปัญหาของชีวิต และสังคม กล่าวถึงปัญหาและความต้องการของมนุษย์ในค่านต่าง ๆ เพื่อความดำรงอยู่ และการดำเนินชีวิตที่ดี
  3. กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ว่าด้วยกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาและสร้างนิสัย
  4. กลุ่มการงานและพื้นฐานอาชีพ ว่าด้วยประสบการณ์ทั่วไปในการทำงาน และความรู้พื้นฐานในการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ 2521 : 1 - 3)
- ภาษาไทย เป็นวิชาหนึ่งในกลุ่มทักษะที่มีความสำคัญทั้งด้านการใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้กลุ่มวิชาต่าง ๆ การที่ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้วิชาภาษาไทยไปใช้ประโยชน์ได้นั้น จะต้องอาศัยวิธีสอนที่เหมาะสมตามจุดหมายของหลักสูตร ซึ่งจำเป็นต้องมีการฝึกฝนทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะสามารถติดต่อสื่อความหมายได้ (ตรีศิลป์ บุญขจร 2517 : 330) สำหรับการฟังและการอ่านเป็นทักษะการเข้าใจภาษา ส่วนการพูดและการเขียนเป็นทักษะการใช้ภาษา ในบรรดาทักษะทั้งสี่นั้นถือว่าการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นตัวอักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ ในการเรียนการสอนเกือบทุกวิชาต้องอาศัยการเขียนเพื่อบันทึกและตอบปัญหา โดยเฉพาะการเขียนตอบในเวลาทดสอบ จึงนับได้ว่าการเขียนเป็นรากฐานที่สำคัญในการเรียนวิชาต่าง ๆ อีกทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่คงทนและปรากฏเป็นหลักฐานได้ดีกว่าทักษะอื่น (จุไร วรศักดิ์โยธิน 2519 : 52)

ในการเขียนจะพบว่าเด็กที่สามารถเขียนได้จะต้องมีทักษะการฟัง พูด และอ่านมาก่อน เมื่อเริ่มแรกของการเขียนเด็กจะต้องหัดเขียนสะกดคำ เมื่อเขียนสะกดคำได้ถูกต้องก็จะมีความสามารถในการเขียนคำอื่น ๆ ตามไปค่อย เช่น การเขียนให้ได้ข้อความตามวัตถุประสงค์หรือการเขียนเรียงความ เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะที่มีความซับซ้อนดังกล่าว โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งเพิ่งจะเริ่มเรียน จึงพบว่าการเขียนสะกดคำของนักเรียนนั้นมีปัญหามาก นักเรียนเขียนผิดและไม่เข้าใจความหมายมากกว่า 50% ขึ้นไป (ดวงเดือน สุกัญญา 2522 : 109 - 112) แสดงให้เห็นว่าการสอนวิชาภาษาไทยในด้านการเขียนสะกดคำเท่าที่ผ่านมาไม่ประสบผลสำเร็จตามจุดหมาย ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากหลักสูตร แบบเรียน ตำรา ครู ทั่วนักเรียน กระบวนการเรียนการสอน อุปกรณ์การสอน การวัดผลและการประเมินผลประกอบกัน แต่ในทางปฏิบัตินั้นปัญหาครูผู้สอน และกระบวนการสอนของครูก็เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากประการหนึ่ง เพราะครูส่วนมากสอนเขียนสะกดคำในรูปของการเขียนตามคำบอก โดยที่นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ (ชิน โพธิ์สอน 2526 : 4) นักเรียนจึงมักเขียนสะกดคำผิดอยู่เรื่อยมาแม้กระทั่งจะเรียนในระดับสูงขึ้นก็ตาม วิธีแก้ปัญหาดังกล่าวนั้นจะต้องเริ่มแก้ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่ง โดยจัดกระบวนการเรียนการสอนให้มีกิจกรรมที่สนุกสนานสร้างความสนใจของนักเรียน (ดวงเดือน สุกัญญา 2522 : 2) ซึ่งเกมก็นับเป็นกิจกรรมที่เราความสนใจและสร้างความ

สนุกสนานให้แก่เด็กเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายได้อย่างหนึ่ง ดังนั้นการสอนในชั้นประถมศึกษาครูจึงควรนำเกมมาใช้ในบทเรียน เพื่อให้เด็กเรียนไม่เบื่อหน่ายบทเรียน และได้รับความรู้โดยไม่รู้สึกตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอนในชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งซึ่งจะต้องมีการเล่นสอแทรกอยู่ในบทเรียนด้วย เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยแห่งการเล่น จึงเป็นการยากที่จะแบ่งแยกโดยเด็ดขาดว่าเมื่อใดเป็นเวลาเรียน เมื่อใดเป็นเวลาเล่น การที่จะบังคับให้เด็กเรียนนั้นเด็กจะเกิดความเบื่อหน่ายกับหัวใจ และอาจเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาที่เรียน อีกทั้งเป็นการผิดธรรมชาติของเด็ก ครูจึงต้องอาศัยธรรมชาติการเล่นของเด็กเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งลักษณะการเล่นโดยทั่วไปของเด็กจะชอบเล่นเกมชนิดต่าง ๆ ชอบเล่นเป็นหมู่และเล่นในสิ่งแปลก ๆ ดังนั้นการจัดบทเรียนจึงควรจัดให้สนุกสนานมีกิจกรรมการเล่นและเกมสอแทรกอยู่ด้วย จะทำให้เด็กเกิดความประทับใจและพอใจที่จะเรียน อีกทั้งยังอาจช่วยสร้างให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย ซึ่งทัศนคตินี้มีความสำคัญต่อการเรียนของเด็ก เพราะทัศนคติจะอยู่เบื้องหลังการแสดงพฤติกรรมของเด็ก นั่นคือเด็กที่มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกย่อมเป็นพฤติกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในวิชานั้น ๆ ด้วย (คม ทองพูน 2518 : 12 - 19)

จากลักษณะข้อดีของเกมดังกล่าว จึงทำให้ทางการศึกษา ตลอดจนคุณครูและแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการได้แนะนำไว้ว่า ในการสอนเขียนสะกดคำนั้นควรจะใช้เกมเป็นกิจกรรมด้วย แต่สภาพความเป็นจริงในปัจจุบันนี้ปรากฏว่าครูจำนวนมากไม่ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำตามที่เสนอไว้ ทั้งนี้อาจมีสาเหตุมาจากการที่ครูไม่เห็นความสำคัญของการใช้เกมเป็นกิจกรรมในการสอน คิดว่าการให้เด็กเล่นเกมจะทำให้เสียเวลาเรียนของเด็กโดยเปล่าประโยชน์ และเป็นการเพิ่มภาระในการเตรียมเกมให้เด็กเล่นอีกด้วย ประกอบกับผู้บริหารส่วนมากมักไม่สนับสนุนการให้เด็กประกอบกิจกรรมที่ต้องใช้เสียงดังและวุ่นวายในชั้นเรียน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การที่ครูไม่ยอมใช้เกมเป็นกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำอาจจะเป็นเพราะการใช้เกมแล้วไม่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเขียนสะกดคำก็ได้

ซึ่งก็ยังไม่มีการวิจัยไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าหาวิจัยในเรื่อง การใช้เกมเป็นกิจกรรมในการเขียนสะกดคำกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่ง เพื่อนำ ผลมาแสดงให้ครูและผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษาทราบ และใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนเขียนสะกดคำต่อไป

#### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ

#### ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะได้ประโยชน์ที่สำคัญดังนี้

1. จะได้เกมการสอนเขียนสะกดคำ ที่ทำให้นักเรียนได้รับการฝึกทักษะ การเขียนสะกดคำมากขึ้น และอาจช่วยสร้างทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำให้ดีขึ้นอีกด้วย
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนที่จะปรับปรุงการเรียนการสอนเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เป็นแนวทางสำหรับครูในการสร้างเกมการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. เป็นแนวทางให้ผู้บริหารและผู้อยู่เกี่ยวข้องได้ปรับปรุงหลักสูตรและการเรียน การสอนเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษา

### ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 160 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน
3. ระยะเวลาในการทดลอง กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มใช้เวลาในการทดลอง กลุ่มละ 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 10 คาบ คาบละ 20 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 40 คาบ
4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เป็นประมวลคำในกลุ่มทักษะ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ความหลักรัฐธรรมนูญ พุทธศักราช 2521 และเป็นคำที่กรมวิชาการกำหนดให้เรียนในภาคเรียนที่ 1 โดยสุ่มมาจำนวน 40 คำ จากกลุ่มคำง่ายปานกลาง กลุ่มคำยาก และกลุ่มคำยากมาก ซึ่ง คงเคื่อน สุภิกิตย์ ได้ทำการวิจัยไว้
5. ตัวแปรที่ศึกษามีดังนี้
  - 5.1 ตัวแปรอิสระ
    - 5.1.1 การสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม
    - 5.1.2 การสอนเขียนสะกดคำโดยการสอนปกติ
  - 5.2 ตัวแปรตาม
    - 5.2.1 ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ
    - 5.2.2 ทักษะการเขียนสะกดคำ

### คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ภายในคำนั้น ๆ ได้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525
2. เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม โดยมีกติกาและการตัดสิน
3. เกมการเขียนสะกดคำ หมายถึง เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดมุ่งหมายของบทเรียนที่เกี่ยวกับทักษะการเขียนสะกดคำ
4. การสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม หมายถึง การสอนให้นักเรียนรู้จักความหมายของคำและเขียนคำนั้นได้อย่างถูกต้อง โดยให้นักเรียนเล่นเกมการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
5. การสอนปกติ หมายถึง การสอนให้นักเรียนรู้จักความหมายของคำและเขียนคำนั้นได้อย่างถูกต้อง โดยดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเขียนสะกดคำในแผนการสอนวิชาภาษาไทย ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
6. ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
7. ทักษะการเขียนสะกดคำ หมายถึง ทักษะ ความรู้สึกรู้สีก่อนการเขียนสะกดคำ ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  
แบ่งตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
  - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำ
  - 1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม
  - 1.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
  - 2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำ
  - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม
  - 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม
  - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

##### 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำ

##### ความหมายของการเขียนสะกดคำ

ยง อิงคเวทย์ (ยง อิงคเวทย์ 2508 : 25) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำคือการช่วยให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์ของการเรียงลำดับตัวอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้ชัดเจนและเขียนคำนั้นได้ถูกต้อง ส่วน ประยุทธ์ วัชรดิษฐ์ (ประยุทธ์ วัชรดิษฐ์ 2516 : 98) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงการฝึกทักษะการเขียนให้ถูกต้องและรวดเร็วไม่ว่าเด็กจะเรียนวิชาสาขาใดก็ตามเด็กจะต้องอ่านคำหรือประโยคนั้นได้ และเมื่ออ่านได้

ก็ต้องเขียนไต่ควย การสะกดคำจึงเป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญในการเรียนภาษา ถ้าเด็กอ่านออกเขียนได้ถูกต้อง เด็กก็จะสามารถนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้

### จุดมุ่งหมายของการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำเป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญในการวางรากฐานของการเขียนอย่างอื่น เด็กจำเป็นจะต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อนที่จะเขียนเป็นเรื่องราวได้ (รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ฅ อยุธยา 2516 : 121) นอกจากนี้การเขียนสะกดคำยังมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวันของคนเรา เช่น ใช้ทำสัญญาค้าประกัน โฆษณาสินค้า จดบันทึกเหตุการณ์ (วรรณ โสณประยูร 2521 : 5) ซึ่งหากเขียนสะกดผิด ความหมายอาจเปลี่ยนไปจนทำให้เกิดความเสียหายได้ ดังนั้นการสอนเขียนสะกดคำในชั้นประถมศึกษาจึงต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายไว้อย่างชัดเจน ซึ่งในเรื่องนี้ รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ฅ อยุธยา (รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ฅ อยุธยา 2516 : 132) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนเขียนสะกดคำในชั้นประถมศึกษามีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อให้เด็กรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน และช่วยให้เด็กเขียนเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ได้
2. เพื่อให้เด็กรู้จักเขียนสะกดคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้คำต่าง ๆ ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น
4. เพื่อให้เด็กค้นคว้าและคิดคำใหม่ ๆ ตามที่เด็กต้องการ

### หลักการสอนเขียนสะกดคำ

สำหรับการสอนเขียนสะกดคำนั้น ในสมัยก่อนใช้วิธีแจกลูกและผันอักษรแก่เด็กเริ่มเรียน คือให้รู้จักพยัญชนะและสระต่าง ๆ เสียก่อน แล้วจึงให้แจกลูกและผันอักษรต่อมาในระยะหลังได้มีการสอนเป็นคำและเป็นประโยค ซึ่งเป็นวิธีสอนแบบเดียวกับวิธีสอนภาษาของต่างประเทศ โดยคิดว่าวิธีสอนแบบใหม่นี้จะแทนการสอนแบบแจกลูก

และผันอักษรได้ แต่เนื่องจากภาษาไทยมีลักษณะที่แตกต่างจากภาษาต่างประเทศในแง่ที่ภาษาไทยเป็นคำโดด มีการผันเสียงไปตามวรรณยุกต์ การสอนเป็นคำและเป็นประโยคอย่างเดียวจึงไม่ไคลเทห์ที่ควร ดังนั้นการสอนภาษาไทยจึงต้องใช้วิธีสอนผสม คือ นำเอาวิธีสอนเป็นคำและประโยคมาเป็นบันไดขั้นบันไดขึ้นก่อน แล้วจึงสอนด้วยวิธีแจกลูกและผันอักษร (กระทรวงศึกษาธิการ 2504 : 1 - 4) อย่างไรก็ตามในการสอนเขียนสะกดคำนั้น ครูสอนจะต้องคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

1. สอนคำที่อยู่ใกล้ตัวเด็กและสิ่งที่เด็กพบเห็นในชีวิตประจำวัน
2. สอนคำที่เด็กสนใจและเข้าใจความหมาย
3. ช่วยเหลือเด็กที่เรียนอ่อนเป็นพิเศษ เด็กบางคนยังจำสระและพยัญชนะไม่ได้ ย่อมจะเขียนสะกดคำไม่ได้ ดังนั้นครูจำเป็นต้องเอาใจใส่ให้เด็กจำสระและพยัญชนะให้ได้เสียก่อน นอกจากนี้เมื่อเด็กเรียนสะกดคำไปแล้วครูไปพบคำเหล่านั้นในวิชาอื่น ต้องทบทวนให้เด็กระลึกถึงคำนี้ด้วยเพื่อให้จำได้แม่นยำขึ้น
4. ทุกครั้งที่สอนคำใหม่ต้องมีการทบทวนคำเก่าที่เรียนมาแล้วเสียก่อน
5. การทดสอบต้องทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อจะทราบว่าเด็กมีความสามารถในการเขียนสะกดคำมากน้อยเพียงใด
6. มีการบันทึกผลงานของเด็กแต่ละคนว่าตั้งแต่เริ่มแรกเด็กสะกดคำได้มากน้อยเพียงใด เด็กพัฒนาขึ้นหรือไม่
7. คำเน้นการสอนที่ถูกต้องให้แก่เด็ก โดยช่วยเหลือเด็กเป็นขั้น ๆ ดังนี้
  - 7.1 ให้เด็กไต่ย่นคำที่สะกดอย่างชัดเจน
  - 7.2 ให้เด็กเขียนสะกดคำอย่างระมัดระวัง
  - 7.3 ให้เด็กอ่านคำที่สะกด
  - 7.4 ทบทวนคำที่สะกดนั้นว่าถูกต้องหรือไม่
8. ครูเขียนคำใหม่ลงบนกระดานแล้วให้นักเรียนลอกตาม ครูต้องเขียนให้ชัดเจน อ่านง่าย เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กลอกผิด

9. เมื่อสอนสะกดคำไปแล้ว เด็กคนใดสะกดผิดครูต้องถามจนกระทั่งตอบอย่างชัดเจน หรือเรียกเด็กนั้นออกมาแก้เป็นรายบุคคลก็ได้ (รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือกกุสุมา ฌ อยุรยา 2516 : 126)

#### ลำดับขั้นตอนการสอนเขียนสะกดคำ

ในการสอนให้เด็กรู้จักการเขียนสะกดคำ ครูจำเป็นต้องสอนให้เด็กรู้จักฝึกฝนสะกดคำอยู่เสมอ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาควรเน้นให้เด็กรู้จักความหมายของคำและสะกดไวยากรณ์ การสอนสะกดคำที่คตินั้นจะต้องสอนเป็นขั้นตอน ซึ่ง ประเทินมหาจันทร์ (ประเทิน มหาจันทร์ 2516 : 65) ได้เสนอแนะไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความหมายและการออกเสียง ในขั้นนี้ครูจะต้องให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำ มองเห็นคำพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น และสามารถที่จะพูดเป็นประโยคได้โดยใช้คำเหล่านั้นอย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 2 การมองเห็นรูปคำ ในขั้นนี้ครูจะต้องให้นักเรียนได้มองเห็นรูปคำและส่วนประกอบต่าง ๆ ของคำ แยกคำออกเป็นพยางค์ ออกเสียงคำนั้นเป็นพยางค์แล้วสะกดเป็นคำอีกครั้ง

ขั้นที่ 3 การระลึกคำ คือให้มองดูคำนั้นแล้วให้สะกดโดยไม่ต้องมองดู ตรวจทานว่าการสะกดคำนั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้าสะกดผิดก็ให้นักเรียนย้อนกลับไปเริ่มต้นในขั้นที่ 1

ขั้นที่ 4 การเขียนคำนั้นให้ถูกต้องจากความจำ ใส่วรรณยุกต์ สระไวยากรณ์ แล้วตรวจว่าเขียนคำเหล่านั้นได้ถูกต้องชัดเจนหรือไม่

ขั้นที่ 5 การทบทวนให้นักเรียนเขียนคำโดยไม่ต้องดูแบบ ถ้าเขียนถูกต้อง 3 ครั้ง แสดงว่านักเรียนรู้จักคำนั้นดีแล้ว และถ้าจะให้นักเรียนจดจำได้ดียิ่งขึ้นควรให้นักเรียนนำคำนั้นไปเขียนเป็นประโยคทันที อาจเขียนเป็นเรียงความหรือจดหมายก็ได้

นอกจากนี้ ฟิตซ์เจอรัลด์ (Fitzgerald. 1967 : 38) ได้เสนอแนะลำดับขั้นตอนการเขียนสะกดคำไว้ดังต่อไปนี้

1. ต้องให้นักเรียนรู้ความหมายของคำนั้นเสียก่อน โดยครูเป็นผู้บอกหรือโดยอาศัยพจนานุกรม แล้วให้นักเรียนอภิปราย ข้อสำคัญคือคำนั้นจะต้องเป็นคำที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน
2. ต้องให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง ชัดเจน จะช่วยให้นักเรียนรู้จักคำนั้นได้แม่นยำยิ่งขึ้นทั้งรูปคำและการออกเสียง
3. ต้องให้นักเรียนเห็นรูปคำนั้น ๆ ว่าประกอบด้วยสระ พยัญชนะอะไรบ้าง ถ้าเป็นคำหลายพยางค์ควรแยกให้เด็กดูว่าทำได้
4. ต้องให้นักเรียนลองเขียนคำนั้น ๆ ทั้งรูปแบบและไม้ม้วน
5. ต้องสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนนำคำนั้น ๆ ไปใช้ ซึ่งอาจใช้ในการเขียนบรรยายเรื่องราว หรือเขียนในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย

#### กิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำ

ในการที่จะทำให้การสอนเขียนสะกดคำได้ผลดี สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง คือกิจกรรมที่จัดในการเรียนแต่ละครั้ง โดยเฉพาะเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่ง ซึ่งเป็นเด็กเล็ก กิจกรรมที่จัดต้องน่าสนใจ เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างเสรี เพื่อจูงใจให้เด็กเห็นว่าการเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่น่าสนใจเรียน กิจกรรมต่าง ๆ ที่ควรจัด เช่น การเล่นเกมเกี่ยวกับคำ ความหมายของคำ การทายตัวพยัญชนะและสระต่าง ๆ การเล่นเกม และการแนะนำให้นักเรียนค้นคว้าเพิ่มเติม ซึ่ง รongรัตน อิศรภักดี และ เทือก กุสุมา ณ อยุธยา (rongรัตน อิศรภักดี และ เทือก กุสุมา ณ อยุธยา 2516 : 128) ได้เสนอแนะกิจกรรมการเล่นเกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำ ดังนี้

1. ใ้ครูรู้จักคำพวกเดียวกันมากกว่ากัน เช่น ชื่อสัตว์เลี้ยง ชื่อสัตว์ป่า ชื่อดอกไม้ ชื่อต้นไม้ ชื่อสิ่งของเครื่องใช้ ใ้ครูรู้จักมากกว่าเป็นผู้ชนะ
2. ใ้หาตัวอักษรที่ขึ้นต้นด้วยตัวพยัญชนะเดียวกัน เช่น แมว ม้า เม่น มอค โดยจะให้นักเรียนเขียนมาก่อนหรือออกมาช่วยกันเขียนบนกระดานคำก็ได้
3. ครูใ้เด็กยื่นมือไปข้างหลังทุกคนแล้วส่งสิ่งของใ้ 5 สิ่ง ใ้เด็กจับต้อง แต่ไม่ให้เห็นว่าป็นอะไร เสร็จแล้วครูเก็บของเหล่านั้น ใ้นักเรียนเขียนว่าสิ่งที่

ตนเองจับนั้นเรียกว่าอะไร ครูจะรู้ว่าเด็กรู้จักคำและสะกดคำนั้นได้ถูกต้องเพียงใด

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นการฝึกทักษะการเขียนให้ถูกต้องโดยแยกอักษรในแต่ละคำออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อที่จะให้นักเรียนได้ออกเสียงและเขียนคำนั้นได้อย่างถูกต้อง และในการสอนเขียนสะกดคำนั้นจะต้องมีขั้นตอนที่เหมาะสม คือสอนเป็นคำหรือเป็นประโยคก่อนแล้วค่อยสอนแจกลูกและผันอักษร จึงจะทำให้นักเรียนเข้าใจดี สำหรับกิจกรรมที่จัดในการเรียนควร เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ และเหมาะสมกับบุคลิกภาพของเด็กในระดับนั้น ๆ เช่น การเล่นเกม เป็นต้น

## 1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

### ความหมายของเกม

สุทิน เนียมพลับ (สุทิน เนียมพลับ 2525 : 216) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือการเล่นที่มีกติกาเพียงเล็กน้อย ใช้เทคนิคการเล่นง่าย ๆ สนุกสนาน สามารถปรับให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ จะเล่นที่ไหนก็ได้ จะใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้ก็ได้ ส่วน วิมล รามสุข (วิมล รามสุข 2522 : 68) กล่าวว่า เกมหมายถึงระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อสิ้นสุดการเล่นแล้วจะต้องมีการตัดสินแพ้หรือชนะ ซึ่งสอดคล้องกับความหมายที่ บุคค็อก (Boocock, 1971 : 106) ให้ไว้คือ เกมหมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการแข่งขันอย่างมีจุดหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกมคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์

### จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (ชาญชัย ศรีไสยเพชร 2525 : 162) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์รู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้สอนในวิชาต่าง ๆ ที่คนสอนอยู่

2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรม

การเรียนการสอน

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้นดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

### ประเภทของเกม

สมพล ชูบุษชา (สมพล ชูบุษชา 2524 : 15) ได้แบ่งเกมภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดี เช่น การแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี การแข่งขันหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี
2. เกมการใช้ภาษา เช่น การแข่งขันเขียนคำ การแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น
3. เกมหลักภาษา เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมเรียงคำ เกมคำยืม เป็นต้น

ส่วน โคลัมบัส (เขาวพา เกษะคุปต์ 2525 : 54 อ้างอิงมาจาก Columbus. 1979 : 141) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการกระทำ (Manipulative Games)
2. เกมการศึกษา (Dialectic หรือ Cognitive Games)
3. เกมการฝึกทักษะทางกาย (Physical Games)
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Games)
5. เกมทายบัตร (Card Games)
6. เกมพิเศษต่าง ๆ (Special Games)

### หลักการเลือกเกม

ในการเลือกเกมมาจัดเป็นกิจกรรมการสอนนั้น นิตยา ฤทธิโยธี (นิตยา ฤทธิโยธี 2514 : 16) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมไว้ ดังนี้

1. เกมนั้นจะต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดหมาย
2. เกมนั้นจะต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนอยู่ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถของตนเอง ช่วยฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และช่วยให้ครูสังเกตเด็ก ศึกษาเด็กแต่ละคนเพื่อที่จะหาวิธีปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป
3. เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับเด็ก กล่าวคือ จะต้องมีความอธิบายการเล่นอย่างชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป มิฉะนั้นเด็กอาจจะเบื่อ ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเด็กกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน และควรเปิดโอกาสให้เด็กกลุ่มอ่อนชนะบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจและก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผล อันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
4. เกมนั้นจะต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไปจะทำให้เด็กหมดความสนใจและได้ผลต่อการเรียนน้อย ครูจึงต้องกำหนดเวลาและตกลงกับนักเรียนให้แน่ชัด. นอกจากนี้หากเกมใดก่อให้เกิดเสียงรบกวนห้องข้างเคียงมากเกินไป ควรจะหลีกเลี่ยงเกมนั้น
5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่านั้นควรทำด้วยฝีมือพอสมควรเพื่อให้เป็นที่สนใจของเด็ก เช่น มีสีสันดูน่าสนใจ และครูอาจให้เด็กช่วยคิดเกมที่น่าสนใจขึ้นมาบ้างก็ได้

### วิธีใช้เกมประกอบการสอน

จำรัส น้อยแสงศรี (จำรัส น้อยแสงศรี 2520 : 47 - 48) ได้เสนอแนะวิธีใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ฝึกนักเรียนให้เล่นเกมที่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการ ไหวพริบ ปฏิภาณ เช่น การเล่นเกมคำศัพท์ ทายปัญหา เป็นต้น

2. บทเรียนหนึ่ง ๆ ควรจัดเกมการเล่นไว้อย่างน้อยหนึ่งอย่าง แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มเล่นแต่ละอย่างหรือจะเหมือนกันเป็นการแข่งขันก็ได้ บางอย่างถ้าเป็นเกมทั้งชั้น เช่น การทายปัญหา การค้นหาคำตอบและการให้อาสาสมัครออกไปตอบปัญหาหน้าชั้น ก็อาจเป็นเกมที่อาศัยความสามารถส่วนบุคคล

3. การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่าง ๆ เป็นส่วนหนึ่งของการวัดผลและประเมินผลสิ่งที่ครูสอนไปแล้ว คือใช้เวลาประมาณ 5 - 10 นาที ท้ายชั่วโมงเพื่อจัดเกมง่าย ๆ ขึ้นสำหรับนักเรียนเล่น

นอกจากนั้น วิมล ร่มสุข (วิมล ร่มสุข 2522 : 68) ได้เสนอขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน

2. ขั้นกำหนดกติกาผู้เล่น ต้องกำหนดให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น อาจหมุนเวียนกันก็ได้

3. ขั้นแสดงหรือเล่น ต้องแน่ใจว่าผู้เล่นเข้าใจกติกาอย่างถี่ถ้วนจึงให้ลงมือเล่น

4. ขั้นวิเคราะห์และนำผลจากการเล่นเกมไปใช้ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นเกมที่ผ่านมา

5. ขั้นสรุป ผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันสรุปหาข้อปฏิบัติที่ถูกต้อง

### ประโยชน์ของการใช้เกม

เกมที่ใช้สอนหรือเกมประกอบการสอนนั้น เป็นเครื่องมือในการสอนอย่างหนึ่งที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนทั้งที่ เตือนใจ แก้อาสา (เตือนใจ แก้อาสา 2520 : 12 - 13) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่มีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย

อารมณ์ให้นักเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับครูสอนภาษาไทยจะนำเข้ามาสอนในช่วงเวลาว่างหรือนอกชั่วโมงก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ คอร์ทเซ (Cortez. 1978 : 205) ที่กล่าวว่า เด็กนิยมชมชอบการเล่นเกมเป็นอย่างมาก เด็กที่ไม่ชอบคบค้าสมาคมกับใคร จะเปลี่ยนแปลงไปโดยรวดเร็วเมื่อได้เล่นเกมที่ตนเองมีส่วนร่วมด้วย นอกจากคุณค่าต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้ว อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2526 : 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาความคิดให้นักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และ

การเขียน

3. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและบททวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน

การเรียน

7. ช่วยสนใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกติกา ผู้เล่น จะมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ตาม เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำซึ่งเป็นวิชาทักษะ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

### 1.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

#### ความหมายของทัศนคติ

มีผู้ให้ความหมายของคำว่า ทัศนคติ (Attitude) ไว้มากมาย อาทิเช่น นิวคอมบ (Newcomb. 1954 : 128) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นความเอนเอียงของจิตใจที่มีต่อประสบการณ์ที่ตนเราได้รับ อาจจะมีมากหรือน้อยก็ได้ ทัศนคติแสดงออกได้ทางพฤติกรรม ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ การแสดงออกในลักษณะพึงพอใจ หรือเห็นด้วย ลักษณะนี้เรียกว่า ทัศนคติเชิงนิมิต (Positive) อีกลักษณะหนึ่งคือการแสดงออกในลักษณะไม่พอใจหรือไม่เห็นด้วย เรียกว่า ทัศนคติเชิงนิเสธ (Negative) ซึ่งสอดคล้องกับ มูนัลลี (Munnally. 1959 : 300) ที่กล่าวว่า ทัศนคติหมายถึงท่าทีอันเกิดจากจิตใจที่แสดงออกล่วงหน้าให้รู้ว่าเป็นปฏิกริยานั้นจะเป็นไปในเชิงนิมิตหรือนิเสธไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม ส่วน ฮิลการ์ด (Hilgard. 1967 : 214) กล่าวว่า ทัศนคติคือพฤติกรรมหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นครั้งแรกที่มีต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในทางเข้าหาหรือออกห่าง และเป็นความพร้อมที่จะตอบสนองครั้งต่อ ๆ ไปในทางที่เอนเอียงไปในลักษณะเดิมเมื่อพบกับสิ่งนั้นอีก นอกจากนี้นักการศึกษาไทยก็ได้ให้ความหมายของคำว่าทัศนคติไว้มากมาย เช่น เชิดศักดิ์ โฆวสินธุ์ (เชิดศักดิ์ โฆวสินธุ์ 2520 : 38) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง อาจเป็นทางบวกหรือทางลบก็ได้

จากความหมายที่กล่าวมาจะเห็นว่าทัศนคติมีลักษณะเป็นนามธรรม ส่งผลสะท้อนมาสู่พฤติกรรมได้ (วุฒิชัย จานงค์ 2521 : 89) ซึ่งในเรื่องของทัศนคตินี้ สุณีย์ ชีรการากร (สุณีย์ ชีรการากร 2525 : 155) ได้กล่าวว่า ทัศนคติมีลักษณะดังนี้คือ

1. ทัศนคติมีลักษณะเป็นสภาวะทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิด การกระทำ หรือการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทางใดทางหนึ่ง

2. ทศนคติเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่ได้มาจากการเรียนรู้และประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ

3. ทศนคติมีความหมายอ้างอิงถึงบุคคลหรือสิ่งของเสมอ คือทศนคติเกิดจากสิ่งที่มีตัวคนสามารถอ้างอิงได้

### องค์ประกอบของทศนคติ

วุฒิชัย จำนงค์ (วุฒิชัย จำนงค์ 2521 : 90) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทศนคติไว้ 3 ประการ คือ

1. ด้านความรู้สึก (Affective Component) ประกอบด้วยความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ชอบ ไม่ชอบ รัก ไม่รัก เป็นต้น

2. ด้านความคิด (Cognitive Component) เป็นทศนคติที่เกี่ยวข้องกับความรู้ต่าง ๆ ที่ได้มา เป็นกระบวนการทางสติปัญญา เช่น เราเชื่อว่าผักสีเขียวมีประโยชน์

3. ด้านการปฏิบัติ (Psychomotor Component) เป็นทศนคติที่มีส่วนประกอบในลักษณะการปฏิบัติ เป็นแนวโน้มที่คนจะปฏิบัติสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบ

### สาเหตุของการเกิดทศนคติ

จากการที่เราทราบมาแล้วว่าทศนคติมีสาเหตุที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ดังนั้นการเกิดทศนคดีย่อมมีสาเหตุ ซึ่งในเรื่องนี้ กาญจนาคำสุวรรณ และนิตยา เสาวรมณี (กาญจนาคำสุวรรณ และ นิตยา เสาวรมณี 2524 : 231) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเกิดทศนคติไว้ดังนี้

1. เกิดจากการอบรมเลี้ยงดู เช่น เด็กที่เกิดมาในครอบครัวที่นับถือศาสนาพุทธ โตขึ้นก็จะนับถือศาสนาพุทธไปด้วย ที่เป็นเช่นนั้นเพราะเด็กได้รับการอบรมเรื่องศาสนาพุทธจากผู้ปกครองอยู่เป็นประจำ

2. เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัว เช่น คนที่เคยถูกสุนัขกัดย่อมมีทศนคติที่ไม่ดีต่อสุนัขมากกว่าคนอื่น

3. เกิดจากเหตุการณ์ประทับใจ ซึ่งมักเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว
4. เกิดจากการรับเอาทัศนคติของผู้อื่นที่มีอยู่แล้วมาเป็นของตนเอง เช่น นักศึกษาใหม่ยอมรับเอาทัศนคติของนักศึกษาเก่าในสถาบันเดียวกันไว้ด้วย
5. เกิดจากลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล เช่น คนที่มองโลกในแง่ร้าย ก็มักจะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ
6. เกิดจากอิทธิพลของสื่อมวลชน เพราะสื่อมวลชนเป็นแหล่งข้อมูลอันดีและให้ความเราอารมณ์ดูอา
7. เกิดจากความต้องการที่จะสมปรารถนา เช่น คนไข้มีทัศนคติที่ค่อนหมอ เพราะต้องการที่จะให้หมอรักษาโรคให้หาย

### การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ทัศนคติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ การเปลี่ยนทัศนคติที่ใช้กันมากโดยทั่วไปคือ การโฆษณาชวนเชื่อและการสื่อสารที่มีลักษณะการชักชวน (กาญจนา คำสุวรรณ และ นิศยา เสาวณี 2524 : 236) เนื่องจากการเกิดทัศนคติเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยตรง ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของเด็กในวัยเรียนจึงมีโอกาสมากกว่าผู้ใหญ่ ซึ่งผ่านการเรียนรู้มามากทำให้ทัศนคติฝังแน่น สำหรับวิธีที่จะใช้เปลี่ยนแปลงทัศนคติของเด็กนั้น ไพบูลย์ อินทริวิชา (ไพบูลย์ อินทริวิชา ม.ป.ป. : 13) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. ชี้แจงและอภิปรายกับเด็กเพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างแจ่มแจ้ง บางทีเด็กมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งใด เพราะเด็กไม่เข้าใจสิ่งนั้นอย่างแจ่มแจ้ง
2. การให้เด็กได้ดูภาพยนตร์หรือฟังเรื่องราวที่เราอารมณ์ให้เด็กชอบสิ่งที่ไม่ชอบมาก่อน ก็อาจเปลี่ยนทัศนคติได้
3. จัดให้เด็กได้คบหาสมาคมกับเพื่อนที่มีทัศนคติที่ดี บางครั้งเด็กจะถามอย่างเพื่อน และเปลี่ยนทัศนคติได้
4. ให้เด็กอ่านหนังสือที่ดี โดยครูคอยชี้จุดที่สำคัญให้เด็กมองเห็นหลังจากที่เด็กอ่านจบแล้ว

