

2000-0000

9 N.W. 2543

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชา ปด.692 และ ปด.693
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พฤษภาคม 2542

**การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม**

**บทคัดย่อ
ของ
มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา**

**เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา
พฤษภาคม 2542**

๒
B

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อสร้างเกมการเขียนสะกดคำเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาไทย และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกม ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาริตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 จำนวน 45 คน ได้มาจากการจัดลำดับคะแนนวิชาภาษาไทยในภาคเรียนที่ 1 แล้วแบ่งเป็นกลุ่มระดับความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ดำเนินการสุ่มอย่างง่ายกลุ่มละ 15 คน โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการทดลอง ใช้ระยะเวลาสอน 4 คาบ ดำเนินการวิจัยตามแบบแผนการวิจัยแบบ One – Group Pretest – Posttest Design

ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

c

**USING GAMES TO DEVELOP THAI WORD
SPELLING WRITING SKILL FOR PRATHOM THREE
STUDENT AT KASETSART UNIVERSITY LABORATORY SCHOOL
KAMPANGSAEN CAMPUS NAKHON PATHOM**

AN ABSTRACT

BY

MONTATIP ATTAPANYO

**Presented in Pratial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Primary Education**

At Srinakharinwirot University

May 1999

D

sample

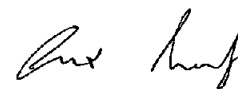
mic

sig

คณะกรรมการควบคุม ได้พิจารณางานวิจัยฉบับนี้แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา ของมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุม


.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รังสี กัษมสุข)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์วรรณิ์ โสมประยูร)

ประกาศคุณประการ

งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ลงได้ด้วยดีก็เพราะได้รับความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์รังสี เกษมสุข ประธานคณะกรรมการควบคุมงานวิจัย ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้การแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่อง ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศรี กิตติศรีวรพันธ์ อาจารย์อรรวรรณ ทองเพิ่ม อาจารย์นิภาพร คงบางพระ และอาจารย์ลลิตา แม้นวงษ์ ผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่า ของท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องและให้คำแนะนำในเรื่องแผนการสอน แบบทดสอบ และเกมที่ใช้ในวิชาภาษาไทยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคุณอาจารย์ใหญ่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต กำแพงแสน จ.นครปฐม และอาจารย์หมวดภาษาไทยทุกท่าน ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำและ อำนวยความสะดวกในการดำเนินการทดลองในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล อาจารย์สุวรรณ ศรีอนันตคม และอาจารย์สันติ ศรีสวนแดงที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการวิเคราะห์ ข้อมูลทางสถิติ

ขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ที่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการทดลองในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ที่อำนวยความสะดวกในการ ศึกษาค้นคว้าประกอบการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่ได้ให้การอบรมเลี้ยงดู ให้การสนับสนุนการศึกษา เล่าเรียนด้วยดีตลอดมา ขอขอบใจคุณสมพร อัศตปัญญา คุณกนกอร อัศตปัญญา และ เพื่อนๆ ที่เป็น กำลังใจให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา
มารดา ครู อาจารย์ ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

มณฑาทิพย์ อัครปัญญา

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	5
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
	เอกสารที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ.....	8
	ความหมายของการเขียนสะกดคำ.....	9
	สาเหตุและผลเสียของการเขียนสะกดคำ.....	10
	เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำ.....	12
	จุดมุ่งหมายการสอนเขียนสะกดคำ.....	12
	หลักการสอนเขียนสะกดคำ.....	13
	ลำดับขั้นการสอนเขียนสะกดคำ.....	14
	หลักการจัดกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำ.....	16
	เอกสารที่เกี่ยวกับเกม.....	20
	ความหมายของเกม.....	20
	ความมุ่งหมายของเกม.....	20
	ลักษณะของเกมประกอบการสอน.....	22
	ประเภทของเกม.....	23
	การเลือกเกม.....	25
	ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน.....	27
	ประโยชน์ของเกม.....	28

บทที่	หน้า
งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม.....	31
สมมติฐานในการวิจัย.....	35
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	36
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	36
กำหนดเนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	37
กำหนดแบบแผนการทดลอง.....	38
การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	43
วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บข้อมูล.....	43
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	55
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	55
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	55
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	55
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	55
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	56
การดำเนินการทดลอง.....	56
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	57
อภิปรายผล.....	57

บทที่

หน้า

ข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	62
ภาคผนวก	72
ภาคผนวก ก.....	73
ภาคผนวก ข.....	77
ภาคผนวก ค.....	80
ภาคผนวก ง.....	88
ภาคผนวก จ.....	130
ภาคผนวก ฉ.....	136
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	149

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการดำเนินการวิจัย.....	38
2 การหาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง	50
4 ผลการหาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ.....	51
5 ผลการผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง.....	52
6 ผลการผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง.....	53
7 ผลการผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ.....	54
8 แสดงค่าความยากง่าย P (difficulty index) ค่าอำนาจจำแนก r (diseriminant index) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ.....	131
9 แสดงการหาค่าความแปรปรวนและค่าความเที่ยง ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ การเขียนสะกดคำ.....	133
10 แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนน แบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง.....	137
11 แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนน แบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง.....	138
12 แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนน แบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทย.....	139
13 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง.....	140

14 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง.....	143
15 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทย.....	146

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษาระดับประถมศึกษาเป็นการศึกษาที่จัดให้พลเมืองทุกคนของชาติไทยได้มีความรู้พื้นฐาน ให้คงสภาพอ่านออกเขียนได้ คิดคำนวณเป็น ประกอบอาชีพสมควรแก่วัย และความสามารถได้ ดำรงตนเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง) ได้กำหนดโครงสร้าง และเนื้อหาหลักสูตรในรูปมวลประสบการณ์ โดยจัดให้ผู้เรียนได้เรียน 4 กลุ่มประสบการณ์ ดังนี้

1. กลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ประกอบด้วยวิชาภาษาไทย และคณิตศาสตร์
2. กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ว่าด้วยกระบวนการแก้ปัญหาชีวิตและสังคม กล่าวถึงปัญหาและความต้องการของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เพื่อการดำรงชีวิตที่ดี
3. กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ว่าด้วยกิจกรรมที่เกี่ยวกับพัฒนาการและการเสริมสร้างลักษณะนิสัย
4. กลุ่มการงานพื้นฐานอาชีพ ว่าด้วยประสบการณ์ในการประกอบอาชีพ (กรมวิชาการ . 2520 : 1 – 3)

ภาษาไทย เป็นวิชาหนึ่งในกลุ่มทักษะที่มีความสำคัญที่สุดในชีวิตประจำวันสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ (กรมวิชาการ. 2521 : ฉบับปรับปรุง 2533) และการที่ผู้เรียนจะนำความรู้วิชาภาษาไทยไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทั้ง 4 ได้แก่ การฟัง พูด อ่าน และ เขียน ในบรรดาทักษะทั้งสี่ การเขียนเป็นทักษะถือเป็นการถ่ายทอดความคิดความรู้สึก และความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นตัวอักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ ในการเรียนการสอนทุกวิชาจะต้องอาศัยการเขียนเป็นเครื่องช่วยบันทึกการจำจึงนับได้ว่าการเขียนเป็นรากฐานที่สำคัญในการเรียนวิชาต่าง ๆ การเขียนจึงถือได้ว่าเป็นการสื่อสารที่ซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่น (นิตยา ฤทธิโยธี. 2507 : 40)

เพราะก่อนที่จะเขียนได้ ผู้เขียนต้องสามารถฟังได้ และพูดได้อย่างดี การเขียนจึงเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่คงทนถาวรสามารถกำหนดความเข้าใจ ใช้แทนคำพูดในการสื่อสาร และสามารถใช้เป็นหลักฐานในการอ้างอิง ได้ทั้งในอดีตรวมถึงปัจจุบัน เพราะเนื่องจากเป็นหลักฐานที่คงทน ตรวจสอบได้ถ้าหากมีการเก็บรักษาสภาพนั้นไว้ (จุไร วรศักดิ์โยธิน. 2523 : 3 สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง 2532 : 2 กำชัย ทองหล่อ. 2537 : 160 และ นพดล จันทร์เพ็ญ. 2539 : 91) เพราะฉะนั้นการเขียนสะกดคำจึงนับว่าเป็นความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ภาษา เป็นรากฐานของการเขียนถ้าเขียนสะกดคำผิด ความหมายก็จะแปรเปลี่ยนไปหรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้ ด้วยเหตุนี้การเขียนจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก แต่การเขียนให้มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งสำคัญ ผู้เขียนจะต้องเขียนให้ผู้อ่าน อ่านได้ถูกต้อง สื่อความหมายเข้าใจได้ตรงกันชัดเจน สิ่งที่สำคัญที่สุดในการเขียนให้มีประสิทธิภาพ คือการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องตามอักขรวิธีในภาษาไทย

การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนั้น ย่อมแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของผู้เขียน ถ้าผู้เขียนมีความถูกต้องชัดเจนในการเขียนสะกดคำจะช่วยให้สื่อความหมายได้ดี และน่าอ่าน ตรงกันข้ามหากผู้เขียนละเลยปล่อยให้มีการเขียนสะกดคำผิด ย่อมก่อให้เกิดผลเสียหลายประการ ต่อผู้อ่าน และผู้เขียนเอง ดังที่ ศรีสุดา จริยากุล (2529 : 25) ได้เสนอความคิดเห็นไว้ว่า “ การเขียนนั้นหากผู้เขียนไม่เอาใจใส่ในการสะกดคำให้ถูกต้อง หรือสะกดการันต์ผิดพลาดย่อมเป็นโทษทั้งต่อผู้เขียนและผู้อ่าน คือผู้เขียนก็สื่อความหมายให้ผ่านรับทราบไม่ได้ ผู้ที่ทราบแล้วก็จะก่อให้เกิดความรำคาญ และขาดศรัทธาต่อผู้เขียน” นอกจากนั้นแล้ว ยังมีข้อเสียอื่น คือการสื่อความหมายผิด ไม่เข้าใจข้อความที่เขียน ในที่สุดการสื่อความหมายก็ล้มเหลว งานเขียนของตนก็ด้อยคุณค่าลง ดังที่ สุทธิวงษ์ พงศ์ไพบูลย์ (2526 : 47) ได้กล่าวว่า “ การเขียนสะกดคำผิดทำให้ผู้อ่านประเมินผู้เขียนต่ำลง ส่วนการเขียนคำได้ถูกต้องจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เขียนได้รับความนิยม เชื่อถือและศรัทธาจากผู้อ่าน เช่นเดียวกับที่ กุหลาบ มัลลิกามาศ (2518 : 25) และวิพุธ โสภวงศ์ (2516 : 36) ได้กล่าวว่า “ การเขียนสะกดคำที่ถูกต้องจะทำให้เกิดความประทับใจที่ดีต่อผู้อ่านและผู้เขียน แต่ถ้าผู้เขียนสะกดคำผิดก็จะเสียความนิยม ขาดความนับถือจากผู้อ่านตั้งแต่เริ่มต้นทีเดียว” ผู้เขียนต้องตระหนักให้ถี่ถ้วนก่อนที่จะเขียนคำและควรศึกษาวิธีการเขียนให้ถูกต้องเสมอ”

ในสภาพปัจจุบันพบว่ามีปัญหาการเขียนสะกดคำผิดอยู่โดยทั่วไปเช่น ที่สาธารณะ สื่อมวลชน โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ป้ายโฆษณา และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โรงงาน แสงรุ่งระวี

(2531 : 2) ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการเขียนคำคิดของสื่อมวลชนว่า” ภาษาที่ใช้ในสื่อมวลชนต่าง ๆ มักจะพบคำที่ใช้ไม่ถูกต้อง เมื่อนักเรียนได้เห็นบ่อยๆ ก็จะเกิดความเคยชิน และจำไปใช้อย่างผิด ๆ และมักถูกปล่อยปละละเลยจากผู้เขียน นับว่าเป็นปัญหาที่แก้ยาก “ โดยเฉพาะในเรื่อง การใช้วรรณยุกต์ ตัวการันต์ ไม่ทัณฑฆาต และคำที่ประวิสรรชนีย์ เป็นต้น แม้แต่ผู้ที่ศึกษาชั้นสูง ก็ยังเขียนผิดเป็นจำนวนมาก หากไม่มีการแก้ไขย่อมส่งผลเสียต่อเยาวชนของชาติ (ช่วย เพิ่มพูน. 2538 : 4) นอกจากนั้นยังทำให้ภาษาวิบัติ และขาดเอกลักษณ์ของภาษาไป นอกจากนั้น ยังพบว่าครูเป็นจำนวนมากประสบปัญหานักเรียนเขียนสะกดคำผิดมาก ซึ่งพบได้จากการตรวจแบบฝึกหัดทุกชั้นเรียน และเป็นปัญหาเรื้อรังมานานแล้ว (อุบล เรียงสุวรรณ . 2509 : 193) จากการรายงานการศึกษางานวิจัย ผู้วิจัยพบว่า การขาดประสิทธิภาพการเขียนสะกดคำนั้นมีหลายสาเหตุ ได้แก่ หลักสูตร แบบเรียน ตัวครู ตัวนักเรียน กระบวนการเรียนการสอน อุปกรณ์การสอน การวัดผลและการประเมินผล แต่ในทางปฏิบัตินั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือกระบวนการสอนของครูที่ไม่สนใจให้ นักเรียนเห็นความสำคัญในการเรียนภาษาของตน ขาดการเอาใจใส่ดูแล การสอนที่แท้จริง การสอนส่วนมากที่พบปัจจุบันคือครูใช้วิธีการแบบง่าย ๆ คือโดยการให้นักเรียนเขียนตามคำบอก โดยที่นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ จึงทำให้นักเรียนจึงเขียนคำผิดอยู่เสมอ (ชิน โพธิ์อ่อน. 2526 : 4) แม้กระทั่งเมื่อเรียนในระดับสูงก็ตาม ผู้วิจัยในฐานะที่สอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา ได้ตระหนักเห็นถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำเป็นอย่างมาก จึงได้สนใจที่จะศึกษาวิธีการสอนเขียนสะกดคำเพื่อนำมาช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพเกิดความประทับใจ จดจำสิ่งที่ได้เรียนมารวดเร็วและสื่อความหมายได้ถูกต้อง โดยการจัดกระบวนการเรียนการสอนให้สนุกสนาน คือการใช้เกม ซึ่งสอดคล้องกับดวงเดือน สุภิกิตย์ (2522 : 2) กล่าวว่า “ การเรียนการสอนให้มีกิจกรรมสนุกสนาน เราความสนใจของนักเรียน จะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ” การใช้เกมมาสอน จึงนับเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เร้าความสนใจและสนุกสนานให้แก่ นักเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้เด็กเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับและนักเรียนก็ได้ความรู้โดยไม่รู้สีกตัว

การใช้เกมประกอบการสอนนี้ สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์มพรรย์ (2536 : 361) ได้กล่าวอ้างถึงผลการวิจัยของมหาวิทยาลัยจอห์น ฮอปคิน เกี่ยวกับเกมไว้ว่า “ เกม นอกจากจะช่วยให้ นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจการเล่าเรียนและทักษะที่ดีขึ้นแล้ว ยังสามารถนำความรู้ในสายที่เรียนไปใช้กับวิชาอื่นได้” ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ

สาธิตี ภูติกนิษฐ์ (2529 : 58) พบว่านักเรียนที่เรียนการสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกม และไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปราณี แสงอากาศ (2532 : บทคัดย่อ) ที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับความคิดเห็นของครูและนักเรียน พบว่า ครูและนักเรียนมีความเห็นว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เกมในการสอนหลักภาษามีความเหมาะสมมาก ส่วนการวิจัยของ ปิยะศักดิ์ สินทรัพย์ (2530 : 59) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศน์ เขตการศึกษา 10 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเอกสารและผลการวิจัยดังกล่าว ทำให้ทราบว่า การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้ นักเรียนมีความสนใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและสามารถใช้ฝึกการแก้ปัญหา ใช้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม และฝึกทักษะการใช้ภาษาได้ด้วย ถึงแม้ว่าผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมมาสอนการสะกดคำภาษาไทย และหลักภาษาไทย จะได้ผลดี แต่ผู้วิจัยก็ยังไม่แน่ใจว่า ถ้านำเกมมาประกอบการสอนสะกดคำในภาษาไทยระดับประถมศึกษา จะเกิดผลดีมากน้อยเพียงใด จึงสนใจที่จะศึกษาและทำการวิจัยเรื่อง “ การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม เพื่อปลูกฝัง และพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ โดยหวังให้นักเรียนเกิดความแม่นยำและมีความคงทนในการจำเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง อันจะนำไปสู่ทักษะการเขียนในระดับสูงต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อสร้างเกมการเขียนสะกดคำเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกม ของนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีเกมใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน ในการสร้างเกมประกอบการเขียนสะกดคำ และสามารถนำไปพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้
3. เป็นแนวทางให้ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องได้ปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอนเขียนสะกดคำในระดับประถมศึกษา
4. เป็นแนวทางการหากิจกรรมการสอนที่เหมาะสมด้านอื่น ๆ ได้

ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 ห้องเรียน ๆ ละ 44 คน รวม 88 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 45 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Radom Sampling)

3. กลุ่มคำที่นำมาใช้ในการสร้างเกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำ เป็นคำที่ ผู้วิจัยรวบรวมจากแบบเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 2 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 40 คำ ซึ่งผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และ ผู้เชี่ยวชาญ

8. แบบฝึกหัด หมายถึง แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อให้ นักเรียนทบทวนหลังเรียนจบบทเรียนแต่ละบท

9. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบการเขียนสะกด คำจากที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ใช้วัดก่อนการเรียนและหลัง การเรียน มีค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยง อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน

10. ผลสัมฤทธิ์การเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ หลังจากเรียนจบบทเรียน จำนวน 4 เรื่อง

11. เอกสารประกอบการเรียน หมายถึง เอกสารที่ให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ เนื้อหาที่ครูสอน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.1 เอกสารที่เกี่ยวกับการเขียนสะกด

1.2 เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำ

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเกม

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

1.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก นักการศึกษาได้ให้ความหมาย การเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

Cerberich และคณะ (1962 ; 357) ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่าหมายถึง ความสามารถในการเขียนสะกดคำต่าง ๆ โดยเรียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง

Webster (1981 : 2190) ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า “ การเขียนสะกดคำเป็นศิลปะหรือกลวิธีในการจัดเรียงอักษรให้เป็นคำตามแบบที่คนยอมรับ ” ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ บัณฑิต พุดทะวัน (2522 : 30) ที่กล่าวว่า การสะกดคำเป็นการสอนให้เด็กนักเรียนรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับตัวอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อจะได้ออกเสียงชัดเจน

และเขียนคำได้อย่างถูกต้อง ลักษณะการเขียนคำที่ถูกต้องตามแบบนั้น ส่วนวรรณิ โสมประยูร (2529 : 542) กล่าวว่า “ การเขียนสะกดคำเป็นวิธีเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงให้ชัดเจนและสื่อ ความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ” อุดลย์ ไทรเล็กทิม (2526 : 36) ชิน โพธิ์อ่อน (2526 : 25) อรพรรณ ภิญโญภาพ (2529 : 11) พฐู ทั้งแดง (2534 : 11) และสลักจิต ตั้งสุจริตวงศ์ (2534 : 10) มีแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของการเขียนสะกดคำ สอดคล้องกันสรุปได้ว่าการสะกดคำเป็นการสอนให้นักเรียนเขียนได้ถูกต้อง โดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดการันต์ ตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษาและพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 และต้องสื่อความหมายกันได้

จากความหมายของการเขียนสะกดคำดังกล่าว สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำเป็น ศิลปะการเขียนที่สำคัญมาก มีกลวิธีในการเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ไว้ด้วยกันให้เป็นคำที่ถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษา สามารถสื่อความหมายเข้าใจกันได้และมีความหมายตรงตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

1.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานการเขียนของทุกรูปแบบ การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมากและมีคุณค่ามากที่สุด เพราะสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้ อย่างชัดเจนและถูกต้อง ช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ รongรัตน์ อิศรภักดี (2516 : 64) และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา (2518 : 12) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่าการเขียนสะกดคำเป็นสิ่งสำคัญและเป็นรากฐาน ในการเขียนงานอย่างอื่นได้

บันลือ พฤกษะวัน (2527 : 65) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่ง สำคัญ หากเขียนผิดจะสื่อความหมายกันไม่ได้ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความไม่รู้ของผู้เขียน เป็นการลดความศรัทธาของผู้อ่านที่มีต่อผู้เขียน ในทำนองเดียวกัน อำไพ กิมแหลม (2528 : 2) และสิวพร พิลาดง (2529 :1) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเขียนสะกดคำว่าการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญในการเขียน ถ้าเขียน ผิดความหมายก็จะเปลี่ยนไป แต่ถ้าเขียนถูกจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสารได้ถูกต้องรวดเร็ว และ มีความรู้สึกดีต่อผู้เขียนและงานเขียน ส่วนพะอบ โปษะกฤษณะ (2532 :116) ชี้ให้เห็นความ สำคัญของการเขียนสะกดคำและผลเสียที่เกิดจากการจากเขียนสะกดคำผิดว่า

“การเขียนสะกดคำการันต์ผิด นอกจากจะมีผลทำให้ความหมายเดิมผิดไป ยังทำให้ขาดความงามทางภาษา ในภาษาไทยตัวสะกดเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องระวังที่สุด เพราะนอกจากทำให้การสื่อความหมายไม่เข้าใจแล้ว ยังแสดงถึงความรู้ของผู้เขียนอีกด้วยและยังทำให้หลักภาษาที่ติเสียไป...”

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญต่อการใช้ภาษา และในการดำรงชีวิตประจำวัน การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะทำให้ภาษาเกิดความงดงาม หากการเขียนสะกดผิด จะทำให้การสื่อความหมายผิดไป ส่งผลเสียหายทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร นอกจากนั้นยังทำให้ขาดความศรัทธาและความเชื่อมั่นต่องานเขียนอีกด้วย

1.3 สาเหตุและผลเสียของการเขียนสะกดคำผิด

สาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด เมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งจะพบว่านักเรียนเกือบทุกระดับชั้นส่วนใหญ่เขียนสะกดคำผิดพลาด และบกพร่องอยู่เสมอ นักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาสาเหตุและผลเสียการเขียนสะกดได้ดังนี้

Blair (1956 อ้างใน พฐู ทั้งแดง. 2534 : 15) ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุของการที่นักเรียนเขียนสะกดคำผิดสรุปได้ว่า

1. ความไม่พร้อมหรือบกพร่องในด้านสุขภาพร่างกายและอารมณ์
2. การออกเสียงและการฟังเสียงไม่ถูกต้องชัดเจน
3. การจำคำไปใช้อย่างผิด ๆ
4. จำการเรียงอักษรไม่ได้
5. ได้รับการฝึกอย่างไม่ถูกต้อง

Woodburn (1980 :32) ได้กล่าวว่า “ การออกเสียงบกพร่อง ทำให้การเขียนสะกดคำบกพร่องตามไปด้วย รวมทั้งการขาดความเอาใจใส่ในการเรียน ” ส่วน Petty (1980 : 40) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในด้านต่างๆ ที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ เช่น ความสามารถในการอ่าน การฟังและการพูด เจตคติที่มีต่อการสะกดคำ ความเอาใจใส่ในการเรียน

สุขภาพทั่วไปและความสามารถพิเศษของแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะมีผลกระทบต่อความสามารถทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนทั้งสิ้น

ประเทิน มหาจันทร์ (2519 : 25) ได้กล่าวเกี่ยวกับสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด สรุปได้ว่า นักเรียนมองไม่เห็นว่าการสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต และครูไม่ได้แนะนำให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดได้ด้วยตนเอง ต้องพึ่งเพื่อน ๆ อยู่เสมอ นอกจากนั้น สรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม (2526 : 13) กล่าวถึงสาเหตุการเขียนสะกดคำผิด สรุปได้ดังนี้

1. เขียนสะกดผิดเพราะความเลินเล่อ ซึ่งอาจเกิดจากนักเรียนอ่านไม่เก่ง ครูควรฝึกด้านการอ่านให้นักเรียนก่อนแล้วค่อยฝึกการเขียนโดยให้สัมพันธ์กับเรื่องที่อ่าน ส่วนนักเรียนที่อ่านเก่งแต่เลินเล่อนั้น ครูต้องทำให้นักเรียนเข้าใจว่าการสื่อความหมายจะมีประสิทธิภาพดีเพียงใดขึ้นอยู่กับกรเขียนให้ถูกต้อง

2. เขียนสะกดผิดเพราะไม่ชอบการอ่าน การไม่ชอบอ่านหนังสือทำให้นักเรียนขาดความสังเกต ขาดประสบการณ์ ควรแก้ไขโดยการหาหนังสือดี ๆ ที่นอกเหนือจากตำราเรียนมาให้อ่านหรือฝึกการใช้พจนานุกรมบ่อยๆ

3. เขียนสะกดผิดเพราะแยกเสียงไม่ได้ อาจมีข้อบกพร่องด้านการฟัง ควรเน้นฝึกทักษะด้านการฟังด้วย

4. เขียนสะกดผิดเพราะสายตาไม่ดี ควรฝึกจำแนกคำ ฝึกการสังเกตตัวสะกด การันต์อย่างละเอียด

5. สะกดผิดเพราะขาดหลักเกณฑ์ แก้ไขโดยการเน้นให้เข้าใจหลักการเขียนเช่น หลักการใช้ ใ - ไ เป็นต้น

ส่วน ศรีสุตา จริยากุล (2529 : 6) ได้กล่าวถึงสาเหตุการเขียนสะกดคำผิด และข้อเสนอแนะวิธีการป้องกันการเขียนสะกดคำผิดไว้ว่า

“ การเขียนสะกดคำผิดเกิดจากสาเหตุสองประการคือ ประการแรกสะกดคำผิด เพราะ ใช้พยัญชนะ วรรณยุกต์ และตัวการันต์ผิด ประการที่สองเกิดจากการสะกดลักลั่น คือ คำบางคำมีวิธีการเขียนได้สองแบบ ผู้เขียนใช้สองแบบที่ใกล้ ๆ กัน และในการป้องกันความผิดพลาดไม่ให้เกิดการสะกดผิดนั้น ทำได้โดยการจดจำ และการสังเกตคำที่มีักสะกดผิดว่า สะกด

อย่างไรจึงจะถูกต้อง ถ้าไม่แน่ใจคำใดควรยึดพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 เป็นบรรทัดฐาน ”

ส่วน ผลเสียของการเขียนสะกดคำผิดนั้น สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2531:4) กล่าวว่า “ การสะกดคำผิดเป็นโทษทั้งผู้อ่านและผู้เขียน กล่าวคือ ผู้อ่านจำคำที่เขียนสะกดคำผิดไปใช้ ส่วนผู้ที่รู้หลักเกณฑ์การเขียนสะกดคำดีแล้วจะขาดความศรัทธาต่อผู้เขียน แม้ว่าหลักเกณฑ์ในการเขียนสะกดคำมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงซ้ำ ซึ่งทุกคนต้องรับผิดชอบตามให้ทัน และมีพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน เป็นบรรทัดฐาน ”