5. การจัดประสบการณ์ให้เด็กเรียนโดยการกระทำ ก็ช่วยแก้ทัศนคติของเด็กได้มาก

#### การวัดทัศนคติ

ถึงแม้ว่าทัศนคติจะเป็นนามธรรมและแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมต่าง ๆ แต่เราก็สามารถวัดได้ การวัดทัศนคติเป็นเรื่องของการพิจารณาว่าการตอบสนองของแต่ละบุคคลที่มีต่อวัตถุทางสังคม ซึ่งในการวัดดังกล่าวจะทำได้โดยการศึกษาสังเกตกลุ่มพฤติกรรมตัวอย่าง (ไพบูลย์ อินทริวิชา น.ป.ป. : 24) ซึ่งก็ยังไม่แน่นอนอยู่ดี แต่อย่างไรก็ตามการวัดจะแน่นอนหรือไม่ขึ้นอยู่กับวิธีที่จะวัดเป็นสำคัญ ซึ่ง ชูชีพ อ่อนโลกสูง (ชูชีพ อ่อนโลกสูง 2518 : 117) กล่าวถึงวิธีที่จะวัดทัศนคติไว้ว่า การจะวัดทัศนคติของผู้ใดอาจใช้วิธีดังนี้

1. ใช้แบบสอบถาม
2. ใช้การสังเกต สัมภาษณ์ และจดบันทึก
3. ใช้สังคมมิติ
4. การให้สร้างจินตนาการ

#### ประโยชน์ของทัศนคติ

ทัศนคติมีบทบาทเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของคนเราอย่างใกล้ชิด ดังที่ ประภาเพ็ญ สุวรรณ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ 2520 : 4 - 5) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งแวดล้อม สามารถตีความหมายของสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
2. ช่วยป้องกันตนเองหรือรักษาหน้าเอาไว้ เช่น คนที่ไม่ยอมรับความสามารถที่แท้จริงของตนเอง ก็จะสร้างทัศนคติว่าตนเก่งกว่าคนอื่น ไม่ยอมรับรู้อะไร ๆ ที่ผ่านเข้ามา

3. ช่วยในการปรับตัวของบุคคล เมื่อเรามีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดเรายอมเข้าหาสิ่งนั้น ในขณะที่เดียวกันถ้าเรามีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งใดเรายอมหนีสิ่งนั้น

4. ช่วยให้บุคคลสามารถแสดงถึงค่านิยมของเรา ซึ่งแสดงว่าทัศนคตินั้นนำความพอใจมาให้กับคนนั้น

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติสรุปได้ว่า ทัศนคติเป็นสภาพของจิตใจที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอันเนื่องมาจากประสบการณ์ ทัศนคตินี้มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน และเป็นแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา ในด้านการเรียนการสอนนั้น ทัศนคตินี้มีประโยชน์มาก เพราะถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนแล้ว พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกมาจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนวิชานั้น ทัศนคติเป็นสิ่งที่ปลูกฝังและเปลี่ยนแปลงได้ถ้าใช้วิธีที่เหมาะสม

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ

#### งานวิจัยในประเทศ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2519 : 22) ได้ทำการวิจัยจุดอ่อนด้านทักษะเบื้องต้นทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 27,897 คน จาก 52 จังหวัด โดยใช้แบบทดสอบเบื้องต้นทางการเรียนภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนยังเขียนสะกดคำต่าง ๆ ที่นำมาทดสอบไม่ได้เป็นส่วนมาก

สมศรี เพชรยิ้ม (สมศรี เพชรยิ้ม 2520 : 137 - 138) ได้สร้างแบบฝึกทักษะภาษาไทย เรื่องตัวสะกดมาตราแม่กต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลการวิจัยสรุปว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังจากการทำแบบฝึกทักษะสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนทำแบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บุญมา สังข์โพธิ์ (บุญมา สังข์โพธิ์ 2523 : 46) ได้ศึกษาการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนวัดหลวง และโรงเรียนบ้านกาศเมฆ จังหวัดลำปาง โดยนำคำ 654 คำ มาให้นักเรียนเขียนตามคำบอก จากนั้นจึงนำคำที่นักเรียนเขียนสะกดผิดตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป ซึ่งมีจำนวน 122 คำ สร้างเป็นแบบฝึกการเขียนสะกดคำ จำนวน 31 ชุด แล้วนำไปทดลองใช้ ผลจากการวิจัยพบว่า ก่อนใช้แบบฝึก และหลังใช้แบบฝึกนักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บุพดี พูลเวชประชาสุข (บุพดี พูลเวชประชาสุข 2525 : 160) ได้เปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำ กับการเขียนตามคำบอก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบึงทองหลวง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 72 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำมีผลการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ไม่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อศึกษากับเด็กที่มีความสามารถทางภาษาต่างกัน พบว่า นักเรียนที่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำในกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ มีผลการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำที่ไม่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รุจี สุขเสมอ (รุจี สุขเสมอ 2526 : 93) ได้ศึกษาระดับความยากง่ายของคำลักษณะคำยาก และการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนในอำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มาสวิมล รักบ้านเกิด (มาสวิมล รักบ้านเกิด 2526 : 78 - 79) ได้ทดลองสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดบางสะแกใน สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน

ผลการทดลอง พบว่า นักเรียนในกลุ่มที่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนทดลอง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำในประเทศสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยแต่ละคนสร้างขึ้นนั้นทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่าการสอนปกติ แต่ในด้านความคงทนยังไม่พบความแตกต่างระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำกับการสอนปกติ

#### งานวิจัยต่างประเทศ

บลิวเอท (Blewett. 1974 : 2115 - A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำแบบอนุमानกับแบบอุปमान กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 4 จำนวน 58 คน และนักเรียนระดับ 5 จำนวน 58 คน โดยทำการสอนทุกวันเป็นเวลา 14 วัน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบอนุमानได้คะแนนการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบอุปमानอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และยังพบอีกว่าเพศและระดับชั้นเรียนของนักเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับการเขียนสะกดคำ

อิลอส (Ilos. 1975 : 4047A - 4048 A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำและการอ่านของนักเรียนระดับ 2 ถึงระดับ 7 ที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรของพิทแมน (Pitman's Initial Teaching Alphabet. : -i.t.a.) กับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรแบบเดิม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนในระดับ 4 ที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรของพิทแมนได้คะแนนการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนนักเรียนในระดับอื่นไม่พบความแตกต่าง

แมคเอลวี (McElwée. 1975 : 7031A - 7032 A) ได้ศึกษาหลักการสอนเพื่อตรวจสอบให้ถูกต้องสำหรับการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนระดับ 4 และระดับ 6 จำนวนทั้งหมด 721 คน ใช้เวลาในการศึกษา 3 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า

นักเรียนระดับ 4 ที่ได้รับการสอนอ่านเพื่อการตรวจให้ถูกต้องมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการสอนอ่านเพื่อการตรวจที่ถูกต้องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่สำหรับนักเรียนในระดับ 6 นักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านเพื่อการตรวจที่ถูกต้องกับนักเรียนที่ไม่ได้รับการสอนอ่านเพื่อการตรวจให้ถูกต้องมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ชเวนดิงเกอร์ (Schwendinger, 1977 : 51) ได้ศึกษาผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 503 คน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริงแบบเขียนตามคำบอก และแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริงมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้รูปภาพเหมือนของจริง

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำในต่างประเทศสรุปได้ว่า วิธีสอนเขียนสะกดคำที่ได้ผลดีมีหลายวิธี เช่น วิธีสอนแบบอนุমান วิธีสอนตามลำดับอักษร และวิธีสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพ

จากการศึกษาดงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำทั้งในประเทศและต่างประเทศ สรุปได้ว่า วิธีสอนการเขียนสะกดคำเป็นส่วนประกอบประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียน การสอนโดยใช้หลักการสอนที่ถูกต้อง การสอนตามลำดับอักษร การสอนแบบอนุমান และการสอนโดยใช้แบบฝึกต่างก็เป็นวิธีที่จะช่วยให้การเขียนสะกดคำได้ผลดีขึ้น แต่การจะเลือกวิธีสอนแบบใดแบบหนึ่งมาใช้นั้นผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนเป็นสำคัญ

## 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม

### งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนในระดับประถมศึกษาชั้นส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาในวิชาคณิตศาสตร์ ได้แก่

ปรียา จันทรสิทธิเวช (ปรียา จันทรสิทธิเวช 2522 : 42 – 69) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน ผลการศึกษารูปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอื้องฟ้า สมบัติพานิช (เอื้องฟ้า สมบัติพานิช 2525 : 44 – 58) ได้ศึกษาผลการใช้เกมแข่งขันเป็นรายกลุ่มและเป็นรายบุคคลที่มีต่อความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเล็กเล็ก กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ผลการศึกษพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม กับนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมแข่งขันเป็นรายบุคคล มีความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัตนา นุชบุญเลิศ (รัตนา นุชบุญเลิศ 2525 : 27 – 28) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมประกอบการสอนแบบอิสระ กับเกมประกอบการสอนแบบมีผู้ชี้แนะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน ผลการศึกษารูปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนแบบมีผู้ชี้แนะ เกมประกอบการสอนแบบไม่มีผู้ชี้แนะและการสอนปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราโมทย์ จันทรเรือง (ปราโมทย์ จันทรเรือง 2526 : 72 – 75) ได้ทดลองสอนโดยใช้เกมกับบทบาทสมมุติในวิชาคณิตศาสตร์ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 90 คน ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมุติและนักเรียนที่เรียนตามคู่มือครุคณิตศาสตร์ของสสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกมภายในประเทศ สรุปได้ว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนปกติ

### งานวิจัยต่างประเทศ

รอซี (Roxie, 1972 : 6180 - A) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้เกมที่มีพ่อแม่ให้ความช่วยเหลือ กับเกมที่เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนระดับอนุบาล ผลการศึกษาพบว่า เด็กกลุ่มทดลองซึ่งเรียนโดยใช้เกมที่มีพ่อแม่ช่วยเหลือเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้เด็กกลุ่มทดลองที่มีผลการเรียนต่ำ ประสบผลสำเร็จในการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

แอนเดอร์สัน (Anderson, 1972 : 4478 - A) ได้ศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ด้วยเกม ของนักเรียนในระดับ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 ผลการศึกษพบว่า ผลการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ด้วยเกมกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนคำศัพท์ด้วยเกมไม่แตกต่างกัน แต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนได้ นอกจากนี้เกมยังช่วยให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่อีกด้วย

ดิกเคอร์สัน (Dickerson, 1976 : 6456 - A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) และเกมเฉื่อย (Passive Games) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 จำนวน 274 คน เป็นนักเรียนหญิง 128 คน นักเรียนชาย 146 คน แต่ละกลุ่มจะได้รับการปฏิบัติดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นเกมที่ต้องใช้บัตรคำ และกระดานคำ ส่วนกลุ่มปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการทดลองปรากฏว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มเกมเฉื่อย และกลุ่มปกติ
2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเฉื่อย

4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเดี่ยว มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มปกติ

5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม ผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

เอ็ดกมัน (Edgmon. 1977 : 623A - 624A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กเรียนซ้ำที่เรียนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนซ้ำอายุ 6 - 15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กส่วนมากจะมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกมในต่างประเทศ สรุปว่า การใช้เกมเป็นกิจกรรมในการสอนภาษา เช่น คำศัพท์ การอ่าน และการฝึกทักษะต่าง ๆ ทำให้ผลการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น นอกจากนั้นยังพบอีกว่าลักษณะของเกมที่จะใช้กับเด็ก ควรเป็นเกมที่เด็กได้เคลื่อนไหว และเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกอย่างเสรี

### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมสอนการเขียนสะกดคำ

งานวิจัยภายในประเทศเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำนั้น ยังไม่มีผู้ทำการศึกษาไว้ สำหรับต่างประเทศได้มีผู้ศึกษาคือ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ซึ่งได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษากับการสอนโดยใช้คำราเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 2 ในรัฐเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยศึกษาถึงความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพ และความสามารถในการเขียนสะกดคำ มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ผลการศึกษาพบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมกว่าศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยคำราเรียน
2. นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำราเรียน

### 3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่ใช้

คำร่าเรียน

4. นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคำร่าเรียน

5. นักเรียนหญิงมีแนวโน้มภาพแห่งคนในการให้ความร่วมมือมากกว่า นักเรียนชาย

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สรุปได้ว่าการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำและความคงทนในการจำสูงกว่าการสอนโดยไม่ใช้เกม นอกจากนี้การใช้เกมยังช่วยให้นักเรียนที่มีระดับสติปัญญาปานกลางและต่ำมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงขึ้นอีกด้วย

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ

### งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำในประเทศไทย จากการค้นคว้าพบว่า ในขณะนี้มีผู้ศึกษาไว้เพียงสองท่านคือ ยุพดี พูลเวชประชาสุข (ยุพดี พูลเวชประชาสุข 2525 : 47 - 67) ได้ศึกษาทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบึงทองหลาง เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำนวน 72 คน ที่เรียนการเขียนสะกดคำโดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ และนักเรียนที่เรียนโดยการเขียนตามคำบอก ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำมีทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยเขียนตามคำบอกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำภายหลังการทดลองและก่อนทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของทัศนคติหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง แต่กลุ่มควบคุมพบวาค่าเฉลี่ยของทัศนคติหลังทดลองต่ำกว่าก่อนทดลอง

ต่อมาในปี พ.ศ. 2526 มาสวิมล รักบ้านเกิด (มาสวิมล รักบ้านเกิด 2526 : 79) ได้ทำการศึกษาทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำด้วยการทดลองสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำยากในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางสะแกใน เขตธนบุรี สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกการสอนเขียนสะกดคำยากมีทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำในประเทศสรุปได้ว่าการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยแต่ละคนสร้างขึ้นสามารถทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำ

#### งานวิจัยต่างประเทศ

แกมเบรล (Gambrell. 1974 : 4558 - A) ได้ศึกษามลการตัดสินใจของนักเรียนที่มีทัศนคติต่อหลักสูตรการเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 3, 4 และ 5 และครูอาสาสมัครสอนในระดับนี้อีก 40 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ครูเป็นผู้ตัดสินใจให้นักเรียนในเรื่องเนื้อหาและวิธีการศึกษาการเขียนสะกดคำ กลุ่มที่ 2 ครูและนักเรียนร่วมกันตัดสินใจโดยนักเรียนกำหนดเนื้อหาครูกำหนดวิธีการศึกษา กลุ่มที่ 3 นักเรียนเป็นผู้ตัดสินใจเองทั้งหมด ผลปรากฏว่า ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรการเขียนสะกดคำภายใต้การตัดสินใจทั้ง 3 ระดับไม่แตกต่างกัน

สเตฟานิดีส (Stefanides. 1976 : 1392 - A) ได้ศึกษาทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับ 2 ถึงระดับ 4 ที่ได้รับการสอนเป็นรายบุคคลกับการสอนแบบเดิม โดยทำการทดสอบวัดทัศนคติก่อนทดลองและหลังทดลอง ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนการสะกดคำโดยใช้การสอนเป็นรายบุคคลมีทัศนคติในทางบวกต่อการเขียนสะกดคำมากกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบเดิม

ต่อมาในปี ค.ศ. 1976 แมค อลูน (McAlloon. 1976 : 5805 - A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้โครงการสอนเขียนสะกดคำ 3 โครงการ ในโรงเรียนประถมศึกษา โครงการที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองซึ่งครูจะสอนโดยใช้บัญชีคำพื้นฐาน

โครงการที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม ใช้โครงการสะกดคำแบบมีผู้ให้คำแนะนำ โครงการที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมเช่นกัน ใช้ชุดการสอนสะกดคำจากหนังสือประมวลคำ โดยไม่ต้องให้คำแนะนำ ผลปรากฏว่า ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนทั่วไปจะชอบการสะกดคำมากกว่าไม่ชอบ เมื่อแยกศึกษาเพศพบว่า นักเรียนชาย มีทัศนคติชอบการสะกดคำน้อยกว่านักเรียนหญิง และกลุ่มทดลองมีทัศนคติที่ชอบการสะกดคำมากกว่ากลุ่มควบคุมทั้งสอง

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำในต่างประเทศสรุปได้ว่า การใช้วิธีสอนใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม จะทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำ แต่ยังไม่มีการสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม จึงเชื่อได้ว่าเรื่องที่จะวิจัยนี้เป็นเรื่องใหม่ที่น่าสนใจ

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ทำให้ได้แนวทางในการตั้งสมมติฐาน ดังนี้

#### สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติแตกต่างกัน
2. ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติแตกต่างกัน

### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมและการสอนปกติครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 160 คน

การเลือกโรงเรียนมาศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เลือกโดยวิธีเจาะจงโดยมีเหตุผลดังต่อไปนี้

1. เป็นโรงเรียนประถมศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. จำนวนนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีมากพอที่จะใช้ในการทดลองได้
3. เป็นโรงเรียนที่อาจารย์ใหญ่และคณะครูให้ความร่วมมือ และเห็นความ

สำคัญของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการทดลองครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากประชากรทั้งหมดด้วยการจับสลากให้ได้จำนวน 48 คน จากนั้นนำนักเรียนทั้ง 48 คน มาสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับสลากอีกครั้งหนึ่งเพื่อจัดเข้า

ห้องเรียน 2 ห้อง ห้องละ 24 คน แล้วทำการจับฉลากเพื่อเลือกเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม กลุ่มควบคุมสอนโดยการสอนปกติ

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

1. เกมการเขียนสะกดคำ
2. แผนการสอนการเขียนสะกดคำ
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ 1 ฉบับ
4. แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ 1 ฉบับ

### การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

1. การสร้างเกมการเขียนสะกดคำ มีขั้นตอนต่อไปนี้
  - 1.1 ศึกษาหลักการสร้างเกม วิธีการสร้างเกม และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมจากหนังสือการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมของ บัณฑิต พุฒชะวัน (บัณฑิต พุฒชะวัน 2520 : 1 - 74) หนังสือคู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์ 2526 : 2 - 4) และหนังสือเกมประกอบการสอน ของ นิตยา ฤทธิโยธี (นิตยา ฤทธิโยธี 2514 : 1 - 100)
  - 1.2 ศึกษาความสนใจในการเล่นของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากหนังสือจิตวิทยาการศึกษา ของ ประสาท อิศรปริศา (ประสาท อิศรปริศา 2522 : 1 - 148) หนังสือจิตวิทยาการศึกษา ของ เอนกกุล กรีแสง (เอนกกุล กรีแสง 2522 : 1 - 300)
  - 1.3 นำคำที่คัดเลือกไว้แล้วมาสร้างเป็นเกม โดยเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1.3.1 ขั้นเตรียมการ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายว่าจะให้ผู้เรียนเรียนรู้อะไร กำหนดออกมาเป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม จากนั้นพิจารณาว่า การเล่นเกมในเรื่องนั้น ๆ เหมาะสมหรือไม่ ถ้าเหมาะสมควรเป็นเกมชนิดใด รูปแบบเป็นอย่างไร

1.3.2 ขั้นวางวัตถุประสงค์ กำหนดขอบเขตของเกม แล้วเขียนชี้เฉพาะลงไปว่าเกมที่สร้างขึ้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร เมื่อเรียนจบแล้วจะได้อะไร

1.3.3 ขั้นรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหาและลำดับขั้นตอน ความสำคัญ พิจารณาอุปกรณ์ที่ใช้ในเกม กำหนดรูปแบบของเกม การเริ่ม การดำเนินการ และการสรุป

1.3.4 ขั้นวางรูปแบบของเกม มีการกำหนดวิธีเล่นว่า สมาชิกในแต่ละกลุ่มจะปฏิบัติอย่างไร รวมทั้งการวางแผนให้สมาชิกมีความสัมพันธ์กัน (คณะกรรมการพัฒนาการสอนคณิตศาสตร์และคณิตศาสตร์ปฏิบัติการสอน 2523 : 231)

1.4 นำเกมการเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้นให้คณะกรรมการควบคุม ปรินซิพัล และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ เกี่ยวกับความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับ ชนิดของเกม จุดประสงค์ในการเล่น วิธีเล่น และอุปกรณ์การเล่นของเกมชนิดต่าง ๆ ผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรัส สุวดีดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารี รังสินันท์ และอาจารย์วนิดา นรินทร์สุขสันติ หลังจากตรวจสอบแก้ไข ในเรื่องดังกล่าวแล้ว จึงนำเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร โดยทำการทดลองตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยนำเกมไปทดลองกับนักเรียน จำนวน 1 คน เพื่อศึกษาความยากง่ายของวิธีเล่น และการใช้ภาษาในคำสั่ง ตลอดจน

กติกากาการเล่น แล้วนำผลมาปรับปรุง

ครั้งที่ 2 ทดลองเป็นกลุ่มย่อย ผู้วิจัยนำเกมที่ผ่านการปรับปรุงเกี่ยวกับวิธีเล่น ภาษา และกติกาไปทดลองใช้กับนักเรียน จำนวน 10 คน เพื่อดูความเหมาะสมของเวลา

ครั้งที่ 3 ทดลองภาคสนาม ผู้วิจัยนำเกมที่ผ่านการทดลองในครั้งที่ 2 ไปทดลองใช้กับนักเรียนทั้งห้อง จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในเรื่องของภาษา เวลา และวิธีเล่นของเกมนั้น ๆ

1.5 นำเกมการเขียนสะกดคำที่ผ่านการทดลองภาคสนามบรรจุลงในชั้นการสอนและกิจกรรมของแผนการสอนกลุ่มทดลอง

## 2. การสร้างแผนการสอนภาษาไทย

2.1 ศึกษาหลักสูตร แผนการสอน คู่มือครูและหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาไทย ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2.2 กำหนดคำที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้จากบัญชีคำในแผนการสอนภาษาไทย ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งกำหนดให้เรียนในภาคเรียนที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและคัดเลือกระดับความยากง่ายของคำจากผลงานวิจัยของ ควงเคื่อน สุภักดิ์ ที่ได้ศึกษาความยากง่ายของคำโดยใช้คำตามแผนการสอนภาษาไทย ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เช่นเดียวกัน ดังขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.2.1 ศึกษาผลงานวิจัยของ ควงเคื่อน สุภักดิ์ ที่ได้ทำการศึกษาความยากง่ายในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยได้แบ่งระดับความยากง่ายของการเขียนสะกดคำออกเป็น 5 ระดับ คือ ระดับง่ายมาก ระดับง่าย ระดับยากง่ายปานกลาง ระดับยาก และระดับยากมาก

2.2.2 นำระดับความยากง่ายของคำที่ ควงเคื่อน สุภักดิ์ ได้แบ่งไว้มาใช้ในการทดลองครั้งนี้สามระดับ คือ ระดับยากง่ายปานกลาง ระดับยาก และระดับยากมาก ซึ่งมีจำนวนคำในระดับยากง่ายปานกลาง 145 คำ ระดับยาก 132 คำ และระดับยากมาก 34 คำ

2.2.3 นำจำนวนคำทั้งสามระดับมาคัดเลือกเฉพาะคำที่ใช้เรียนในภาคเรียนที่ 1 ได้คำในระดับยากง่ายปานกลาง จำนวน 39 คำ ระดับยาก จำนวน 17 คำ และระดับยากมาก จำนวน 2 คำ จากนั้นสุ่มคำดังกล่าวด้วยวิธีแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ให้ได้จำนวนคำที่ใช้ในการทดลอง 40 คำ โดยมีสัดส่วนในแต่ละระดับความยากง่ายดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงจำนวนคำที่ใช้ในการทดลอง จำแนกตามระดับความยากง่าย

| ระดับความยากง่ายของคำ | จำนวนคำทั้งหมด | จำนวนคำที่สุ่มมา |
|-----------------------|----------------|------------------|
| ยากง่ายปานกลาง        | 39             | 27               |
| ยาก                   | 17             | 12               |
| ยากมาก                | 2              | 1                |
| รวม                   | 58             | 40               |

2.3 นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาข้างต้นมาเขียนเป็นแผนการสอนของกลุ่มทดลอง ซึ่งมีเกมการเขียนสะกดคำอยู่ในขั้นกิจกรรมการเรียนรู้การสอน และกลุ่มควบคุม ซึ่งมีกิจกรรมการเรียนรู้การสอนตามแผนการสอนของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีส่วนประกอบดังนี้

2.3.1 ความคิดรวบยอด

2.3.2 จุดประสงค์

2.3.3 เนื้อหา

2.3.4 กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### 2.3.5 สื่อการสอน

### 2.3.6 การประเมินผล

2.4 นำแผนการสอนไปให้ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรม หลังจากนั้นนำแผนการสอนดังกล่าวเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปฏิญานพนธ์เพื่อตรวจอีกครั้ง

2.5 นำแผนการสอนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงเกี่ยวกับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล ก่อนนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

### 3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และการวิเคราะห์ข้อสอบจากหนังสือการวัดผลการศึกษา ของ อนันต์ ศรีโสภา (อนันต์ ศรีโสภา 2525 : 149 - 231) หนังสือเทคนิคการเขียนข้อสอบ ของ ขวาล แพทย์กุล (ขวาล แพทย์กุล 2525 : 1 - 402) และหนังสือการวัดผลและประเมินผล ของ เอนก เพียรอนุกุลบุตร (เอนก เพียรอนุกุลบุตร 2524 : 206 - 368) โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ ดังนี้

3.1 นำคำที่จะใช้ทั้ง 40 คำ มาสร้างเป็นแบบทดสอบชนิด 3 ตัวเลือก 1 ฉบับ จำนวน 80 ข้อ

3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ จำนวน 100 คน

3.3 นำแบบทดสอบที่ทดลองใช้มาตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ทำถูกต้อง 1 คะแนน ข้อที่ทำผิดหรือไม่ได้ทำได้ 0 คะแนน

3.4 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์เป็นรายข้อเพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27% แล้วเปิดตารางของ จุง เทห์ ฟาน (Fan. 1952 : 3 - 32)

3.5 คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20 – .80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ให้เหลือจำนวน 40 ข้อ

3.6 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้ว จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ จำนวน 100 คน เพื่อนำผลที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตรของ คูเคอร์ ริชาร์ดสัน 20 (Thorndike and Hagen. 1977 : 82) ปรากฏว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8900

#### 4. การสร้างแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ

การสร้างแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบมาตราส่วนประมาณค่า 2 ระดับ คือ เห็นด้วย กับไม่เห็นด้วย โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามวัดทัศนคติจากหนังสือวัดผลการศึกษาของ อนันต์ ศรีโสภา (อนันต์ ศรีโสภา 2525 : 287 – 306) และหนังสือการวัดทัศนคติของ เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ (เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ 2520 : 38 – 70)

4.2 เขียนข้อความวัดทัศนคติ ซึ่งมีทั้งประเภทนิมานและนิเสธ รวม 20 ข้อความ

4.3 นำข้อความทั้ง 20 ข้อความมาเรียงเป็นแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปให้คณะกรรมการควบคุมปริญญาโท และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อความและภาษา ผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฑฒ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ สารวิจิตร และอาจารย์จรูญ โกมลบุญ

4.4 นำแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำที่ผ่านการตรวจของคณะกรรมการควบคุมปริญญาโท และผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ แขวงคลองเตย เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร โดยครั้งแรกทดลองกับนักเรียน 1 คน เพื่อดูความชัดเจนของคำสั่ง

และภาษาที่ใช้ในแต่ละข้อคำถาม นำผลกลับมาปรับปรุงเกี่ยวกับภาษาที่ใช้ จากนั้นนำแบบสอบถามวัดทัศนคติกลับไปทดลองกับนักเรียน จำนวน 100 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าคุณภาพ

#### 4.5 นำแบบสอบถามกลับมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

ข้อความประเภทนิมาน

เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 1 คะแนน

ข้อความประเภทนิเสธ

เห็นด้วย ได้ 1 คะแนน

ไม่เห็นด้วย ได้ 2 คะแนน

4.6 หาอำนาจจำแนกของแบบสอบถามโดยใช้เทคนิค 25% กลุ่มสูง กลุ่มต่ำ และใช้  $t$  - test คัดเลือกแบบสอบถามโดยคัดเลือกข้อที่มีค่า  $t$  ตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป (วิเชียร เกตุสิงห์ 2523 : 166 - 168) ให้ได้จำนวน 10 ข้อ

4.7 นำแบบสอบถามวัดทัศนคติ จำนวน 10 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนในโรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งหมดโดยใช้สูตรของ Alpha Coefficient ( $\alpha$ ) (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2524 : 171) ปรากฏว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .7519

#### การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control - Group Post test only Design (อังคณา สายยศ 2523 : 220) ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงแบบแผนการทดลอง

| กลุ่มตัวอย่าง                                                                        | สอบก่อน | ทดลอง | สอบหลัง |
|--------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------|---------|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">R</div> E | —       | X     | T       |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">R</div> C | —       | ~X    | T       |

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

เมื่อ R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

E แทน กลุ่มทดลอง

C แทน กลุ่มควบคุม

T แทน การทดสอบหลังการทดลอง

X แทน การจัดการกระทำ

~X แทน ไม่มีการจัดการกระทำ

2. การดำเนินการทดลอง การดำเนินการทดลองการสอนเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมและการสอนปกติ ผู้วิจัยดำเนินการเองทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยแยกการสอนออกจากการสอนตามปกติ คือ ทำการสอนในเวลาพิเศษทุกวัน วันละ 40 นาที ตั้งแต่เวลา 8.00 – 8.40 น. และเวลา 15.00 – 15.40 น. รวมเวลาที่ใช้ในการทดลอง 20 ครั้ง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยได้จัดทำตารางสลับกันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังรายละเอียดในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงการจัดคาบเวลาการสอนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

| วัน \ เวลา | 8.00 – 8.40 | 15.00 – 15.40 |
|------------|-------------|---------------|
| จันทร์     | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| อังคาร     | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| พุธ        | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| พฤหัสบดี   | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| ศุกร์      | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| จันทร์     | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| อังคาร     | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| พุธ        | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| พฤหัสบดี   | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| ศุกร์      | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| จันทร์     | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| อังคาร     | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| พุธ        | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| พฤหัสบดี   | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| ศุกร์      | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |

ตาราง 3 (ต่อ)

| วัน \ เวลา | 8.00 – 8.40 | 15.00 – 15.40 |
|------------|-------------|---------------|
|            |             |               |
| จันทร์     | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| อังคาร     | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| พุธ        | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |
| พฤหัสบดี   | กลุ่มทดลอง  | กลุ่มควบคุม   |
| ศุกร์      | กลุ่มควบคุม | กลุ่มทดลอง    |

หลังจากการทดลองจบแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ จำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ จำนวน 10 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แล้วนำผลที่ได้จากการตรวจให้คะแนน มาวิเคราะห์ข้อมูล

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

##### 1. การหาค่าคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หากค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำใช้  $t - test$  (วิเชียร เกตุสิงห์ 2523 : 166)

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{s_H^2}{n_H} + \frac{s_L^2}{n_L}}}$$

เมื่อ  $t$  แทน ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามรายข้อ

$\bar{X}_H$  แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มสูง

$\bar{X}_L$  แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ

$s_H^2$  แทน ค่าความแปรปรวนของกลุ่มสูง

$s_L^2$  แทน ค่าความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ

$n_H$  แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มสูง

$n_L$  แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มต่ำ

### 1.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำ

ใช้สูตร Alpha Coefficient (ถวน สายยศ และอังคณา สายยศ 2524 : 171)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ  $\alpha$  แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

$n$  แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

$s_i^2$  แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ

$s_t^2$  แทน คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

### 1.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียน

สะกดคำ ใช้สูตรของ คูเคอร์ ริชาร์ดสัน 20 (Thorndike and Hagen. 1977 :

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

เมื่อ  $r_{tt}$  แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ  
 $n$  แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ  
 $s_t^2$  แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ  
 $p$  แทน สัดส่วนของคนตอบถูกในแต่ละข้อ  
 $q$  แทน สัดส่วนของคนตอบผิดในแต่ละข้อ  
 หรือ  $q = 1 - p$

## 2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร (Ferguson. 1971 : 45)

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

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

2.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน (Variance) ใช้สูตร

(Ferguson. 1971 : 62)

$$s^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ  $s^2$  แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนน  
 $\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $\sum X^2$  แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง  
 $N$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและ  
กลุ่มควบคุม ใช้สูตร (Ferguson, 1971 : 152)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

|       |             |                              |
|-------|-------------|------------------------------|
| เมื่อ | t           | แทน ค่าการแจกแจงของ t        |
|       | $\bar{X}_1$ | แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1 |
|       | $\bar{X}_2$ | แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 2 |
|       | $S_1^2$     | แทน ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 1 |
|       | $S_2^2$     | แทน ความแปรปรวนของกลุ่มที่ 2 |
|       | $n_1$       | แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 1  |
|       | $n_2$       | แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ 2  |
|       | df          | แทน degree of freedom        |

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และการแปลความหมายจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
- $\bar{X}$  แทน คะแนนเฉลี่ยของคะแนนความแตกต่าง
- $s^2$  แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่าง
- t แทน อัตราส่วนวิกฤตที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบ t
- df แทน ค่าแห่งความเป็นอิสระ

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลอง  
กับกลุ่มควบคุม

| กลุ่มตัวอย่าง | N  | $\bar{X}$ | $S^2$ | t      |
|---------------|----|-----------|-------|--------|
| กลุ่มทดลอง    | 24 | 24.04     | 58.56 | 2.290* |
| กลุ่มควบคุม   | 24 | 19.62     | 35.46 |        |

$$t_{.05} (df = 46) = 2.021$$

จากตาราง 4 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง  
กับกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตาม  
สมมติฐานข้อที่ 1 นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม  
กับนักเรียนที่สอนปกติแตกต่างกัน

ตาราง 5 แสดงการเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลอง  
กับกลุ่มควบคุม

| กลุ่มตัวอย่าง | N  | $\bar{X}$ | $S^2$ | t       |
|---------------|----|-----------|-------|---------|
| กลุ่มทดลอง    | 24 | 17.65     | 2.21  | 3.422** |
| กลุ่มควบคุม   | 24 | 16.29     | 3.69  |         |

$$t_{.01} (df = 46) = 2.704$$

จากตาราง 5 แสดงว่า หัสนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองกับ  
 กลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน  
 ข้อที่ 2 นั่นคือ หัสนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับ  
 นักเรียนที่สอนปกติแตกต่างกัน

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ ซึ่งมีลำดับขั้นและผลของการวิจัยโดยสรุปดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ

#### สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ แตกต่างกัน
2. ทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ แตกต่างกัน

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา แขวงคลองตัน เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 160 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1  
ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา แขวงคลองตัน เขตพระโขนง สังกัด  
กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่ม  
ควบคุม กลุ่มละ 24 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 48 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

1. แผนการสอนเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 แผน
2. เกมการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 58 เกม
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ เป็นแบบปรนัยชนิด  
เลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8900
4. แบบสอบถามวัดทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำ เป็นแบบสอบถามความ  
คิดเห็นต่อการเขียนสะกดคำที่มีค่าตอบ 2 ระดับ คือ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย จำนวน  
10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .7519

### วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองตามแผนการสอนที่สร้างขึ้น โดยแยกการสอน  
ออกจากการสอนปกติ แต่ละกลุ่มจะใช้เวลาสอนวันละ 2 คาบ คาบละ 20 นาที เป็น  
เวลา 4 สัปดาห์