ประเทือง คล้ายสุบรรณ (2537 : 41) ได้กล่าวถึงผลเสียอันเกิดจากการใช้ภาษาเขียนไม่ถูกต้อง สรุปได้ว่า คำที่เขียนผิดอาจทำให้ความหมายในการสื่อสารผิดไป เสียความไป หรืออย่างน้อยก็แสดงให้เห็นว่าความอ่อนด้อยสติปัญญาของผู้ใช้ภาษา

จากความคิดเห็นของนักวิชาการ สรุปได้ว่า สาเหตุการเขียนสะกดคำผิด เกิดจากการที่นักเรียนมีพื้นฐานไม่แน่นยำ ขาดความสังเกต ความเอาใจใส่ การฝึกฝน ขาดหลักการที่ต้องออกเสียงบกร่อง ไม่เห็นความสำคัญของการเขียน จนกลายเป็นความเคยชิน ตลอดจนการสอนของครูไม่ได้พัฒนาเทคนิควิธีการสอนแบบแปลกใหม่ เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนรวมทั้งอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น สุขภาพ อารมณ์ ความคิด เจตคติ เพศ วัยของผู้เรียน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นผลเสียทำให้การสื่อสารบกพร่องไม่ชัดเจน ทำลายความศรัทธาของผู้อ่าน จึงเป็นสำคัญที่ควรได้รับการแก้ไข เพื่อให้การเขียนได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. เอกสารที่เกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำ

2.1 จุดมุ่งหมายการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญในการวางรากฐานการเขียนการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ผู้เขียนต้องรู้ความหมายของคำนั้นด้วย มีผู้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

รองรัตน์ อิศรภักดี (2516 : 132) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่า

1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้นักเรียนได้การเขียนเรื่องราวต่าง ๆ ได้
3. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้คำต่างๆ ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น
5. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าและคิดคำใหม่ ๆ ตามที่ต้องการได้

อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2528 : 12) เสนอจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำว่า ต้องการให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์การเรียงลำดับอักษรให้ถูกต้องตามหลักภาษาและพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 เพื่อให้เขียนสะกดคำได้ถูกต้องและใช้ภาษาสื่อสารในสังคมได้ และกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534 ก : 2) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ในหลักสูตรว่า “ เพื่อให้นักเรียนเขียนตามคำบอกได้ถูกต้อง ระมัดระวังในการใช้คำ สะกดคำให้ถูกต้องเพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน ”

จากแนวคิดของนักวิชาการดังกล่าวสรุปได้ว่า การสอนเขียนสะกดคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักกฎเกณฑ์การเขียนคำให้ถูกต้องตามหลักภาษาและพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 รวมทั้งสามารถนำไปใช้เรียบเรียง เขียนเรื่องราวและใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ภาษาไทย

2.2 หลักการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำ ในสมัยก่อนใช้การสอนแบบแจกลูกและผันอักษรแก่เด็กเริ่มเรียน คือให้รู้จักพยัญชนะและสระต่าง ๆ เสียก่อน แล้วจึงให้แจกลูกและผันอักษรต่อมาระยะหลังได้มีการสอนเป็นคำและเป็นประโยค ซึ่งเป็นวิธีสอนแบบเดียวกับวิธีสอนภาษาต่างประเทศ โดยคิดว่าวิธีสอนแบบใหม่นี้จะแทนการสอนแบบแจกลูกและผันอักษรได้ แต่เนื่องจากภาษาไทยมีลักษณะที่แตกต่างจากภาษาต่างประเทศ ในแง่ที่ภาษาไทยเป็นคำโดด มีการผันเสียงตามวรรณยุกต์ การสอนเป็นคำและเป็นประโยคจึงไม่ได้ผล กระทรวงศึกษาธิการ (2504 : 1 – 4) ได้เสนอแนะวิธีการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. สอนคำที่อยู่ใกล้ตัวเด็กและสิ่งที่เด็กได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน
2. สอนคำที่เด็กสนใจและเข้าใจความหมาย
3. ช่วยเด็กที่เรียนอ่อนเป็นพิเศษ เด็กบางคนยังจำสระและพยัญชนะไม่ได้ ย่อมจะเขียนสะกดคำไม่ได้ ดังนั้นครูจำเป็นต้องเอาใจใส่ให้เด็กจำสระ และพยัญชนะให้ได้เสียก่อน
4. ทุกครั้งที่สอนคำใหม่ต้องมีการทบทวนคำเก่าที่เรียนมาแล้ว
5. การทดสอบต้องทำอย่างสม่ำเสมอ เพื่อจะทราบว่าเด็กมีความสามารถในการเขียนสะกดคำมากน้อยเพียงใด
6. มีการบันทึกผลงานของเด็กแต่ละคนว่าตั้งแต่เริ่มแรกเด็กสะกดคำได้มากน้อยเพียงใด เด็กพัฒนาขึ้นหรือไม่
7. ดำเนินการสอนที่ถูกต้องให้แก่เด็ก โดยช่วยเหลือเด็กเป็นขั้น ๆ ดังนี้
 - 7.1 ให้เด็กได้ยินคำที่สะกดคำอย่างชัดเจน
 - 7.2 ให้เด็กเขียนสะกดคำอย่างระมัดระวัง
 - 7.3 ให้เด็กอ่านคำที่สะกด
 - 7.4 ทบทวนคำที่สะกดนั้นว่าถูกต้องหรือไม่
8. เรียงคำใหม่ลงบนกระดานดำแล้วให้นักเรียนลอกตาม ครูต้องเขียนให้ชัดเจน อ่านง่าย เพื่อป้องกันไม่ได้เด็กลอกผิดเมื่อสอนสะกดคำไปแล้ว เด็กคนใดสะกดคำผิดครูต้องแก้บนกระดานคำอย่างชัดเจน หรือเรียกเด็กนั้นออกแก้เป็นรายบุคคลก็ได้ (รองรัตน์ อิศรภักดี และ เทือก กุสุมา ณ อยุธยา 2516 : 126)

2.3 ลำดับขั้นการสอนเขียนสะกดคำ

ในการสอนเขียนสะกดคำ ครูจำเป็นต้องสอนให้เด็กรู้จักฝึกฝนสะกดคำอยู่เสมอ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาควรเน้นให้นักเรียนรู้จักความหมายของคำและสะกดคำได้ถูก

ต้อง การสอนสะกดคำที่ตินั้นจะต้องเป็นขั้นตอน ประเทิน มหาจันทร์ (2519 : 25) ได้เสนอแนะไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความหมายและการออกเสียง

ขั้นนี้ครูต้องสอนให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำ มองเห็นคำพร้อมทั้งการออกเสียงคำนั้น และสามารถที่จะพูดเป็นประโยคได้ โดยใช้คำเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 2 การมองเห็นรูปคำ

ขั้นนี้ครูจะต้องให้นักเรียนได้มองเห็นรูปคำและส่วนประกอบต่างๆ ของคำ แยกคำออกเป็นพยางค์ ออกเสียงคำนั้นเป็นพยางค์แล้วสะกดเป็นคำอีกครั้ง

ขั้น 3 การระลึกคำ

ขั้นนี้ครูต้องให้นักเรียนมองคำนั้นแล้วให้สะกดคำโดยไม่ต้องมองดู ตรวจสอบว่าการสะกดคำนั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้าสะกดคำผิดก็ให้นักเรียนย้อนกลับไปเริ่มต้นในขั้นที่ 1

ขั้นที่ 4 การเขียนคำ

ขั้นนี้ต้องให้นักเรียน ใส่วรรณยุกต์ สระได้ถูกต้องด้วยการจำ แล้วตรวจสอบว่าการเขียนคำเหล่านั้นได้ถูกต้องชัดเจนหรือไม่

ขั้นที่ 5 การทบทวน

ให้นักเรียนเขียนคำโดยไม่ต้องดูแบบ ถ้าเขียนถูกต้อง 3 ครั้ง แสดงว่านักเรียนรู้จักคำนั้นดีแล้ว และถ้าจะให้ให้นักเรียนจดจำได้ดีขึ้นควรให้นักเรียนนำคำนั้นไปเขียนเป็นประโยคทันที อาจเป็นการเขียนเรียงความ หรือจดหมายก็ได้

ฟิทซ์เจอราร์ด (Fitzgerrald . 1967 : 38) ได้เสนอแนะลำดับขั้นการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. ควรให้นักเรียนรู้ความหมายของคำนั้นก่อน โดยครูเป็นผู้บอกหรือให้ค้นคว้าความหมายจากพจนานุกรม แล้วให้นักเรียนอภิปราย สิ่งที่สำคัญคือต้องเป็นคำง่าย ไม่สลับซับซ้อน

2. ต้องให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง ชัดเจน จะช่วยให้นักเรียนจดจำคำนั้นได้แม่นยำยิ่งขึ้นทั้งรูปคำและการออกเสียง

3. ต้องให้นักเรียนเป็นรูปคำนั้น ว่าประกอบด้วยสระ พยัญชนะอะไรบ้าง ถ้าเป็นคำหลายพยางค์ควรแยกให้เด็กดูถ้าทำได้

4. ต้องให้นักเรียนทดลองเขียนคำนั้น ทั้งดูแบบและไม่ดูแบบ

5. ต้องสร้างสถานการณ์ให้นักเรียน เรียนคำนั้นๆ ไปใช้ ซึ่งอาจใช้ในการเขียนบรรยายเรื่องราว หรือเขียนกิจกรรมการเรียนที่เหมาะสมกับวัย

2.4 การจัดกิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำ

กิจกรรมในการสอนเขียนสะกดคำ มีวิธีการหลายแบบ ซึ่งครูจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายกับการเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนะทางการจัดกิจกรรมการสอนเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมรรย (2523 : 120 – 121) ได้เสนอแนะ กิจกรรมการเล่นเกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำดังนี้

1. ครูทำบัญชีคำยาก แจกให้นักเรียนแต่ละสัปดาห์ครูก็จะนำคำเหล่านั้นมาให้ นักเรียนตรวจคำตอบเองหรือแลกกันตรวจ แล้วนักเรียนแต่ละคนบันทึกการสะกดคำยากของตนไว้เพื่อพัฒนาการของตนเอง

2. ครูแต่งประโยคซึ่งประกอบไปด้วยคำที่มักจะสะกดผิด แล้วบอกให้นักเรียนเขียนหรือให้นักเรียนแต่งประโยคในทำนองเดียวกันแล้วบอกเพื่อนเขียนและเฉลยคำตอบที่ถูกต้องด้วย

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม หรือ เป็นแถวแข่งขันเขียนคำ หรือข้อความ

4. ครูแจกบัญชีคำที่มีทั้งคำผิดและคำถูกปนกัน ให้นักเรียนทำเครื่องหมายผิดหน้าคำเหล่านั้น

5. ครูนำคำมาแต่งเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบให้นักเรียนทำเครื่องหมายหน้าคำที่ถูกต้อง
6. ครูแจกบัญชีคำที่มีคำที่ถูกและคำผิดปนกัน ให้นักเรียนตรวจกันเอง ถ้าคำใดผิด ให้นักเรียนแก้ไขให้ถูกต้อง จากนั้นให้นักเรียนเปลี่ยนกันตรวจจากบัตรคำที่ครูนำมาใช้เฉลย
7. ให้นักเรียนรวบคำจากต่างๆ ที่เคยเรียนมาแล้วทำเป็นบัญชีคำ เรียงตามลำดับอักษร
8. ครูแจกข้อความที่มีความยาวประมาณ 10 – 15 บรรทัด ใช้ข้อความที่สะกดถูกและผิดปนกัน ให้นักเรียนหาคำที่สะกดผิดและแก้ไขให้ถูกต้อง ในกรณีไม่แน่ใจให้นักเรียนเปิดพจนานุกรมช่วย
9. ให้นักเรียนแข่งขันกันหาคำพ้องเสียงจากพจนานุกรมเช่น คำที่ออกเสียง กัน (กรร กรรณ กัณฑ์) หรือ จัน (จรรย จันทร จันท์) แล้วเขียนในบัตรคำ นำไปเสนอหน้าชั้นเรียน
10. แบ่งนักเรียนแต่งคำหรือจากข้อความ ไม่ควรเป็นคำยากๆ จากสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์

ประกาศรี สีสอ้าไฟ (2527 : 25) สมถวิล วิเศษสมบัติ (2528 : 81 – 82) ได้เสนอแนะวิธีการจัดกิจกรรมในการสอนเขียนว่าสอดคล้องกันสรุปได้ว่า “การจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำ ครูควรใช้เอกสารประกอบการสอนโดยเลือกคำที่ถูกต้อง นำเกณฑ์เขียนสะกดคำมาจัดเป็นเกม หรือแต่งเป็นบทเพลง แบ่งกลุ่มแข่งขันสะกดคำ ค้นหาคำมาแลกเปลี่ยนรวบรวมคำจากเอกสารและหนังสือต่างๆ มาแต่งเป็นประโยค นำคำที่มักเขียนผิดมาเขียนประโยค หรือเรื่องราว หรือเขียนตามคำบอก แล้วตรวจโดยพจนานุกรมและบัตรคำประกอบการสอน นอกจากนั้นควรให้นักเรียนทำบัญชีคำยากในแต่ละสัปดาห์ เพื่อพัฒนาการของตนเองก็ได้ ” ส่วนสนิท ตั้งทวี (2531 : 40 – 41) สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มรรย (2536 : 165 – 167) ได้เสนอแนะขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำ สอดคล้องกันสรุปได้ดังนี้

1. แบ่งกลุ่มให้ค้นหาคำในเรื่องที่นำมาแลกเปลี่ยนกันบอก และเฉลยพร้อมทั้งเก็บคะแนนไว้

2. รวบรวมคำศัพท์ไว้ในสมุด เรียบเรียงไว้เป็นหมวดหมู่ ตามลำดับพยัญชนะ และตามความหมาย

3. ครูบอกให้เขียนแล้วให้ตรวจโดยใช้บัตรคำและพจนานุกรม

4. แข่งขันการสะกดคำยากบนกระดาน

5. ใช้เอกสารประกอบการเลือกคำที่สะกดถูก

6. นำเกณฑ์การเขียนตัวสะกด มาแต่งเป็นคำประพันธ์ เพื่อให้จำได้

7. ฝึกการเขียนเรียงความ แล้วใช้พจนานุกรมตรวจตัวสะกดการันต์ ของตนเอง หรือของเพื่อน

8. หาประโยคหรือข้อความสั้น ๆ มาให้เติมศัพท์

9. เขียนรายงานคำที่มักสะกดผิด

10. นำเนื้อหาจากหนังสือเรียนภาษาไทย มาแต่งเป็นประโยครวบรวมไว้

11. กำหนดคำศัพท์ให้มาเขียนเป็นรูปประโยคหรือเรื่อง

12. ควรตรวจแก้ไขตัวสะกดในการฝึกการเขียนทุกครั้ง ไม่ปล่อยให้ นักเรียนผิด แล้วไม่แก้ไข

จากข้อเสนอแนะการจัดกิจกรรมประกอบการสอนทักษะการเขียนสะกดคำนั้น สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีเทคนิคหลายอย่าง ครูสามารถจัดกิจกรรมประกอบการสอนได้โดย ควรฝึกทักษะจากง่ายไปหายาก การฝึกการเขียนให้ถูกต้อง โดยแยกอักษรในแต่ละคำให้ชัดเจน การใช้เกม บทเพลง ทำบัญชีคำยาก แบ่งกลุ่มเขียนคำรวบรวมคำยาก เขียนตามคำบอก และนำ คำมาแต่งประโยค เพื่อให้มีทักษะในการเขียนสะกดคำ ในการนำเกมมาใช้นั้น ต้องคำนึงถึง วัตถุประสงค์ และความสนุกสนานเข้าใจด้วย เพราะสิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดทัศนคติต่อการเรียนการสอน ได้ต่อไป

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

3.1 ความหมายของเกม

พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ. 2530 (2525 : 62) ได้ให้ความหมายของเกมว่า “เกมหมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก”

นอกจากนี้นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ ดังนี้

วัฒนา สุทธิปัญญา (2521 : 12) วิมล ร่วมสุข (2522 : 20) จุลจักร โนพันธ์ (2527 : 24) ให้ความหมายของเกมสอดคล้องกันไว้ว่า

“ เกม เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปได้แข่งขัน โดยอาศัยกฎเกณฑ์ และกติกา เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาความเจริญด้านร่างกายและสติปัญญา และการเล่น ผู้นำในเกมนั้นจะต้องแจ้งในกฎเกณฑ์หรือกติกาของแต่ละเกมเป็นอย่างดี ผู้เล่นแต่ละคนหรือแต่ละฝ่ายจะต้องรู้เทคนิคในการเล่น พร้อมทั้งมีความรู้ในการผันแปรของเกมว่าตนมีหน้าที่อย่างไร จากไหนไปไหน และทำอะไรบ้าง ความมั่นใจเป็นปัจจัยที่สำคัญ อันจะทำให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะ และเมื่อสิ้นสุดลงแล้วจะต้องมีการแพ้ – ชนะ ”

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2527 : 86) กล่าวว่า “เกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่สร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจ ใช้สติปัญญาฝึก การสังเกต และไหวพริบในการแก้ปัญหา ตลอดจนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินและช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดีอีกด้วย”

ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ (2527 : 1) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินความ สำเร็จของผู้เล่นด้วย”

นอกจากนั้น Boocock (1981 : 150) ได้กล่าวว่า “ เกม เป็นกิจกรรมที่สำคัญที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น ”

✱ จากความหมายของเกมดังกล่าว สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่น หรือ การแข่งขันเพื่อการเรียนรู้ มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสิน ผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะ การนำเกมมาประกอบการสอนจะช่วยทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้น ๆ น่าสนใจไม่รู้สึกรู้สีกเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิกิริยาไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่ายเร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการและแล้วยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจน ความเจริญเติบโตของร่างกายอีกด้วย

3.2 ความมุ่งหมายของเกม

การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน วาสนา มุ่งวิชา (2517 ; 25) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมาย ในการนำเกมมาสอน ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก เพราะเด็กชอบความเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่าง ๆ และมีความต้องการที่จะแสดงออก
2. เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของร่างกาย
3. เพื่อส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจ กฎ กติกา ระเบียบ เกี่ยวกับการเล่นเกม
4. เพื่อส่งเสริมให้มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา
5. เพื่อให้ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์
6. เพื่อปลูกฝังให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้การให้อภัย
7. เพื่อส่งเสริมให้เป็นผู้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. เพื่อเป็นการส่งเสริมกิจกรรมทดแทน เมื่อไม่สามารถเล่นกีฬาใหญ่ได้ เพราะต้องใช้ทักษะพื้นฐานมาก เกมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความเหมาะสม

เทพวณี หอมสนิท และคนอื่นๆ (เทพวณี หอมสนิท 2520 ; 1) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายการใช้เกม ดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการสนองต่อสังคม โดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการ และเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานที่ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มคน
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามที่ดี
5. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และเห็นความสำคัญของการมีกฎ

กติกา

6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

เกศินี โชติกเสถียร (2529 : 76) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมในการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าเพิ่มขึ้นในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตาส่งเสริมให้นักเรียนเป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา
9. เพื่อให้ได้รับความสนุกสนานในการเรียน

ปราณี แสงอากาศ (2532 ; 15) และรังสฤษฎ์ แม้นมินทร์ (2532 ; 45) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายในการนำเกมใช้ประกอบการสอน ตรงกันว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมนั้น เพื่อฝึกทักษะด้านต่างๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน แสดงออกในทางความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคม มีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำแบบประชาธิปไตย ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนได้มีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีบรรยากาศดีขึ้น

* สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมาย เพื่อฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ส่งเสริมการพัฒนา ด้าน ร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้มีลักษณะ ความเป็นผู้นำ การวางแผนการทำงาน มีความเป็นประชาธิปไตย มีน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีส่วนเพิ่มบรรยากาศการเรียนการสอนด้วย

3.3 ลักษณะของเกมประกอบการสอน

อฉรา ชิวพันธ์ (2536 ; 4) ได้เสนอลักษณะของเกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย
2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ
3. มีคำสั่ง และกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน
4. ในการเล่น ต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนน
5. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง
6. ไม่ควรเล่นเกมเสี่ยงดังรบกวนห้องอื่น
7. มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์
8. ในการเล่นควรเป็นสิ่งที่ง่าย ๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นมาเอง
9. การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

ลำเรียง เวชสุนทร (2526 ; 29 – 30) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของเกมที่น่ามาใช้ประกอบการสอน ดังนี้

1. มีคุณลักษณะพื้นฐานที่ดีคือ สามารถสนองเป้าหมาย และจุดประสงค์ที่ต้องการ
2. ใช้เวลาในการเล่น 10 – 15 นาที
3. มีกติกาการเล่น แน่นอนชัดเจน และเข้าใจง่าย
4. มีอุปกรณ์และสถานที่พร้อม ตลอดจนราคาประหยัด
5. มีความดึงดูดใจในเกม เช่น ความสวยงาม หรือมีการท้าทายความสามารถทางสติปัญญาด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้าน

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดีนั้น ควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการเคลื่อนไหวของร่างกาย สนุกสนาน เข้าใจ กติกา ชัดเจน ใช้ระยะเวลาสั้น มีสถานที่เหมาะสม อุปกรณ์หาได้ประหยัดราคาพร้อมทั้งเป็นการส่งเสริมด้านสติปัญญาและทบทวนเนื้อหาการสอนได้ดีด้วย

3.4 ประเภทของเกม

สังเวียน สฤษฎิกุล (2525 ; 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ประเภท ดังนี้ Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์ หรือเรียงอักษรภาษาอังกฤษ

1. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกศัพท์และออกเสียงคำศัพท์
2. Structure practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
3. Pronunciation Games เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
4. Rhyming Games เป็นการฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

5. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบ ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

สมพล ฐปัญชา (2524 ; 15) ได้แบ่งเกมภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดี เช่น การแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกมการแข่งขันหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหา วรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษา เช่น เกมการแข่งขันเขียนสะกดคำ เกมการแข่งขันอ่านคำ เกมการเปิดพจนานุกรม เกมการหาคำตรงข้าม เกมการเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษา เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมอักษรนำ เกมสระเกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมคำผสม เป็นต้น

ส่วน โคลัมบัส (เขวพา เดชะคุปต์ 2525 ; 54 อ้างอิงมาจาก Columbus. 1976 ; 141) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการจำ (Manipulative Games)
2. เกมการศึกษา (Diactic Games)
3. เกมการฝึกทักษะทางกาย (Physical Games)
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Games)
5. เกมทายบัตร (Card Games)
6. เกมพิเศษต่างๆ (Special Games)

วรสุดา บุญยไวยโรจน์ (2530 : 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมนี้เป็นเรื่องของกฎ หรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะกับการเล่นในแต่ละคนเท่านั้น เช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาจัดดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

✎ จากประเภทของเกมการสอนสรุปได้ว่า เกมประกอบการสอนมี 2 ชนิด คือ เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา และเกมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา หากครูผู้สอนจะนำไปใช้หรือดัดแปลงเพื่อประกอบการสอนแล้ว จะเป็นการจูงให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ครูควรพิจารณาให้เหมาะสมมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ไม่เบื่อหน่าย ไร้ความสนใจตลอดเวลา ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนย่อมสูงกว่าถูกบังคับให้เรียนอย่างแน่นนอน

3.5 การเลือกเกม

การเลือกใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยนั้น กำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่า ควรใช้กับผู้เรียนระดับใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่นำเกมมาใช้ ที่สำคัญจะต้องให้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความใจ ความสามารถของนักเรียน การเลือกเกมเป็นกิจกรรมประกอบการสอน นิตยา ฤทธิ์โยธี (2507 :16) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมไว้ ดังนี้

1. เกมนั้นจะต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
2. เกมนั้นจะต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ คือ เกมจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนอยู่ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถของตนเอง ช่วยฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาและช่วยให้ครูสังเกตเด็ก ศึกษาเด็กแต่ละคนเพื่อจะหาทางปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป
3. เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับเด็ก คือ จะต้องมีการอธิบายการเล่นอย่างชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป ควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเด็ก ควรเปิดโอกาสให้เด็กกลุ่มอ่อนชนะบ้าง

เพื่อส่งเสริมให้กำลังใจและก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผล อันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

4. เกมนั้นจะต้องใช้เวลาและสถานที่ให้เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไปจะ让孩子หมดความสนใจและได้ผลต่อการเรียนน้อย ครูจึงต้องกำหนดเวลาทดลองกับนักเรียนให้แน่ชัด นอกจากนี้หากเกมใดก่อให้เกิดเสียงรบกวนห้องข้างเคียงมากเกินไป

5. รูปแบบของเกมน่าสนใจ หากเกมใดต้องมีอุปกรณ์การเล่น ควรทำด้วยฝีมือพอสมควรเพื่อเป็นแรงจูงใจ เช่น มีสีสันสดตา สวยงาม และครูอาจให้เด็กช่วยกันคิดเกมที่นำเสนอบ้าง

อรรดา ชีวพันธ์ (2536 : 4 – 5) และสุจิต เพียรชอบ (2531 : 215 – 216)กล่าวถึงวิธีการเลือกเกม ประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1. การใช้เกมแต่ละครั้ง ต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ด้านใด
2. การใช้เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผล และช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใด และเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นและวิธีการเล่น
4. เกมการเล่นนั้น จะต้องช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว
5. ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความนี้่นำใจเป็นนักกีฬา การทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือกันระหว่างกันและกัน
6. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน

7. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มควรจัดนักเรียนคละชั้น ทั้งนักเรียนเก่ง และนักเรียนอ่อน เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสชนะ และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ดังนั้นเพื่อให้การเล่นในการเรียนการสอนมีประโยชน์อย่างแท้จริงครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนในแต่ละครั้ง กำหนดคัดเลือกเกม ขั้นตอน เวลา สถานที่ และวางจุดมุ่งหมาย ของการเล่นให้ถูกต้องและเหมาะสม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวครูผู้สอน หากได้ทราบถึงแนวการสอนที่ถูกต้องวิธีและรู้จักปรับปรุงเกมการสอนให้ดีขึ้นย่อมจะทำให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวา มากขึ้น

3.6 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องจัดลำดับขั้นตอนการใช้เกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและทักษะในการใช้เกม จำรัส น้อยแสงศรี (2520 : 47 - 48) ได้เสนอแนะ ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1. ฝึกนักเรียนให้เล่นเกมที่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการ ไหวพริบ ปฏิภาณ เช่น การเล่นเกมต่อศัพท์ ทายปัญหา เป็นต้น
2. บทเรียนให้เล่นเกมควรจัดไว้หลายอย่าง แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะเล่นเหมือนกันก็ได้ถือเป็นการแข่งขันทั้งชั้นเรียน เช่น การค้นหาคำตอบ การทายปัญหา
3. การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่าง ๆ เป็นส่วนหนึ่งของการวัดและการประเมินสิ่งที่ครูสอนไปแล้ว คือใช้เวลาประมาณ 5 – 10 นาที ท้ายชั่วโมงเพื่อจัดเกมง่าย ๆ สำหรับนักเรียนได้เล่น