กลุ่มทดลอง สอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กลุ่มควบคุม สอนการเขียนสะกดคำโดยดำเนินการสอนตามกิจกรรมการเขียน  
สะกดคำในแผนการสอนวิชาภาษาไทย ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียน  
สะกดคำ และแบบสอบถามวัดทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำ ไปทดสอบกับกลุ่มทดลองและ  
กลุ่มควบคุม

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม โดยใช้  $t$  - test แบบ Independent
2. เปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม โดยใช้  $t$  - test แบบ Independent

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับนักเรียนที่สอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับนักเรียนที่สอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ และทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ ซึ่งผลการทดลองและการอภิปรายผลมีดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การใช้เกมในการสอนเขียนสะกดคำได้ผลดีกว่าการสอนปกติ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมกับการสอนโดยใช้ตำราเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 2 ในรัฐเพนซิลวาเนีย พบว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้ตำราเรียน และ

สอดคล้องกับ ดิคเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 - A) ที่ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และการสอนปกติ พบว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมเคลื่อนไหวและเกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ นอกจากนั้น เอ็ดกัมน์ (Edgmon. 1977 : 18 - 20) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่เรียนซ้ำโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกับการสอนปกติ พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน จะเห็นว่าเกมสามารถใช้ในการสอนทักษะทางภาษาได้ดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและสร้างความสนใจของเด็ก ฉะนั้นเมื่อนำเกมมาใช้เป็นกิจกรรมในการสอนภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำจึงทำให้ได้ผลดีเช่นกัน ดังที่ เตือนใจ แก้วโอภาส (เตือนใจ แก้วโอภาส 2520 : 12 - 13) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นกิจกรรมในวิชาภาษาไทย

2. การเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม กับการสอนปกติ ผลการทดลองพบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การสอนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนปกติ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับ แอนเดอร์สัน (Anderson. 1972 : 4478-A) ที่ได้ศึกษาผลของการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมและไม่ใช้เกม พบว่า เกมช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนคำศัพท์ และ ปราโมทย์ จันทรเรือง (ปราโมทย์ จันทรเรือง 2526 : 72 - 75) ซึ่งได้ศึกษาทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกม บทบาทสมมติ และการสอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของสสวท. ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของสสวท. จะเห็นว่านอกจากเกมจะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่าการเรียนปกติแล้ว ยังช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่าการเรียนปกติอีกด้วย

สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากเกมเป็นกิจกรรมที่เด็กส่วนใหญ่โดยเฉพาะ  
 ในชั้นประถมศึกษาชอบมาก ดังที่ คม ทองพูน (คม ทองพูน 2515 : 17 - 18)  
 กล่าวว่า เด็กในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชอบเล่นเกมชนิดต่าง ๆ การจับทเรียนที่มี  
 กิจกรรมการเล่นเกมส์สอดแทรกอยู่จะช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ฉะนั้น  
 เมื่อนำเกมมาเป็นกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำ จึงเป็นการตอบสนองความ  
 ต้องการของเด็ก ทำให้เด็กมีความพอใจ สนุกสนานในการเรียน และเกิดทัศนคติ  
 ที่ดีต่อการเรียนเขียนสะกดคำไปด้วย

### ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบและผลการศึกษาค้างนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวคิดซึ่งอาจเป็น  
 ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนและการวิจัยดังต่อไปนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า เกมสามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์  
 ในการเขียนสะกดคำ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำสูงกว่าการเรียนปกติ ดังนั้น  
 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในเรื่องการเขียนสะกดคำ จึงควรมำเกมมาเป็นกิจกรรมเพื่อ  
 ฝึกทักษะในการเขียนสะกดคำ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี  
 มีความสนุกสนาน และลดความตึงเครียดในขณะที่เรียน

1.2 ในการสอนภาษาไทย ควรสร้างเกมการเขียนสะกดคำไปสอดแทรก  
 ให้เหมาะสมกับเนื้อหาอื่นที่นอกเหนือจากการสอนเขียนสะกดคำ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ  
 การเรียนให้เด็กมีความสนุกสนาน และให้เกิดทักษะการเขียนเพิ่มขึ้น

1.3 เกมที่จะนำมาใช้เป็นกิจกรรมในการสอนควรสร้างขึ้นให้สอดคล้อง  
 กับเนื้อหาที่สอนและความสนใจของเด็ก นอกจากนี้ควรเลือกเกมที่สามารถฝึกทักษะใน  
 เรื่องที่จะสอนได้โดยตรง เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วครูควรอธิบายคำตอบที่ถูกต้องให้เด็ก  
 ทราบอย่างชัดเจน

1.4 ระยะเวลาในการสอนโดยใช้เกมแต่ละครั้งไม่ควรให้ระยะเวลาด้านหรือนานเกินไป เพราะระยะเวลาที่สั้นเกินไปเด็กจะไม่เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ได้ดี และถ้าระยะเวลานานเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายได้

1.5 ในขณะที่ให้เด็กเล่นเกม ควรมีครูคอยดูแลและให้คำแนะนำ ทั้งนี้ เพราะเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นเด็กเล็กมาก ซึ่งต้องการคำแนะนำและชี้แนะเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่สอน การให้เด็กเล่นตามลำพังอาจจะได้แต่ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งไม่ใช่จุดมุ่งหมายใหญ่ที่ต้องการ ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องควบคุมการเล่นของเด็กตลอดเวลาคง

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาทักษะภาษาไทยที่เรียนโดยใช้เกมกับนักเรียนในระดับต่าง ๆ

2.2 ควรศึกษาการใช้เกมการเขียนสะกดคำกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความคงทนในการจำ ความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นต้น

2.3 ควรศึกษารูปแบบของเกมที่จะนำมาเป็นกิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำ เช่น เกมที่เล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล และอื่น ๆ

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

กาญจนา คำสุวรรณ และนิตยา เสาร์มณี จิตวิทยาเบื้องต้น พิมพ์ครั้งที่ 2

ศิลปบรรณาคาร 2524, 400 หน้า

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน รายงานการวิจัยประสิทธิภาพโรงเรียน  
ประถมศึกษา จุดอ่อนด้านทักษะเบื้องต้นทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

โรงพิมพ์สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี 2519, 56 หน้า

คณะกรรมการพัฒนาการสอนคณิตศาสตร์และผลิควัสดุอุปกรณ์การสอน ชุดการเรียนรู้

การสอนสำหรับครูคณิตศาสตร์ ทบวงมหาวิทยาลัย 2523, 323 หน้า

คม ทองพูน "กิจกรรมและเกมประกอบหนังสือแบบเรียน" ประถมศึกษา 9 :

12 - 19 เมษายน, 56 หน้า

จุไร วรศักดิ์โยธิน การสร้างคู่มือการสอนภาษาไทยในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพการ  
ศึกษาชั้นสูง วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520, 271 หน้า

อัครสำเนา

จำรัส น้อยแสงศรี เทคนิคและวิธีสอนของครู ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 60 หน้า

ชวาล แพร่ตฤณ เทคนิคการเขียนข้อสอบ โรงพิมพ์ทักษ์อักษร 2525, 407 หน้า

ชาญชัย ศรีไสยเพชร ทักษะและเทคนิคการสอน โรงพิมพ์ทักษ์อักษร 2525,

224 หน้า

ชิน โพธิ์อ่อน การศึกษาความยากง่ายของคำ ลักษณะคำยากและเหตุผลในการเขียน  
สะกดคำผิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดอุดรธานี วิทยานิพนธ์

ค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 304 หน้า อัครสำเนา

ฐิติพร อ่อนโคกสูง เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาการศึกษา วารุณีการพิมพ์

2518, 209 หน้า

- เชิดศักดิ์ โฆวสินธุ์ การวัดทัศนคติและบุคลิกภาพ สำนักทดสอบทางการศึกษาและ  
จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 130 หน้า
- ดวงเดือน สุภักดิ์ ความยากง่ายในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่หนึ่ง ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 165 หน้า อักสำเนา
- เตือนใจ แก้วโอภาส "การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ"  
ประถมศึกษา 5 : 12 - 13 ธันวาคม 2520
- ตรีศิลป์ บุญขจร "ฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย" ใน การใช้การศึกษา หน้า 329 -  
335 โรงพิมพ์รุ่งเรืองรัตน์ 2517
- นิตยา ฤทธิ์โยธี เกมประกอบการสอนอ่านชั้นประถมศึกษา โรงพิมพ์คุรุสภา 2514,  
109 หน้า
- บันลือ พงุทะวัน การสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม ไทยวัฒนาพานิช 2520,  
75 หน้า
- บุญมา สังข์โพธิ์ การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถม  
ศึกษาปีที่ 2 วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2523, 290 หน้า  
อักสำเนา
- ประเทิน มหาจันทร์ หลักการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา โรงพิมพ์คุรุสภา  
2516, 189 หน้า
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ ทัศนคติ การวัด การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอนามัย  
ไทยวัฒนาพานิช 2520, 143 หน้า
- ประยุทธ์ วัชรศิษย์ เอกสารวิชาการ วิธีสอนภาษาไทย แสงศิลป์การพิมพ์ นครสวรรค์  
2516, 182 หน้า
- ประสาธ อิศรปริศา จิตวิทยาการศึกษา กราฟิเคอาร์ท 2522, 153 หน้า

- ปราโมทย์ จันทรเรือง การทดลองสอนการใช้เกมกับบทบาทสมมติ เรื่องการชั่ง  
ตวง และวัด ในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรินิพนธ์  
กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 231 หน้า อัสส่าเนา
- ปรียา จันทรสิทธิ์เวช การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน  
ในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและ  
ไม่มีเกมประกอบ ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
2522, 145 หน้า อัสส่าเนา
- ไพบุณย์ อินทวิชา ความรู้อยู่เบื้องหลังเกี่ยวกับการวัดทัศนคติ วิทยาลัยวิชาการศึกษา  
ประสานมิตร น.ป.ป., 112 หน้า
- มาสวิมล รักบ้านเกิด การทดลองสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำยาวในวิชา  
ภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 224 หน้า อัสส่าเนา
- ยง อิงคเวทย์ "การสอนแจกลูกและสะกดคำในชั้นประถมศึกษาตอนต้น" ศูนย์ศึกษา  
11 : 35 - 44 พฤศจิกายน 2508
- ยุพดี พูลเวชประชาสุข การเปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำและทัศนคติต่อการเขียน  
สะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ  
กับการเขียนตามคำบอก ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร 2525, 160 หน้า อัสส่าเนา
- เยาวพา เกษะคุปต์ กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 161 หน้า
- รัตนา นุชนบุญเลิศ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเกมประกอบการสอน  
วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรินิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 57 หน้า อัสส่าเนา

รุจี สุขเสมอ การศึกษาระดับความยากของคำ ลักษณะคำยากและการใช้แบบฝึก  
สะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในอำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี  
ปริชญานันท์ กต.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526,  
248 หน้า อักสำเนา

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยู่ธยา ตำราวิชาครูประกาศนียบัตรวิชา  
การศึกษา วิชาภาษาไทยตอน 1 วิธีการสอนภาษาไทย พิมพ์ครั้งที่ 4 โรงพิมพ์  
คุรุสภา 2516, 165 หน้า

ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ หลักการวิจัยทางการศึกษา ทวิจัดการพิมพ์  
2524, 286 หน้า

วรรณ โสมประยูร เอกสารประกอบการเรียนวิชาประถม 427 การเขียนแบบ  
สร้างสรรค์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 176 หน้า

วิเชียร เกตุสิงห์ สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย พิมพ์ครั้งที่ 6 กองวิจัยการศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2523, 181 หน้า

วิมล ร่มสุข การสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน 2522,  
128 หน้า

รุชชัย จ्ञำนงค์ การเขียนรู้ บำรุงสำด้น 2521, 179 หน้า

ศึกษาธิการ, กระทรวง หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 โรงพิมพ์  
ส่วนท้องถิ่น 2520, 442 หน้า

เอกสารประกอบหลักสูตรประถมศึกษาชุดที่ 1 ประโยคประถมศึกษาตอนต้น  
อันดับ 11 การสอนภาษาไทยแก่เด็กแรกเรียน โครงการพัฒนาการศึกษา  
กระทรวงศึกษาธิการ 2504, 45 หน้า

สมพล ชูบุษชา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอน  
แบบบรรยาย โดยการใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน วิทยานิพนธ์  
ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 187 หน้า อักสำเนา

- สมศรี เพชรยิ้ม การสร้างแบบฝึกหัดทักษะวิชาภาษาไทยเรื่องตัวสะกดมาตราแมก  
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520,  
 185 หน้า อักสำเนา
- สุทิน เนียมพลับ เทคนิคการสอนและประสบการณ์วิชาชีพภาคปฏิบัติ ราชบุรี โรงพิมพ์  
 วิศวกรรมพิมพ์ 2525, 358 หน้า
- สุณีย์ ชีรการากร จิตวิทยาการศึกษา โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด 2525,  
 210 หน้า
- อนันต์ ศรีโสภ การวัดผลการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 3 ไทยวัฒนาพานิช 2525,  
 326 หน้า
- อังคณา สายยศ วิธีการวิจัยทางการศึกษา สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 265 หน้า
- อัจฉรา ชีวพันธ์ คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน พิมพ์ครั้งที่ 2  
 โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช 2526, 117 หน้า
- เอนก เพ็ชรอนุกุลบุตร การวัดและประเมินผลทางการศึกษา โรงพิมพ์วิศกรการพิมพ์  
 2524, 592 หน้า
- เอนกกุล กริแสง จิตวิทยาการศึกษา โครงการความร่วมมือมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
 พิมพ์โลก 2522, 314 หน้า
- เอื้องฟ้า สมบัติพานิช ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคลที่มีต่อ  
ความพร้อมทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นเล็กเล็ก ปรินิพนธ์  
 ค.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 169 หน้า อักสำเนา

Anderson, Jean Marie. "The Impact of Seven Word Games on the Sight Vocabulary Retention of First Grade Students," Dissertation Abstracts International. 32 : 4478 - A, February, 1972.

Blewett, Sally Williams. "A Study to Compare the Effectiveness of an Inductive Versus a Deductive Strategy in Teaching Spelling Lessons From a Linguistically Based Spelling Program," Dissertation Abstracts International. 35 : 2115 - A, October, 1974.

- Boocock, Sarame S. "Games, Instructional," The Encyclopedia of Education. 4 : 106 - 180, 1971.
- Cortez, Emilio G. "Language -- Teaching Game : What About Them?" English Language Teaching Journal. 32 : 205, April, 1978.
- Dickerson, Dolores Powley. "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid - years First - Grade with Limited Sight Vocabulary," Dissertation Abstracts International. 10 : 6456 - A, April, 1976.
- Edgmon, Rodney O. "The Effect of Perceptual Motor Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," Dissertation Abstracts International. 36 : 623A - 624A, August, 1977.
- Fan, Chung Teh. Item Analysis Table. Education Testing Service, Princeton, New Jersey, 1952. 32 p.
- Ferguson, George A. Statistical Analysis in Psychology and Education. New York, McGraw - Hill Book Company, 1971. 492 p.
- Fitzgerald, James Augustine. The Teaching of Spelling. Milwaukee, Bruce Publishing Company, 1967. 201 p.
- Gambrell, Linda Buchan. "The Effect of Student Decision Making Upon Spelling Achievement and Attitude Toward The Spelling Curriculum," Dissertation Abstracts International. 34 : 4558 - A, February, 1974.
- Iles, Betty Allen. "Traditional Alphabet and Pitman's Initial Teaching Alphabet : Their Effects on the Reading and Spelling Skills of Two Groups of Elementary School Children," Dissertation Abstracts International. 35 : 4047A - 4048A, January, 1975.
- McAloon, Marry Lee. "A Comparison of the Effectiveness of Three Elementary School Spelling Programs," Dissertation Abstracts International. 36 : 5805 - A, March, 1976.
- McElwee, Gregory William. "Systematic Instruction in Proofreading for Spelling and its Effects on Fourth and Sixth Grade Composition," Dissertation Abstracts International. 12 : 7031A - 7032A, June, 1975.
- Newcomb, Theodore M. Social Psychology. New York, The Dryden Press, Inc., 1954. 223 p.

- Nunally, Jum C. Test and Measurement. New York, McGraw - Hill, 1959. 446 p.
- Pinter, Donna Dae Krewedl. "The Effects on of and Acadenic Games on the Spelling Achievement of Third Graders," Dissertation Abstracts International. 2 : 710A - 711A, August, 1977.
- Roxie, Wittenberg Berlin. "The Effect of Playing Educational Games with Mothers on Concept Development of Kindergarten Children," Dissertation Abstracts International. 32 : 6180 - A May, 1972.
- Schwendinger, James Rea. "A Study of Modality of Inferences and Their Relationship to Spelling Achievement of Sixth Grade Students," Resources in Education. 12 : 51, December, 1977.
- Stefanides, Gilbert Albert. "An Evaluation of Achievement and Attitudes of Student and Teachers Using an Individualized Spelling Approach," Dissertation Abstracts International. 37 : 1392 - A September 1976.
- Thorndike, Robert L. and Elizabeth Hagen. Measurement and Evaluation in Psychology and Education. 4th. ed., New York, Wiley, 1977. 693 p.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

การวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าความยากง่าย ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ของแบบทดสอบวัดผล  
สัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 40 ข้อ

| ข้อที่ | $P_H$ | $P_L$ | $p$ | $r$ | ข้อที่ | $P_H$ | $P_L$ | $p$ | $r$ |
|--------|-------|-------|-----|-----|--------|-------|-------|-----|-----|
| 1      | .92   | .44   | .71 | .56 | 18     | .96   | .33   | .69 | .70 |
| 2      | .82   | .37   | .60 | .47 | 19     | .96   | .18   | .61 | .78 |
| 3      | .96   | .40   | .73 | .66 | 20     | .96   | .44   | .74 | .64 |
| 4      | .88   | .37   | .64 | .54 | 21     | .92   | .18   | .57 | .73 |
| 5      | .96   | .51   | .77 | .60 | 22     | .85   | .25   | .56 | .60 |
| 6      | .88   | .25   | .58 | .63 | 23     | .74   | .14   | .43 | .60 |
| 7      | .96   | .33   | .69 | .70 | 24     | .92   | .33   | .65 | .63 |
| 8      | .85   | .14   | .49 | .69 | 25     | .66   | .44   | .55 | .23 |
| 9      | .92   | .14   | .55 | .76 | 26     | .85   | .33   | .60 | .53 |
| 10     | .81   | .33   | .58 | .49 | 27     | .77   | .25   | .51 | .50 |
| 11     | .81   | .33   | .58 | .49 | 28     | .88   | .18   | .54 | .68 |
| 12     | .92   | .29   | .63 | .66 | 29     | .92   | .07   | .49 | .81 |
| 13     | .77   | .37   | .58 | .41 | 30     | .92   | .33   | .65 | .60 |
| 14     | .96   | .25   | .65 | .74 | 31     | .74   | .48   | .61 | .28 |
| 15     | .81   | .25   | .65 | .74 | 32     | .96   | .03   | .49 | .88 |
| 16     | .85   | .44   | .66 | .45 | 33     | .96   | .37   | .71 | .68 |
| 17     | .96   | .29   | .67 | .72 | 34     | .96   | .22   | .64 | .76 |

| ลำดับ | $P_H$ | $P_L$ | $p$ | $r$ | ลำดับ | $P_H$ | $P_L$ | $p$ | $r$ |
|-------|-------|-------|-----|-----|-------|-------|-------|-----|-----|
| 35    | .77   | .18   | .47 | .58 | 38    | .70   | .44   | .57 | .27 |
| 36    | .96   | .37   | .71 | .68 | 39    | .92   | .29   | .63 | .66 |
| 37    | .85   | .29   | .58 | .57 | 40    | .88   | .40   | .66 | .52 |

ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามวัดทัศนคติที่มีต่อการเขียน  
สะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 ข้อ

| ข้อที่ | ค่า t |
|--------|-------|
| 1      | 5.60  |
| 2      | 8.00  |
| 3      | 6.40  |
| 4      | 4.20  |
| 5      | 4.36  |
| 6      | 6.00  |
| 7      | 4.80  |
| 8      | 8.60  |
| 9      | 4.80  |
| 10     | 6.40  |

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใ้สุทร คุเอร์ - ริชาร์ดสัน 20 (KR - 20)

จากสูตร

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

เมื่อ  $r_{tt}$  = ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

$$n = 40$$

$$\sum pq = 8.1900$$

$$s_t^2 = 61.9649$$

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า } r_{tt} &= \left[ \frac{40}{40-1} \right] \left[ \frac{61.9649 - 8.1900}{61.9649} \right] \\ &= \frac{40}{39} \left[ \frac{53.7749}{61.9649} \right] \\ &= 1.0256(.8678) \\ &= .8900 \end{aligned}$$

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .8900

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใช้สัมประสิทธิ์อัลฟ่า ( $\alpha$  - Coefficient)

จากสูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

$$n = 10$$

$$s_i^2 = 2.11$$

$$s_t^2 = 6.53$$

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า } \alpha &= \frac{10}{10-1} \left[ 1 - \frac{2.11}{6.53} \right] \\ &= 1.1111(.6768) \\ &= .7519 \end{aligned}$$

แบบสอบถามวัดทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .7519

## ภาคผนวก ข

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ

แบบสอบถามวัดทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำ

## แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวน 40 ข้อ

ชื่อ.....โรงเรียน.....

| คำชี้แจง      | ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข หรือ ค ที่อยู่หน้าคำผิด |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 1. ก เเท้ทั้ง | 5. ก ไผ่ด้ม                                                           |
| ข รงเรือ      | ข พูเขา                                                               |
| ค ฉาครู       | ค ไค้คี่                                                              |
| 2. ก ฎแล      | 6. ก เหลี้ยวแร                                                        |
| ข สั้งสอน     | ข สวมใส่                                                              |
| ค ฉาป่วย      | ค นอกเล่า                                                             |
| 3. ก โตะครู   | 7. ก กวาดผง                                                           |
| ข ฉ้างรก      | ข มองเห็น                                                             |
| ค เรียบแปล    | ค นับเงิน                                                             |
| 4. ก เกะกะ    | 8. ก ขับไร่                                                           |
| ข เลอะเทอะ    | ข หัวเราะ                                                             |
| ค สอาด        | ค หนังสือ                                                             |

9. ก วีนเลน  
ข กอคเอด  
ค แกมแกง

10. ก โดคมา  
ข ฝีนัง  
ค เลาเวอง

11. ก คันไผ่  
ข ไล่เสื่อ  
ค เคือนดู

12. ก นอนแนด  
ข ลมทับ  
ค ฝิ่งชยะ

13. ก ฝัววาง  
ข เจอะเจอ  
ค เยอะเยะ

14. ก เรอะเทอะ  
ข หัวเราะ  
ค ฝูหึ่ง

15. ก ฝ่าบ้าน  
ข หนาคา  
ค รากอน

16. ก ลูกชน  
ข หกรม  
ค ถังชยะ

17. ก มะม่วง  
ข สะอาด  
ค แกะกะ

18. ก ฝ้างฝี่  
ข ฝักโค๊ะ  
ค ฝาดมา

19. ก ฝูหึ่ง  
ข มะม่วง  
ค ภูเขา

20. ก วีนไล้  
ข ฝิ่งฝื่อ  
ค เกะกะ

21. ก ฝุ่นโผง  
ข เฝ้าดู  
ค นั่งเด่น

22. ก จับแก้ม  
ข โทะครุ  
ค ถังน้ำ

23. ก กอฏแขน  
ข มองเห็น  
ค เทพง

24. ก วิ่งหนี  
ข เกินตาม  
ค ไล่ผู้

25. ก สะอาด  
ข มะม่วง  
ค ลูกไ้หน้

26. ก ลำค่น  
ข น้รงรค  
ค คมทับ

27. ก เราขาว  
ข แฉก้  
ค เจอเลื่อ

28. ก ว่างมือ  
ข หน้าตา  
ค วิ่งหนี

29. ก เพ็ง  
ข วิ่งตาม  
ค เลียมมือ

30. ก ครูสอน  
ข น้บ้นัว  
ค ไล่ยา

31. ก ทังขยะ  
ข หองว่าง  
ค ไล่ยา

32. ก มารู้  
ข เกะกะ  
ค เดอะเทอะ

33. ก เพื่อเสื่อ  
ข โอบกอด  
ค บินผ่าน

34. ก ต้นไม้  
ข หัวเลาะ  
ค ภูเขา

35. ก ใบน้า  
ข เล้าขาน  
ค ใส่ใจ

36. ก สอนน้อง  
ข คนจำปี  
ค ที่โต๊ะ

37. ก ใส่เสื้อ  
ข ผ้าถุง  
ค วางแปล่า

38. ก ลูกแกม  
ข ทอดทิ้ง  
ค เฟ้ากู

39. ก ซอลา  
ข โยมมา  
ค รถถีบ

40. ก เก็บโต๊ะ  
ข แลมอง  
ค นับนิ้ว

## แบบสอบถามทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกศกคำ

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามต่อไปนี้ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเขียนสะกศกคำ ลักษณะของแบบสอบถามประกอบด้วยข้อความและน้ำหนักของความคิดเห็นที่มีต่อการเขียนสะกศกคำ โดยกำหนดน้ำหนักของความคิดเห็นเป็น 2 ระดับ คือ เห็นด้วย และไม่เห็นด้วย

ให้นักเรียนฟังครูอ่านแบบสอบถามทีละข้อ แล้วพิจารณาว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ เมื่อนักเรียนตัดสินใจได้แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องซึ่งมีข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

2. ตัวอย่างของแบบสอบถาม

| ข้อที่ | ข้อความ                                                      | ความรู้สึก | เห็นด้วย | ไม่เห็นด้วย |
|--------|--------------------------------------------------------------|------------|----------|-------------|
| 0      | การเรียนเขียนสะกศกคำทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน..... |            | ✓        |             |
| 00     | การเรียนเขียนสะกศกคำเป็นวิชาที่ยาก.....                      |            |          | ✓           |

จากตัวอย่างข้อ (0) แสดงว่า เมื่อนักเรียนฟังครูอ่านข้อความแล้ว นักเรียนมีความรู้สึกเห็นด้วยกับข้อความนั้น ข้อที่ (00) แสดงว่า เมื่อนักเรียนฟังครูอ่านข้อความแล้ว นักเรียนมีความรู้สึกไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้น

3. แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ นักเรียนจะต้องทำทุกข้อ คำตอบของนักเรียนไม่มีผิด และไม่มีผลต่อการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

| ข้อที่ | ข้อความ                                                         | ความรู้สึก | เห็นด้วย | ไม่เห็นด้วย |
|--------|-----------------------------------------------------------------|------------|----------|-------------|
| 1      | เมื่อถึงชั่วโมงการเขียนสะกดคำนักเรียนอยากให้หมดเวลาเร็ว ๆ ..... |            |          |             |
| 2      | นักเรียนรู้สึกดีใจเมื่อหมดเวลาเรียนการเขียนสะกดคำ.....          |            |          |             |
| 3      | นักเรียนไม่ชอบอยู่ในห้องขณะที่เรียนการเขียนสะกดคำ.....          |            |          |             |
| 4      | นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในขณะที่เรียนการเขียนสะกดคำ.....        |            |          |             |
| 5      | นักเรียนชอบอยู่ในห้องขณะที่เรียนการเขียนสะกดคำ.....             |            |          |             |
| 6      | นักเรียนชอบวิชาเขียนสะกดคำมาก.....                              |            |          |             |
| 7      | การเรียนเขียนสะกดคำทำให้นักเรียนเขียนหนังสือได้ดี.....          |            |          |             |
| 8      | นักเรียนอยากให้วิชาเขียนสะกดคำมีเวลาเรียนมาก ๆ ...              |            |          |             |
| 9      | การเรียนเขียนสะกดคำช่วยให้นักเรียนเขียนหนังสือถูกต้อง.....      |            |          |             |
| 10     | นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจทุกครั้งที่ยื่นการเขียนสะกดคำ.....       |            |          |             |

ภาคผนวก ค

แผนการสอนเขียนสะกศกคำ

## แผนการสอนที่ 1

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะ

การเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ -อ โ- ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "สอน โฉ" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตีภาพที่สื่อความหมายตรงกับคำว่า "สอน โฉ" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. สอน
2. โฉ

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ทบทวนความรู้เกี่ยวกับสระต่อไปนี้ โดยให้นักเรียนเห็นรูปสระและออกเสียงสระนั้น ๆ ให้ถูกต้อง

-า -ใ - โ- -อ

2. ตีคัมภ์ภาพและบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพ ดังนี้

แตงโม ช่อ บ่อ ปืนโต ส้มโอ คอ

3. ให้นักเรียนอ่านคำดังกล่าวโดยดูจากบัตรภาพ

4. ให้นักเรียนสังเกตคำที่มีสระเหมือนกันและออกมาจัดเป็นพวกเดียวกัน

### ขั้นสอน

คำเน้นตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "ต่อภาพสร้างคำ" โดยปฏิบัติ ดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถามและสรุปความหมายของคำที่ได้จากการเล่นเกม การใช้สระ -า -อ พร้อมทั้งให้เห็นคำที่ประสมด้วยสระดังกล่าว</p> <p>3. ให้เล่นเกม "ประสมอักษรจากภาพ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> | <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการวางรูปสระ -า- และสระ -อ- เมื่อนำมาประสมกับพยัญชนะ</p> <p>2. ครูตีคัมภ์ภาพแสดงการไ้การสอน ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>3. ครูตีคัมภ์คำว่า "ไ้ สอน" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>3.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ซักถาม สรุปส่วนประกอบของคำและ ตัวสะกดที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>5. ให้เล่นเกม "เรือใบให้คำ" โดย ปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ซักถามและสรุปการเขียนคำที่ได้จาก การเล่นเกม</p> | <p>4. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของ คำว่า "โผ สอน" แล้วเขียนลงสมุด</p> <p>5. ครูอธิบายลักษณะของตัวสะกด</p> <p>6. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย สระ โ- และสระ -อ ที่มีตัว "น" เป็นตัวสะกด</p> <p>7. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไป นี้โดยครูชูบัตรคำให้นักเรียนดู พร้อมทั้ง อ่านให้ฟัง แล้วเก็บลงอย่างรวดเร็ว</p> <p>คาสอน อาสอน<br/>โผมา กาโผ</p> |

### การสรุป

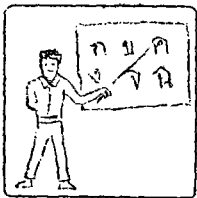
1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "โผ สอน" จากภาพต่อไปนี้

การทอด การโผ การสอน การกระโดด การพูด การเล่า

2. ให้นักเรียนออกเสียงคำว่า "โผ สอน"
3. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "โผ สอน"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                                                             |    |    |    |    |                                                                                      |    |    |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------|----|----|--|--|
| เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ใช้สระ โ- หรือ สระ -อ                                    |    |    |    |    |                                                                                      |    |    |  |  |
| โก                                                                                  | ไป | โผ | โค | โจ | โอ                                                                                   | โบ | ใบ |  |  |
| โซ                                                                                  | โถ |    |    |    |                                                                                      |    |    |  |  |
| กอ                                                                                  | พอ | คอ | ขอ | ปอ | ทอ                                                                                   | งอ | หอ |  |  |
| อา                                                                                  | รอ |    |    |    |                                                                                      |    |    |  |  |
| ใส่พยัญชนะหรือสระลงในที่ว่างให้ได้ความหมายตรงกับภาพ                                 |    |    |    |    |                                                                                      |    |    |  |  |
|  |    |    |    |    |  |    |    |  |  |
| ส _ _                                                                               |    |    |    |    | โ _                                                                                  |    |    |  |  |

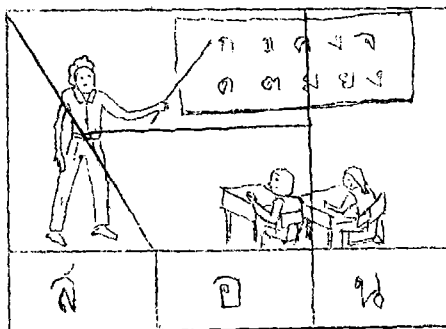
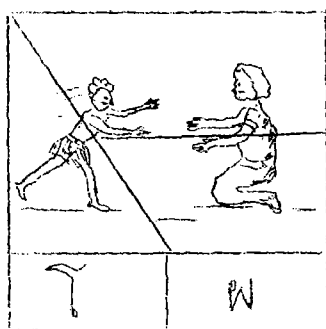
### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมทอภาพสร้างคำ

### อุปกรณ์การเล่น

ภาพแสดงการโย และการสอน ตักเป็นรูปเหลี่ยม ค้างนี้ จำนวน 12 ชุด



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่ม
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องทอชิ้นส่วนภาพให้ได้ภาพ 2 ภาพ พร้อมทั้งอ่านคำที่อยู่ในภาพนั้น

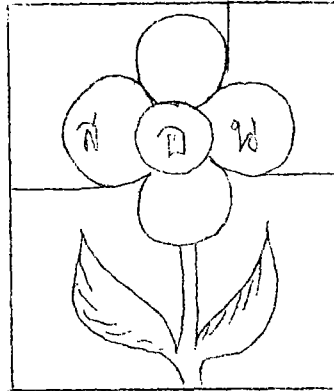
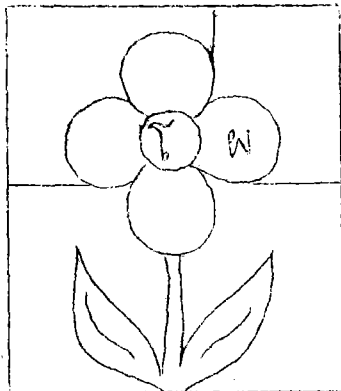
### กติกาการเล่น

กลุ่มที่สามารถทอชิ้นส่วนของภาพทั้งสองได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมประสมอักษรจากภาพ

### อุปกรณ์การเล่น

ภาพดอกไม้ตัดเป็นรูปเหลี่ยม ก้านนี้ จำนวน 6 ชุด



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นต่อภาพดอกไม้ให้ได้คำที่มีความหมายถูกต้อง กลุ่มที่ต่อเสร็จแล้วให้ออกมาเขียนคำที่ได้บนกระดานดำ

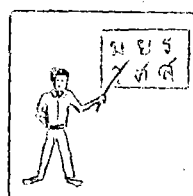
### กติกาการเล่น

กลุ่มที่สามารถต่อภาพดอกไม้ให้เป็นคำที่มีความหมายถูกต้องและเขียนคำดังกล่าวเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