สุจริต เพียรชอบ (2531 : 216 - 217) วิมล ร่วมสุข (2522 : 68) และบงกช สุภธาดา (2527 : 16 - 17) ได้เสนอขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน เหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน นอกจากนั้นต้องคำนึงถึงเวลา และสถานที่ที่จะเล่นด้วย

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ และ เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนกันก็ได้

3. ขั้นแสดงหรือขั้นเล่น ครูต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือทำจริง

4. ขั้นวิเคราะห์ และนำผลจากการเล่นไปใช้ หลังการเล่นเกมแล้ว ครูกับ นักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายถึงประโยชน์จากการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้อีก

5. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

✕ 3.7 ประโยชน์ของเกม

เกมที่ใช้สอนหรือเกมประกอบการสอนนั้น เป็นเครื่องมือในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพดังที่ เตือนใจ แก้วโอภาส (2520 : 12 – 13) กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่ผู้เรียนเป็นอย่างดี เป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ยังเป็นการสร้างความสนใจของนักเรียน การเล่นเกมนี้ทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมนึกว่าตนกำลังเรียนอยู่ ในขณะที่เล่นเกมนั้นก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมทางภาษาจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ดีขึ้น (สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2523 : 48) ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ คอร์ทเซซ (Cortez. 1978 : 205) ที่กล่าวว่า เด็กนิยมชอบการเล่นเป็นเกมเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเกมมีส่วนช่วยให้เด็กที่เรียนอ่อนได้มีปฏิสัมพันธ์กลุ่ม มีส่วนร่วม ทำให้เห็นคุณค่าของการเรียน อังรา ชิวพันธ์ (2521 : 3 - 4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบการสอนภาษาไทย ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านการคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ

4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความ
สามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือเกื้อกูลกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และให้นักเรียนปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนได้

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกม เป็น กิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วย กติกา ผู้เล่น จะมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ตาม เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำซึ่งเป็นวิชาทักษะ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน และยังเพิ่มทัศนคติที่ดีต่อผู้เรียนอีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

1.1 งานวิจัยในประเทศ

สมศรี เพชรยิ้ม (2520 : 137- 138) ได้สร้างแบบฝึกทักษะทางภาษาไทย เรื่องตัวสะกดมาตราแม่กกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลการวิจัยสรุปว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังจากการทำแบบฝึกทักษะสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนก่อนทำแบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บุญมา สังข์โพธิ์ (2523 : 160) ได้สร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยาก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และนำไปใช้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านกาสมณ จังหวัดลำปาง จำนวน 50 คน โดยนำคำ 654 คำ มาให้นักเรียนเขียนตามคำบอก จากนั้นนำคะแนนที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 50 ขึ้นไปจำนวน 122 คำ ไปสร้างเป็นแบบฝึกการเขียนสะกดคำแล้วนำไปทดลอง ผลการวิจัยพบว่าแบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 98.74 /84.20 และคะแนนเฉลี่ยก่อนการเรียนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แสดงว่านักเรียนมีความสามารถทางการเขียนสะกดคำยากดีขึ้น

ยุพดี พูลเวชประชาสุข (2525 : 190) ได้เปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำกับการเขียนคำบอก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบึงทองหลาง สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 72 คน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำ มีผลการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ไม่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อศึกษาเด็กที่มีความสามารถทางภาษาต่างกัน พบว่า นักเรียนที่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำในกลุ่มที่มีความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำกว่า มีผลการเขียนสะกดคำสูงกว่า นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาสูง ปานกลาง และต่ำ ที่ไม่ใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

วิสุทธิ์ บุญขกุล (2525 : 22) ได้เสนอแนะถึงสาเหตุที่ทำให้ใช้ภาษาผิด เมื่อประชุมสัมมนา เรื่อง “ปัญหาการใช้ภาษาไทย” สรุปได้ว่า ผู้ใช้ภาษาถือความสะดวกของตนในการพูดและการเขียน ลักษณะส่วนบุคคลหรือความนิยมทางสังคมบางประการที่เกี่ยวกับเพศ วัย อาชีพของผู้ใช้ภาษาและการยืมคำจากต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย ล้วนเป็นสาเหตุทำให้เกิดปัญหาทางการเขียนสะกดคำทั้งสิ้น

1.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ฮิมเมอร์ (Hymer. 1963 : 573 – A) ได้ทำการวิเคราะห์และศึกษาเหตุผลในการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนเกรดสี่และเกรดห้า พบว่าคำที่นักเรียนเขียนสะกดผิดเป็นคำที่นักเรียนไม่เคยเห็นมาก่อน ซึ่งมีทั้งคำพยางค์เดียวและสองพยางค์

อิลส์ (Iles.1975 :1017 a –01018 a) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำผิดและการอ่านของนักเรียนระดับ 2 – 7 ที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรของฟิทแมน กับนัก

เรียนที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรแบบเดิม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนในระดับที่ ได้รับการสอนตามลำดับการสอนของพิทแมน ได้คะแนนการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนนักเรียนในระดับอื่นไม่พบความแตกต่าง

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

จอห์นสัน (Johnson. 1979 : 6217 – A) ได้ศึกษาการเขียนสะกดและเหตุผลที่นักเรียนเกรดห้าเคยเขียนคำที่ใช้เสมอ พบว่านักเรียนเขียนสะกดคำผิดเพราะออกเสียงผิด และเขียนผิดเพราะมีประสบการณ์ผิด

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการการเขียนสะกดคำและสาเหตุการเขียนสะกดคำผิดในประเทศและต่างประเทศ สรุปได้ว่าการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานของการเขียนที่สำคัญ สาเหตุที่ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำผิด คือนักเรียนยังขาดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ขาดความเอาใจ ไม่เห็นความสำคัญของการเขียน นอกจากนั้น ยังเกิดจากลักษณะของภาษาไทยที่ยืมคำภาษาอื่น ๆ มาใช้ มีหลักเกณฑ์มาก ยากที่จะจำ มีการเปลี่ยนแปลงหลักเกณฑ์ของอักษรวิธีและการใช้แนวเทียบผิด ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำผิด และเกิดผลเสียในด้านการใช้ภาษาอีกด้วย

2. งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมระดับประถมศึกษาในประเทศไทยส่วนใหญ่ที่พบเป็นวิชาคณิตศาสตร์ ส่วนวิชาภาษาไทยจะพบในระดับมัธยมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

ปริยา จันทรสิทธิเวช (2522 :42-49) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยมีเกมและไม่มีเกม ประกอบการสอน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 จำนวน 50 คน ผลปรากฏว่า

นักเรียนที่เรียนโดยเกมประกอบการสอน กับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปราโมทย์ จันทร์เรือง (2526 : 72 – 75) ได้ทดลองสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบบทบาทสมมติในวิชาคณิตศาสตร์ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 90 คน ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยบทบาทสมมติ และนักเรียนที่เรียนตามคู่มือครูคณิตศาสตร์ของ สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บงกช สุภธาดา (2527 : 64) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน ” โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดดินทราราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน และกลุ่มควบคุม 40 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการจำวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อัญชลี สุคนธา (2527 : 66) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ” จำนวน 90 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 45 คน แต่ละกลุ่มใช้เวลาเรียน 8 คาบ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างจากกลุ่มที่เรียนโดยวิธีการสอนแบบธรรมดา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 46) ได้ทดลองการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนและทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอน ตามกิจกรรมในแผนการสอนปกติ

ผจญ สุวรรณวงศ์ (2528 : 76) ได้ทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมประกอบการสอนดีกว่าวิธีการสอนธรรมดา

จิตรา ถีสัมบูรณ์ (2535 : บทคัดย่อ ข-ค) ได้ทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามกิจกรรมในคู่มือการสอนภาษาไทยของกรมวิชาการ

สาธิตี ภูติกนิษฐ์ (2529 : 77) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม” โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 ที่มีพื้นฐานอ่อนในการเขียนสะกดคำ โดยการจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการจำแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปิยะศักดิ์ สันทรัพย์ (2530 : 65) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน” โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยตะพานหินวิทยาคม อำเภอห้วยตะพาน จังหวัดอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 กลุ่มควบคุม 30 คน นักเรียนในกลุ่มทดลองได้รับการสอนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน นักเรียนในกลุ่มควบคุม ได้รับการสอนตามแผนการสอนของหน่วยศึกษานิเทศก์ เขตการศึกษา 10 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความสนใจในวิชาภาษาไทย สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราณี แสงอากาศ (2532 : 68) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ การนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ” โดยใช้กลุ่มประชากรเป็นครูภาษาไทย 97 คน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 483 คน ในโรงเรียนมัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า ครูและ นักเรียนมีความเห็นว่าการเรียนการสอนที่ใช้เกมในการสอนหลักภาษาไทยมีความเหมาะสมมาก

เกรียงวิทย์ ทองมาก (2538 : 61) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์ สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ปีการศึกษา 2537 จำนวน 60 คน ซึ่งได้นำคะแนนวิชาภาษาไทย ในการสอบภาคต้น ปีการศึกษา 2541 มาจัดระดับความสามารถทางภาษาไทย จากนั้นจึงจับสลากให้ได้นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ กลุ่มละ 20 คน มีการทดสอบก่อนเรียน หลังจากนั้นได้ทำการสอนโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทำการทดสอบหลังการเรียนกับกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทยไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

✧ กล่าวโดยสรุป จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมประกอบการสอน ทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ รวมทั้งการสอนด้วยวิธีเกมนั้น ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกมประกอบการสอนก็น่าจะได้ผลดีเช่นเดียวกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาเรื่อง การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่เรียน โดยเกมแตกต่างกัน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนกลุ่มสูง ปานกลาง และต่ำ หลังการเรียนโดยเกมสูง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. กำหนดเนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. กำหนดแบบแผนการทดลอง
4. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
5. วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนสาริตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 2 ห้องเรียน ๆ ละ 44 คน รวม 88 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนสาริตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 45 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำคะแนนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 2 ห้องในภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 มาจัดระดับความสามารถทางภาษาไทย ของกรมวิชาการ. 2538 : 36) ดังนี้

13

5 100

88

คะแนน	ระดับคะแนน	จำนวน
80 - 100	4	17
70 - 79	3	24
60 - 69	2	25
50 - 59	1	18

2. นำระดับคะแนนมาจัดกลุ่มแบ่งเป็นกลุ่มสูง กลาง และต่ำ โดยให้นักเรียนที่มีระดับคะแนน 3 และ 4 เป็นนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง นักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทย 2 เป็นนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยกลาง และนักเรียนที่มีระดับคะแนน 1 เป็นนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ (กรมวิชาการ : 12)

3. หลังจากนั้นสุ่มอย่างง่าย (Sampling Random) ให้ได้นักเรียนแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 15 คน

2. กำหนดเนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

2.1 เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เป็นกลุ่มคำยากที่ได้มาจากการเขียนคำยาก จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 2 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 195 คำ นำไปทดสอบการเขียนคำยาก หลังจากนั้นคัดเลือกคำที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 60 ขึ้นไป มาดำเนินการจัดหมวดหมู่ของคำตามลักษณะอักษรวิธีได้ 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้

1. คำที่ประวิสรรชนีย์
2. คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
3. คำที่ใช้ตัวสะกดแม่กน
4. คำที่ใช้ตัวสะกดแม่กด

2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 จำนวน 6 คาบ คาบละ 50 นาที ดังต่อไปนี้

- | | | |
|-----------------------|---|-----|
| 1. Pretest | 1 | คาบ |
| 2. คำที่ประวิสรรชนีย์ | 1 | คาบ |

3. คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	1	คาบ
4. คำที่ใช้ตัวสะกดแม่กน	1	คาบ
5. คำที่ใช้ตัวสะกดแม่กด	1	คาบ
6. Posttest	1	คาบ

3. กำหนดแบบแผนการทดลอง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้วิธีการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest - Posttest Design) (ผ่องพรรณ ตรีชมงคลกุล และสุภาพ นัฏราภรณ์. 2540 ; 41) มีลักษณะการทดลองดังตาราง

ตารางที่ 1 แบบแผนการดำเนินการวิจัย

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
ER	O 1	X	O 2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

R	แทน	การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	การจัดกระทำ (Treatment) ด้วยการสอนโดยเกม
E	แทน	กลุ่มทดลอง
O1	แทน	การทดสอบก่อนจัดการทดลอง (Pretest)
O2	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

4. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

4.1.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ

4.1.2 เกมการเขียนสะกดคำภาษาไทย

4.1.3 แผนการสอนการเขียนสะกดคำ

4.2 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

4.2.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) คู่มือการสอนภาษาไทย หนังสือเรียนภาษาไทยชุดพื้นฐานภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 2 ของ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2. ศึกษาการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ บรรดล สุขปิติ (2525 : 191 – 392) เขวาคี วิบูลย์ศรี (2540 : 1 – 276) การเขียนข้อสอบวิชาภาษาไทย ของ จันทิมา พรหมโชติกุล (2526 : 1 – 156) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บุญมา สังข์โพธิ์ (2523) และ รุจิ สุขเสมอ (2526) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

3. รวบรวมคำจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 2 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 195 คำ โดยผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ นำไปทดสอบการเขียนตามคำบอกกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 84 คน โดยแบ่งการเขียนเป็นจำนวน 7 ครั้ง ครั้งละ 30 คำ จำนวน 6 ครั้ง และครั้งที่ 7 จำนวน 15 คำ จากนั้นนำคำมาตรวจหาความถี่ของแต่ละคำที่นักเรียนเขียนผิด แล้วคำนวณหาคำร้อยละ โดยผู้วิจัยนำคำที่นักเรียนเขียนผิดตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ในการสร้างแบบทดสอบ

4. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ แล้วนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศรี กิตติศรีวิพันธ์ อาจารย์ณัฏฐาพร คงบางพระ อาจารย์อรรวรรณ์ ทองพิมพ์และอาจารย์ลีนี แม้นวงษ์ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของภาษา

5. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปทดลองสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 100 คน
6. ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบที่นักเรียนทำ โดยให้คะแนน 1 คะแนนสำหรับข้อสอบที่ตอบถูกและให้ 0 คะแนนสำหรับข้อที่ตอบผิด
7. นำแบบทดสอบวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 50% (บุญเรียง . 2529 : 162) และคัดเลือกแบบทดสอบที่มีความยากง่ายระหว่าง 0.21 – 0.77 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.78 จำนวน 40 ข้อ
8. นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้วจำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้ สูตรของ K- R₂₀ (บุญเรียง . 2529 : 185) ได้ค่าความเที่ยง 1.00

4.2.2 เกมการเขียนสะกดคำภาษาไทย มีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาธรรมชาติของเด็กในด้านความสนใจในการเรียนการสอนจากหนังสือเกี่ยวกับหลักการสอนของ อารมณ์ ใจเที่ยง (2540 : 70 - 194) ประสาท อิศรปริดา (2522 : 1-148) เอนก กริแสง (2522 : 1 - 300)
2. ศึกษาหลักการสร้างเกม วิธีสร้างเกม การใช้เกมประกอบการสอนของ นิติยา ฤทธิ์โยธี (2514 : 1-100) บันลือ พฤษวัน (2520 : 1) และจากตำรา เอกสาร รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ
3. นำคำยากจำนวน 40 คำ ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ใช้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ มาจัดเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะการเขียนอักษรวิธีและการสะกดคำได้ 4 ลักษณะ คือ คำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่มีตัวสะกดในแม่กน คำที่มีตัวสะกดในแม่กด มาสร้างเกม โดยมีขั้นตอนการสร้างเกมดังนี้

3.1 ขั้นตอนเตรียมการ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายว่าจะให้ผู้เล่นเกมเรียนรู้อะไร กำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม จากนั้นพิจารณาว่า การใช้เกมในเรื่องนั้น เหมาะสมหรือไม่ ถ้าเหมาะสมควรเป็นเกมชนิดใด รูปแบบเป็นอย่างไร

3.2 ขั้นวางวัตถุประสงค์ กำหนดขอบเขตของเกมแล้วเขียนชี้เฉพาะลงไปว่า เกมที่สร้างขึ้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร เมื่อเรียนจบแล้วจะได้อะไร

3.3 ขั้นรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์เนื้อหาและขั้นตอนความสำคัญพิจารณา อุปกรณ์ที่ใช้ในเกม กำหนดรูปแบบเกม การเริ่ม การดำเนินการ และการสรุป

3.4 ขั้นวางรูปแบบเกม มีการกำหนดวิธีเล่นว่าสมาชิกแต่ละกลุ่มจะ ปฏิบัติอย่างไร รวมทั้งการวางแผนให้สมาชิกมีความสัมพันธ์กัน (คณะอนุกรรมการพัฒนาการ สอนคณิตศาสตร์และผลิตวัสดุอุปกรณ์การสอน. 2533 ; 231) ได้ 4 เกม ดังนี้

เกมที่ 1 เกม ใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ประวิสรรชนีย์

เกมที่ 2 เกม ใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

เกมที่ 3 เกม ใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ใช้ตัวสะกดแม่กน

เกมที่ 4 เกม ใช้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำใช้ตัวสะกดแม่กค

4. นำเกมการเขียนตัวสะกดที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้สอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศรี กิตติศรีวรพันธ์ อาจารย์อรรพรรณ ทองเพิ่ม อาจารย์ณลิณี แม้นวงษ์ ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องของภาษา

5. นำเกมการเขียนสะกดคำ ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยนำเกมไปทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน เพื่อศึกษาความยากง่าย วิธีการเล่น การใช้ภาษาในคำสั่ง และเวลาที่ใช้ในการเล่น เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุง

ครั้งที่ 2 ทดลองเป็นกลุ่มย่อย ผู้วิจัยนำเกมที่ผ่านการปรับปรุงเกี่ยวกับวิธีเล่น ภาษาเวลา และกติกาไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 10 คน เพื่อดูความเหมาะสมของเวลาและ แก้ไขข้อบกพร่อง

ครั้งที่ 3 ทดลองภาคสนาม ผู้วิจัยนำเกมที่ผ่านการทดลองในครั้งที่ 2 ไป ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน เพื่อดูความเหมาะสมในเรื่องของภาษา เวลา และวิธีการเล่นเกมเพื่อแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง

6. นำผลการเขียนสะกดคำที่ผ่านการทดลองภาคสนามบรรจุลงในขั้นการสอน และกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการสอนจริง และนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

4.2.3 การสร้างแผนการสอนการเขียนสะกดคำ มีขั้นตอนในการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตร แผนการสอน คู่มือครู และหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 1 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

2. ศึกษาวิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การออกข้อสอบ การวิเคราะห์ข้อสอบ การวิเคราะห์หลักสูตร ตลอดจนระเบียบวิธีการทางสถิติ

3. กำหนดคำที่ใช้ในแผนการสอนครั้งนี้ โดยใช้คำจากชุดเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและคัดเลือกระดับความยากง่ายของคำจาก ผลงานวิจัยของ จีน โพธิ์อ่อน (2526) ที่ได้ศึกษาความยากง่ายของคำโดยใช้แผนการสอนของกรมวิชาการ

4. นำคำที่ได้จากการศึกษา โดยคัดเลือกเฉพาะคำที่ใช้ในภาคเรียนที่ 2 สร้างแผนการสอนจำนวน 4 แผน ใช้เวลาสอน 4 ครั้ง ครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที แผนการสอนแต่ละแผนมีส่วนประกอบด้วยดังนี้

4.1 ความคิดรวบยอด

4.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4.3 เนื้อหา

4.4 กิจกรรมการเรียนการสอน

4.5 สื่อการเรียน

4.6 การประเมินผล

5. นำแผนการสอนที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้สอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศรี กิตติศรีวรพันธ์ อาจารย์นิภาพร คงบางพระ อาจารย์ณลินี แม้นวงษ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมิน

6. นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้ว ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการทดลองจริงต่อไป

5. วิธีการดำเนินการทดลอง และการเก็บข้อมูล

หลังจากได้กลุ่มตัวอย่างแล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่^๑มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ โดยใช้เวลาในการทดสอบ จำนวน 1 คาบ 50 นาที แล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้เปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบหลังเรียน
2. ดำเนินการสอนตามแผนการ^๒โดยใช้เกมการเขียนสะกดคำกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง จำนวนกลุ่มละ 4 ครั้ง ใช้เวลาสอนครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที
3. เสร็จสิ้นการสอนแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทย ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้เปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน
4. นำผลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และการทำแบบฝึกหัดมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ แบบฝึกหัด ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้
 1. ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ให้คะแนนข้อถูก 1 คะแนน และข้อผิด 0 คะแนน
 2. ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ให้คะแนนข้อถูก 1 คะแนน และข้อผิด 0 คะแนน

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียน
สะกดคำ ดังนี้

1.1 หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ โดยใช้เทคนิค
ร้อยละ 50 (บุญเรียง , 2534 ก : 116) ซึ่งใช้สูตรดังนี้

ค่าความยากง่าย

$$\text{สูตร } P = \frac{R_U + R_L}{N}$$

เมื่อ P คือ ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเป็นรายข้อ
 R_U คือ จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
 R_L คือ จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
 N คือ จำนวนคนทั้งหมดที่ทำข้อสอบ

ค่าอำนาจจำแนก

$$\text{สูตร } r = \frac{R_U - R_L}{N}$$

เมื่อ r คือ ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบเป็นรายข้อ
 R_U คือ จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
 R_L คือ จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
 N คือ จำนวนคนในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

1.2 หาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR_{20} (บุญเรียง , 2534ก : 163)

สูตร KR_{20}

$$r = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

เมื่อ r คือ ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับ
 k คือ จำนวนข้อของแบบทดสอบ
 p คือ สัดส่วนของคนที่ตอบถูก
 q คือ สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ คือ $1 - p$
 S^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ
 $\sum pq$ คือ ผลรวมของข้อสอบทุกข้อที่ได้จากค่า p คูณกับ q

1.3 การหาค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบโดยใช้สูตร การหาค่าความแปรปรวน (บุญเรียง , 2534ก : 163)

สูตร

$$S^2 = \frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}$$

เมื่อ S^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ
 $\sum fx^2$ คือ ผลรวมคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 $(\sum fx)^2$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 n คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
 $n - 1$ คือ จำนวนตัวแปรอิสระ

2. การหาค่าเฉลี่ยของคะแนน คำนวณจากสูตร $\bar{X}$ (บุญเรียง , 2534 ก : 164)

สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนน
 $\sum fx$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. การเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดก่อนเรียนและหลังเรียน คำนวณจากสูตร Match paired t -test (บุญเรียง , 2536 ข : 93)

สูตร

$$t = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_d / \sqrt{n}} \sim t_{n-1}$$

เมื่อ t คือ อัตราส่วนวิกฤต
 d คือ ความแตกต่างของค่าของตัวแปรตามแต่ละคู่
 n คือ จำนวนคู่
 $\bar{d}$ คือ ค่าเฉลี่ยของ d
 s_d คือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน d
 μ_d คือ ศูนย์

หาผลต่างของคะแนนในการสอบก่อนการเรียนและหลังการเรียน

สูตร

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

เมื่อ $\sum d$ คือ ผลรวมของผลต่างของคะแนนในการสอบ
ก่อนเรียนและหลังเรียน
 n คือ จำนวนคู่ของคะแนน

หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างของคะแนนในการสอบก่อนเรียน
และหลังเรียน

สูตร

$$S_d = \sqrt{\frac{n\sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S_d คือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ d
 $\sum d^2$ คือ ผลรวมของผลต่างของคะแนนแต่ละตัว
ยกกำลังสอง
 $(\sum d)^2$ คือ ผลรวมของผลต่างของคะแนนทั้งหมด
ยกกำลังสอง
 n คือ จำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลของการทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลการทดลอง โดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ดังนี้

- d แทนความแตกต่างของค่าตัวแปรตามแต่ละคู่
- S_d แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- t แทนอัตราส่วนนัยสำคัญทางสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t - distribution
- p แทนความน่าจะเป็นน้อยที่สุดที่จะปฏิเสธสมมติฐาน
- *
- * แทนความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการสร้างเกมการเขียนสะกดคำภาษาไทย

ผู้วิจัยได้สร้างเกมการเขียนสะกดคำยากเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งใช้กับแผนการสอน จำนวน 4 แผน แผนที่ 1 เกมรักพี่เสียดายน้อง แผนที่ 2 เกมรดคว่นไฟฟ้ามหานคร แผนที่ 3 เกมหมุนเวียนเปลี่ยนไป-แผนที่ 4 เกมปริศนาคำทาย ผู้วิจัยได้นำเกมการเขียนสะกดคำทั้ง 4 เกมที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อขอคำแนะนำในเรื่องของการใช้ภาษา คำสั่ง ความยากง่ายของวิธีเล่น กติกาการเล่น ตลอดจนความเหมาะสมของเวลาและอื่นๆ ที่ประกอบเป็นเกม ให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนจนสามารถนำเกมการเขียนสะกดคำมาพัฒนาทักษะการเขียนได้ จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเกมการเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน และนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 กลุ่ม คน ผลปรากฏว่านักเรียนสามารถเล่นเกมได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ผู้วิจัยได้สร้างเกมการเขียนสะกดคำขึ้น

2. ผลการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด หลังการใช้เกมการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ

ผลการหาค่าเฉลี่ยและค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด หลังการใช้เกมการเขียนสะกดคำ จำนวน 4 ชุด ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการหาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง จำนวน 15 คน

แบบฝึกหัดที่	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ
1	10	10.00	100.00
2	10	9.87	98.70
3	10	9.93	99.30
4	10	10.00	100.00
รวม	40	39.80	398.00
เฉลี่ยรวม	10	9.95	99.50

จากตารางที่ 2 ปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนชุดที่ 2 มีค่าต่ำสุดเท่ากับ 9.87 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 98.70 ชุดที่ 1 และชุดที่ 4 มีค่าสูงสุดเท่ากับ 10.00 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 100.00 และค่าเฉลี่ยรวมได้เท่ากับ 9.95 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 99.50

ตารางที่ 3 ผลการหาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดของ
นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง จำนวน 15 คน

แบบฝึกหัดที่	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ
1	10	9.47	94.70
2	10	9.00	90.00
3	10	9.20	92.00
4	10	9.40	94.00
รวม	40	37.07	370.70
เฉลี่ยรวม	10	9.27	92.70

จากตารางที่ 3 ปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนชุดที่ 2 มีค่าต่ำสุดเท่ากับ 9.00 คิดเป็น
ค่าเฉลี่ยร้อยละ 90.00 ชุดที่ 1 มีค่าสูงสุดเท่ากับ 9.47 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 94.70 และ
ค่าเฉลี่ยรวมได้เท่ากับ 9.27 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 92.70

ตารางที่ 4 ผลการหาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดของ
นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ จำนวน 15 คน

แบบฝึกหัดที่	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ยร้อยละ
1	10	8.40	84.00
2	10	8.33	83.30
3	10	8.83	88.30
4	10	8.27	82.70
รวม	40	33.33	333.30
เฉลี่ยรวม	10	8.33	83.30

จากตารางที่ 4 ปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนชุดที่ 4 มีค่าต่ำสุด เท่ากับ 8.27
คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.70 ชุดที่ 1 มีค่าสูงสุดเท่ากับ 8.40 คิดเป็นค่าเฉลี่ย ร้อยละ 84.00
และค่าเฉลี่ยรวมได้เท่ากับ 8.33 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.30

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของ
นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ กลุ่มละ 15 คน โดยใช้
Match paired t – test มีดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของ
นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง จำนวน 15 คน

ตารางที่ 5 ผลการผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง จำนวน 15 คน

	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	d	Sd	t
คะแนนรวม	497.00	593	116.00		
				2.41	12.26*
คะแนนเฉลี่ย	33.13	39.53	7.60		

$$.05 \quad t_{14} = 2.145 \quad p^* < .05$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่าค่า t ที่ได้จากการคำนวณ
มีค่า 12.26 มากกว่าค่า .05 t_{14} จากตารางเท่ากับ 2.145 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียน
สะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง แตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูง
กว่าก่อนเรียน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของ
นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง จำนวน 15 คน

ตารางที่ 6 ผลการผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง จำนวน 15 คน

	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	d	Sd	t
คะแนนรวม	393.00	554.00	171.00		
				3.02	14.43*
คะแนนเฉลี่ย	26.20	36.93	11.40		

$$.05 \quad t_{14} = 2.145 \quad p^* < .05$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่าค่า t ที่ได้จากการคำนวณ
มีค่า 14.43 มากกว่าค่า .05 t_{14} จากตารางเท่ากับ 2.145 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียน
สะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง แตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูง
กว่าก่อนเรียน

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของ
นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ จำนวน 15 คน

ตารางที่ 7 ผลการผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ จำนวน 15 คน

	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	d	Sd	t
คะแนนรวม	288.00	492.00	204.00	2.97	17.89*
คะแนนเฉลี่ย	19.20	32.80	13.60		

$$.05 \quad t_{14} = 2.145 \quad p^* < .05$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่าค่า t ที่ได้จากการคำนวณ
มีค่า 17.89 มากกว่าค่า .05 t_{14} จากตารางเท่ากับ 2.145 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียน
สะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง แตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิธีการสร้าง เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยาก และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำยาก วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปสาระสำคัญและผลการศึกษาดังนี้

✓ ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. สร้างเกมการเขียนสะกดคำเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกม ของนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ

✓ สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่เรียน โดยใช้เกมแตกต่างกัน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนกลุ่มสูง ปานกลาง และต่ำ หลังการเรียน โดยใช้เกมแตกต่างกัน

✎ วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต กำแพงแสน จังหวัดนครปฐมที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 จำนวน 84 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการนำคะแนนวิชาภาษาไทย ในการสอบปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 มาจัดระดับความสามารถทางภาษาไทย จากนั้นจึงจับสลากให้นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ กลุ่มละ 15 คน

✓ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ประกอบด้วย

1. แผนการสอนการเขียนสะกดคำ จำนวน 4 แผน แต่ละแผนใช้เวลาสอน 1 คาบ คาบละ 50 นาที
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ มีค่าระดับความยากง่ายตั้งแต่ 0.21 – 0.77 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.22 – 0.48 และค่าความเที่ยง 1.00
3. เกมการเขียนสะกดคำภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
4. แบบฝึกหัดย่อย เป็นแบบฝึกหัดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน ชุด ชุดละ 10 ข้อ

การดำเนินการทดลอง

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
2. ดำเนินการสอนตามแผนการสอนโดยใช้เกมการเขียนสะกดคำกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง จำนวนกลุ่มละ 4 ครั้ง ใช้เวลาสอนครั้งละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที
3. เสร็จสิ้นการสอนแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำภาษาไทย ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แล้วบันทึกคะแนนเก็บไว้เปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน
4. นำผลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และการทำแบบฝึกหัดมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนแบบฝึกหัดหลังการใช้เกมการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ โดยใช้ค่าสถิติ Match paired t – test

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. คะแนนแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในขอบเขต 9.87 - 10.00 และมีค่าเฉลี่ยรวม 9.95 คิดเป็นร้อยละ 99.50 กลุ่มปานกลาง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในขอบเขต 9.00 – 9.47 และมีค่าเฉลี่ยรวม 9.27 คิดเป็นร้อยละ 92.70 และกลุ่มต่ำ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในขอบเขต 8.27 – 8.40 และมีค่าเฉลี่ยรวม 8.33 คิดเป็นร้อยละ 83.33
2. คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยใช้เกมการเขียนสะกดคำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน

อภิปรายผล

การศึกษาในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ จากผลการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามลำดับดังนี้

1. เกมการเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้น ซึ่งได้ผ่านการตรวจแก้ไขและปรับปรุงจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะมีการเรียนการเขียนสะกดคำโดยมีการใช้เกมแข่งขัน เนื่องจากเกมมีกฎเกณฑ์ กติกา เพิ่มความเข้าใจในการเรียนให้กับนักเรียนโดยเฉพาะเด็กในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นวัยที่ไม่อยู่นิ่ง เกมเป็นกิจกรรมที่เพิ่มบรรยากาศ ความสนุกสนานใน

การเรียน นักเรียนจะเกิดความภูมิใจในความสำเร็จ ในกรณีที่นักเรียนแพ้ นักเรียนก็มีได้แสดง ความที่อดทน พ่ายแพ้แต่อย่างใด เพราะกิจกรรมในการแข่งขันต้องมีแพ้ ชนะปนกันไป ในการเล่นเกมแต่ละครั้งครูควรมีการวางแผนล่วงหน้า ดำเนินกิจกรรมการเล่นอย่างมีวัตถุประสงค์และขั้นตอนที่วางไว้ ต้องให้กำลังใจแก่ผู้เรียน ครูควรแจ้งให้นักเรียนทราบถึงผลของการแข่งขันที่ไม่ได้มุ่งเพียงชัยชนะแต่อย่างเดียว ควรเน้นให้นักเรียนเกิดความสามัคคี และความสนุกสนาน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ให้นักเรียนได้มีการแสดงออก เป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกันความเห็นของ อัญชลี สุคนธา (2527 : 5 – 6) ที่กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น และเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน ทำให้เกิดความเชื่อมั่น รู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง รวมทั้งทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น ดังนั้นจะเห็นเกมการเขียนสะกดคำสามารถช่วยให้นักเรียนเขียนคำได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนซึ่งสร้างความเข้าใจให้กับ นักเรียนเป็นอย่างดี จึงเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย ดังที่ สมใจ ศรีรุ่งเรือง (2535 : 87) ที่กล่าวว่า “เกมเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความเข้าใจและความสนใจให้กับผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่ายและจดจำได้รวดเร็ว แม่นยำและทนทาน ” ดังนั้นเกมการเขียนสะกดคำสามารถนำไปพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนได้ดีขึ้น

2. การหาค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด หลังจากการใช้เกมการสะกดคำ จำนวน 4 ชุด ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง มีค่าเฉลี่ย 9.95 และค่าเฉลี่ยร้อยละ 99.50 กลุ่มปานกลางสูง มีค่าเฉลี่ย 9.27 และค่าเฉลี่ยร้อยละ 92.70 กลุ่มต่ำมีค่าเฉลี่ย 8.33 และค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.30 การหาค่าเฉลี่ยคะแนนแบบฝึกหัดของนักเรียนทั้ง 3 กลุ่มสามารถทำแบบฝึกหัดได้ดีนั้นเป็นเพราะว่า ผลของการใช้เกม ทำให้พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้น จึงทำให้คะแนนปรากฏออกมาในแต่ละแบบฝึกหัดใกล้เคียงกัน และในแต่ละแบบฝึกหัดมีคำยากที่ศึกษาเพียงชุดละ 10 คำ นอกจากนั้นเกมที่สร้างขึ้นมีการเน้นให้นักเรียนจำการสะกดคำในระยะเวลาอันสั้น ซึ่งสอดคล้องกันคำกล่าวของ Petty (อ้างอิงใน ประทีป. 2530 : 52) ที่กล่าวว่า “แบบฝึกหัดช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน การฝึกต้องทำทันทีหลังจากการเรียนรู้เรื่องนั้น และต้องทำการฝึกซ้ำหลาย

ดังนั้นแบบฝึกหัดหลังการเขียนสะกดคำจึงช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องมากขึ้น

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ผลปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูงมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 33.13 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 39.53 กลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลางมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 26.20 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 36.93 กลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 19.20 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 32.80 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ในแต่ละกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน ทั้งนี้เป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้ใช้เกมการเขียนสะกดคำที่สอดคล้องกันเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ทำให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนด้วยความสนใจโดยไม่ต้องบังคับ ดังนั้นการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นได้ง่ายและบรรลุจุดประสงค์ได้โดยเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นันทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 50) และสาลิณี ภูติกนิษฐ์ (2529 : 58) ที่พบว่า หลังจากการใช้เกมการเขียนสะกดคำแล้ว นักเรียนมีความสามารถในการเขียนคำยากที่เพิ่มขึ้น เห็นได้ว่าเกมสามารถใช้ในการสอนทักษะด้านภาษาไทยได้ผลดี ทั้งนี้เป็นผลจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและเร้าใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นแรงจูงใจให้นักเรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ฉะนั้น เมื่อนำเกมการเขียนสะกดคำมาพัฒนาทักษะการเขียนคำยากในภาษาไทยจึงทำให้ได้ผลดีเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอน

1. ครูควรสำรวจการเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ว่ามีคำศัพท์ใดบ้างที่เป็นคำยาก และควรนำคำเหล่านั้นมาสร้างเป็นเกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำ
2. ครูที่สอนภาษาไทยและครูที่สอนวิชาอื่นๆ ควรนำวิธีการสอนด้วยเกมไปใช้ประกอบการสอน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เร้าความสนใจ และท้าทายความสามารถของนักเรียน และยังทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนอาจเป็นเกมที่ดัดแปลงมาจากเกมที่ไม่ใช่เกมการศึกษาก็ได้ แต่ครูควรเลือกเกมที่กำลังได้รับความนิยม หรือเป็นที่รู้จักกันดี เช่น จากเกมโชว์ โดยนำมาจัดดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และระดับชั้นของผู้เรียน

4. ครูควรสร้างเกมอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการสอนเขียนสะกดคำ เช่น เกมการสร้างคำประโยค เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ และให้นักเรียนมีความสนุกสนานและได้พัฒนาทักษะทางการเขียนให้ดียิ่งขึ้น

5. ในการเล่นเกมประกอบการสอน ครูสามารถใช้เกมประกอบการสอนได้ทุกขั้นตอน ตั้งแต่ การนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมการเรียน หรือเป็นการสรุปบทเรียนเพื่อทบทวนบทเรียนก็ได้

6. ครูควรชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวัตถุประสงค์การเล่นเกมอย่างเด่นชัด ไม่ควรให้นักเรียนมุ่งเรื่องการชนะเป็นสำคัญ แต่ควรเน้นให้นักเรียนได้รู้จักการแสดงออกให้มากที่สุด และเน้นเพื่อให้นักเรียนได้เกิดความสนุกสนาน

7. ในการแบ่งกลุ่มทำเกม ควรได้คัดเลือกนักเรียนให้มีทุกประเภท คือทั้งเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กต่ำ อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เพื่อเป็นการเพิ่มขวัญและกำลังใจให้กับเด็กนักเรียน ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนได้เกิดการปรับตัวในการเรียน และสร้างความสามัคคีในหมู่คณะได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหาร

1. ผู้บริหารควรสนับสนุนให้ครูนำเกมไปใช้ประกอบการสอน วิชาคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ในระดับอื่น ๆ ให้มากขึ้น

2. ผู้บริหารควรจัดให้มีการอบรมครูในระดับประถมศึกษา โดยเชิญวิทยากร หรือผู้เชี่ยวชาญในการสอนแบบต่าง ๆ มาสาธิตการสอน เพื่อครูจะได้นำวิธีการสอนมาปรับปรุง และใช้ในการเรียนการสอนต่อไปข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรมีการวิจัยเรื่องการใช้เกมประกอบการสอนการเขียนในด้านอื่นๆ เพื่อจะได้ทราบว่าผลจะแตกต่างกันหรือไม่
2. ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ ได้แก่ เพศ อายุ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม หรือ สภาพแวดล้อมทางบ้าน เป็นต้น
3. ควรมีการทำวิจัยเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม กับการสอนด้วยวิธีอื่น ๆ กับนักเรียนแต่ละกลุ่มความสามารถ เพื่อดูว่าวิธีการสอนแบบใดที่จะเหมาะสมหรือได้ผลดีต่อการเขียนสะกดคำมากที่สุด
4. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของครู และนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย ที่เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำยาก โดยการใช้เกมประกอบการสอน
5. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ และในวิชาอื่น ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ. แนวการสอนวิชาภาษาไทย (การเขียน) มัธยมศึกษา ตอนต้น. กรุงเทพฯ. ครูสภา, 2534ข.
- _____. คู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรไทย, 2534.
- กำชัย ทองหล่อ. หลักภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น, 2537.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. วรรณกรรมไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2518.
- เกศินี โชติเสถียร. การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน. ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- จิตรา ลิ้มบุญวงศ์. การทดลองการสอนเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. งานวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนวัดสะตือ สปอ. ท่าเรือ สปจ. พระนครศรีอยุธยา พ.ศ. 2535.
- จรัส น้อยแสงศรี. คู่มือการศึกษาเทคนิคและวิธีการสอนของครู. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2520.
- จุไร วรศักดิ์โยธิน. การสร้างคู่มือการสอนเขียนภาษาไทยระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษาขั้นสูง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523. อัดสำเนา.
- ช่วย พูลเพิ่ม. สนุกกับภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า, 2538.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. ทักษะและเทคนิคการสอน. กรุงเทพฯ : พัทธอักษร, 2525.
- ชิน โพธิ์อ่อน. การศึกษาความยากง่ายของคำลักษณะคำยากและเหตุผลในการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2526. อัดสำเนา.
- ดวงเดือน สุภิกิตย์. การศึกษาความยากง่ายของลักษณะคำยากและเหตุผลในการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2522. อัดสำเนา.