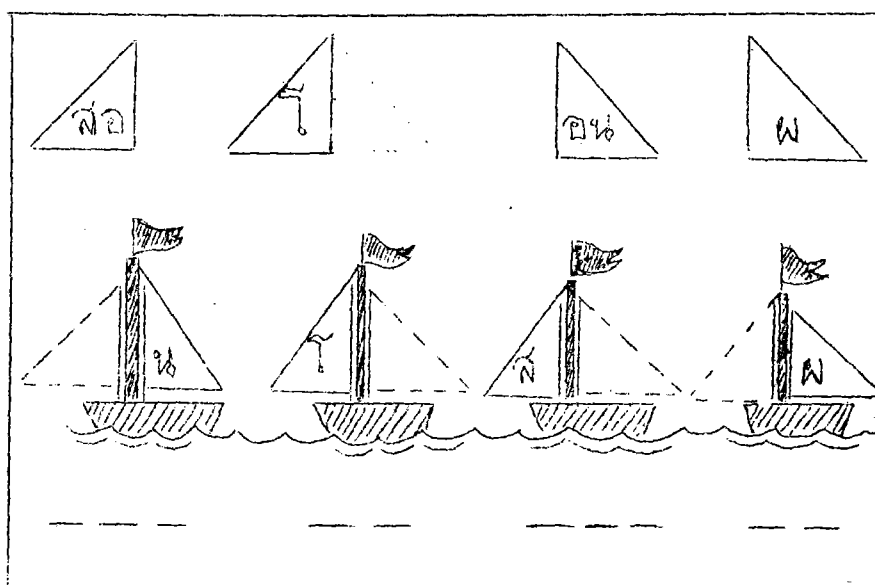
## เกมเรือใบให้คำ

### อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำต่อไปนี้ "ใบ สอน"



2. ภาพเรือใบที่มีบางส่วนหายไป ดังนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. ตัดแผ่นภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ใบ สอน" บนกระดานคำให้นักเรียนบอกความหมายของภาพนั้น
2. แจกภาพเรือใบให้ผู้เรียนคนละ 1 แผ่น

3. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นลากเส้นโยงเรือใบกับส่วนประกอบที่หายไปให้ถูกต้อง
4. นำพยัญชนะและสระที่อยู่ในเรือใบแต่ละลำมาประสมเป็นคำ แล้วเขียนลงใต้ภาพเรือใบนั้น

#### กติกากาการเล่น

1. พยัญชนะหรือสระที่อยู่ในส่วนประกอบของเรือใบแต่ละลำ เมื่อลากเส้นโยงมายังลำเรือจะต้องได้คำที่มีความหมายถูกต้อง
2. ผู้ที่ทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 2

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมตัวอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ โ-ะ ลรูป และสระ แ- ได้ถูกต้อง  
อย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเลือกคำที่สะกดด้วย "น" ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ  
จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ต้น แด" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถตีภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ต้น แด" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ต้น
2. แด

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพต่อไปนี้  
นก ลม โตะ แหก แยก แรก
2. ครูติดบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพดังกล่าวและอ่านให้นักเรียนฟัง
3. ให้นักเรียนบอกว่าคำใดบ้างมีเสียงสระเหมือนกัน
4. นำคำที่มีเสียงสระเหมือนกันเขียนบนกระดานคำ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายส่วนประกอบของสระ โ-ะ และลักษณะของสระ โ-ะ ลครูป</li> <li>2. ให้เล่นเกม "จับกลุ่ม" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>2.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>3. ชักถามและสรุปความแตกต่างของคำที่ใช้สระ โ-ะ และสระ โ-ะ ลครูป แล้วให้เห็นคำที่ประสมด้วยสระดังกล่าว ดังนี้<br/>คน นก จน ชน</li> <li>4. ให้เล่นเกม "โบ๊ะหาคู่" โดยปฏิบัติ</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักเรียนสังเกตความแตกต่างของคำที่ใช้สระ โ-ะ และสระ โ-ะ ลครูป</li> <li>2. ครูแยกส่วนประกอบของคำว่า "โตะ ลม"</li> <li>3. นักเรียนบอกความแตกต่างของการเขียนคำว่า "โตะ ลม" แล้วครูสรุปการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ และสระ โ-ะ ลครูป</li> <li>4. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "คัน แล" ให้</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>กึ่งนี้</p> <p>4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>4.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>5. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>6. ให้เล่นเกม "แข่งขันเขียนคำ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>6.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>7. ชักถามและสรุปการเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> | <p>นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>5. ครูคิดบัตรคำว่า "คน แด"</p> <p>ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>6. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "คน แด"</p> <p>7. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ ลรูป มี "น" เป็นตัวสะกด</p> <p>8. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้ โดยครูผู้จัดทำให้นักเรียนดูพร้อมทั้งอ่านให้ฟัง แล้วเก็บลงอย่างรวดเร็ว</p> <p>แดดู    แดหา    แดไป<br/>คนไม่    คนต่อ    ลำคน</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "คน แด" จากภาพต่อไปนี้

ภาพแสดงการแด การหลับตา ลำคน กิ่งไม้

2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "คัน แด"
3. ให้นักเรียนสรุปลักษณะการวางตัวสะกดของคำต่าง ๆ

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                              |     |      |     |     |     |     |    |  |  |
|------------------------------------------------------|-----|------|-----|-----|-----|-----|----|--|--|
| <u>เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ใช้สระ โ-ะ ลงรูป</u>   |     |      |     |     |     |     |    |  |  |
| นก                                                   | กบ  | โต๊ะ | คน  | โปะ | อง  | พบ  | ยก |  |  |
| จบ                                                   | ลม  |      |     |     |     |     |    |  |  |
| <u>เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ใช้สระ แ-</u>          |     |      |     |     |     |     |    |  |  |
| แก                                                   | แด  | แบ   | เซ  | แจ  | เคะ | แพ  | แห |  |  |
| แท้                                                  | แช  |      |     |     |     |     |    |  |  |
| <u>เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่มี "น" เป็นตัวสะกด</u> |     |      |     |     |     |     |    |  |  |
| แขน                                                  | สอน | คัน  | โขน | คน  | ล้ม | กัน | ขน |  |  |
| คน                                                   | คน  |      |     |     |     |     |    |  |  |

### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ

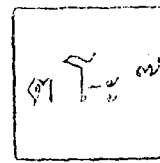
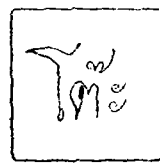
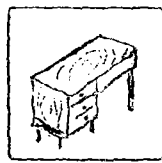
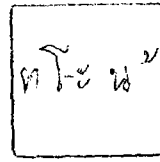
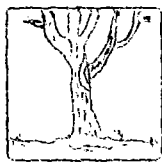
### เล่นเกม

4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมจิกจุ่ม

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรภาพและบัตรคำดังต่อไปนี้ จำนวนภาพและคำละ 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกบัตรภาพหรือบัตรคำให้ผู้เล่นคนละ 1 แผ่น
2. ครูบอกให้ผู้เล่นจิกจุ่มหาคำ โดยสมาชิกในกลุ่มจะต้องมีบัตรภาพและบัตรคำไม่ซ้ำกัน กลุ่มที่จิกเสร็จให้นำบัตรภาพและบัตรคำของสมาชิกไปติดบนกระดานคำ โดยเรียงตามลำดับหมายเลขที่กำหนดไว้ด้านหลังของบัตรนั้น ๆ

### กติกาการเล่น

1. สมาชิกในกลุ่มที่จิกได้จะต้องมีบัตรภาพและบัตรคำที่ไม่ซ้ำกัน
2. กลุ่มที่จิกเสร็จและเรียงบัตรภาพและบัตรคำได้ถูกต้องก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมโบ้โ้หาหู้

### อุปกรณ์การเล่น

กระดาษตัดเป็นรูปตัวโบ้โ้ พร้อมทั้งเขียนภาพและคำไว้คนละครึ่งกึ่งนี้ จำนวน  
 อย่างละ 6 ตัว



### วิธีเล่น

1. แจกกระดาษที่ตัดเป็นรูปตัวโบ้โ้ให้นักเรียนคนละครึ่งรูปทุกคน
2. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นจะค้นหาหู้ของตนเองให้พบโดยใช้รูปโบ้โ้ครึ่งใบไปประกบกับของผู้อื่น
3. เมื่อหาหู้ได้แล้วให้นั่งลงพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น ๆ

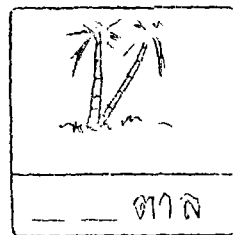
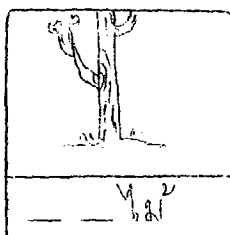
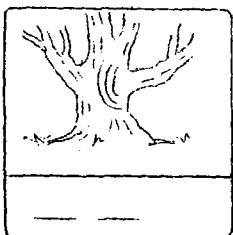
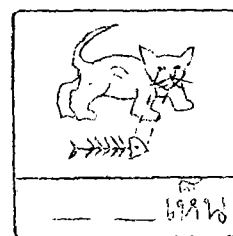
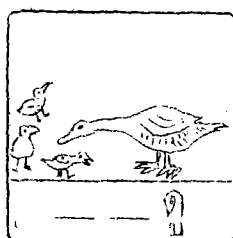
### กติกาการเล่น

1. ตัวโบ้โ้ที่นำมาประกบนั้นจะต้องมีภาพและคำที่มีความหมายตรงกัน
2. ผู้ที่หาหู้ของตนเองได้ก่อนและสามารถอ่านคำในตัวโบ้โ้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันเขียนคำ

### อุปกรณ์การเล่น

ภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ ดังนั้น จำนวนภาพจะ 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. ครูเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ต่อกันเป็นนกระดานคำ "ด ท น แ - - "
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
3. ให้ศึกษาการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องเขียนพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ที่กำหนดให้ลงในช่องว่างของคำในภาพนั้น

### กติกาการเล่น

1. พยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ที่เติมในภาพจะต้องได้คำที่มีความหมายตรงกับภาพ
2. ผู้ที่ทำเสร็จก่อนและถูกต้องทุกคำเป็นผู้ชนะ

### แผนการสอนที่ 3

#### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

#### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ประสมด้วยสระ -เอ- เปลี่ยนรูป สระ จู และสระ -า- ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "เกิน ภูเขา" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "เกิน ภูเขา" ได้ถูกต้อง

#### เนื้อหา

1. เกิน
2. ภูเขา

#### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. แจกบัตรภาพ กองหิน คนยืน ในลักษณะต่าง ๆ อย่างละ 3 ภาพ ภาพการเดิน ภูเขา อย่างละ 1 ภาพ ให้นักเรียนทุกคน
2. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายแตกต่างจากภาพทั้งหมด แล้วพูดให้เพื่อนในชั้นรู้ว่าถูกต้องหรือไม่

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "สระพาสุนัข" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>3. ให้เล่นเกม "ลูกเต๋าประสมคำ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>3.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> | <p>1. ครูติดบัตรภาพแสดงการเดิน และภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่าภูเขา ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>2. ครูติดบัตรคำว่า "เดิน , ภูเขา" ให้นักเรียนสะกดและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "เดิน ภูเขา"</p> <p>4. ครูบอกให้นักเรียนทราบลักษณะของสระ -อ- เมื่อประสมกับคำที่มีตัวสะกดตัว "อ" จะเปลี่ยนเป็น ิ</p> <p>5. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | การสอนปกติ                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4. ชักถามและสรุปลักษณะของสระ -อ เปลี่ยนรูป สระ -า พร้อมทั้งให้นักเรียน เห็นคำและออกเสียงคำต่อไปนี้</p> <p>เคิน เขิน เพิน เมิน เกา</p> <p>เขา เกา เคา เมา</p> <p>5. ให้เล่นเกม "นักสังเกตคนเก่ง" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ชักถามและสรุปการเขียนคำที่ได้จากการ เล่นเกม</p> | <p>สระ เ-ี ที่มี "น" เป็นตัวสะกด และ สระ -า</p> <p>6. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>ที่ภูเขา ไปภูเขา ดูภูเขา</p> <p>เดินมา มานี้เดิน อ่าเดิน</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพเคิน ภูเขา จากภาพต่อไปนี้  
เกาะ ภูเขา แหลม เคิน วัง ยื่น
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "เคิน ภูเขา"
3. ครูสรุปความแตกต่างของคำที่ประสมด้วยสระ -อ ที่มีตัวสะกดกับคำที่ประสมด้วยสระ -อ ที่ไม่มีตัวสะกด

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                                   |     |      |     |      |      |     |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|------|-----|------|------|-----|-----|
| เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ประสมด้วยสระ -เอ- หรือ สระ -เ- |     |      |     |      |      |     |     |
| เรอ                                                       | เจอ | เคิน | เมย | สอน  | เคิม | เรอ | คน  |
| เงิน                                                      | เออ |      |     |      |      |     |     |
| เคา                                                       | เกา | เขา  | เสา | เผาะ | เคา  | เบา | เงา |
| เกาะ                                                      | เรา |      |     |      |      |     |     |

### การประเมินผล

1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

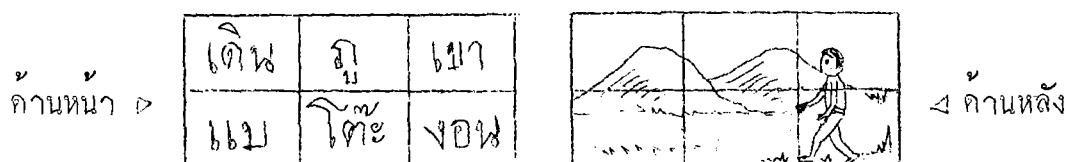
## เกมสระพาสุนัข

### อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นตารางคำ กั้นนี้ จำนวน 12 แผ่น

|    |     |     |
|----|-----|-----|
| เฝ | ดู  | เตา |
| แ  | จ้ำ | ล่อ |

2. บัตรคำซึ่งมีด้านหน้าเป็นคำ ด้านหลังเป็นภาพ กั้นนี้ จำนวนบัตรละ 12 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นวางบัตรคำที่มีเสียงสระเหมือนกับคำในแผ่นตารางลงในแต่ละช่องของตารางนั้น โดยพลิกด้านที่มีภาพขึ้น
4. เมื่อวางบัตรคำจนครบแล้ว ให้บอกว่าได้ภาพอะไร

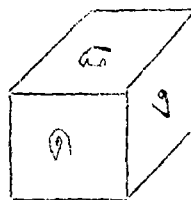
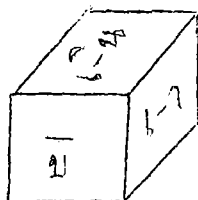
### กติกาการเล่น

ผู้ที่สามารถเรียงบัตรคำในตารางได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## + เกมลูกเต๋าส่มคำ

### อุปกรณ์การเล่น

ลูกเต๋าส่มคำหน้าดังต่อไปนี้ จำนวนอย่างละ 24 ลูก



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นนำลูกเต๋าส่มคำทั้งสองลูกมาเรียงประสมให้เป็นคำ และเขียนค่านั้นลงในสมุด

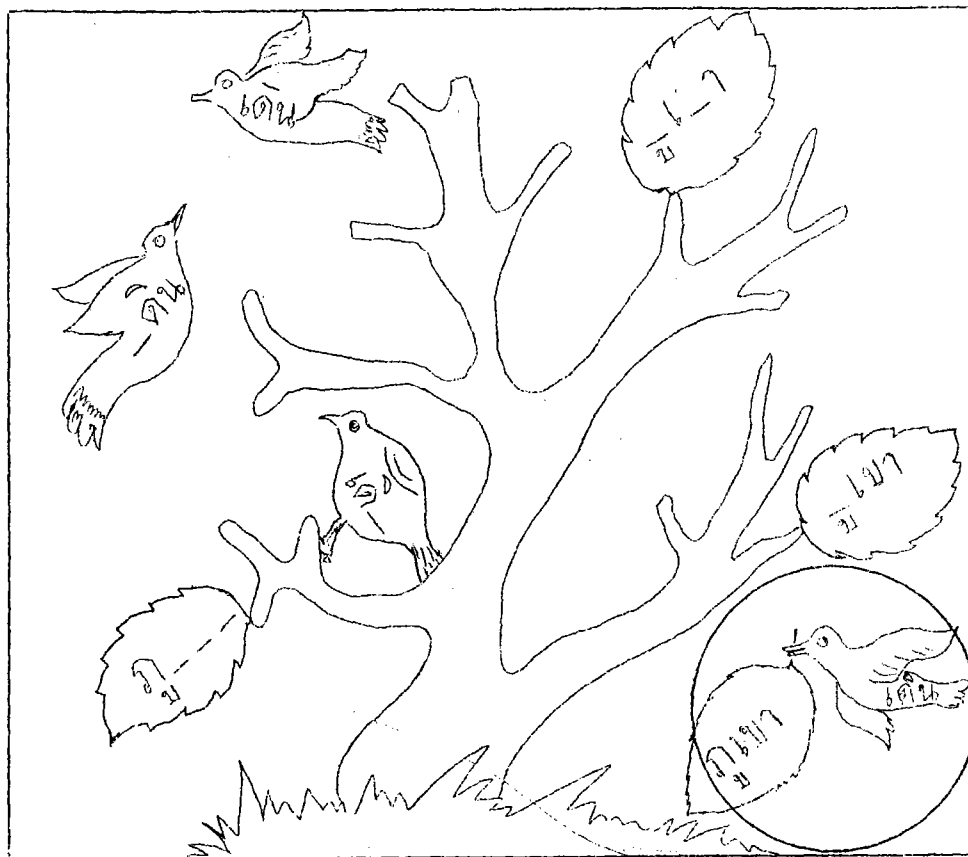
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. ผู้ที่เขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมนักสังเกตนก

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพต่อไปนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องเขียนพยัญชนะหรือสระลงในภาพนกและใบไม้ ให้เป็นคำที่เหมือนกับคำที่กำหนดไว้ในวงกลม

### กติกาการเล่น

ผู้ที่สามารถเขียนคำที่กำหนดได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 4

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของภาษา ช่วยให้

ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ไรสระ ี สระ ัว คกรูป ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเลือกคำที่สะกดด้วย "ง" ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "วิ่ง มะม่วง" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "วิ่ง มะม่วง" ได้

ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. วิ่ง
2. มะม่วง

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ

3. บัตรงาน

4. เกม

### กิจกรรมการสอน

#### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพต่อไปนี้  
มะม่วง ส้มโอ มะพร้าว ยื่น วึ่ง
2. ครูคิดบัตรคำที่มีความหมายตรงกับภาพดังกล่าว
3. แจกบัตรคำและบัตรภาพดังกล่าวให้นักเรียนทุก ๆ คน
4. ครูสุ่มบัตรคำหรือบัตรภาพอย่างใดอย่างหนึ่ง และให้นักเรียนรู้บัตรภาพหรือบัตรคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพหรือบัตรคำที่ครูสุ่ม พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น

#### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                      | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "เขียนความหมาย" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม ลักษณะของคำที่ใช้สระ - ัว ลรูป พร้อมทั้งให้เห็นคำดังต่อไปนี้</p> | <p>1. ครูคิดบัตรภาพมะม่วง วึ่ง ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>2. ครูคิดบัตรคำว่า "มะม่วง วึ่ง" ให้นักเรียนสะกดและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "มะม่วง วึ่ง"</p> <p>4. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ค้วง พวง ทวง</p> <p>3. ให้เล่นเกม "แข่งขันแจกลูก" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>3.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ซักถามและสรุปการออกเสียงคำที่ประสมด้วย ี้ง -วัง</p> <p>5. ให้เล่นเกม "อะไรเอ่ยหายไป" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ซักถาม สรุปความหมายและการเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> | <p>สระ -ัว และสระ -ิ ที่มี "ง" เป็นตัวสะกด</p> <p>5. ครูบอกให้นักเรียนทราบว่าคำที่ประสมด้วยสระ -ัว และมีตัวสะกดนั้น "-ัว" จะหายไป เรียกว่า สระ -ัว</p> <p>ลกรูป</p> <p>6. ครูจับบัตรคำต่อไปนี้ และให้นักเรียนออกมาเขียนบนกระดานคำที่ละ 5 คน</p> <p>สอนวิ่ง      อาวิ่ง      ตาวิ่ง</p> <p>มีมะม่วง      ใ้มะม่วง      ทุ้มมะม่วง</p> |

### การสรุป

1. ครูจับบัตรภาพมะม่วง ภาพการวิ่ง ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "มะม่วง วิ่ง"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                                 |      |        |     |     |      |     |     |     |  |
|---------------------------------------------------------|------|--------|-----|-----|------|-----|-----|-----|--|
| เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่สะกดด้วย "ง"                 |      |        |     |     |      |     |     |     |  |
| กอก                                                     | สอง  | มะม่วง | แรง | ทอง | งาม  | นอน | งอน | โรง |  |
| มอง                                                     |      |        |     |     |      |     |     |     |  |
| เติมพยัญชนะ สระ หรือ ตัวสะกด ลงในช่องว่างให้ได้ความหมาย |      |        |     |     |      |     |     |     |  |
| แม่                                                     | ซื้อ |        | ะ   |     | ว    |     |     |     |  |
| บ้าน                                                    | ของ  | ฉัน    | มี  | มะ  |      |     |     |     |  |
| ฉัน                                                     | ชอบ  |        | ะ   |     | ว    |     |     |     |  |
| เจ้า                                                    | โต   | วี     |     |     |      |     |     |     |  |
| ฉัน                                                     | ชอบ  |        | ง   |     | แข่ง |     |     |     |  |
| เขา                                                     | เป็น | นัก    | ว   |     | ง    |     |     |     |  |

### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. สังเกตการเขียนคำที่กำหนดให้บนกระดานดำ
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

# เกมเขียนความหมาย

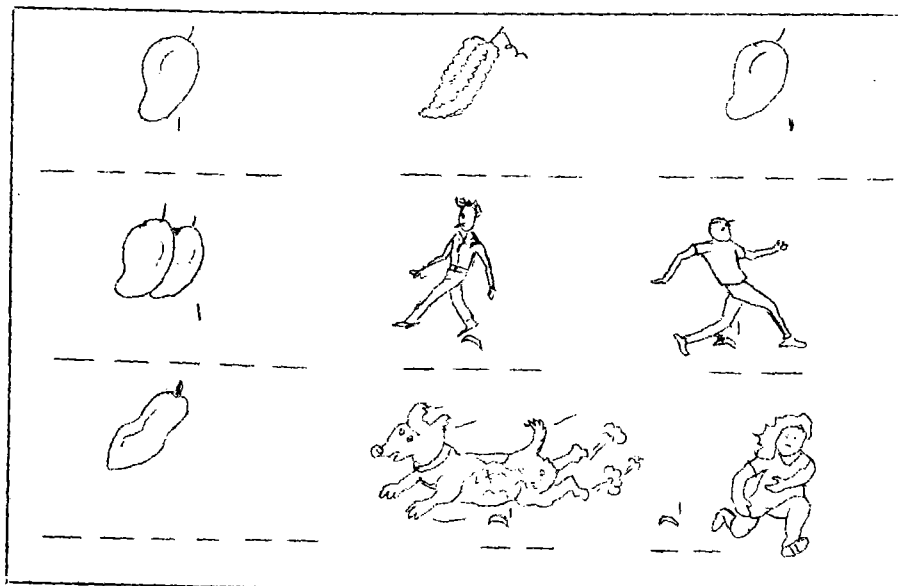
## อุปกรณ์การเล่น

- บัตรคำ ดังนี้

มะม่วง

วิ่ง

- ภาพ ดังนี้ จำนวน 24 แผ่น



## วิธีเล่น

1. คัดบัตรคำบนกระดานดำ
2. แจกแผ่นภาพให้ผู้เล่นคนละ 1 แผ่น
3. อ่านบัตรคำให้ผู้เล่นฟัง 2 เที่ยว และให้ผู้เล่นสะกดตาม
4. ให้ผู้เล่นเขียนคำว่า "มะม่วง วิ่ง" ใต้ภาพมะม่วง และภาพวิ่ง ในบัตรภาพที่แจก

กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. ผู้ที่เขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันแจกลูก

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นตารางแจกลูกคำที่ประสมด้วย "เีง และ -วง" ดังนี้ จำนวนอย่างละ 6 แผ่น

|   | เีง |   | -วง |
|---|-----|---|-----|
| ว |     | ฝ |     |
| ท |     | ล |     |
| ด |     | ห |     |
| ฬ |     | บ |     |

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. คิดอุปกรณ์การเล่นบนกระดานคำให้ตรงกับผู้เล่นแต่ละกลุ่ม
3. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่ง เมื่อให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มออกมาเขียนคำใส่ลงในตารางที่ละคน โดยนำพยัญชนะในแถวตั้งประสมกับ "เีง และ -วง" ในแนวนอน แล้วเขียนคำนั้นลงในช่องว่าง
4. เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ให้ทุกกลุ่มนับจำนวนคำที่เขียนถูกต้อง

### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. กลุ่มที่เขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

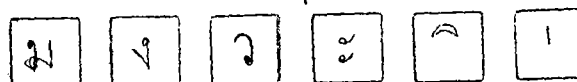
# เกมอะไรเอ๋ยหายไป

## อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ ดังนี้

|                                                                                           |                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
|  ม_ม่วง  |  ่ว_   |
|  _ม่วง   |  ่ว_   |
|  มะ_วง  |  ่ว_  |
|  มะ_ว_ |  ่ว_ |
|  มะ_   |  ่ว_ |
|  ม_    |  ่ว_ |

2. บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ดังนี้ จำนวนบัตรละ 4 แผ่น



3. กระดาษเปล่า 4 แผ่น

4. กาว 48 กว

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
2. แจกบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ผู้เล่นกลุ่มละ 6 แผ่น พร้อมบัตรกระดาษเปล่า 1 แผ่น
3. ครูสุ่มบัตรภาพประกอบคำให้ผู้เล่นหาพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ ที่หายไป
4. เมื่อผู้เล่นพบว่าส่วนประกอบของคำดังกล่าวที่หายไปตรงกับสระ พยัญชนะ หรือ วรรณยุกต์ ที่ตนเองมีอยู่ให้ชูขึ้นอย่างรวดเร็ว และออกเสียงพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์นั้นพร้อมกันทั้งกลุ่ม
5. แจกดาวให้กลุ่มที่บอกส่วนประกอบของคำที่หายไปถูกต้องก่อนกลุ่มอื่น 2 ดวง และกลุ่มที่บอกถูกต้องแต่สั้ร็จช้า ให้ดาว 1 ดวง
6. ให้ทุกกลุ่มเขียนคำนั้นลงในกระดาษเปล่าโดยเริ่มจากคนที่ 1 (เมื่อเริ่มบัตรคำที่ 2 ผู้เล่นคนที่ 2 จะเป็นผู้เขียนคำนั้น ทำเช่นนั้นหมุนเวียนจนครบทุกคน)
7. เมื่อแต่ละกลุ่มเขียนคำนั้นแล้ว ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มสับเปลี่ยนบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ระหว่างสมาชิกในกลุ่มของตน
8. เริ่มบัตรคำใบที่ 2 (ดำเนินการเช่นเดียวกับข้อ 3-7)

### กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นที่บอกพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ที่หายไปได้ถูกต้องก่อนกลุ่มอื่นจะได้ดาว 2 ดวง ส่วนกลุ่มที่บอกถูกต้องแต่สั้ร็จทีหลังจะได้ดาว 1 ดวง
2. กลุ่มที่ได้ดาวมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 5

### ความถี่รวมยอด

1. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
2. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
3. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ ใ- เ-า ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเลือกคำที่มีวรรณยุกต์เอก ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ใส่ เล่า" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ใส่" ได้ถูกต้อง
5. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายคำว่า "เล่า" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ใส่
2. เล่า

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการเดินทางมาโรงเรียนให้เพื่อนในชั้นฟัง
2. นักเรียนสรุปความหมายของคำว่า "เล่า"
3. ครูจัดภาพคนกำลังแสดงกิริยาการใส่ ในลักษณะต่าง ๆ และให้นักเรียนบอกว่าคนในภาพกำลังทำอะไร

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้เล่นเกม "จับไก่" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>2. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม พร้อมทั้งอธิบายเรื่องการเขียนวรรณยุกต์</li> <li>3. ให้เล่นเกม "แข่งขันเก็บมะม่วง" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> </ol> </li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูจัดภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "จับ ใส่ ถึง" เล่น สอน เล่า" บนกระดานคำ และให้นักเรียนบอกว่าภาพใดมีความหมายตรงกับคำว่า "ใส่ เล่า"</li> <li>2. ครูจัดบัตรคำว่า "ใส่ เล่า" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</li> <li>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ใส่ เล่า"</li> <li>4. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของ</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>3.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ซักถามและสรุปลักษณะของคำที่ประสม<br/>ด้วย ใ- เ-า</p> <p>5. ให้เล่นเกม "เขียนคำจากภาพ" โดย<br/>ปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น<br/>และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ซักถาม สรุปความหมายและการเขียน<br/>คำที่ได้จากการเล่นเกม</p> | <p>คำทั้งสองที่เหมือนกัน</p> <p>5. ครูอธิบายการวางรูปวรรณยุกต์<br/>ในคำต่าง ๆ</p> <p>6. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสม<br/>ด้วย เ-า ใ-</p> <p>7. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก<br/>ต่อไปนี้</p> <p>สวมใส่ ใส่ใจ ใส่ของ<br/>พ่อเล่า บอกเล่า เล่าว่า</p> |

### การสรุป

1. ครูศึกษักรภาพแสดงการเล่า การใส่ ในลักษณะต่าง ๆ แล้วให้นักเรียน  
บอกความหมายของภาพนั้น
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "ใส่ เล่า"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

บัตรงาน

เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ประสมด้วยสระ ใ- หรือสระ เ-า

โย ให้ ใจ โฉ ใหม่ ไร่ ไร่ ใบ ใส

แด

เกา เรา เก เชา เตา แชน เล้า เงา เนา

แชน

การประเมินผล

1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังจาก

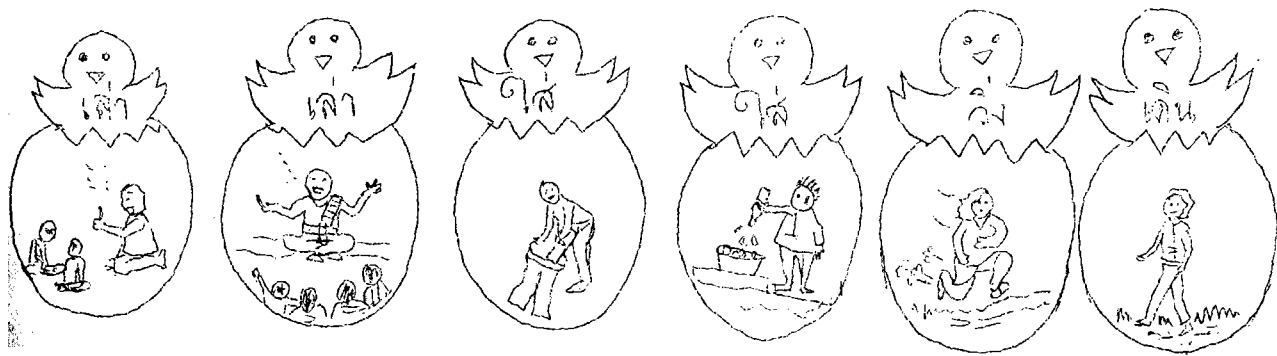
เล่นเกม

4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมจับโก๋

### อุปกรณ์การเล่น

กระดาษแข็งตัดเป็นรูปตุ๊กโก๋อยู่ในไข่ พร้อมทั้งเขียนภาพและคำที่มีความหมายตรงกับภาพไว้คนละครึ่ง ดังนั้น จำนวนรูปจะ 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นหาตุ๊กโก๋ที่มีคำตรงกับภาพในไข่มาใส่ในไข่นั้น
4. เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ให้ตรวจว่าตุ๊กโก๋อยู่ในไข่ถูกต้องหรือไม่ พร้อมทั้งนับจำนวนตุ๊กโก๋ทั้งหมดที่จับได้

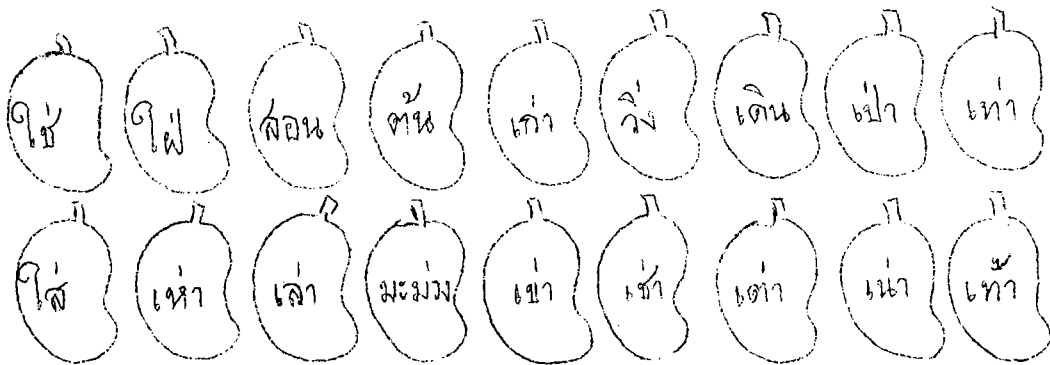
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 2 นาที
2. กลุ่มที่จับโก๋ใส่ในไข่ได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันเก็บมะม่วง

### อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพต้นมะม่วง จำนวน 4 ภาพ
2. บัตรคำตัดเป็นรูปมะม่วงดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. คัดภาพต้นมะม่วง (ซึ่งมีบัตรคำตัดเป็นรูปผลมะม่วงห้อยไว้ 18 คำ) ทั้ง 4 แผ่น บนกระดานดำ
3. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเข้าแถวให้ตรงกับแผ่นภาพต้นมะม่วงของกลุ่มตนเอง
4. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มออกมาเก็บมะม่วงที่มีคำซึ่งประสมด้วย ไข่ หรือ -้า ที่ละคน แล้วกลับไปคอยท้ายแถวของตนเอง
5. เมื่อหมดเวลาการแข่งขันให้ทุกกลุ่มหยุดเก็บมะม่วงทันที

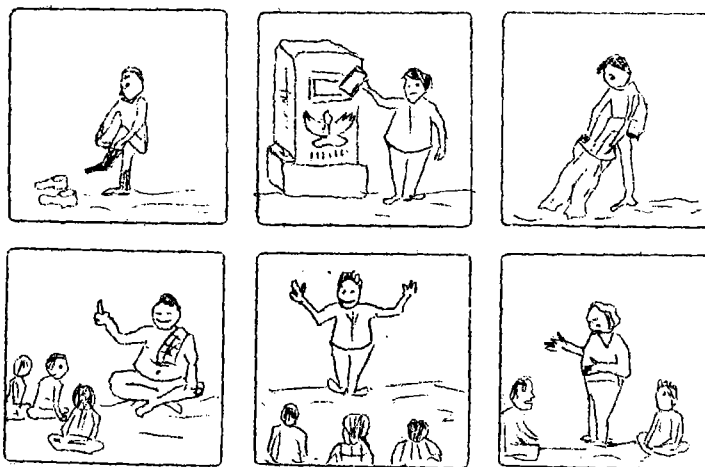
### กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นทุกกลุ่มจะต้องไม่ให้มะม่วงหล่นจากต้น ถ้าหล่นจะต้องเก็บไปติดที่ต้นเดิม แล้วจึงเก็บผลต่อไปได้
2. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
3. กลุ่มที่สามารถเก็บมะม่วงได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมเขียนคำจากภาพ

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษตัดเป็นรูปดาว 48 ดวง
2. บัตรภาพ ดังนี้



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่งหันหน้าไปทางกระดานคำ
3. ครูชูบัตรภาพแผ่นที่หนึ่งให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มที่อยู่ข้างหน้าออกมาเขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพนั้นในกระดานคำ แล้วกลับไปต่อท้ายแถว
4. ครูตัดสินใจคำที่เขียนนั้น และแจกดาวแก่กลุ่มที่เขียนถูกต้อง
5. เริ่มบัตรคำที่สอง ทำเช่นเดียวกับครั้งแรก (ตั้งแต่ข้อที่ 3-4)
6. เมื่อให้นักเรียนแข่งขันจนครบทุกบัตรภาพ แล้วตัดสินชั้นสุดท้ายโดยนับจำนวนดาวทั้งหมดที่แต่ละกลุ่มได้รับ

### กติกากาการเลน

1. กลุ่มที่เขียนความหมายของภาพได้อูกก้องและเสร็จก่อน ได้ดาว 2 ดวง  
ส่วนกลุ่มที่เขียนอูกก้อง แต่เสร็จทีหลัง ได้ดาว 1 ดวง
2. กลุ่มที่ได้ดาวมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 6

### ความคิดรวบยอด

1. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
2. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
3. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้เกิดทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ เ-ะ เปลี่ยนรูป และสระ โ-ะ ลดรูป ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเลือกคำที่สะกดด้วย "ง" และ "น" ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
3. นักเรียนสามารถเขียนคำที่สะกดด้วย "ง" และ "น" ได้ถูกต้องอย่างละ 3 คำ จากคำที่กำหนดให้ 5 คำ
4. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "เห็น ผง" ได้ถูกต้อง
5. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของ "ผง" ได้ถูกต้อง
6. นักเรียนสามารถเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "เห็น" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. เห็น
2. ผง

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ

2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

### กิจกรรมการสอน

#### ขั้นนำ

1. ทบทวนคำที่เรียนมาแล้วด้วยบัตรคำ
2. ทักบัตรภาพและบัตรคำต่อไปนี้บนกระดานคำ  
เตะ น้ำเย็น ต้นไม้ โทะ
3. ให้นักเรียนอ่านบัตรคำโดยดูจากบัตรภาพ พร้อมทั้งบอกว่าคำใดมีเสียงสระเหมือนกัน
4. ครูเขียนคำที่มีเสียงสระเหมือนกันลงในกระดานคำ และให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของสระนั้น

#### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้เล่นเกม "หาปลา" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>2. ชักถามและสรุปส่วนประกอบของสระ โ-ะ สระ -ะ และสระ -ะ เปลี่ยนรูป พร้อมทั้ง</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูทักบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "เห็น ผง" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</li> <li>2. ครูทักบัตรคำว่า "เห็น ผง" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำ</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ให้เห็นคำที่ใช้สระ -ะ เปลี่ยนรูปดังนี้<br/>เป็น เข่น เค้ม เย็น เอ็น</p> <p>3. ให้เล่นเกม "สร้างจรวค" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>3.2 คำเน้นการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>5. ให้เล่นเกม "สร้างจรวค" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 คำเน้นการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ชักถาม สรุปความหมายและการเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> | <p>นั้นในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "เห็น ผง"</p> <p>4. ให้นักเรียนแจกดูคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ มี "ง" เป็นตัวสะกด และคำที่ประสมด้วยสระ -ะ มี "น" เป็นตัวสะกด</p> <p>5. ครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่าคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ มีตัวสะกดด้วยนั้น รูปสระ โ-ะ จะหายไป ส่วนคำที่ประสมด้วย สระ -ะ มีตัวสะกดด้วยนั้น จะเปลี่ยนตัว -ะ เป็น -</p> <p>6. ครูชูบัตรภาพมานี้กวาดผง และให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าจากภาพนั้น พร้อมทั้งเขียนคำว่า "ผง" ลงในสมุด</p> <p>7. ครูชูบัตรภาพคนเห็นสุนัข และให้นักเรียนแต่งประโยคปากเปล่าจากภาพนั้น พร้อมทั้งเขียนคำว่า "เห็น" ลงในสมุด</p> |

### การสรุป

1. ครูชูบัตรคำว่า "ผง เห็น" ให้นักเรียนอ่านพร้อมทั้งอธิบายความหมาย

ของคำทั้งสอง

2. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า "ณ เห็น" พร้อมทั้งเขียนคำนั้นในอากาศ
3. ให้นักเรียนบอกลักษณะที่สำคัญของคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ เ-ะ เมื่อมีตัวสะกด

### การฝึกทักษะ

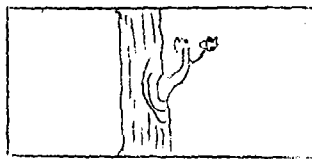
ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

#### บัตรงาน

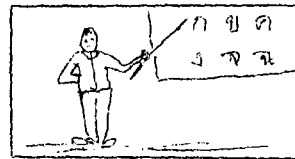
เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่มีเสียงสระ โ-ะ หรือ เสียงสระ เ-ะ

เป็ก เอ็น เห็น เบน เต็ม เค็ม เค้น เค็ง  
เป็น เห็น

เติมตัวสะกดลงในที่ว่างต่อไปนี้ให้ได้ความหมายตรงกับภาพ



ก \_



ดอ \_



วิ่ง \_



มะม่วง \_

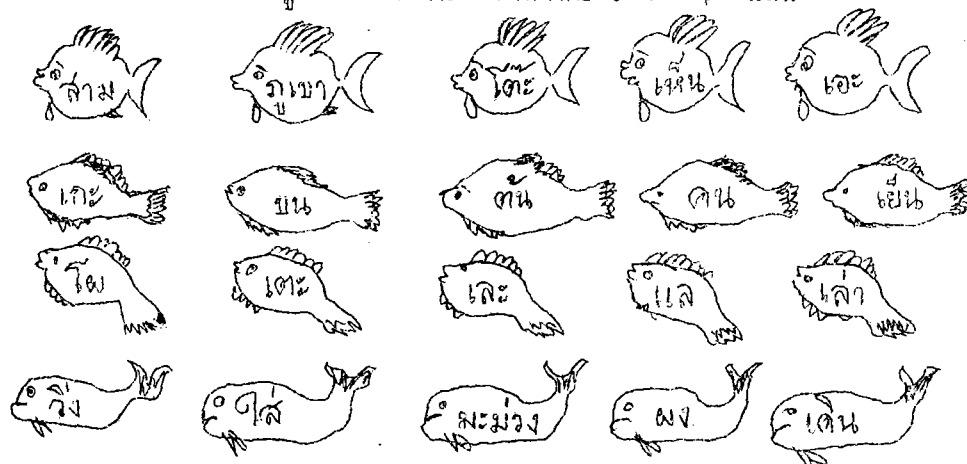
การประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในการเล่น เกม การชักชวนและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมหาปลา

### อุปกรณ์การเล่น

1. ซามออ่างกระดาษ 4 ใบ
2. บัตรคำตัดเป็นรูปตัวปลาค้างนี้ จำนวนบัตรละ 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม โดยใช้บัตรคำรูปตัวปลาลงในอ่างทั้ง 4 ใบ
3. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งล้อมอ่างปลาเป็นวงกลม
4. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันหาบัตรคำรูปตัวปลาที่เสียงสระ โ-ะ และสระ -ะ เมื่อหาพบแล้วให้นำไปติดบนกระดานคำ

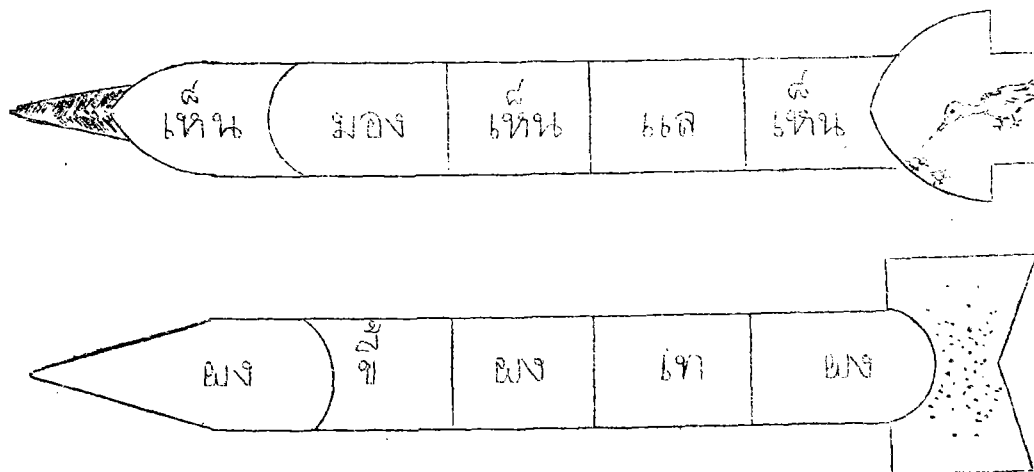
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะต้องนำปลาที่หาได้ไปติดบนกระดานคำครั้งละ 1 ตัว
3. กลุ่มที่หาบัตรคำรูปตัวปลาตามที่กำหนดได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมสร้างจรวด

### อุปกรณ์การเล่น

กระดาษตัดเป็นส่วนประกอบของจรวดก้านนี้ จำนวนชิ้นส่วนละ 12 ชิ้น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นนำส่วนประกอบของจรวดมาต่อเป็นรูปจรวด

กลุ่มที่ต่อเสร็จแล้วให้ออกมาเขียนคำที่อยู่ในจรวดนั้นบนกระดานดำ

### กติกาการเล่น

กลุ่มที่ต่อจรวดและเขียนคำที่อยู่ในจรวดนั้นถูกต้องทั้งสองลำและเสร็จก่อนเป็น

ผู้ชนะ

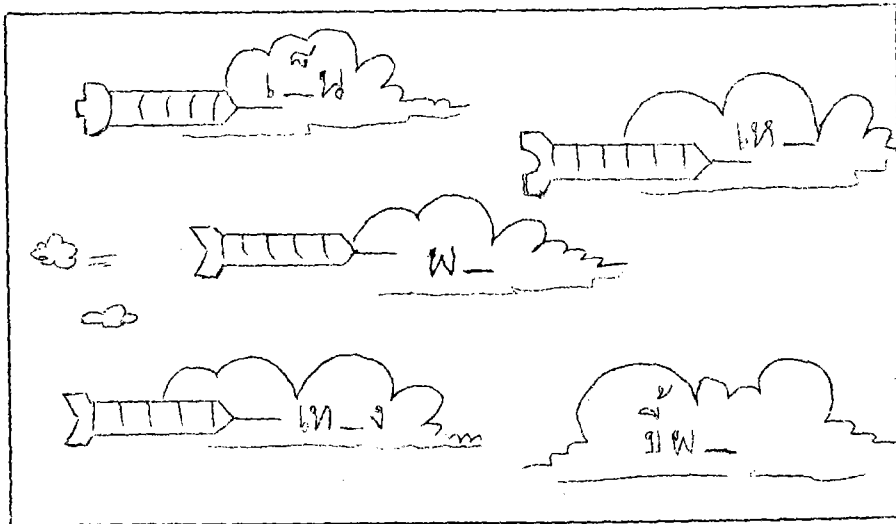
## เกมสำรวจอวกาศ

### อุปกรณ์การเล่น

- บัตรพยัญชนะ สระ ค้างคอปีกนี้



- แผ่นภาพการสำรวจอวกาศค้างนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

- คิดบัตรพยัญชนะ และ สระ บนกระดานคำ
- แจกแผ่นภาพการสำรวจอวกาศให้ผู้เล่นทุกคน
- ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้ใดเติมพยัญชนะหรือสระลงในก้อนเมฆให้เป็นคำที่มีความหมาย

โดยเลือกพยัญชนะหรือสระจากบัตรที่ติดบนกระดานคำ

### กติกาการเล่น

ผู้ที่เติมพยัญชนะหรือสระลงในแผ่นภาพให้เป็นคำได้ถูกต้องมากที่สุดและเสร็จก่อน

เป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 7

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ แ-ะ -อ ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเลือกคำที่สะกดด้วย "ด" ได้ถูกต้อง 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "แยะ กอด" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถตีภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "แยะ กอด" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. แยะ
2. กอด

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ทบทวนความรู้เรื่องสระ แ-ะ -อ -แ- -เ-อ
2. ให้นักเรียนนำพยัญชนะมาประสมกับสระดังกล่าว แล้วสะกดพร้อมกันดังนี้  
แพะ แกะ แยะ พอ กอ ยอ แก แพ แม่ เจอ เรอ เรอ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้เล่นเกม "ปริศนาสามเหลี่ยม" โดยปฏิบัติดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>2. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</li> <li>3. ให้เล่นเกม "พยัญชนะอยู่ไหน" โดยปฏิบัติดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>3.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>4. ชักถามและสรุปส่วนประกอบของสระ แ-ะ</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักเรียนออกเสียงคำว่า "แกะ แพะ ยอ ตอ" โดยดูจากบัตรภาพที่ครูติดบนกระดานดำ</li> <li>2. ให้นักเรียนบอกว่าคำที่ออกเสียงนั้นประสมด้วยสระอะไร</li> <li>3. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "แกะ กอ" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</li> <li>4. ครูติดบัตรคำว่า "แกะ กอ" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</li> <li>5. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของ</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                              | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>พร้อมทั้งให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย แ-ะ -อก</p> <p>5. ให้เล่นเกม "ประคิษฐ์กอกไม้" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ชักถามและสรุปการเขียนคำว่า "แยะ กอก"</p> | <p>คำว่า "แยะ กอก"</p> <p>6. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย แ-ะ -อก</p> <p>7. ครูฉีกบัตรคำต่อไปบนกระดานคำ และให้นักเรียนบอกตัวสะกดของคำดังกล่าว</p> <p>สอน วาด เคน รัง<br/>เห็น ยอด หอด วิด</p> <p>8. ครูชูบัตรคำว่า "แยะ" ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน แล้วเก็บลงอย่างรวดเร็วก่อน และให้นักเรียนเขียนลงสมุด 3 ครั้ง</p> <p>9. ครูชูบัตรคำว่า "กอก" ให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน แล้วเก็บลงอย่างรวดเร็วก่อน และให้นักเรียนเขียนลงสมุด 3 ครั้ง</p> |

### การสรุป

1. ครูแจกบัตรคำต่อไปนี้ให้นักเรียนทุก ๆ คน  
สอน กอก โย เคน แยะ ภูเขา
2. ครูชูบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "แยะ กอก" ให้นักเรียนดู และให้นักเรียนชูบัตรคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพแต่ละภาพที่ครูชูนั้น พร้อมทั้งสะกดคำดังกล่าวพร้อมกัน

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                              |     |     |     |     |     |     |     |
|------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| <u>เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ใช้สระ แ-ะ หรือ -อ</u> |     |     |     |     |     |     |     |
| แตะ                                                  | แะ  | เอะ | แะ  | แบ  | แะ  | แยะ | แนะ |
| แะ                                                   | แะ  |     |     |     |     |     |     |
| ออ                                                   | คอ  | ยอ  | เออ | ขอ  | พอ  | โ   | ขอ  |
| กอ                                                   | งอ  |     |     |     |     |     |     |
| <u>เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่สะกดด้วย "ค"</u>       |     |     |     |     |     |     |     |
| จอก                                                  | สอน | ยอก | ทอก | กอก | ลาด | คาบ | ปอก |
| โศก                                                  | บอก | แปก |     |     |     |     |     |

### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ

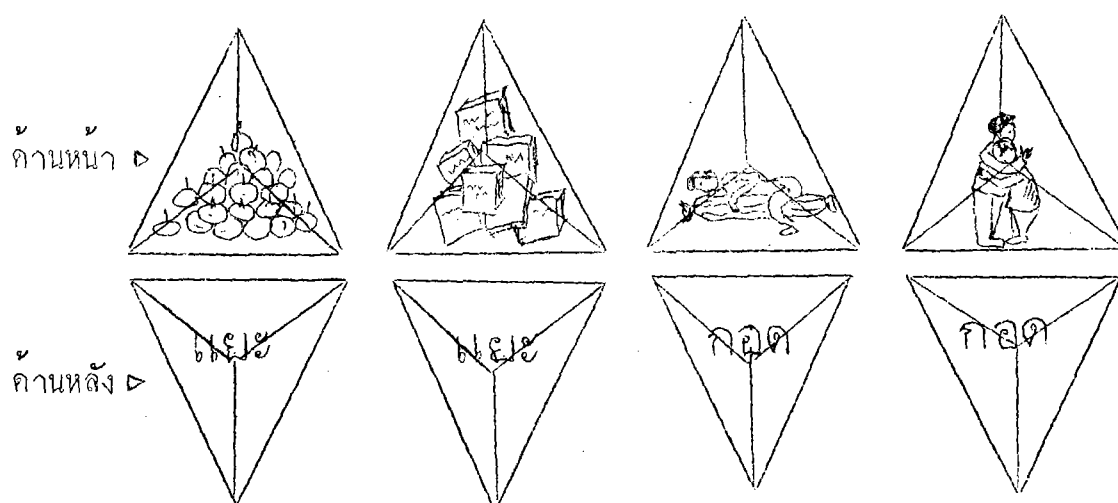
เล่นเกม

4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเขียน

## เกมปริศนาสามเหลี่ยม

### อุปกรณ์การเล่น

รูปสามเหลี่ยมแยกส่วน มีด้านหน้าเป็นภาพ ด้านหลังเป็นคำที่มีความหมายตรงกับภาพนั้น ทั้งนี้ จำนวนภาพละ 2 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกชิ้นส่วนรูปสามเหลี่ยมให้ผู้เล่นคนละ 1 ชิ้น
2. ให้ตั้งสถานการณ์แข่งขัน ผู้เล่นแต่ละคนนำชิ้นส่วนสามเหลี่ยมของตนเองไปคู่กับชิ้นส่วนสามเหลี่ยมของผู้อื่นให้คู่สามเหลี่ยมรูปใหม่ที่มีขนาดใหญ่กว่ารูปเดิม
3. ผู้ที่หาสมาชิกในสามเหลี่ยมของตนเองได้ครบให้นั่งลง แล้วส่งตัวแทนออกมาเขียนคำที่อยู่ด้านหลังของสามเหลี่ยมนั้นบนกระดานคำ

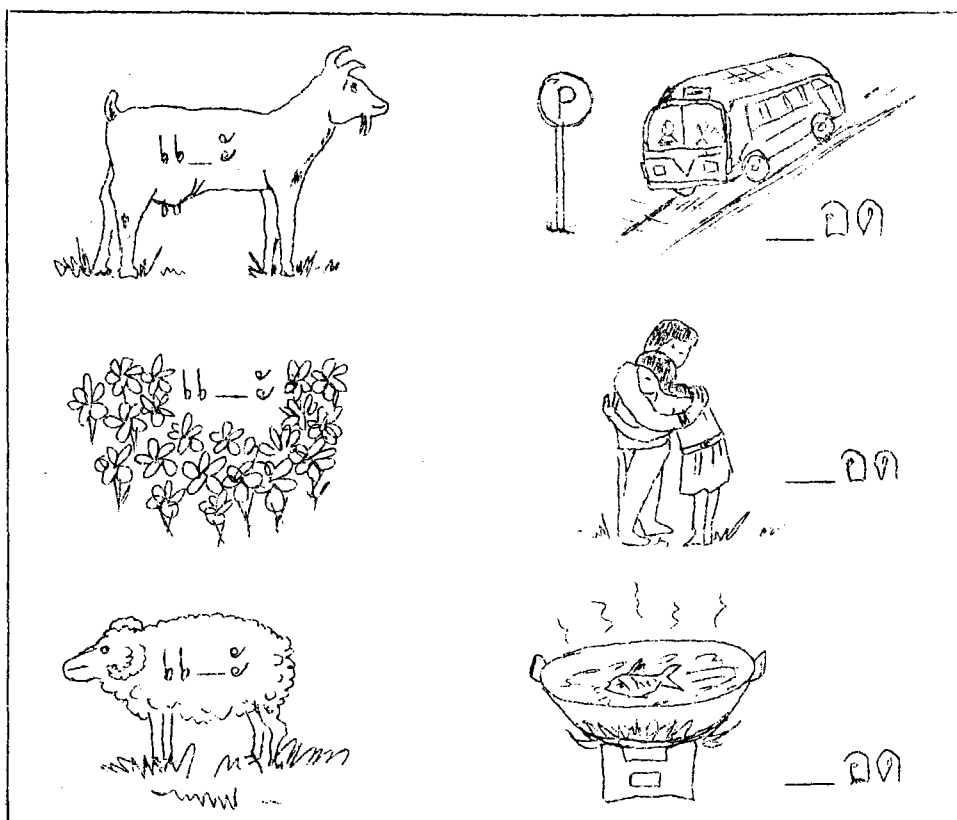
### กติกาการเล่น

1. รูปสามเหลี่ยมที่ต่อได้นั้นจะต้องมีภาพที่ได้ความหมายตรงกับคำที่อยู่ด้านหลัง
2. ผู้ที่ต่อชิ้นส่วนสามเหลี่ยมของตนเองกับของผู้อื่นได้ถูกต้องและเขียนคำที่อยู่ด้านหลังของสามเหลี่ยมนั้นเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

# เกมพยัญชนะอยู่ไหน

## อุปกรณ์การเล่น

ภาพประกอบคำ กิ่งนี้ จำนวน 24 แผ่น



## วิธีเล่น

- เขียนพยัญชนะต่อไปนี้เป็นกระดานคำ "ก ก พ ย ห"
- แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
- ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นเติมพยัญชนะที่กำหนดให้ลงในแผ่นภาพให้ได้คำ

ที่มีความหมายตรงกับภาพนั้น ๆ

กติกาการเล่น

ผู้ที่เขียนคำที่อยู่ในภาพที่กำหนดให้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

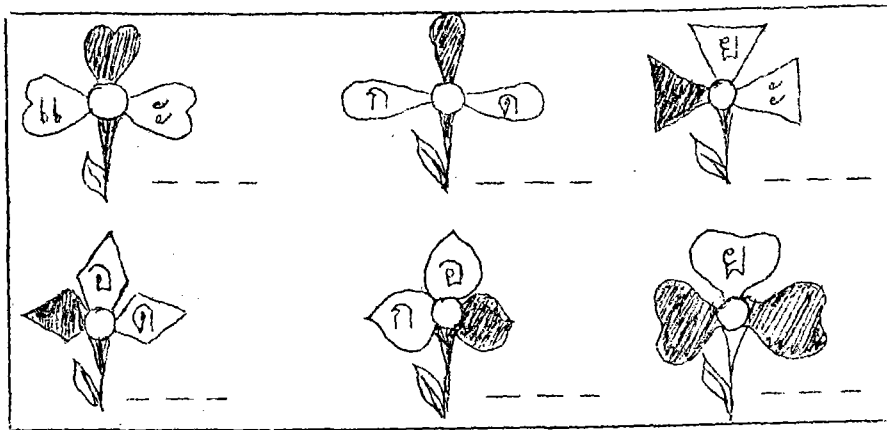
## เกมประดิษฐ์ดอกไม้

### อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรพยัญชนะ สระ ตัดเป็นรูปกลีบดอกไม้ดังนี้ จำนวนบัตรละ 24 แผ่น



2. แผ่นภาพดอกไม้ที่มีบางส่วนหายไปดังนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นนำกลีบดอกไม้ที่เป็นพยัญชนะหรือสระไปติดบนแผ่นภาพ ให้ได้ภาพดอกไม้ที่สมบูรณ์ พร้อมทั้งเขียนคำที่อยู่ในดอกไม้แต่ละดอกลงใต้ภาพดอกไม้

### กติกาการเล่น

ผู้ที่ทำถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 8

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ -า -อ ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ลา เจอ" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตีภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลา เจอ" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ลา
2. เจอ

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนร้องเพลงสระ -า
2. ให้นักเรียนนำพยัญชนะต่าง ๆ มาประสมกับสระ -า และสะกดทีละคน

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายส่วนประกอบของสระ -เอ-อ และการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -เอ-อ พร้อมทั้งยกตัวอย่างให้เห็นดังต่อไปนี้ เธอ เจอ เออ</li> <li>2. ให้เล่นเกม "สื่เปลี่ยนซ่อนคำ" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>2.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>3. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</li> <li>4. ให้เล่นเกม "ลูกเต๋าแสนสนุก" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> </ol> </li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูชูบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลา เจอ" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</li> <li>2. ครูถือบัตรคำว่า "ลา เจอ" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำในอากาศ</li> <li>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ลา เจอ"</li> <li>4. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระ -า -เอ-อ</li> <li>5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -เอ-อ</li> <li>6. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                 | การสอนปกติ    |
|-------------------------------------------------|---------------|
| 4.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด                | ต่อไปนี้      |
| 5. ซักถามและสรุปการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -อ -า | มานี้ ลา จูใจ |
| 6. ให้เล่นเกม "ยอคนักเขียน" โดยปฏิบัติดังนี้    | มานี้ ลา แม่  |
| 6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น | มานี้ ลา พ่อ  |
| 6.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด                | จูใจ เจอ เสือ |
| 7. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ลาเจอ"           | จูใจ เจอ ปิติ |
|                                                 | จูใจ เจอ มานะ |

### การสรุป

- ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลา เจอ" จากภาพต่อไปนี้
- ภาพแสดงการลา การเรียก การได้ การผ่าน การชน
- ให้นักเรียนหาคำที่ประสมด้วยสระ -อ -า จากบัตรคำต่อไปนี้
- ลา โย เกิน เจอ เล่า
- ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "ลา เจอ"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

บัตรงาน

เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ใช้สระ -า หรือ สระ -เอ

พา นา มา ลา กา เ<sup>า</sup>ดา ยา อ<sup>า</sup>  
 สอน ซา  
 เ<sup>อ</sup>อ ร<sup>อ</sup> ร<sup>อ</sup>เ<sup>อ</sup> เม<sup>อ</sup> เ<sup>อ</sup>เ<sup>อ</sup> เ<sup>อ</sup>เ<sup>อ</sup> เ<sup>อ</sup>เ<sup>อ</sup>  
 เ<sup>อ</sup>เ<sup>อ</sup> เ<sup>อ</sup>เ<sup>อ</sup>

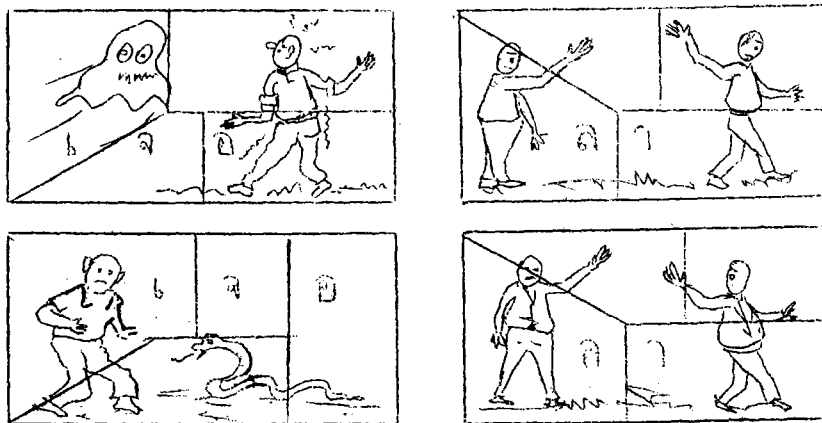
การประเมินผล

1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังจากการเล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

## เกมส์เปลี่ยนข้อความ

### อุปกรณ์การเล่น

แผนภาพประกอบคำศัพท์เป็นรูปเหลี่ยม กิ่งนี้ จำนวน 4 ภาพ



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นกลุ่มละ 1 ภาพ
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนำรูปเหลี่ยมดังกล่าวต่อให้เป็นภาพกลุ่มที่ต่อเสร็จแล้วให้ส่งตัวแทนออกมาเขียนคำที่อยู่ในภาพนั้น

### กติกาการเล่น

กลุ่มที่ต่อรูปเหลี่ยมได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมลูกเต๋าแสนสนุก

### อุปกรณ์การเล่น

ลูกเต๋า 2 ลูก ค้างภาพ

|          |        |        |        |        |        |        |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| ลูกที่ 1 | เอ     | -1     | เอ     | -1     | เอ     | -1     |
| ลูกที่ 2 | จ      | ล      | ม      | ย      | ด      | ท      |
|          | หน้า 1 | หน้า 2 | หน้า 3 | หน้า 4 | หน้า 5 | หน้า 6 |

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
2. ผู้เล่นทั้ง 2 กลุ่มนั่งหันหน้าเข้าหากันในลักษณะเรียงหนึ่ง
3. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ 1 คน ทำหน้าที่โยนลูกเต๋า
4. ให้สัญญาณการแข่งขัน ตัวแทนกลุ่มโยนลูกเต๋าร่วมกัน เมื่อลูกเต๋ารวมกันเป็นคำใด ให้ทั้งสองกลุ่มสะกดคำนั้นพร้อมกัน
5. เมื่อผู้เล่นทั้งสองกลุ่มสะกดคำดังกล่าวเสร็จ สมาชิกที่อยู่หัวแถวของแต่ละกลุ่มออกไปเขียนคำนั้นบนกระดานคำอย่างรวดเร็วแล้วกลับมาคอยทายแถวของกลุ่ม
6. เริ่มการแข่งขันคำต่อไป (ทำเช่นเดียวกับครั้งแรก)

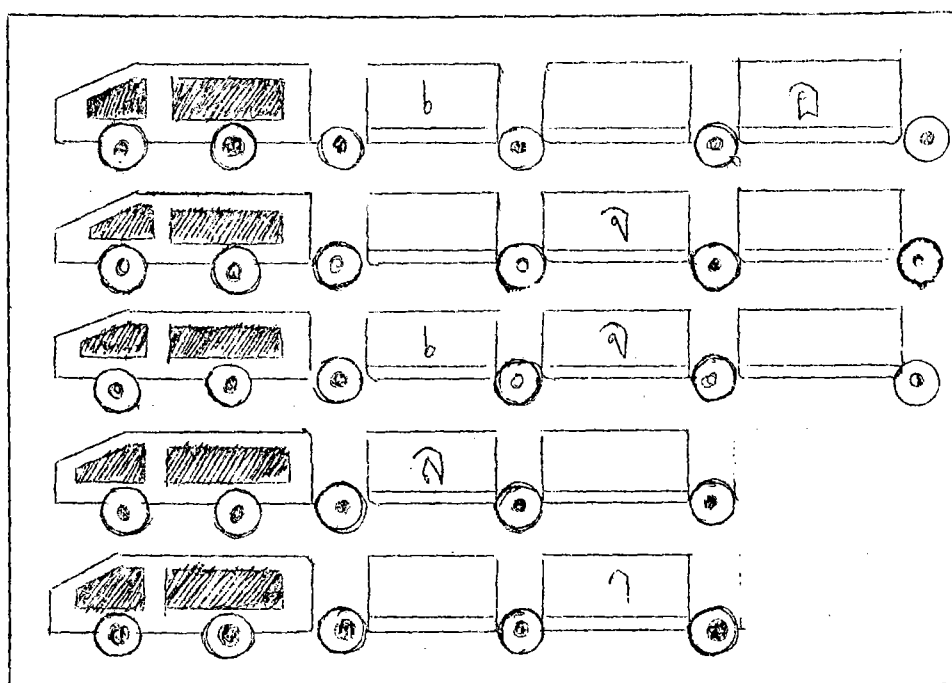
### กติกาการเล่น

1. กลุ่มที่เขียนคำบนกระดานคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อน ได้คะแนน 2 คะแนน ส่วนกลุ่มที่เขียนถูกต้องแต่เสร็จทีหลัง ได้คะแนน 1 คะแนน
2. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมขอลูกเขียน

### อุปกรณ์การเล่น

แผนภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ดังรูป จำนวน 24 แผน



### วิธีเล่น

1. เขียนพยัญชนะ สระ คอไปบนกระดานคำ "จ อ - -า"
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นเติมพยัญชนะ หรือ สระที่กำหนดให้ลงในภาพรถให้เป็นคำที่มีความหมาย

### กติกาการเล่น

ผู้ที่เขียนคำในภาพรถได้ถูกต้องทุกคันและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 9

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเติมสระ -า - แ- ได้ถูกต้องอย่างละ 3 คำ จากคำที่กำหนดให้ 5 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "แม่ สะอาด" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "แม่ สะอาด" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. แม่
2. สะอาด

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ทบทวนเรื่องสระที่เรียนมาแล้ว
2. ครูติดบัตรภาพต่อไปนี้บนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนออกเสียงคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพ มะระ กะทะ แวนตา แมว
3. ให้นักเรียนออกมาเขียนสระของคำที่มีความหมายตรงกับภาพดังกล่าว

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้เล่นเกม "แข่งขันทายคำ" โดยปฏิบัติดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>2. ซักถามและสรุปความหมายของคำ ส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</li> <li>3. ให้เล่นเกม "คาราวาปริศนา" โดยปฏิบัติดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>3.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "แม่ สะอาด" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</li> <li>2. ครูติดบัตรคำว่า "แม่ สะอาด" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</li> <li>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "แม่ สะอาด"</li> <li>4. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระ แ- -า ที่มีตัวสะกด</li> <li>5. ให้นักเรียนออกมาตามคำที่ประสม</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                           | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. ชักถามและสรุปการเขียนคำว่า "แม่ สะอาก" | <p>ด้วยสระ แ- -า บนกระดานคำ</p> <p>ด๑มแม่ คี๑น๑ แ๑มา</p> <p>ป๑าเป๑า เข๑าห๑า พ๑าที่</p> <p>ฟ๑แ๑ก แ๑ยแ๑ว แ๑ว๑ตา</p> <p>6. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>ด๑มแม่ น๑น๑แม่ แ๑ก๑ง</p> <p>แ๑ว๑สะอ๑ก แ๑ว๑สะอ๑ก</p> <p>ห๑อง๑สะอ๑ก</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "แม่ สะอาก" จากภาพต่อไปนี้

ภาพแสดงการแม่ การกางแขน ความเดือดเหอะ ความสะอาก การนอน  
เสื่อซ๑ก

2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "แม่ สะอาก"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

บัตรงาน

เติมสระ -า หรือสระ -แ- ลงในช่องว่างให้ได้ความหมายตามภาพ



คน \_ ก



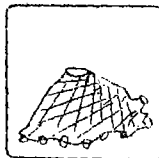
ก \_



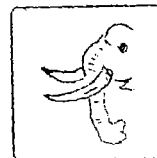
\_ บมือ



ข \_



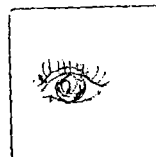
\_ ห



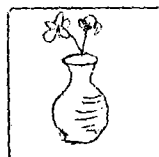
ง \_



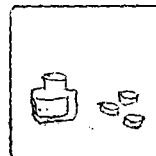
\_ วนตา



ต \_



\_ จก้น



ย \_

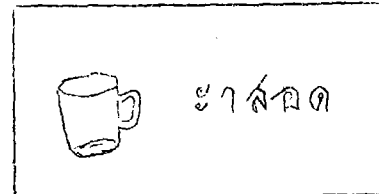
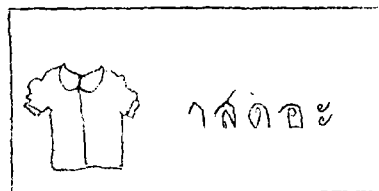
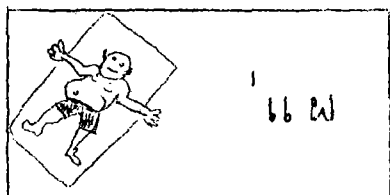
การประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงานจากการทำโครงงาน
2. ตรวจสอบผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การตั้งคำถามและการสรุปภายหลังจาก  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

## เกมแข่งขันทายคำ

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรภาพประกอบคำ ซึ่งเรียงพยัญชนะและสระสลับที่ จำนวน 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่งหันหน้าเข้าหากระดานคำ
3. ครูชูบัตรภาพประกอบคำให้ผู้เล่นดู แล้วให้ทายว่าคำในภาพนั้นหมายถึงอะไร พร้อมทั้งให้ออกมาเขียนคำดังกล่าวที่ถูกต้องบนกระดานคำ โดยผู้เล่นคนแรกของแต่ละกลุ่มเป็นผู้เขียน เมื่อเขียนเสร็จให้ไปต่อท้ายแถวของกลุ่ม

### กติกาการเล่น

1. ผู้ที่เขียนคำจากบัตรภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อน ได้คะแนน 2 คะแนน ผู้ที่เขียนถูกต้องแต่เสร็จทีหลัง ได้คะแนน 1 คะแนน
2. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมตารางปริศนา

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นตารางดังรูป จำนวน 12 แผ่น

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | ผ | ล | ค | ล | ล | ล |   |   |
| ล | ล | ล | า | ล | ล | ล | ล | ล |
|   | ล | ล |   | ล | ล | ล | ล |   |
| ล | ล | ล |   | ล | ล | ล | ล |   |
| ล |   | ล |   | ะ | อ |   | ค | ล |
| ล | ล |   | อ | ล | ล | ล | ล | ล |
| ล | ล | ล | ล |   | ล | ล | ล |   |
| ล | ะ |   | า |   | ล | ล |   | ล |

### วิธีเล่น

- เขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ต่อไปในบนกระดานคำ "ส ค อ  
ผ -า -ะ -"
- แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
- แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
- ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ที่กำหนดลงในแผ่นตารางให้เป็นคำที่มีความหมาย

### กติกาการเล่น

- พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ที่กำหนดให้นั้น เมื่อนำมาเติมลงในช่อง

สี่เหลี่ยมแล้วอ่านรวมกันในแนวนอนหรือแนวตั้งหรือแนวทแยงจะเป็นคำที่มีความหมาย

2. กลุ่มที่เขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ลงในช่องใดถูกต้องและเสร็จก่อน  
เป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 10

### ความถี่รวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ -ะ เปลี่ยนรูปได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเลือกคำที่สะกดด้วย "บ ง" ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "นับ ว่าง" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "นับ ว่าง" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. นับ
2. ว่าง

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. แจกบัตรคำต่อไปนี้ให้นักเรียนทุก ๆ คน  
สอน ถิ่น ภูเขา มะม่วง ไข่ น้บ ว้าง ผง กอด เจอ
2. ครูอ่านบัตรคำดังกล่าวที่ละบัตร และให้นักเรียนอ่านตามพร้อมทั้งชูบัตรคำ  
ดังกล่าวขึ้น
3. ให้นักเรียนเลือกบัตรคำที่ครูยังไม่เคยสอนออกมาติดบนกระดานดำ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "ลากเส้นเห็นภาพ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถามและสรุปความหมายของภาพที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>3. ให้เล่นเกม "ตอนเปิดเข้าแล้ว" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> | <p>1. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "จัก น้บ สะอาด ว้าง" ในลักษณะต่าง ๆ กัน แล้วให้นักเรียนเอกจากภาพใดมีความหมายตรงกับคำว่า "น้บ ว้าง"</p> <p>2. ครูชูบัตรคำว่า "น้บ ว้าง" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "น้บ ว้าง"</p> <p>4. ครูอธิบายลักษณะของคำที่ประสม</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4. ซักถาม สรุปลักษณะของคำที่ประสมด้วยสระ -ะ ที่มีตัวสะกด พร้อมทั้งให้นักเรียนออกเสียงคำที่ประสมด้วย -ับ -่าง</p> <p>5. ให้เล่นเกม "บอกได้ให้ดาว" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "นับว่าง"</p> | <p>ด้วยสระ -ะ เมื่อมีตัวสะกด</p> <p>5. ให้นักเรียนแจกดูคำที่ประสมด้วย -ับ -่าง</p> <p>6. ครูคิดบัตรคำต่อไปนี้ แล้วให้นักเรียนบอกว่าคำใดบ้างที่มีตัวสะกดเหมือนกับคำว่า "นับ"</p> <p>สอน สาบ แสบ ดบ<br/>กอบ แรง ต้น ว้าง</p> <p>7. ครูคิดบัตรคำต่อไปนี้ แล้วให้นักเรียนบอกว่าคำใดบ้างที่มีตัวสะกดเหมือนกับคำว่า "ว่าง"</p> <p>วัง ล้าง สอน<br/>มง กอด ลง</p> <p>8. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>มานี้ นับ -มะม่วง<br/>มานี้ เห็น ที่ ว้าง<br/>ปิติ นับ ดอกไม้<br/>ซูใจ เจอ ที่ ว้าง</p> |

### การสรุป

1. ครูสุภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "นับ ว้าง" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพทั้งสอง
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "นับ ว้าง"
3. ให้นักเรียนบอกลักษณะของคำที่ประสมด้วยสระ -ะ เมื่อมีตัวสะกด

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

|                                                 |      |    |     |    |     |     |     |     |  |
|-------------------------------------------------|------|----|-----|----|-----|-----|-----|-----|--|
| บัตรงาน                                         |      |    |     |    |     |     |     |     |  |
| <u>เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่มีเสียงสระ -ะ</u> |      |    |     |    |     |     |     |     |  |
| ห้ก                                             | เค็ม | นะ | ทัน | จะ | วัน | จับ | ขัน | หัน |  |
| นั่ง                                            |      |    |     |    |     |     |     |     |  |

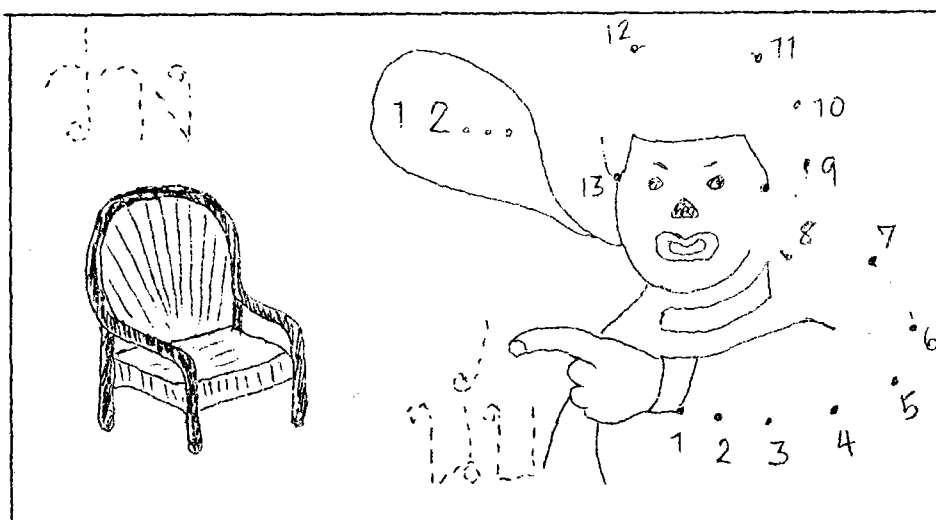
### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการเล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมลากเส้นเห็นภาพ

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นโครงร่างภาพดังนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นลากเส้นโยงจุดต่าง ๆ ที่กำหนดให้ โดยลากเส้นเรียงตามลำดับหมายเลขน้อยไปหาเลขมาก ผู้ที่ลากเส้นโยงเสร็จแล้วให้เขียนคำที่ได้จากภาพตามรอยที่กำหนด

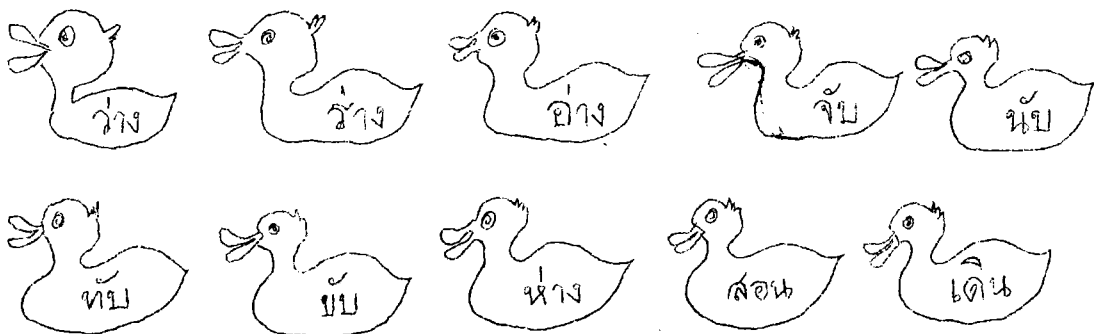
### กติกาการเล่น

ผู้ที่ทำถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมซ่อนเป็ดเข้าเล้า

### อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นภาพเล้าเป็ด จำนวน 6 แผ่น
2. บัตรคำตัดเป็นรูปเป็ดทั้งนี้ จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งเรียงหนึ่งหันหน้าไปทางกระดานคำ
3. ทักภาพเล้าเป็ดบนกระดานคำให้ตรงกับกลุ่มผู้เล่น (ภาพเล้าเป็ดจะติดบัตรคำที่ตัดเป็นรูปตัวเป็ดไว้ภายนอกเล้า)
4. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มที่อยู่ข้างหน้าแถวออกมาจับบัตรคำนอกเล้าเป็ด ที่มีคำซึ่งประสมด้วย -าง หรือ -ับ ใส่ในเล้าที่ละตัว แล้วกลับไปต่อท้ายแถว
5. คนต่อไปของแต่ละกลุ่มทำเช่นเดียวกับคนแรก ดำเนินการเช่นนี้จนกระทั่งหมดเวลาการแข่งขัน

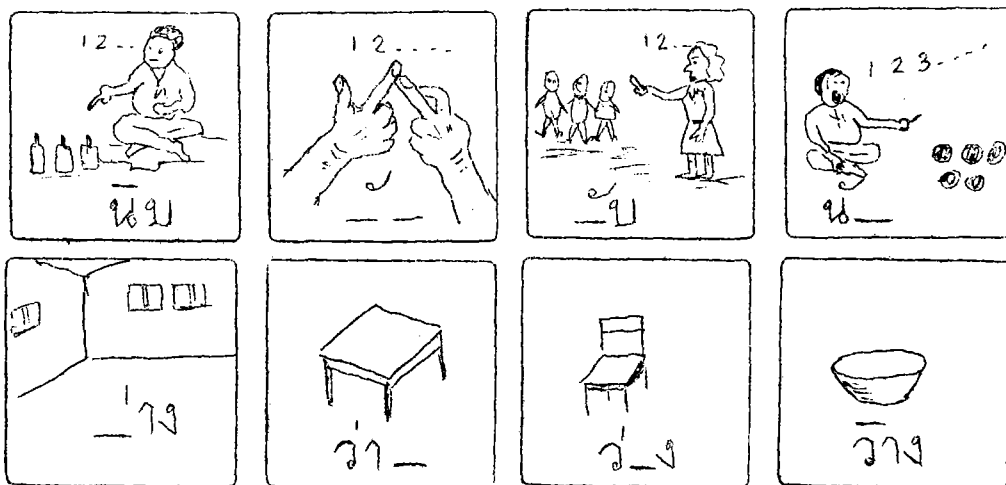
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. กลุ่มที่มีบัตรคำที่ประสมด้วย -าง และ -ับ อยู่ในเล้ามากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมบอกได้ไหว

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษตัดเป็นรูปดาว จำนวน 48 ดวง
2. บัตรภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ ดังนี้



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ครูชูบัตรภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ทีละภาพ ผู้เล่นทุกกลุ่มออกเสียงคำที่อยู่ในบัตรภาพนั้นพร้อมทั้งบอกพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ที่หายไปของคำนั้น แล้วส่งตัวแทนของกลุ่มออกมาเขียนคำดังกล่าวให้ถูกต้องบนกระดานคำ ตัวแทนของกลุ่มจะต้องหมุนเวียนจนครบทุกคน

### กติกาการเล่น

1. กลุ่มที่เขียนคำจากบัตรภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อนได้ดาว 2 ดวง ส่วนกลุ่มที่เขียนถูกต้องแต่เสร็จทีหลัง ได้ดาว 1 ดวง
2. กลุ่มที่ได้ดาวที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 11

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเขียนคำที่ใช้สระ ัว , เาะ ได้ถูกต้องอย่างละ 3 คำ จากคำที่กำหนดให้ 5 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "หัวเราะ ทับ" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตีภาพที่สื่อความหมายตรงกับคำว่า "หัวเราะ ทับ" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. หัวเราะ
2. ทับ

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนร้องเพลง "หัวเราะ งอ งอ"
2. ให้นักเรียนช่วยกันหาคำที่ใช้สระ เ-าะ และสระ -ัว ในเนื้อเพลง

คิงกล่าว

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายส่วนประกอบของสระ เ-าะ<br/>สระ -ัว</li> <li>2. ให้เล่นเกม "แข่งขันต่อปลา" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>2.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>3. ซักถามและสรุปคำที่ประสมด้วยสระ<br/>เ-าะ -ัว</li> <li>4. ให้เล่นเกม "เรียงอักษร" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> </ol> </li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปส่วนประกอบของสระ เ-าะ -ัว</li> <li>2. ครูแจกบัตรภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ให้นักเรียนคนละ 6 ภาพ โดยให้นักเรียนเติมสระ เ-าะ หรือสระ -ัว ลงในคำได้ภาพต่อไปนี้<br/>หัว ัว บัว เาะ<br/>เาะ เาะ</li> <li>3. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "หัวเราะ หับ" ในลักษณะต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนบอกความหมายของภาพพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</li> <li>4. ครูติดบัตรคำว่า "หัวเราะ</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>5. ซักถามและสรุปความหมายของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>6. ให้เล่นเกม "วิ่งแข่งแย่งธง" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>6.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>7. ซักถามและสรุปการเขียนคำที่ประสมด้วยสระ -าะ -ัว และสระ -ะ ที่มีตัวสะกด</p> | <p>หับ" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>5. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "หัวเราะ หับ"</p> <p>6. ให้นักเรียนแจกสุกคำที่ประสมด้วย -าะ -ับ</p> <p>7. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>มานี้ หัวเราะ<br/>กันไม้ หับ<br/>แม่ หัวเราะ<br/>จูใจ หัวเราะ<br/>เขา ล้ม หับ<br/>เขา นั่ง หับ</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "หัวเราะ หับ" จากภาพต่อไปนี้ หนังสือวางอยู่บนโต๊ะ แมวอยู่ใต้โต๊ะ คนถูกท่อนไม้หับ คนร้องไห้ คนยิ้ม คนหัวเราะ

2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า หัวเราะ หับ"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                                          |         |              |
|------------------------------------------------------------------|---------|--------------|
| ใส่พยัญชนะ สระ หรือ ตัวสะกดในช่องให้ใกล้เคียงความที่สื่อความหมาย |         |              |
| หัว _ ะ                                                          | _ วเราะ | ห้ _ _ ร _ _ |
| นั่ง _                                                           | รถ _ บ  | อม _ _       |

### การประเมินผล

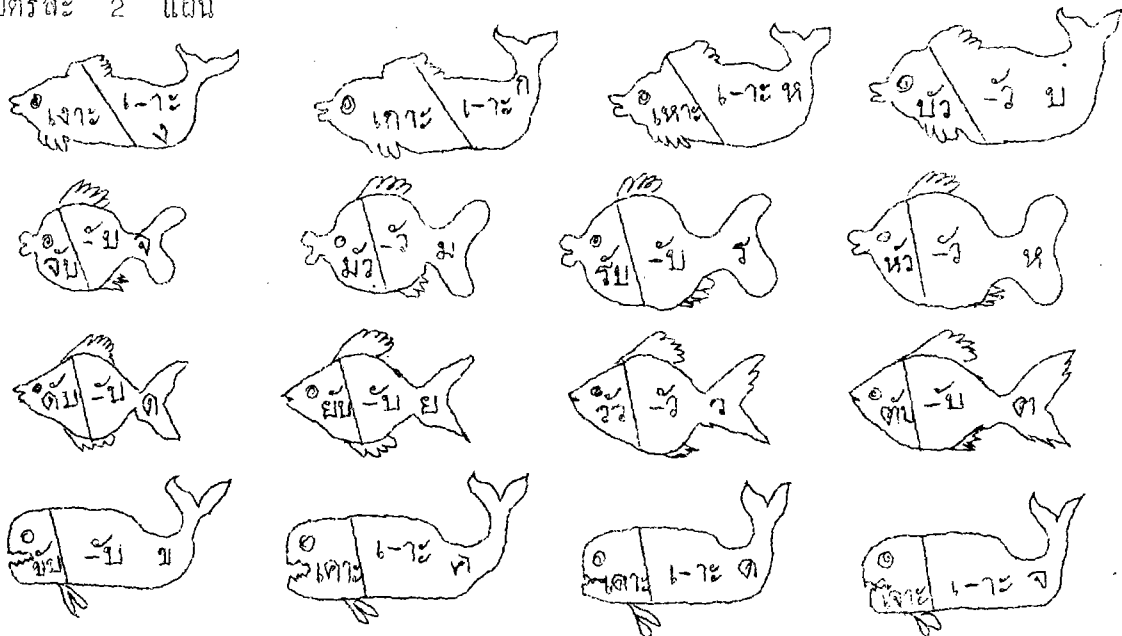
1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในการเล่น เกม การซักถามและการสรุปภายหลังจากการเล่น เกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมแข่งขันทอดปลา

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำตัดเป็นรูปตัวปลา พร้อมทั้งเขียนคำและสระไว้คนละครึ่งดังนี้ จำนวน

บัตรละ 2 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มต้องขึ้นส่วนปลาค้นหาคำที่เข้ากับคำทางให้เป็นตัวปลาที่ถูกต้อง

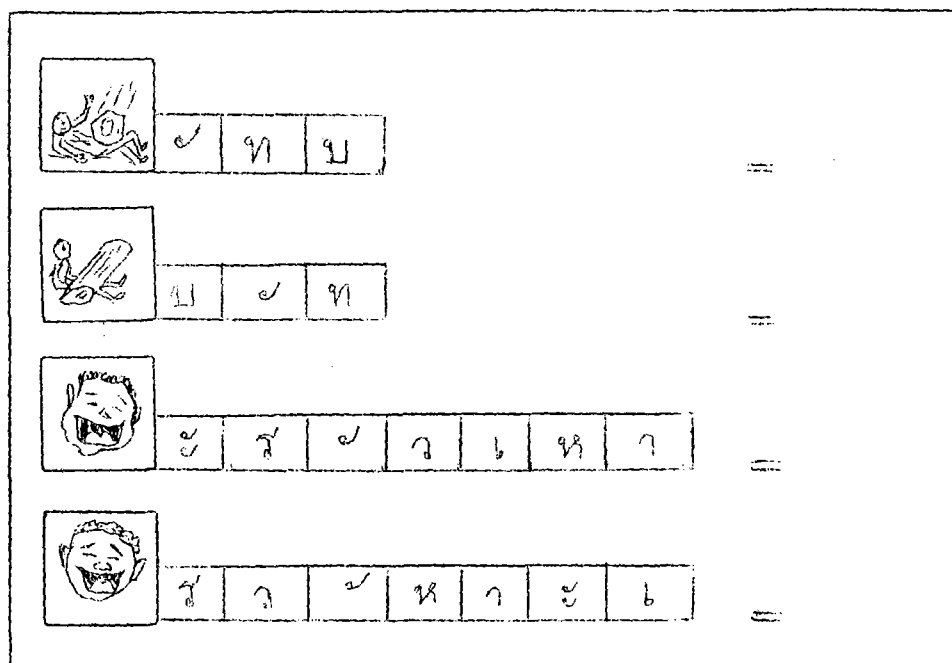
### กติกาการเล่น

1. ส่วนประกอบของคำที่อยู่ทางคำทาง เมื่อนำมาประสมกันจะต้องเป็นคำที่อยู่ทางคำหัวของตัวปลา
2. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที ผู้ที่ต่อตัวปลาถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมเรียงอักษร

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพต่อไปนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สังเกตการแข่งขัน ผู้เล่นนำพยัญชนะ สระ ที่กำหนดให้มาประสมให้เป็นคำที่มีความหมายตรงกับภาพทางด้านซ้ายมือ และเขียนคำดังกล่าวลงทางด้านขวามือของภาพ

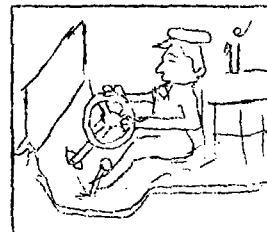
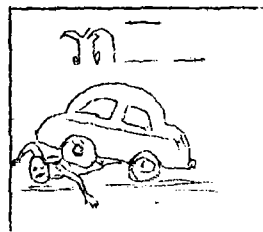
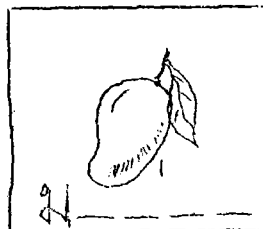
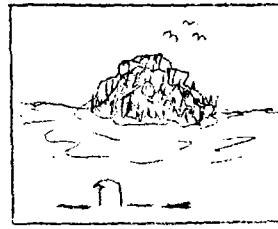
### กติกาการเล่น

ผู้ที่เขียนได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

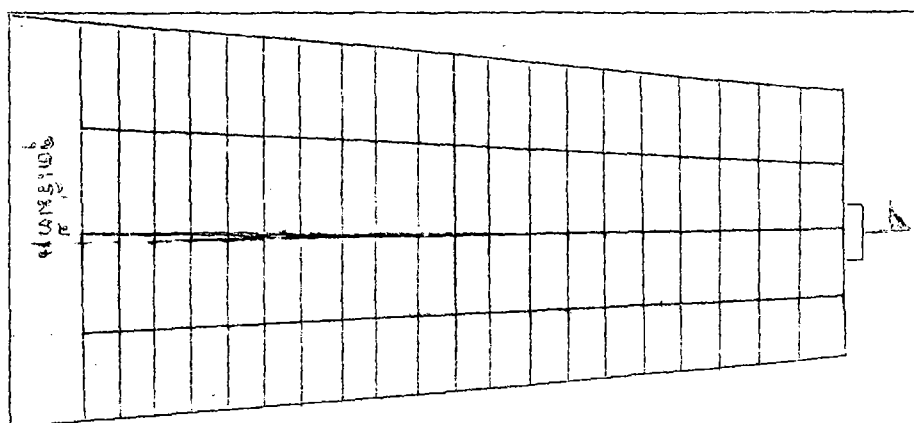
# เกมวิ่งแข่งแย่งธง

## อุปกรณ์การเล่น

1. ลูกตาอย่าง 4 คู่
2. บัตรคำประกอบภาพดังนี้

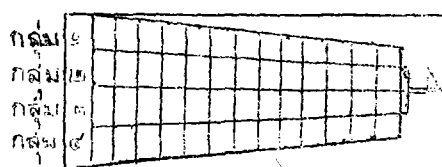


3. แผ่นตารางสนามวิ่งแข่ง ดังรูป



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. วางสนามวิ่งแข่งหน้าชั้นเรียน
3. จัดผู้เล่นแต่ละกลุ่มให้นั่งในลักษณะต่อไปนี้



4. ครูสุ่มบัตรภาพประกอบคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ให้ผู้เล่นทุกคนสะกิดให้ถูกต้อง
5. เมื่อสะกิดแล้วให้ส่งตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมาเขียนคำนั้นบนกระดานดำ (ตัวแทนที่ออกมาเขียนคำนั้นจะต้องหมุนเวียนกันจนครบสมาชิกในกลุ่ม)

### กติกาการเล่น

1. กลุ่มที่เขียนคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อนวิ่งได้ 2 ชอง
2. กลุ่มที่เขียนคำได้ถูกต้องแต่เสร็จทีหลังวิ่งได้ 1 ชอง
3. กลุ่มที่วิ่งถึงธงก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 12

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ โ-ะ ลกรูป และสระ -ะ เปลี่ยนรูปได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ลง หนังสือ" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลง หนังสือ" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ลง
2. หนังสือ

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ทบทวนเรื่องการใช้สระ โ-ะ ลกรูป และสระ -ะ เปลี่ยนรูป
2. ให้นักเรียนเลือกคำที่ใช้สระ โ-ะ ลกรูป และสระ -ะ เปลี่ยนรูป จากบัตรคำต่อไปนี้ กัก พัก หัก โผ เดิน มะม่วง นับ ผง คัน ชง กบ มัด ช้าง วัง พัง กด ชง นก ยก

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้เล่นเกม "สัญลักษณ์อักษร" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>2. ซักถามและสรุปความหมายของคำว่า "ลง หนังสือ"</li> <li>3. ให้เล่นเกม "ฝึกสมอง" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>3.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>4. ซักถามและสรุปการออกเสียงคำที่มี</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลง หนังสือ" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ พร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</li> <li>2. ครูติดบัตรคำว่า "ลง หนังสือ" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ</li> <li>3. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "สมุด หนังสือ กระดาษ ขน ลง ข้าม" ให้นักเรียนออกมาเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลง หนังสือ" และเขียนคำดังกล่าวลงใต้ภาพ</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                      | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>"ด" นำ และคำที่ประสมด้วย -ง</p> <p>5. ให้เล่นเกม "ปิ๊ดอักษร" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ชักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ลงหนังสือ"</p> | <p>4. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ลง - หนังสือ"</p> <p>5. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ ลกรูป ที่มี "ง" เป็นตัวสะกด</p> <p>6. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้ โดยครูชูบัตรภาพให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ และเขียนคำนั้นลงในสมุด</p> <p>หนังสือ อ่านหนังสือ</p> <p>สอนหนังสือ ลง</p> <p>ลงเรือ ลงรถ</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "ลง - หนังสือ"
2. ให้นักเรียนบอกลักษณะของคำที่ประสมด้วยสระ -ะ โ-ะ เมื่อมีตัวสะกด

### การฝึกทักษะ

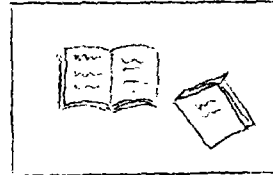
ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

### บัตรงาน

เติมพยัญชนะ สระ หรือ ตัวสะกดลงในที่ว่างให้ได้ความหมาย



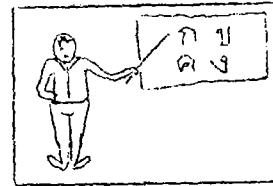
\_ ง ชอ



หน้ \_ ลือ



ล \_ เรือ



สอน \_ \_ \_ ลือ

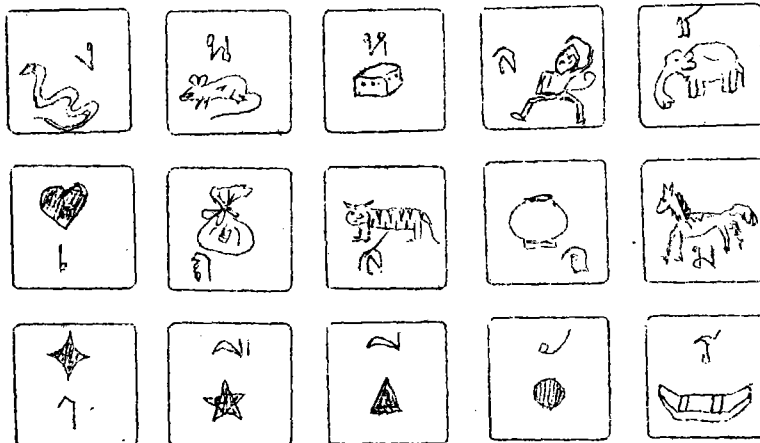
### การประเมินผล

1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

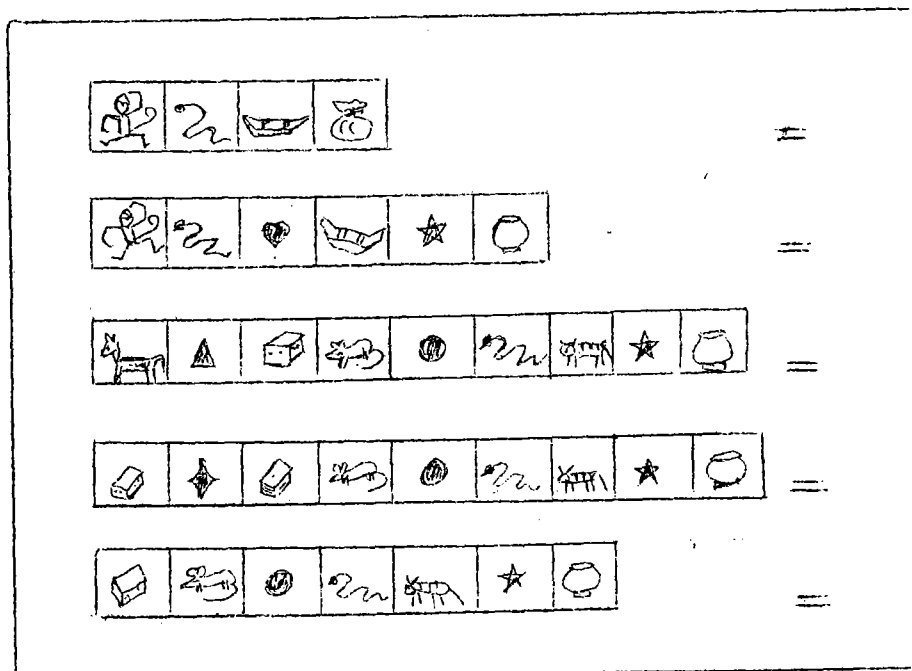
# เกมสัญลักษณ์

## อุปกรณ์การเล่น

### 1. บัตรสัญลักษณ์ทั้งนี้



### 2. บัตรงานต่อไปนี้ จำนวน 24 บัตร



### วิธีเล่น

1. คัดบัตรสัญลักษณ์บนกระดานคำ พร้อมทั้งอธิบายให้ผู้เล่นทราบลักษณะของสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ที่ละบัตร
2. แจกบัตรงานให้ผู้เล่นทุกคน
3. ให้สัณฐานการแข่งขัน ผู้เล่นเปลี่ยนสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ในบัตรงานเป็นข้อความที่มีความหมาย แล้วเขียนไว้ทางด้านขวามือ

### กติกาการเล่น

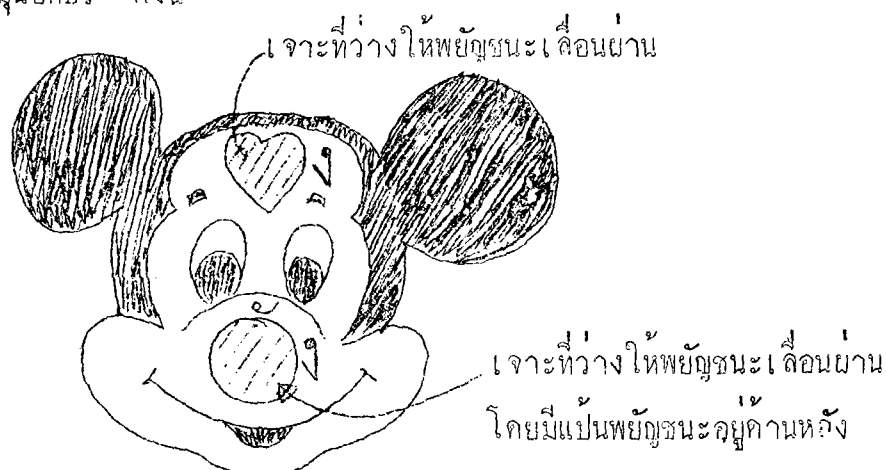
ผู้ทำบัตรงานถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ



## เกมฝึกสมอง

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นหมอนอักษร กังสี



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ครูหมอนแผ่นอักษรแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ ลรูป มี "ง" เป็นตัวสะกด และคำที่ประสมด้วยสระ -ะ เปลี่ยนรูป
3. ผู้เล่นทุกคนอ่านคำจากการแจกสุกนั้นอย่างรวดเร็ว
4. เมื่ออ่านคำดังกล่าวเสร็จ ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนคำนั้นบนกระดานคำ โดยไม่ต้องเป็นอักษร (ตัวแทนของกลุ่มจะต้องหมอนเวียนจนครบทุกคน)

### กติกาการเล่น

1. กลุ่มที่เขียนคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อน ได้คะแนน 2 คะแนน
2. กลุ่มที่เขียนคำได้ถูกต้องแต่เสร็จทีหลัง ได้คะแนน 1 คะแนน
3. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 13

### ความถี่รวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่สะกดด้วย "ม ง" ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "นั่ง แก้ม" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "นั่ง แก้ม" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. นั่ง
2. แก้ม

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. แจกบัตรคำประกอบภาพต่อไปนี้ให้นักเรียนคนละ 1 บัตร  
 ชิม ส้ม นม ลิ้ม ชาม สาม ร่ม มะขาม ส้อม  
 หัวหอม ถัง ลิง ช้าง สอง หนังสือ วัง ผู้หญิง มะม่วง ผง ลิง  
 ด้วง
2. ให้นักเรียนจับกลุ่มตามตัวสะกดในบัตรคำนั้น ๆ พร้อมทั้งส่งตัวแทนออกมาเขียนตัวสะกดของกลุ่มตนเองในกระดานดำ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ให้เล่นเกม "แข่งขันจับคู่คำกับภาพ"<br>โดยปฏิบัติดังนี้<br>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น<br>และกติกาการเล่น<br>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด<br>2. ชักถามและสรุปความหมายของภาพ<br>ส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม<br>3. ให้เล่นเกม "เลือกคู่" โดยปฏิบัติดังนี้<br>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น<br>และกติกาการเล่น | 1. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "นั่ง แก้ม" ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ<br>2. ครูติดบัตรคำว่า "นั่ง แก้ม" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ<br>3. ครูให้นักเรียนอ่านและสะกดแถบประโยคต่อไปนี้<br>โต เลีย แก้ม ปิติ<br>มานี้ แก้ม แดง |

| การสอนโดยใช้เกม                                  | การสอนปกติ                                                                                                  |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2 คำเน้นการตามวิธีเล่นที่กำหนด                 | ฉัน มี แก้ม                                                                                                 |
| 4. ชักถามและสรุปความหมายของคำที่ได้จากการเล่นเกม | มานี้ นิ่ง เล่น<br>แม่ นิ่ง รถ                                                                              |
| 5. ให้เล่นเกม "เติมอักษรจากภาพ" โดยปฏิบัติดังนี้ | ฉัน ชอบ นิ่ง                                                                                                |
| 5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น  | 4. ครูติดบัตรภาพการนั่ง ยืน กับ<br>แก้ม คาง หัว ให้นักเรียนบอกว่าภาพใด<br>มีความหมายตรงกับคำว่า "นิ่ง แก้ม" |
| 5.2 คำเน้นการตามวิธีเล่นที่กำหนด                 | 5. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า<br>" นิ่ง แก้ม"                                                         |
| 6. ชักถามและสรุปการเขียนคำว่า "นิ่ง แก้ม"        | 6. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย<br>-นั่ง -แก้ม                                                           |
|                                                  | 7. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้<br>ที่นั่ง ขอนิ่ง นิ่งเล่น<br>แก้มมอม แก้มแดง หอมแก้ม                   |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "นิ่ง แก้ม"
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปส่วนประกอบของคำทั้งสอง

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                          |     |     |      |        |      |      |     |
|--------------------------------------------------|-----|-----|------|--------|------|------|-----|
| เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่สะกดด้วย "ม" หรือ "ง" |     |     |      |        |      |      |     |
| ส้ม                                              | จาม | นม  | ต้ม  | สะอาก  | สาม  | เค็ม | ถาม |
| กอก                                              | ตาม |     |      |        |      |      |     |
| ทาง                                              | มอง | กอง | วิ่ง | มะม่วง | ว่าง | สอน  | ค้น |
| ผง                                               |     |     |      |        |      |      |     |

#### การประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การหักถามและการสรุปภายหลังการ

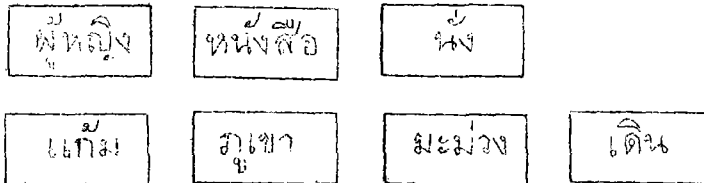
เล่นเกม

4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

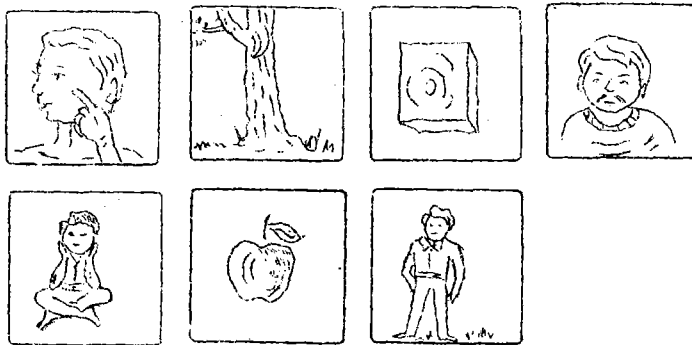
## เกมแข่งขันจับคู่คำกับภาพ

### อุปกรณ์การเล่น

- บัตรคำต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



- บัตรภาพต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

- แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
- แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
- ครูอ่านบัตรคำให้ผู้เล่นฟังทีละบัตร
- ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มจับคู่บัตรคำกับบัตรภาพที่มีความหมายตรงกัน แล้วนำไปติดบนกระดานคำ

### กติกาการเล่น

ผู้ที่จับคู่บัตรคำกับบัตรภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ

## เกมเลือกคู่

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษเปล่า จำนวน 1 แผ่น
2. บัตรคำต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 12 แผ่น

|      |     |      |        |      |      |
|------|-----|------|--------|------|------|
| ตัว  | ไม้ | แก้ม | เตี๊ยะ | หิ้ง | ดู   |
| หน้า | ตา  | กั   | หัง    | จับ  | แก้ม |

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ครูอ่านบัตรคำให้ผู้เล่นฟังทีละบัตร จนครบทุกบัตรคำ
4. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนำบัตรคำดังกล่าวมาจับคู่กันให้ได้คำ

ใหม่ที่มีความหมาย

5. เมื่อจับคู่คำได้ครบทุกคู่ ให้เขียนคำดังกล่าวลงในกระดาษ

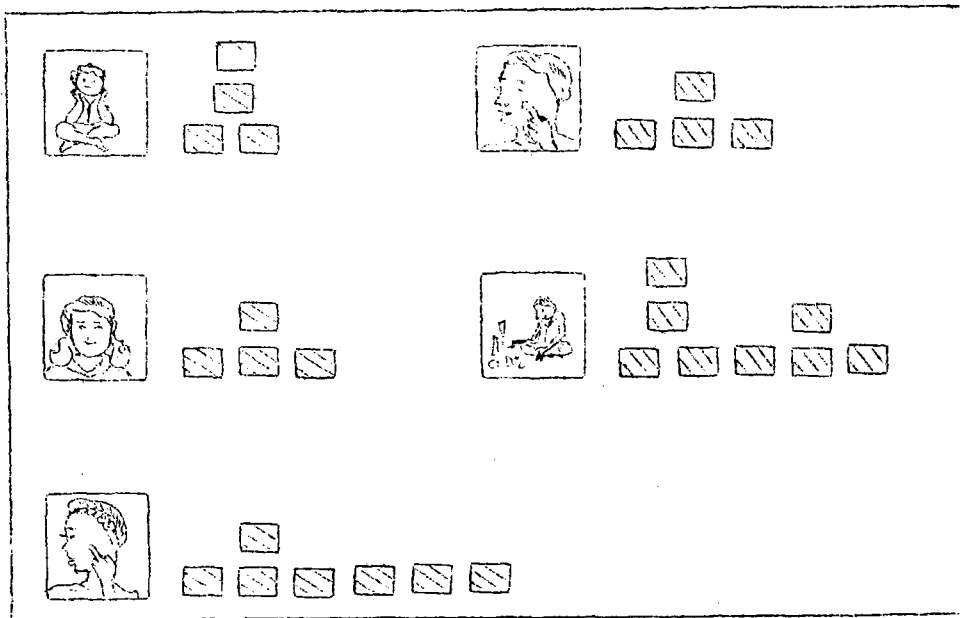
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 5 นาที
2. กลุ่มที่จับคู่คำได้ถูกต้อง 1 คู่ ได้คะแนน 1 คะแนน
3. กลุ่มที่เขียนคำที่จับคู่ได้ถูกต้อง 1 คำ ได้คะแนน 1 คะแนน
4. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมเก็บอักษรจากภาพ

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรงานต่อไปนี้ จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. อธิบายความหมายของภาพแต่ละภาพในบัตรงาน
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เฒ่าเขียนพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ ลงในช่องสี่เหลี่ยมให้เป็นคำที่มีความหมายตรงกับภาพนั้น ๆ

### กติกาการเล่น

ผู้ที่ทำบัตรงานถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 14

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้

ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ -ะ เปลี่ยนรูป และสระ -ะ ได้ถูกต้อง  
อย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ถึง เกะกะ" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ถึง เกะกะ" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ถึง
2. เกะกะ

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน พร้อมทั้งแจกบัตรคำ  
ต่อไปนี้ให้นักเรียนทุกกลุ่ม

กะทะ มะระ นึ่ง พ้น พัก เตะ จับ เอะอะ เกะกะ

2. ให้นักเรียนทุกกลุ่มเลือกคำที่มีเสียงสระเหมือนกันจัดเป็นพวกเดียวกัน แล้ว  
นำบัตรคำที่เลือกมาติดบนกระดานดำ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                   | การสอนปกติ                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ครูอธิบายส่วนประกอบของคำที่ประสม<br>ด้วยสระ -ะ -ะ -ะ           | 1. ครูอธิบายลักษณะของคำที่ประสมด้วย<br>สระ -ะ และมีตัวสะกด สระ -ะ                                |
| 2. ให้เล่นเกม "ช่วยกันคิด" โดยปฏิบัติ<br>ดังนี้                   | 2. ให้นักเรียนออกมาลบบคำที่ประสมด้วย<br>สระ -ะ หรือ สระ -ะ เปลี่ยนรูป บน<br>กระดานดำ ดังต่อไปนี้ |
| 2.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น<br>และกติกาการเล่น                | ละทะ และ เฟะพะ                                                                                   |
| 2.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด                                  | กะกะ ตะ เลอะ                                                                                     |
| 3. ชักถามและสรุปความหมาย ส่วน -<br>ประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม | เซะเซ นึก เลอะ                                                                                   |
| 4. ให้เล่นเกม "แข่งขันหาคำ" โดย<br>ปฏิบัติดังนี้                  | วัน เค้น ทับ                                                                                     |
| 4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น                                   | ม่วง หนั่ง ถัง                                                                                   |
|                                                                   | 3. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับ<br>คำว่า "ถัง เกะกะ" ในลักษณะต่าง ๆ                          |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>และกติกาการเล่น</p> <p>4.2 คำเนิรการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>5. ซักถามและสรุปคำที่ประสมกัวย -ง -ะ</p> <p>6. ให้เล่นเกม "แข่งขันสะกดรอย" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>6.2 คำเนิรการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>7. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ด้ง เกะกะ"</p> | <p>ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>4. ครูคิดบัตรคำว่า "ด้ง เกะกะ" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>5. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ด้ง เกะกะ"</p> <p>6. ให้นักเรียนแจกดูคำที่ประสมกัวย -ง -ะ</p> <p>7. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>เจดด้ง เห็นด้ง ไล่ด้ง</p> <p>เดินกะกะ วางกะกะ</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ด้ง เกะกะ" จากภาพต่อไปนี้ ตะกร้า ด้ง กระป๋องนม เกะกะ เลอะเทอะ
2. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ด้ง เกะกะ"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

### บัตรงาน

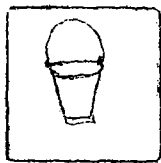
เขียนเครื่องหมาย ✕ ทับคำที่ประสมด้วยสระ -ะ เปลี่ยนรูป สระ-ะ

มะม่วง นั่ง จับ ตั้ง ชั่ง ถัก ทับ ตัน ถัง พัง

เกาะ เกาะ เอะ เอะ เอะ เอะ เอะ เอะ เอะ เอะ

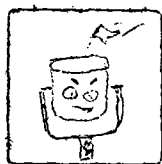
เอะ เอะ

เติมพยัญชนะ สระ หรือ ตัวสะกด ในช่องว่างให้ได้ความหมายตามภาพ



- - - น้ำ

- - - เกาะ



- - - ชยะ

- - - เกาะ



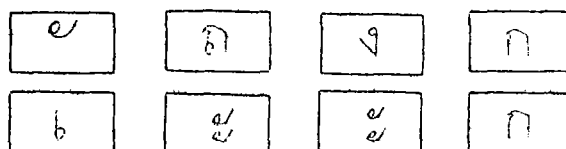
### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

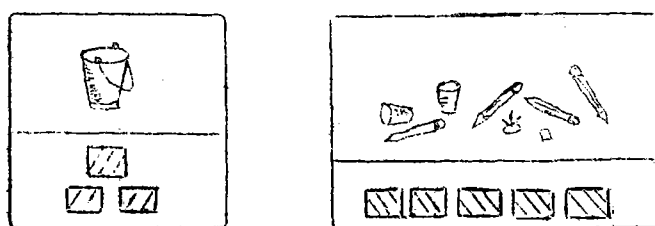
## เกมช่วยกันคิด

### อุปกรณ์การเล่น

- บัตรพยัญชนะ สระ ท่อไปนี้จำนวนบัตรละ 12 แผ่น



- บัตรภาพท่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 12 แผ่น



### วิธีเล่น

- แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
- แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
- ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นนำบัตรพยัญชนะ สระ วางลงในช่องสี่เหลี่ยมให้คำที่มีความหมายตรงกับภาพ

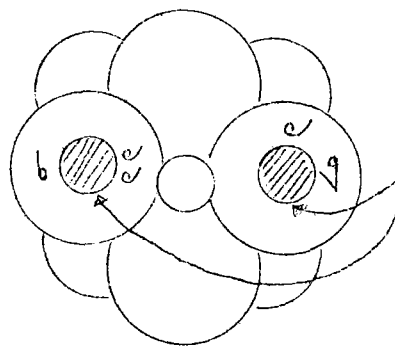
### กติกาการเล่น

ผู้ที่วางบัตรพยัญชนะ สระ ลงในช่องสี่เหลี่ยมของบัตรภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันหาคำ

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษเปล่าจำนวน 12 แผ่น
2. แป้นประสมอักษรต่อไปนี้ จำนวน 12 แป้น



เจาะที่ว่างให้พยัญชนะเลื่อนผ่าน

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 12 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สังเกตการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มหมุนแป้นอักษรให้พยัญชนะ สละในแป้นนั้นประสมกันเป็นคำ แล้วเขียนคำดังกล่าวลงในกระดาษ (สมาชิกในกลุ่มจะต้องผลัดเปลี่ยนกันเขียนคำที่ได้จากแป้นอักษร)

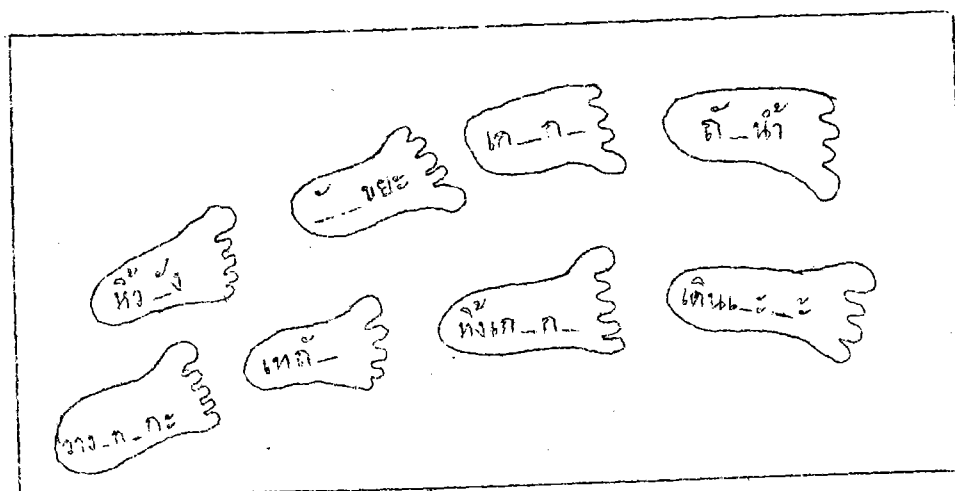
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. ผู้ที่เขียนคำได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันสะกกรอยเท้า

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพต่อไปนี้จำนวน 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ตีคแผ่นภาพทั้งกล่าวบนกระดานทำให้ ตรงกับผู้เล่นแต่ละกลุ่ม
3. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเขียนส่วนประกอบที่หายไปของคำในรอยเท้า นั้น โดยหมุนเวียนสมาชิกในกลุ่มให้ออกเขียนทุกคน

### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. ผู้ที่เขียนคำที่อยู่ในรอยเท้าได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 15

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถนำตัวสะกด "ง" เติมลงในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถใส่วรรณยุกต์โท ลงในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 3 คำ จากคำที่กำหนดให้ 5 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ล่าง ทั้ง" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถอธิบายภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ล่าง ทั้ง" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ล่าง
2. ทั้ง

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ตีคแผนภูมิต่อไปนี้ พร้อมทั้งอ่านให้นักเรียนฟัง 1 เทียว  
 นึ่งนึ่ง วึ่งหนี มีห้วง  
 กังไม้ ใส่มง หึ่งลง  
 จงจำ ทำยาก ฝากของ
2. ให้นักเรียนออกมาชี้คเส้นใต้คำที่สะกดด้วย "ง" ในแผนภูมิ

### ขั้นสอน

คำเน้นตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "เราพวกเดียวกัน" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 คำเน้นการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถามและสรุปคำที่ประสมด้วย -าง -ัง คำที่สะกดด้วย "ง"</p> <p>3. ให้เล่นเกม "หาภาพจากสระ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> | <p>1. ครูตีภาพ การล่าง การหึ่ง ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>2. ครูตีบัตรคำว่า "ล่าง หึ่ง" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกันและเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ล่าง หึ่ง"</p> <p>4. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย -าง -ัง</p> <p>5. ครูสรุปเรื่องการเขียนวรรณยุกต์โท</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |            |          |         |        |        |             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------|---------|--------|--------|-------------|
| <p>3.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ชักถามและสรุปความหมาย ส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>5. ให้เล่นเกม "ผึ่งน้อยเข้ารัง" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ชักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ล่าง หึ่ง"</p> | <p>พร้อมทั้งติดบัตรภาพประกอบคำที่ไม่สมบูรณ์ดังต่อไปนี้</p> <p>หึ่ง ลิม คิน แก้ม</p> <p>6. ให้นักเรียนบอกรูปวรรณยุกต์ที่ใช้กับบัตรภาพประกอบคำดังกล่าว</p> <p>7. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <table> <tr> <td>ล่างมะม่วง</td><td>ล่างแก้ม</td></tr> <tr> <td>ล่างถึง</td><td>หึ่งผง</td></tr> <tr> <td>หึ่งลง</td><td>หึ่งหนังสือ</td></tr> </table> | ล่างมะม่วง | ล่างแก้ม | ล่างถึง | หึ่งผง | หึ่งลง | หึ่งหนังสือ |
| ล่างมะม่วง                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | ล่างแก้ม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |          |         |        |        |             |
| ล่างถึง                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | หึ่งผง                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |            |          |         |        |        |             |
| หึ่งลง                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | หึ่งหนังสือ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |            |          |         |        |        |             |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ล่าง หึ่ง" จากภาพต่อไปนี้ การล่าง การหึ่ง การจับ การถู การเก็บ การเช็ด
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "ล่าง หึ่ง"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

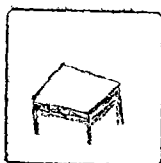
### บัตรงาน

ใส่ตัวสะกดลงในช่องว่างให้ได้คำที่มีความหมายตรงกับภาพที่กำหนด



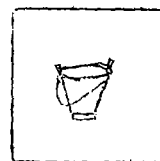
กา \_ ร่ม

ด \_



โต๊ะ \_ ง

ถ \_



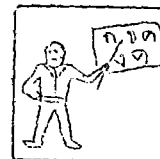
นี้ \_ เล่น

ผ \_



ชี \_ ้ชา

สอ \_



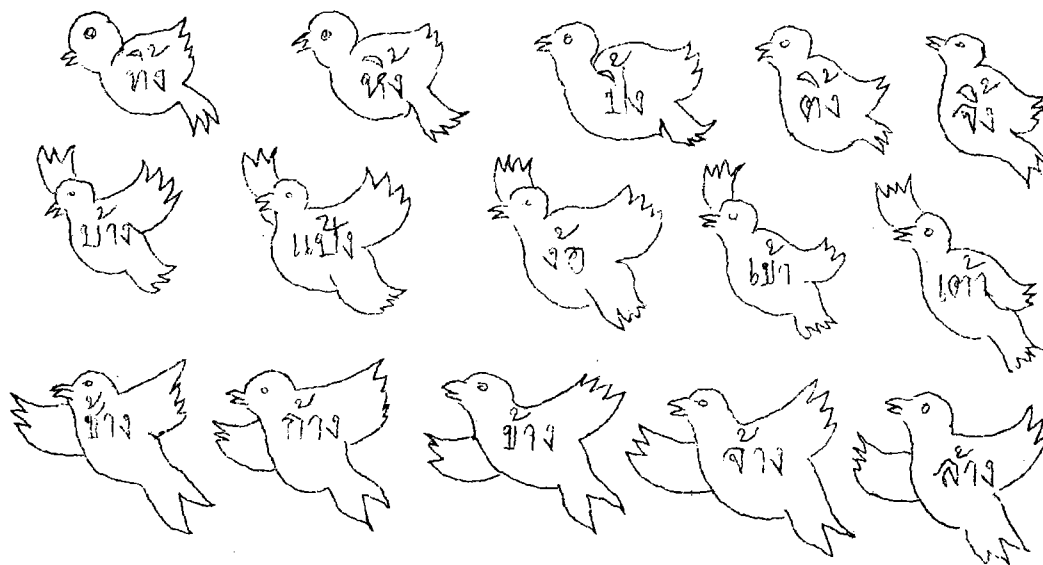
### การประเมินผล

1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการเล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

## เกมพวกเดียวกัน

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำตัดเป็นรูปนกดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันเลือกบัตรคำที่ประสมด้วย -าง -้ง จัดให้เป็นพวกแล้วนำมาติดบนกระดานคำ

### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการเล่น 3 นาที
2. ผู้ที่จับบัตรคำที่ประสมด้วย -าง และ -้ง ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

# เกมหาภาพจากสระ

## อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นตารางสี่เหลี่ยมบรรจุคำในช่องตารางดังต่อไปนี้ จำนวน 2 แผ่น

|     |      |     |       |
|-----|------|-----|-------|
| 1 > | เออะ | แม่ | ไอ    |
|     | คำ   | เบะ | โ     |
|     | เคิน | ทั  | ว้าง  |
|     | ส่อน | เอะ | ว้าง  |
| < 2 | ป็น  | ไ   | งะ    |
|     | ม่ง  | ไ   | เสียบ |
|     | เล่า | ลูก | เออะ  |
|     | ร่า  | เอะ | ด     |

2. บัตรภาพซึ่งมีด้านหน้าเป็นภาพด้านหลังเป็นคำ จำนวน 2 ภาพ โดยแต่ละภาพจะตัดออกเป็นชิ้นส่วนรูปเหลี่ยมเล็ก ๆ แล้วเขียนคำลงในชิ้นส่วนรูปเหลี่ยมนั้น

(1) ด้านหน้า

ด้านหลัง

(2) ด้านหน้า

ด้านหลัง



|      |     |      |
|------|-----|------|
| เออะ | แม่ | ไอ   |
| คำ   | เบะ | โ    |
| เคิน | ทั  | ว้าง |
| ส่อน | เอะ | ว้าง |



|      |     |       |
|------|-----|-------|
| ป็น  | ไ   | งะ    |
| ม่ง  | ไ   | เสียบ |
| เล่า | ลูก | เออะ  |
| ร่า  | เอะ | ด     |

## วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 ได้อุปกรณ์การเล่นหมายเลข 1 และกลุ่มที่ 2 ได้อุปกรณ์การเล่นหมายเลข 2
3. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของบัตรภาพมาเรียงในแผ่นตารางสี่เหลี่ยม โดยเลือกคำในชิ้นส่วนของบัตรภาพที่มีสระเหมือนกับคำที่อยู่ในช่องตาราง

# เกมหาภาพจากสระ

## อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นตารางสี่เหลี่ยมบรรจุคำในช่องตารางดังต่อไปนี้ จำนวน 2 แผ่น

|   |   |       |     |       |
|---|---|-------|-----|-------|
| 1 | ๑ | เออะ  | แม่ | ไอ้   |
|   |   | ต๋น   | แบะ | โงะ   |
|   |   | เคิ่น | ท๊บ | ว้าง  |
|   |   | ส่อน  | เอะ | ว้าง  |
| 2 | ๒ | ป๋น   | ไต่ | เกาะ  |
|   |   | มวง   | ไต่ | เสียบ |
|   |   | เต่า  | ลูก | เออะ  |
|   |   | ร่ำ   | เอะ | ตุ๋   |

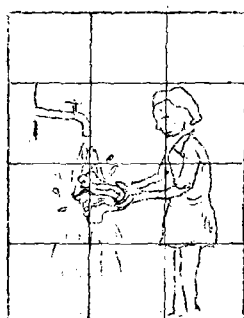
2. บัตรภาพซึ่งมีด้านหน้าเป็นภาพด้านหลังเป็นคำ จำนวน 2 ภาพ โดยแต่ละภาพจะตัดออกเป็นชิ้นส่วนรูปสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ แล้วเขียนคำลงในชิ้นส่วนรูปสี่เหลี่ยมนั้น

(1) ด้านหน้า

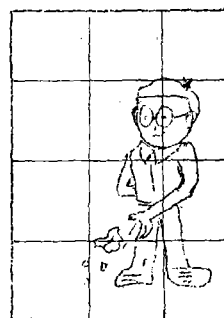
ด้านหลัง

(2) ด้านหน้า

ด้านหลัง



|       |     |      |
|-------|-----|------|
| เออะ  | แม่ | ไอ้  |
| ต๋น   | แบะ | โงะ  |
| เคิ่น | ท๊บ | ว้าง |
| ส่อน  | เอะ | ว้าง |



|      |     |       |
|------|-----|-------|
| ตี   | ไต่ | เกาะ  |
| ทวง  | ไต่ | เสียบ |
| เฝ้า | ลูก | เออะ  |
| จ้ำ  | เอะ | ตุ๋   |

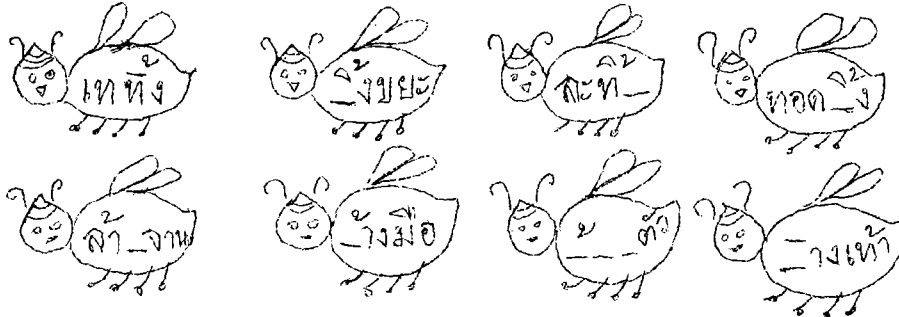
## วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 ได้อุปกรณ์การเล่นหมายเลข 1 และกลุ่มที่ 2 ได้อุปกรณ์การเล่นหมายเลข 2
3. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของบัตรภาพมาเรียงในแผ่นตารางสี่เหลี่ยม โดยเลือกคำในชิ้นส่วนของบัตรภาพที่มีสระเหมือนกับคำที่อยู่ในช่องตาราง

## เกมผึ่งนอยเข้ารัง

### อุปกรณ์การเล่น

1. แผ่นภาพรูปรังผึ้งจำนวน 6 แผ่น
2. บัตรคำตัดเป็นรูปตัวผึ้ง จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ผู้เฒ่าแต่ละกลุ่มเข้าแถวเรียงหนึ่งหันหน้าไปทางกระดานคำ
3. คัดภาพรังผึ้งให้ตรงกับกลุ่มผู้เล่น
4. ครูอ่านบัตรคำรูปตัวผึ้งให้ผู้เล่นฟังทีละคำจนครบทุกแผ่น
5. นำบัตรคำใส่ลงในกล่องวางไว้ใต้รังผึ้งแต่ละรัง
6. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นคนแรกของแต่ละกลุ่มออกมาจับบัตรคำในกล่องใต้รังผึ้งของกลุ่มตนเอง แล้วเขียนคำนั้นลงในกระดานคำโดยเติมส่วนประกอบที่หายไปของบัตรคำนั้นให้ถูกต้อง
7. เมื่อผู้เล่นแต่ละกลุ่มเขียนคำจากบัตรคำดังกล่าวเสร็จ ให้ตรวจดูว่าถูกต้องหรือไม่ กลุ่มใดที่เขียนถูกต้องนำบัตรคำรูปตัวผึ้งตัวนั้นใส่ลงในรัง แต่ถ้าเขียนผิดให้นำบัตรคำดังกล่าวใส่ลงในกล่องตามเดิม แล้วเริ่มแข่งขันคำต่อไป

### กติกาการเล่น

กลุ่มที่ผึ่งเข้าเต็มรังก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 16

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวาง
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ ไ- เ-า ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ไล่ เฝ้า" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ไล่ เฝ้า" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถนำคำว่า "ไล่ เฝ้า" ไปลงในประโยคได้ถูกต้องอย่างละ 3 ประโยค จากประโยคที่กำหนดให้ 5 ประโยค

### เนื้อหา

1. ไล่
2. เฝ้า

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. แจกบัตรภาพต่อไปนี้ให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ไช ไร่ ไท โถ  
ไอ เล้า แก่ เตา เหา เจ้า
2. ให้นักเรียนออกเสียงคำที่มีความหมายตรงกับภาพนั้น ๆ
3. ให้นักเรียนจับกลุ่มตามเสียงสระในบัตรภาพของตนเอง พร้อมทั้งลงตัวแทน  
ออกมาเขียนสระนั้นบนกระดานดำ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "ทายซิภาพอะไร" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถาม สรุปความหมายของภาพและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>3. ให้เล่นเกม "หกเหลี่ยมชวนคิด" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> | <p>1. ให้นักเรียนแจกดูคำที่ประสมด้วยสระ ไ- เ-า</p> <p>2. ครูติดบัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ไ้ เ้า" ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพพร้อมทั้งออกเสียงคำนั้น</p> <p>3. ครูติดบัตรคำว่า "ไ้ เ้า" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>4. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ไ้ เ้า"</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                       | การสนทนากลุ่ม                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>3.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ซักถามและให้แสดงเสียงคำที่ประสมด้วย<br/>ไ- เ-</p> <p>5. ให้เล่นเกม "ซอมลไม้ม" โดยปฏิบัติ<br/>ดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น<br/>และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ไ<br/>เ"</p> | <p>5. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>วิ่งไ- ไ-กอด ไ-ลง<br/>นั่งเ- เ-ก้าง เ-หนังสือ</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ไ- เ-" จากภาพต่อไปนี้  
การทำไร- การไ- การเรียก เ- ยืน ญ
2. ครูสรุปความหมายของคำว่า "ไ- เ"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

## บัตรงาน

เติมคำต่อไปนี้ "ไล่ หรือ เป้า" ลงในประโยคให้ได้ความหมาย

ปกติ รุ่ง \_\_\_\_\_ มานะ  
 เขา \_\_\_\_\_ จับ สโมย  
 แมว รุ่ง \_\_\_\_\_ หู  
 เขา เล่น \_\_\_\_\_ จับ  
 หมา \_\_\_\_\_ บาน  
 แม่ \_\_\_\_\_ จับ เจ้าโต  
 มานะ \_\_\_\_\_ ภู เจ้าโต  
 ปกติ นั่ง \_\_\_\_\_ ของ  
 ทหาร \_\_\_\_\_ ยาม  
 คน \_\_\_\_\_ ไข

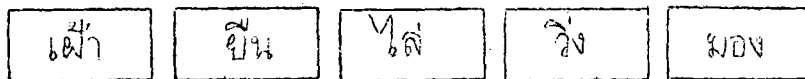
การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

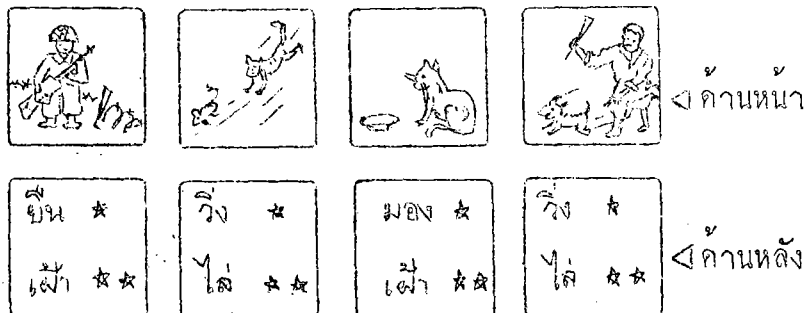
## เกมทายรูปภาพอะไร

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษตัดเป็นรูปดาว 48 ดวง
2. บัตรคำดังต่อไปนี้ จำนวน 7 แผ่น



3. บัตรภาพด้านหน้าเป็นภาพ ด้านหลังเป็นคำกึ่งนี้ จำนวน 4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. คัดบัตรคำบนกระดานคำและอ่านให้นักเรียนฟังทีละคำจนครบทุกคำ
3. ครูชูบัตรภาพให้ผู้เล่นดูทีละภาพ และให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มบอกความหมายของภาพนั้นโดยดูจากบัตรคำบนกระดานคำ
4. เมื่อผู้เล่นทุกกลุ่มบอกความหมายของภาพนั้น ครูเฉลยคำตอบโดยพลิกด้านหลังของภาพดังกล่าว ถ้าคำตอบของกลุ่มใดตรงกับคำเฉลย ให้แจกดาวตามที่กำหนดไว้ด้านหลังของภาพ

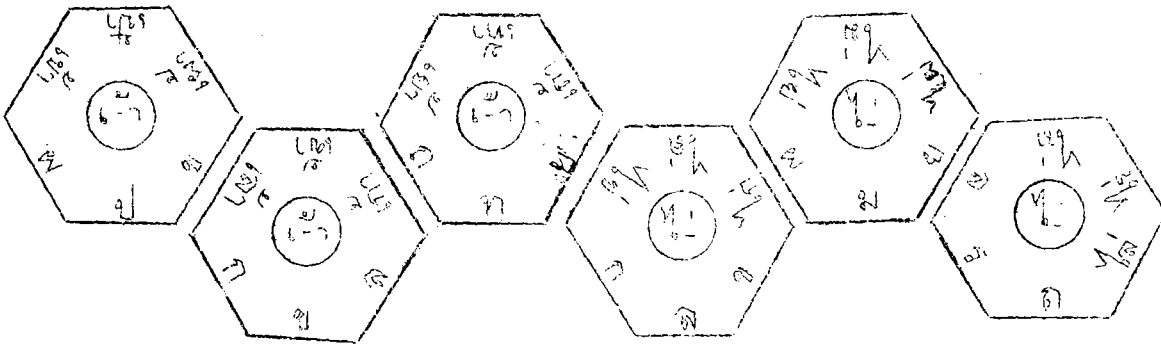
### กติกาการเล่น

กลุ่มที่ได้ดาวมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมหกเหลี่ยมชวนคิด

### อุปกรณ์การเล่น

กระดานคักเป็นรูปหกเหลี่ยม (เขียนพยัญชนะ สระ และ คำ ลงในรูปหกเหลี่ยม)  
ดังต่อไปนี้ จำนวนรูปหกเหลี่ยมละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้ตั้งสถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันต่อรูปหกเหลี่ยมให้ได้มากที่สุด โดยใช้คำที่มีพยัญชนะเหมือนกัน หรือคำที่มีคำขึ้นต้นพยัญชนะเหมือนกันต่อกัน
4. เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน ให้แต่ละกลุ่มอ่านคำที่อยู่ในรูปหกเหลี่ยมนั้น

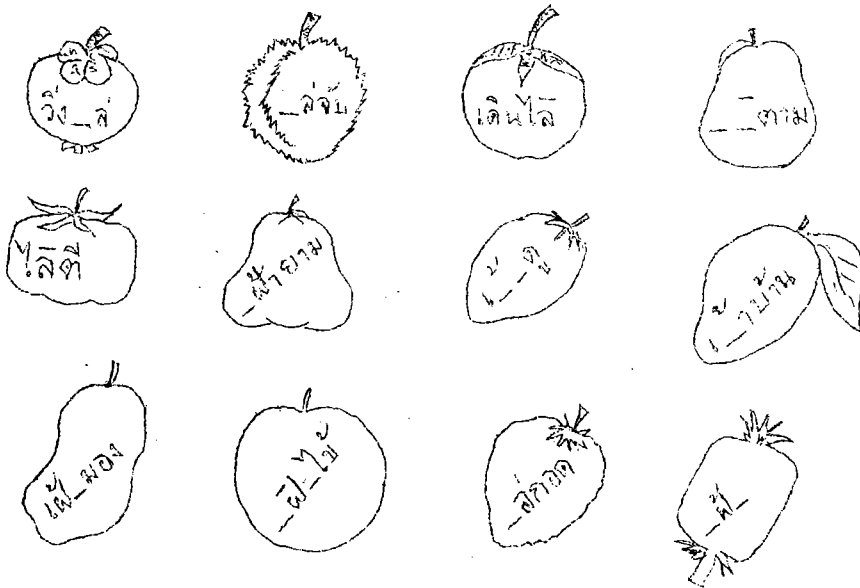
### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. กลุ่มที่ต่อรูปหกเหลี่ยมได้ถูกต้องมากที่สุด ได้คะแนน 1 คะแนน
3. กลุ่มที่อ่านคำในรูปหกเหลี่ยมที่ต่อได้ถูกต้อง 1 คำ ได้คะแนน 1 คะแนน
4. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมช้อนผลไม้

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ตัดเป็นรูปผลไม้ดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรคำละ 2 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม และอ่านบัตรคำนั้นให้ฟังที่จะกล่าวจนครบทุกแผ่น
3. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มถือบัตรคำดังกล่าวคนละใบโดยคว่ำก้านที่มีคำลง
4. ผู้เล่นกลุ่มแรกส่งตัวแทนคนที่ 1 ไปช้อนบัตรคำที่ตัดเป็นรูปผลไม้ชนิดใดชนิดหนึ่งจากผู้เล่นกลุ่มที่ 2
5. ผู้เล่นกลุ่มที่ 2 ที่ถูกช้อนผลไม้ชนิดนั้นจะต้องหงายบัตรคำของตนเองให้ผู้ช้อนและผู้เล่นคนอื่นๆ ดู
6. ผู้เล่นที่เป็นผู้ช้อนจะต้องเขียนส่วนประกอบที่หายไปของคำดังกล่าวให้ถูกต้อง

ลงในกระดานดำ ถ้าเขียนถูกจะได้ผลไม้นั้น แต่ถ้าเขียนผิดจะไม่ได้อผลไม้อีกแล้ว  
จึงเริ่มแข่งขันต่อไป โดยปฏิบัติเช่นเดียวกับการข้อร้องแรก (ตัวแทนกลุ่มจะต้องหมุน  
เวียนจนครบทุกคน)

#### กติกาการเล่น

สมาชิกทุกคนของทั้งสองกลุ่มจะต้องออกมาข้อผลไม้มือ และเมื่อข้อจนครบทุกคนแล้ว  
กลุ่มที่ข้อผลไม้มือได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 17

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ โ-ะ และสระ -า ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า " โตะ หน้า " ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า " โตะ หน้า " ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. โตะ
2. หน้า

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

### กิจกรรมการสอน

#### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนเล่นปริศนาคำทายต่อไปนี้

1.1 อะไโรเอมีชาสีชา ไม่เล็กไม่ใหญ่ ใช้สำหรับเขียน ที่ในห้องเรียน มีอยู่มากมาย

1.2 อะไโรเอมีจุกมีปากมีคิ้วมีตา สิ่งนั้นแหละหนาอยู่ในตัวเรา

2. ให้นักเรียนที่ทายปริศนาถูก ออกเสียงสะกดคำที่ทายนั้น

ขั้นตอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ให้เล่นเกม "ประจบจนพบคำ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>1.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>1.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>2. ชักถามและสรุปส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>3. ให้เล่นเกม "แข่งขันหาคู่" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>3.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>3.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>4. ชักถามและสรุปความหมายของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> | <p>1. ครูติดภาพโต๊ะ หน้า ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพ และออกเสียงคำนั้น</p> <p>2. ครูติดบัตรคำว่า โต๊ะ หน้า" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "โต๊ะ หน้า"</p> <p>4. ครูอธิบายการใช้คำว่า "หน้า" และความหมายของคำดังกล่าว เช่น หน้าบาน หน้าตา หน้าต่าง</p> <p>5. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>เกินหน้า เห็นหน้า เจอหน้า<br/>นั่งโต๊ะ โต๊ะว่าง ฝ่าโต๊ะ</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                  | การสอนปกติ |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <p>5. ให้เล่นเกม "นักประดาน้ำ" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>5.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>5.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>6. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "โตะหน้า"</p> |            |

#### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "โตะหน้า" จากภาพต่อไปนี้ แก้ว โตะ เตียง ใบหน้า ตัวคน คำตอบ
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "โตะหน้า"

#### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

### บัตรงาน

เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ประสมด้วยสระ โ-ะ หรือ สระ -า

กบ ว่าง เฝ้า ลา หน้า วาด ปาก นาน  
 กาม ดำ  
 โละ โปะ โทะ โอะ เละ โทะ โปะ โอะ  
 โก โมะ

เติมพยัญชนะหรือสระลงในช่องว่างให้ได้คำที่มีความหมายตามภาพ



ใบ \_ ้นา



ห \_ าคา



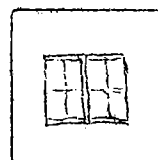
โ \_ ะ



\_ \_ ะ



โ ค \_



ห \_ \_ ่าง

### การประเมินผล

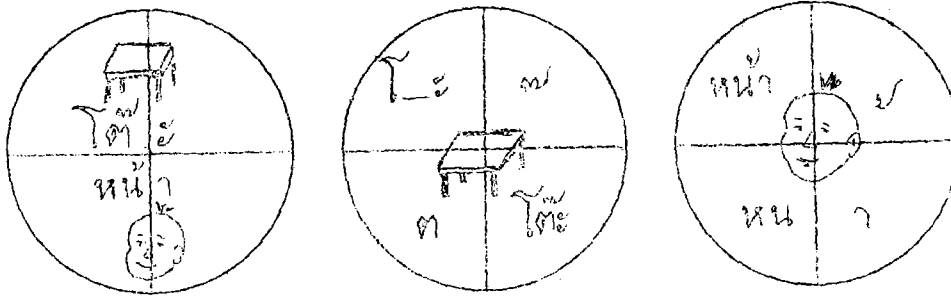
1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก

3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ  
เล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมประกบจนพบคำ

### อุปกรณ์การเล่น

วงกลมสามวงที่มีภาพและคำอยู่ในวงกลมนั้น แล้วแบ่งวงกลมทั้งสามออกเป็น 4 ส่วนดังต่อไปนี้



### วิธีเล่น

1. แจกชิ้นส่วนของวงกลมให้ผู้เล่นคนละ 1 ชิ้น
2. ให้สถานการณ์แข่งขัน ผู้เล่นแต่ละคนนำชิ้นส่วนดังกล่าวมาประกบให้เป็นวงกลมที่ถูกต้อง โดยมีคำและภาพที่มีความหมายตรงกันอยู่ในวงกลมนั้น

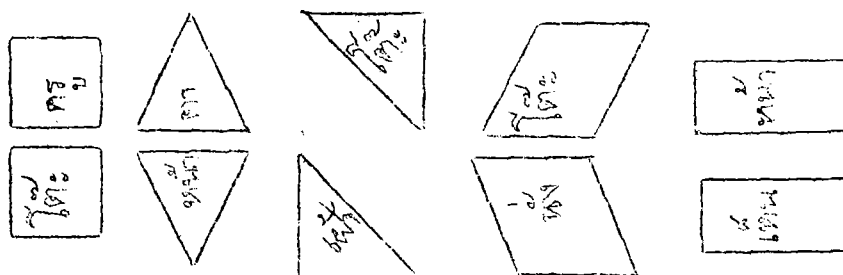
### กติกาการเล่น

ผู้ที่มีชิ้นส่วนของวงกลมมาประกบเป็นวงกลมได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันหาจุด

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษเปล่า 6 แผ่น
2. บัตรคำตัดเป็นรูปเหลี่ยมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้ผู้ดูแลการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันต่อรูปเหลี่ยมที่เหมือนกันให้เป็นรูปเหลี่ยมที่มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม เมื่อต่อได้แล้วให้เขียนคำที่ได้จากการนำรูปเหลี่ยมมาต่อนั้นลงในกระดาษ (โดยสมาชิกในกลุ่มผลัดกันเขียน)

### กติกาการเล่น

1. กำหนดเวลาในการแข่งขัน 5 นาที
2. ผู้ที่ต่อรูปเหลี่ยมได้ถูกต้อง 1 รูป ได้คะแนน 1 คะแนน
3. ผู้ที่เขียนคำที่ได้จากการต่อรูปเหลี่ยมดังกล่าวได้ถูกต้อง ได้คะแนน 1

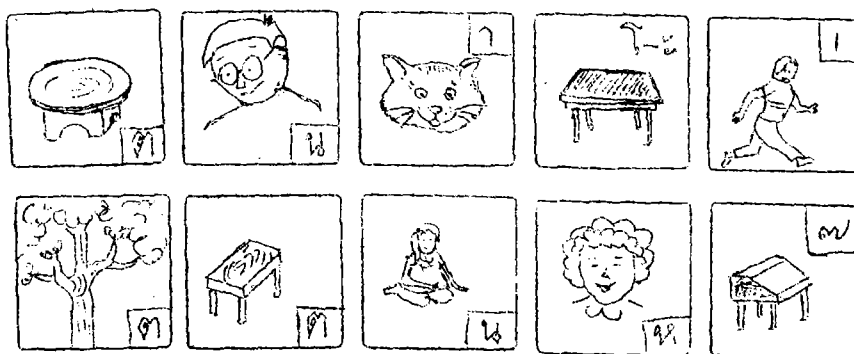
คะแนน

4. ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมนักประจักษ์รู้คำ

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษตัดเป็นรูปดาว จำนวน 48 กว้าง
2. บัตรภาพที่มีพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ ดังต่อไปนี้จำนวน 10 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
3. ครูสุ่มบัตรภาพให้ผู้เล่นดู และให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์มาประสมกับพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ที่กำหนดในบัตรภาพนั้นให้เป็นคำที่มีความหมายตรงกับภาพดังกล่าว แล้วออกมาเขียนคำที่ได้บนกระดานดำ (ผู้ที่ออกมาเขียนในแต่ละกลุ่มจะต้อง बदลเปลี่ยนจนครบทุกคน)

### กติกาการเล่น

1. ผู้ที่เขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อนได้ดาว 2 ดวง
2. ผู้ที่เขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้องแต่เสร็จทีหลังได้ดาว 1 ดวง
3. ผู้ที่ได้ดาวมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 18

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ โ-ะ ลรูป และสระ -า ได้ถูกต้อง  
อย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเติมตัวสะกด "ม น" ลงในคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง  
อย่างละ 3 คำ จากคำที่กำหนดให้ 5 คำ
3. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำว่า "ล้ม ผ่าน" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถรูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ล้ม ผ่าน" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ลม
2. ผ่าน

### อุปกรณ์การสอน

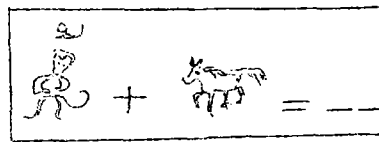
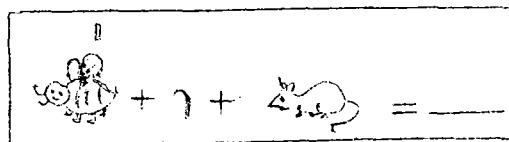
1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

- ให้นักเรียนทำกิจกรรมอักษรภาพ โดยแจกปริศนาอักษรภาพต่อไปนี้ให้นักเรียน

ทุกคน



- ให้นักเรียนเปลี่ยนปริศนาอักษรภาพให้เป็นคำแล้วออกมาเขียนบนกระดานคำ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิต่อไปนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>ให้เล่นเกม "หาภาพ" โดยปฏิบัติดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>ซักถามและสรุปความหมายของภาพ ส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</li> <li>ครูอธิบายคำที่ประสมด้วย -วาน -ม พร้อมทั้งยกตัวอย่างดังนี้<br/>           วน มาน หาน อาน ลม<br/>           คม สม กม         </li> <li>ให้เล่นเกม "แข่งขันสะกดคำ" โดยปฏิบัติดังนี้</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>ครูอธิบายที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลม วน" ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพและออกเสียงคำนั้น</li> <li>ครูติดบัตรคำว่า "ลม วน" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้นในอากาศ</li> <li>ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ลม วน"</li> <li>ให้นักเรียนแจกบัตรคำที่ประสมด้วย -ม -วาน</li> <li>ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก</li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | การสอนปกติ                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>4.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>5. ซักถามและสรุปค่าที่ประสมด้วย "ม-วาน"</p> <p>6. ให้เล่นเกม "นักจิตรกร" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>6.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>7. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ลมผ่าน"</p> | <p>ต่อไปนี้เป็น</p> <p>ผ่านมา เดินผ่าน</p> <p>วิ่งผ่าน ลมลง</p> <p>ลมดุ๊ก หกลม</p> |

#### การสรุป

- ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลม ผ่าน" จากภาพต่อไปนี้เป็น ลม นิ่ง ลม ผ่าน ไป
- ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "ลม ผ่าน"

#### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

### บัตรงาน

เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่มีเสียงสระ โ-ะ หรือ สระ -า

โตะ ลง ก้ม ตก ม่วง ค้น ผง หก ขน

ออ

หน้า ล้าง นา พา ทวง ยา ลา เผ้า ตา

ป่า

ใส่ตัวสะกด "ม" หรือ "น" ลงในช่องว่างให้ได้คำที่มีความหมาย

ก \_ หน้า      มองให้ \_      บินผา \_

ค \_ ไ้      แก \_ แคง      ส \_ โอ

เค \_ มา      สอ \_ นอง      พักด \_

ไซค์ \_

### การประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงานจากการทำบัตรคำ
2. ตรวจสอบผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะที่เล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังจากการเล่น
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะที่เรียน

## เกมหาภาพ

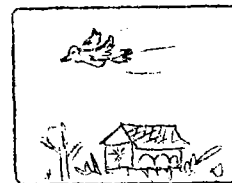
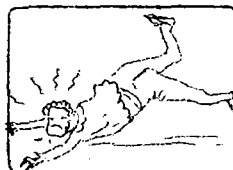
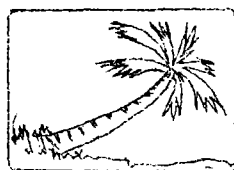
### อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 6 แผ่น

ส้ม

ผ่าน

2. บัตรภาพดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ตีบัตรคำบนกระดานคำให้ตรงกับผู้เล่นแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งอ่านให้ฟังทีละคำ
3. แจกบัตรภาพให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
4. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับบัตรคำดังกล่าว กลุ่มที่หาเสร็จแล้วให้นำภาพนั้นมาติดให้ตรงกับบัตรคำบนกระดานคำ

### กติกาการเล่น

กลุ่มที่หาภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันสะกศกคำ

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 12 แผ่น

งาน

ง

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
2. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทั้งสองกลุ่ม
3. ผู้เล่นทั้งสองกลุ่มนั่งเรียงหนึ่งหันหน้าเข้าหากัน
4. ให้สัญญาณการแข่งขัน ผู้เล่นคนหนึ่งของกลุ่มแรกชูบัตรคำของตนเองพร้อมทั้งสะกศกคำในบัตรนั้นให้ถูกต้องโดยหาพยัญชนะมาประสมกับสระ วรณยุกต์ และตัวสะกดในบัตรดังกล่าว
5. เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งของกลุ่มแรกสะกศกคำในบัตรคำของตนเองเสร็จแล้ว ผู้เล่นคนหนึ่งของกลุ่มสองทำเช่นเดียวกับผู้เล่นคนหนึ่งในกลุ่มแรก สลับกันเช่นนี้จนเสร็จสิ้นการแข่งขัน

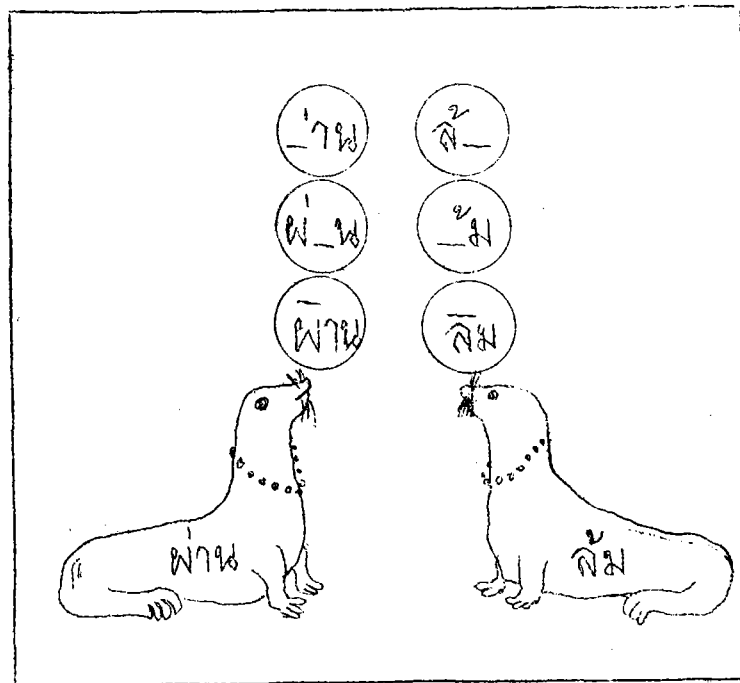
### กติกาการเล่น

1. ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องสะกศกคำไม่ซ้ำกัน
2. ผู้เล่นที่สะกศกคำในบัตรคำของตนเองผิด หรือสะกศกซ้ำกับของผู้อื่นจะต้องออกจากการแข่งขัน
3. กลุ่มที่มีสมาชิกเหลือมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## เกมนักจิตรกร

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพต่อไปนี้จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นเขียนพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ ลงในวงกลมให้เป็นคำที่เหมือนกับคำในตัวอย่าง

### กติกาการเล่น

ผู้ที่เขียนคำลงในแผ่นภาพได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 19

### ความคิดรวบยอด

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ            และสระ            ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเขียนคำที่ใช้ "ห" เป็นอักษรนำได้ถูกต้อง 3 คำ
3. นักเรียนสามารถเขียนและอ่านคำว่า "ผู้หญิง เลี้ยง" ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถชี้ภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ผู้หญิง เลี้ยง" ได้ถูกต้อง

ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ผู้หญิง
2. เลี้ยง

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนร้องเพลง "หางเปื้อย"
2. ให้นักเรียนออกมาเขียนสระ เื้อย

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิกังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ครูอธิบายส่วนประกอบของสระ เื้อย พร้อมทั้งยกตัวอย่างคำที่ประสมด้วยสระ เื้อย กังนี้ เปื้อย เื้อย เปื้อย</p> <p>2. ให้เล่นเกม "โคมิโนคำ" โดยปฏิบัติ กังนี้</p> <p>2.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>2.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>3. ชักถามและอธิบายการใช้ "ห" เป็น อักษรนำ</p> <p>4. ให้เล่นเกม "แข่งขันสร้างคำ" โดยปฏิบัติ กังนี้</p> <p>4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> | <p>1. ครูสุภาพ ผู้หญิง การเื้อย ในลักษณะต่าง ๆ กัน ให้นักเรียนบอก ความหมายของภาพและออกเสียงคำนั้น</p> <p>2. ครูคิดบัตรคำว่า "ผู้หญิง เื้อย" ให้นักเรียนสะกดพร้อมกัน และเขียนคำนั้น ในอากาศ</p> <p>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของ คำว่า "ผู้หญิง เื้อย"</p> <p>4. ให้นักเรียนแจกลูกคำที่ประสมด้วย สระ เื้อย</p> <p>5. ครูสรุปความหมายของคำว่า "เื้อย"</p> <p>6. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้</p> <p>เื้อยปาก เื้อยแก้ม<br/>เื้อยหน้า คนผู้หญิง</p> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | การสอนปกติ                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <p>4.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>5. ซักถาม สรุปความหมายของภาพและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</p> <p>6. ให้เล่นเกม "คนสมองไว" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>6.2 คำเนิการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>7. ซักถามและสรุปการเขียนคำว่า "ผู้หญิง เลีย"</p> | <p>เด็กผู้หญิง    น้ำผู้หญิง</p> |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ผู้หญิง เลีย" จากภาพต่อไปนี้ กัด เลีย ผู้หญิง ผู้ชาย
2. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ผู้หญิง เลีย"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                                   |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|-----------------------------------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ประสมกายสระ _____ และสระ _____ |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| อ                                                         | อุ    | ู     | อู    | พายุ  | หุ    | ทะลุ  | ปู    | อู    | อู    |
| แล                                                        | เฟี้ย | เมี้ย | เปี้ย | เฝ้า  | เขี้ย | เคี้ย | เคี้ย | เคี้ย | เคี้ย |
| เสี้ย                                                     | เสี้ย |       |       |       |       |       |       |       |       |
| เติมพยัญชนะ "หน หม" ลงในช่องว่างให้ได้คำที่มีความหมาย     |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
| น้อย                                                      | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____                                                     | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

### การประเมินผล

1. ตรวจผลงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจผลงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการ

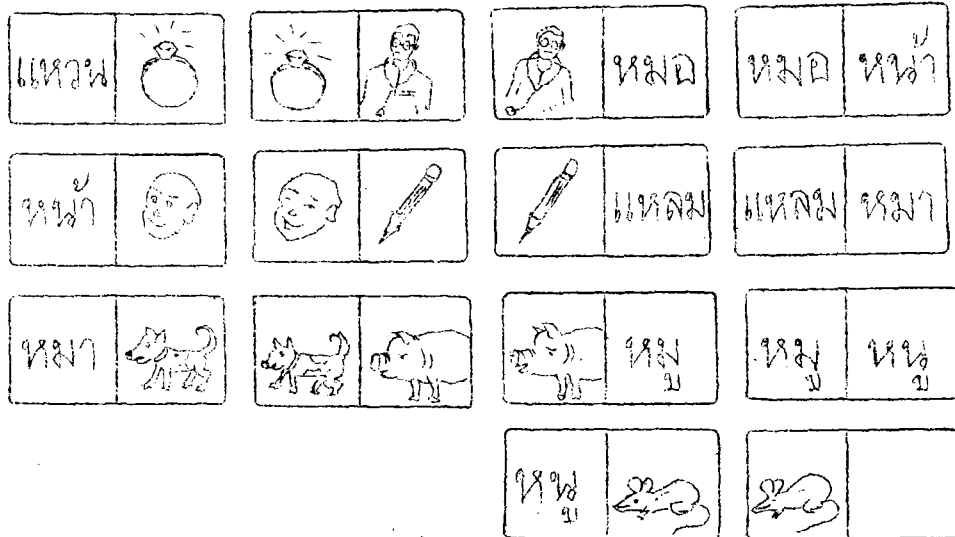
เล่นเกม

4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

## เกมโกมินิโน

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรโกมินิโนดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ 6 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
2. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งล้อมเป็นวงกลม
3. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
4. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นนำบัตรโกมินิโนที่มีภาพหรือคำที่เหมือนกันต่อกัน

ในถูกต้องตามแนวนอน

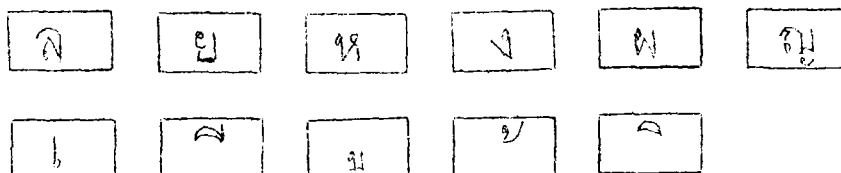
### กติกาการเล่น

กลุ่มที่ต่อโกมินิโนได้ถูกต้องครบทุกแผ่นและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

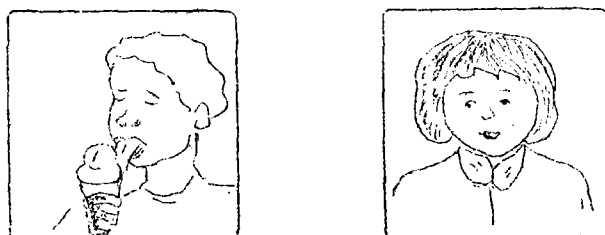
## เกมแข่งขันสร้างคำ

### อุปกรณ์การเล่น

- บัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ กังต๋อไปน้จำนวนบัตรละ 24 แผ่น



- บัตรภาพกังต๋อไปน้ จำนวนบัตรละ 24 แผ่น



### วิธีเล่น

- แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
- ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นนำบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ มาเรียงให้เป็นคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพกังต๋อไปน้ ผู้ที่เรียงเสร็จแล้วให้ออกเสียงคำที่ได้นั้น

### กติกาการเล่น

ผู้ที่เรียงบัตรพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้เป็นคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมคนสมองไว

### อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษคัทเป็นรูปดาว จำนวน 48 ดวง
2. บัตรคำที่เขียนไม่สมบูรณ์ดังต่อไปนี้ จำนวน 9 แผ่น

|           |          |            |
|-----------|----------|------------|
| ผู้หิว _  | _ หง ลือ | _ ลี - ปาก |
| เลื - หัฟ | ห้ - ไร่ | ห้ - ฝ - ฝ |
| เคื - าว  | ฝ - - ัง | - ห้ - ัง  |

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งเรียงหนึ่งหันหน้าไปทางกระดานคำ
3. ครูชูบัตรคำและอ่านให้ผู้เล่นฟังทีละบัตร และให้ผู้เล่นทุกคนบอกพยัญชนะสระ หรือตัวสะกดที่หายไป (ถ้าเป็นสระประสมจะต้องบอกเสียงสระก่อนแล้วจึงบอกสระหน้ามาประสมทีละตัว)
4. เมื่อบอกส่วนประกอบของคำที่หายไปเสร็จแล้ว ผู้เล่นที่อยู่ข้างหน้าของแต่ละกลุ่มออกมาเขียนคำจากบัตรคำนั้นลงในกระดานคำ

### กติกาการเล่น

1. ผู้ที่เขียนคำในบัตรคำได้ถูกต้องและเสร็จก่อนได้ดาว 2 ดวง
2. ผู้ที่เขียนคำในบัตรคำได้ถูกต้องแต่เสร็จทีหลังได้ดาว 1 ดวง
3. กลุ่มที่ได้ดาวมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 20

### ความกิจกรรมย่อย

1. การประสมอักษรช่วยให้การสะกดคำมีหลักเกณฑ์และสะกดได้ถูกต้องรวดเร็ว
2. ภาพและคำบรรยายภาพ ช่วยสื่อและขยายความหมายให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. การเล่นเกมช่วยสื่อความหมายและขยายความของภาษา
4. การรู้จักสังเกตความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันของตัวอักษร ช่วยให้ทักษะการเขียนพัฒนาขึ้น

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถเลือกคำที่ใช้สระ อ และ เ ได้ถูกต้องอย่างละ 5 คำ จากคำที่กำหนดให้ 8 คำ
2. นักเรียนสามารถเขียนและอ่านคำว่า "ลูก เลอะเทอะ" ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตีภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลูก เลอะเทอะ" ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

1. ลูก
2. เลอะเทอะ

### อุปกรณ์การสอน

1. บัตรคำ
2. บัตรภาพ
3. บัตรงาน
4. เกม

## กิจกรรมการสอน

### ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนร้องเพลง "เลอะเทอะ" จากแผนภูมิบนกระดานดำ
2. ให้นักเรียนออกมาชี้คั่นไม้เท้าที่ใช้สระ \_อะ ในแผนภูมิ

### ขั้นสอน

ดำเนินการตามแผนภูมิดังนี้

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | การสอนปกติ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูอธิบายส่วนประกอบของสระ _อะ</li> <li>2. ให้เล่นเกม "เรียงคำนำภาพ" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>2.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>3. ชักถาม สรุปความหมายและส่วนประกอบของคำที่ได้จากการเล่นเกม</li> <li>4. ให้เล่นเกม "ร้องชิงชัย" โดยปฏิบัติดังนี้               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</li> <li>4.2 ดำเนินการตามวิธีเล่นที่กำหนด</li> </ol> </li> <li>5. ชักถามและสรุปคำที่ประสมด้วย</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูศึกษักรูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลูก เลอะเทอะ" ในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนบอกความหมายของภาพนั้นและออกเสียงคำดังกล่าว</li> <li>2. ครูศึกษักรูปภาพว่า "ลูก เลอะเทอะ" ให้นักเรียนสะกดและเขียนคำนั้นในอากาศ</li> <li>3. ให้นักเรียนแยกส่วนประกอบของคำว่า "ลูก เลอะเทอะ"</li> <li>4. ให้นักเรียนแจกสุกคำที่ประสมด้วย _อะ _ก</li> <li>5. ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกต่อไปนี้<br/>               หน้าเลอะเทอะ โตะเลอะเทอะ<br/>               แก้มเลอะเทอะ<br/>               ลูกนั่ง ล้มลูก ลูกหนี             </li> </ol> |

| การสอนโดยใช้เกม                                                                                                                                                                                                                    | การสอนปกติ |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <p>เอ-อะ    อ-อุ</p> <p>6. ให้เล่นเกม "แข่งขันหาคำผิด" โดยปฏิบัติดังนี้</p> <p>6.1 อธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น และกติกาการเล่น</p> <p>6.2 กำหนดการตามวิธีเล่นที่กำหนด</p> <p>7. ให้นักเรียนและสรุปการเขียนคำว่า "ลูก เลอะเทอะ"</p> |            |

### การสรุป

1. ให้นักเรียนเลือกภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า "ลูก เลอะเทอะ" จากภาพต่อไปนี้ การล้ม การดู การก้ม เลอะเทอะ เกะกะ
2. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของคำว่า "ลูก เลอะเทอะ"

### การฝึกทักษะ

ให้นักเรียนทำบัตรงานต่อไปนี้

| บัตรงาน                                                    |      |      |      |      |      |      |     |     |     |
|------------------------------------------------------------|------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|
| เขียนเครื่องหมาย X ทับคำที่ใช้สระ <u>เอ</u> หรือ <u>อะ</u> |      |      |      |      |      |      |     |     |     |
| นุก                                                        | ลูก  | สุก  | ลูก  | ยุ่ง | สู้บ | กึ่ง | คุย | ลุง | ทุน |
| เปราะ                                                      | เฟอะ | แตะ  | เจอะ | เยอะ | เจอ  | เคอะ |     |     |     |
| เทอะ                                                       | เดะ  | เลอะ |      |      |      |      |     |     |     |

### การประเมินผล

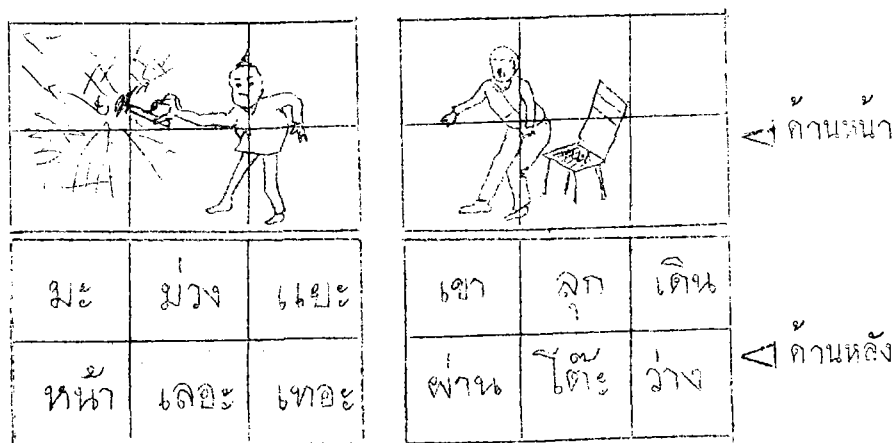
1. ตรวจสอบงานจากการทำบัตรงาน
2. ตรวจสอบงานจากการเขียนตามคำบอก
3. สังเกตความสนใจในขณะเล่นเกม การซักถามและการสรุปภายหลังการเล่นเกม
4. สังเกตความสนใจและการตอบคำถามในขณะเรียน

## เกมเขียนคำนำภาพ

### อุปกรณ์การเล่น

บัตรภาพแยกส่วนที่มีด้านหน้าเป็นภาพด้านหลังเป็นคำดังต่อไปนี้ จำนวนบัตรละ

4 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
2. แรกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกกลุ่ม
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนำชิ้นส่วนของบัตรภาพด้านที่เป็นคำมาเรียงให้ใกล้เคียงความที่มีความหมาย ข้อความละ 3 พยางค์ เมื่อเรียงเสร็จแล้วให้ส่งตัวแทนออกมาเขียนข้อความนั้นบนกระดานคำ
4. เมื่อผู้เล่นทุกกลุ่มเรียงบัตรคำดังกล่าวเสร็จแล้วให้พลิกด้านที่เป็นภาพขึ้นและบอกความหมายของภาพนั้น

### กติกาการเล่น

กลุ่มที่เรียงชิ้นส่วนของบัตรภาพให้เป็นข้อความที่มีความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมของชิงชัย

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นกระดาษที่เป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสพร้อมทั้งเขียนพยัญชนะ สระ กังทอไปนี้  
จำนวน 24 แผ่น

|    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|
| ก  | ก  | ก  | ก  | ก  | ก  |
| ละ | ละ | ละ | ละ | ละ | ละ |
| ก  | ก  | ก  | ก  | ก  | ก  |
| ละ | ละ | ละ | ละ | ละ | ละ |

### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นหาพยัญชนะใส่ลงในช่องที่แรเงาให้เป็นคำที่มี

ความหมาย

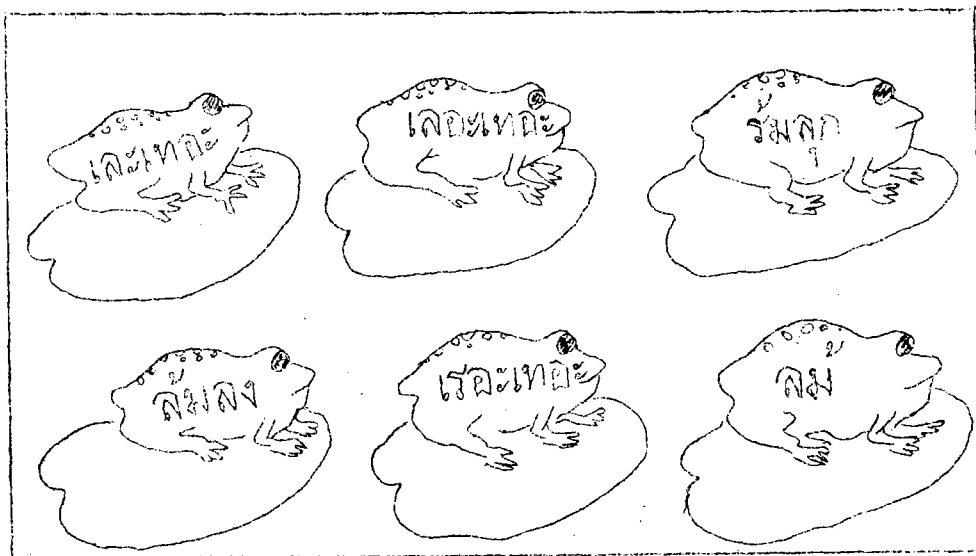
### กติกาการเล่น

ผู้ที่เขียนคำในแผ่นตารางได้ถูกต้องและเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## เกมแข่งขันหาคำผิด

### อุปกรณ์การเล่น

แผ่นภาพต่อไปนี้จำนวน 24 แผ่น



### วิธีเล่น

1. แจกอุปกรณ์การเล่นให้ผู้เล่นทุกคน
2. ครูอ่านคำแต่ละคำที่อยู่ในแผ่นภาพนั้นให้ผู้เล่นฟังทีละคำ แล้วให้ผู้เล่นสังเกตว่ามีคำใดเขียนผิดบ้าง
3. ให้สถานการณ์การแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแก้คำในตัวกบที่เขียนผิดให้ถูกต้อง โดยเขียนคำที่ถูกไว้ด้านล่างของตัวกบนั้น

### กติกาการเล่น

ผู้ที่ทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

ของ

นันทนา กาวดวงเคน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มกราคม 2528

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และทัศนคติต่อการเขียน  
สะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกม กับนักเรียนที่เรียนตาม  
กิจกรรมในแผนการสอน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1  
ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร  
จำนวน 48 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม  
กลุ่มละ 24 คน กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม กลุ่มควบคุมสอนตามกิจกรรมในแผน  
การสอนภาษาไทย ใช้เวลาสอนกลุ่มละ 40 คาบ เมื่อทำการทดลองเรียบร้อยแล้ว  
ทดสอบผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ และแบบสอบถามวัดทัศนคติ  
ต่อการเขียนสะกดคำ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ  $t - test$

ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม  
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของ  
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

AN EXPERIMENT ON TEACHING SPELLING TO PRATHOM SUKSA I  
STUDENTS IN KHET PHRA KHANONG, BANGKOK  
METROPOLIS USING GAMES

AN ABSTRACT

BY

NUNTANA DOWNDOUNGDEN

Presented in partial fulfillment of the requirements  
for the Master of Education degree  
at Srinakharinwirot University  
January 1985

The purpose of this study was to compare the learning achievement and attitude towards spelling of Prathom Suksa I students by using games and through word teaching activation in lesson plans.

The subjects were 48 Prathom I students of Wichitrawithaya School, Khet Phra Khanong, Bangkok Metropolis. This study was done during the first semester of the 1984 academic year. The 24 students were randomly assigned to the experimental and control groups. The experimental group studied by using games whereas the control group studied through word teaching activation in lesson plans. The time used in teaching lasted 40 periods. At the end of this experiment, the students in two groups were administered to the achievement test and attitude test in spelling. The collected data were analysis by T - test.

The results of this study indicated that the spelling achievement of the experimental and control groups were significantly different at the .05 level. And attitude towards spelling of the experimental and control groups were significantly different at the .01 level.