เดือนใจ แก้วโอภาส. การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ. ประชาศึกษา.

29 (12) : 12 – 13. 2520.

เทพาวณี หอมสนธิ และคนอื่น. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานครพิมพ์, 2520.

นพดล จันทรเพ็ญ. การใช้ภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ดันฮอแกรมมี, 2539.

นันทนา ดาวดวงเด่น. การทดลองสอนการเขียนสะกดคำ โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

นิตยา กาญจนวรรณ. พจนานุกรมภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.

นิตยาฤทธิ์โยธี. เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ครูสภา, 2507.

บงกช สุภธาดา. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำหลักภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. อัดสำเนา.

บันลือ พดุษะวัน. การเขียน. พิษณุโลก : หน่วยผลิตเอกสาร มหามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2527.

_____. การสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2522.

บุญมา สังข์โพธิ์. แบบสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2523. อัดสำเนา.

บุญเรียง ขจรศิลป์. วิธีวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พิชาญพรินต์, 2534 ก.

_____. สถิติวิจัย 1. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พิชาญ เพรส, 2536 ข.

ประทีป ศิริบงกช. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีสอนเรียงความแบบปกติกับการใช้แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อ้างถึง W.T. petty and J.M. Jenson. 1980. The Spelling Program Developing Children's Language' Boston : Allyn and Bason, Inc.

ประเทิน มหาจันทร์. การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2530.

_____ . หลักการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์
ครูสภา, 2519

ประเทือง คล้ายสุบรรณ. อ่านเขียนคำไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอ.เอส.
พรินติ้งเฮาส์, 2537.

ประกาศรี สืออำไพ. วิธีการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
วัฒนาพานิช, 2527.

ปราณี แสงอากาศ. การนำเสนอโครงการที่ใช้เกม และบทบาทสมมติในการสอนภาษาไทย ระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2532.
อัคราณา.

ปราโมทย์ จันทร์เรือง. การทดลองสอนการใช้เกมกับบทบาทสมมติ เรื่องการชั่ง ตวง และวัดใน
วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526. อัคราณา

ปรีชา จันทรสิทธิเวช. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยมีเกมและไม่มีเกม
ประกอบ วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
อัคราณา.

ปิยะศักดิ์ สันทรัพย์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.
อัคราณา.

ผจญ สุวรรณหงส์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, 2528. อัคราณา.

ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล และสุภาพ นัฏราภรณ์. การออกแบบการวิจัย. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2540.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย : การเขียน การอ่าน การพูด การฟังและ ราชศัพท์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : บำรุงสาส์น, 2532.

พฐู ทั้งแดง. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกและไม่ใช้แบบฝึก วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2534. อัดสำเนา.

พูนสุข บุญสวัสดิ์. เกมและการละเล่นส่งเสริมคุณธรรมในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการ สอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา 86 – 89. กรุงเทพฯ : สภาขุพพุทธิก สมาคมแห่งชาติในพระบรมราชูปถัมภ์, 2527.

เขาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.

รองรัตน์ อิศรภักดี และ เทือก กุสุมา ณ อยุธยา. วิชาภาษาไทย ตอน 1 วิธีสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา. 2515.

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา. ตำราวิชาครูประกาศนียบัตรวิชาภาษาไทย ตอน 1 วิธีการสอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : คุรุสภา, 2516.

รังสฤษฎ์ แม่นมินทร์. 2532. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริมวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ที่เรียนด้วยวิธีที่ใช้เกม และไม่ใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ :จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, 2531.

โรจนา แสงรุ่งระวี. ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำด้วยการใช้แบบฝึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2531. อัดสำเนา.

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ. ของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการพัฒนาของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยครูพระนคร, 2530.

วรรณิ์ โสมประยูร. “ การพัฒนาการเขียนระดับประถมศึกษา ” เอกสารประกอบการสอน ชุดวิชาการสอนกลุ่มทักษะ (ภาษาไทย) หน่วยที่ 8 – 15 . (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.

วาสนา มุ่งวิชา. คู่มือเกม. ชลบุรี : วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดชลบุรี, 2517.

วิพุธ โสภวงศ์. สายอักษร. กรุงเทพฯ : มิตรนราการพิมพ์, 2516.

วิมลศิริ ร่วมสุข. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน, 2522.

ศรีสุดา จริยากุล. “ การเขียนคำและการใช้คำ ” น. 6 – 7. เอกสารการสอนวิชาภาษาไทย 6 (การเขียนสำหรับครู) หน่วยที่ 1 – 8.). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.

ศรียา นิยมธรรม และประภัศร นิยมธรรม. การสอนเพื่อบรรดิการ. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2520.

_____. พัฒนาการทางภาษา (หนังสืออ่านประกอบวิชา จิตวิทยา). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ, 2519.

ศิวพร พิลาแดง. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย และ ความสามารถในการใช้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพุทธศักราช 2525 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2528. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม, 2529. อัดสำเนา.

ศึกษาธิการ. กระทรวง. หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง 2533)

พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ครูสภา, 2534.

สนิท ตั้งทวี. ศิลปะการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์. 2531.

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง. รายงานผลการวิจัยเรื่อง ความสามารถทางการสะกดคำภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ปัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2532.

สมถวิล วิเศษสมบัติ. วิธีสอนภาษาไทยมัธยมศึกษา. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์อักษรบัณฑิต,
2528.

สมพล รูปบูชา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยาย
โดยการใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ ค.ม.กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2524. อัดสำเนา.

สมศรี เพชรขิม การสร้างแบบฝึกหัดทักษะวิชาภาษาไทยเรื่องตัวสะกดมาตราแม่กดสำหรับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2520, อัดสำเนา

สลักจิต ตั้งสุจริตวงศ์. ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดทักษะ
สัมพันธ์ เล่ม 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าช้างวิทยาคาร
จังหวัดสิงห์บุรี. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2534.
อัดสำเนา.

สามารถ ศักดิ์เจริญ. ปริศนาร้อยกรอง. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2534.

สาลินี ภูติภินันท์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์
กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2529. อัดสำเนา.

สำเริง เวชสุนทร. “เกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์”. วารสารคณิตศาสตร์. 27 – 31
(พฤศจิกายน – ธันวาคม 2526) : 302 – 303.

- สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- _____. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- _____. การพัฒนาการสอนภาษาไทย. ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- _____. วิธีการสอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. การเขียนเรียงความและการเขียนกลอน. สงขลา : จิงจิงการพิมพ์. 2526.
- _____. การเขียน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช. 2531.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. การศึกษาเรื่องของภาษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- อดุลย์ ไทรเล็กทิม. การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก แบบทักษะสัมพันธ์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านซ่งป่าหวาย จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์
ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528. อัดสำเนา.
- อรพรรณ ภิญโญภาพ. การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก แบบทักษะสัมพันธ์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. โรงเรียนแหล่งเสื่อมโทรมคลองเตย กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2529. อัดสำเนา.
- อังฉรา ชีวพันธ์. กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
_____. คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ :
แผนกวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.
- _____. คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 7.
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2536.

อัญชลี สุคนธา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527. อัดสำเนา.

อำไพ กิมแหลม. การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนไทยมุสลิมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตการศึกษา 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528. อัดสำเนา.

อุบล เรียงสุวรรณ. หลักการสอนและวิธีสอนวิชาเฉพาะ. พระนคร : สมาคมการศึกษาแห่งประเทศไทย, 2509.

เอนก กริแสง. จิตวิทยาการศึกษา โครงการตำรามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พินิจโลก, 2522.

Boocock, S. D. and E.O. Schild. 1981. Simulation Games in Learning. California : Sage publication Inc.

Cerberich, J.R.H.A. Greene and A.N. Jorgenson. Measurement and Evaluation in the Modern School. New. York : David Mckay Co, 1962

Fitzgerald, James Augustine. The Teaching of spelling. Milwaukee, bruce Publishing Company, 1967. 201 p.

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.

Petty, W.T. and J.M. Jensen. The Spelling Program Developing Children's Language. Bostonn Allyn and Bacon, Inc., 1980.

Schwendinger, James Rea. 1977. "A study of Modality of Inferences and Their Relationship to Spelling Achievement of Sixth Grade Students". Dissertation Abstracts International. 37 (August 1977). 4847-A.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ข้อสอบการเขียนสะกดคำยาก

ข้อสอบการเขียนสะกดคำยาก

วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- คำชี้แจง**
- ข้อสอบชุดนี้จะแบ่งให้นักเรียนเขียนคำยากใช้เวลาครั้งละ 40 นาที
 - ในการเขียนคำยากให้นักเรียนหยุดพัก 15 นาที หลังการเขียนสะกดแต่ละคำ ให้นักเรียนเขียนสะกดคำลงในกระดาษคำตอบ

ครั้งที่ 1

กฎเกณฑ์	กฐิน	กตัญญู	กตিকা	กมล
กรรมธิการ	กระทรวง	กะทัดรัด	ก๊าช	กายัพ
การณ์ไกล	เกษตรกรรม	กำเนิด	กิลีส	กิโลเมตร
กีฬา	ขบวน	ขยับ	ขะมักเขม้น	คณนา
คณิตศาสตร์	คมนาคม	คะนอง	เคารพ	คำขวัญ
คำเท็จ	คำนวณ	คำนึง	คุณธรรม	คุณภาพ

ครั้งที่ 2

เจริญ	จำพรรษา	โจทย์เลข	ฉวัดเฉวียน	เฉพาะ
ชนบท	ชนะเลิศ	ชลประทาน	ชมนาด	เชียวชาญ
ชำนาญ	ชุมชน	เชียร์	ซื่อสัตย์	ญาติ(พี่น้อง)
คลใจ	ไดโนเสาร์	ตรัสรู้	ดลัป	ควาด
ตะเกียกตะกาย	ตะลึง	ตำนาน	ไตรจักร	ไตรรงค์
ธนบัตร	ทวีป	ทรงธรรม	ทรงศักดิ์	ทะมัดทะแมง

ครั้งที่ 3

ทบอย	ทรัพย์ากร	ทัศนศึกษา	เทศบาล	เทพบุตร
เทพเจ้า	เทศน์	ชนบัตร	ธรรมชาติ	เนรคุณ
บรรดาศักดิ์	บรรยากาศ	บรรยาย	บริวาร	บริสุทธิ์
บวช	บารมี	บำเพ็ญ	บิณฑบาต	บุคคล
บุตรบุญธรรม	ปฏิบัติ	ปฐมฤกษ์	ประพฤติ	ประพาส
ประเพณี	ประสูติ	ปรารภ	ปราศรัย	ปริญญา

ครั้งที่ 4

ผู้โดยสาร	พนม	พยาบาล	พรรษา	พลาสติก
พัฒนา	พาหะ	พุทธมนต์	พิการ	พิเศษ
ไพร	ไพร่สณฑ์	โพธิสัตว์	ภาคภูมิ	ภาพยนตร์
ภาระ	ภิกษุ	ภูมิใจ	ภูมิพล	มกราคม
มลพิษ	มรณา	มรรยาท	มะเขือเทศ	มารดา
เมตตา	มิตร	ไมตรี	ยานพาหนะ	ยุติธรรม

ครั้งที่ 5

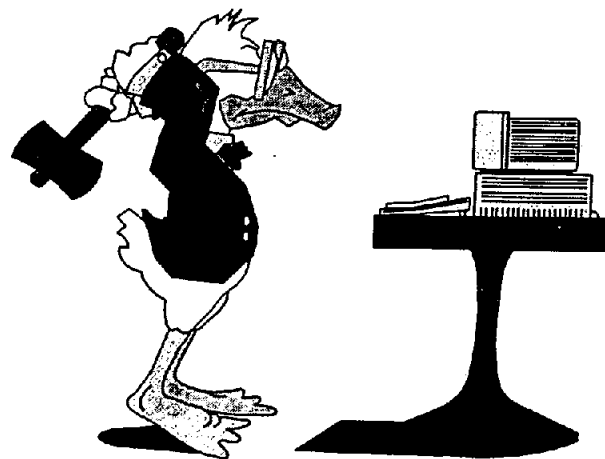
เยาวชน	ระเบียง	รัตนโกสินทร์	รัชสมัย	รางวัล
ราชวงศ์	ราษฎร	ร่ำคาญ	ริษยา	ลักษณะ
ถ้ำผลาญ	ถ้ำธาร	วัฒนธรรม	วิทยา	วิทย์
ศรัทธา	ศรีรัตนตรัย	ศาสนา	ศิลป์	ศิลป์
ศิษย์	ศิระ	ศีลธรรม	ศูนย์รวม	เส้า
เศรษฐกิจ	สถานี	สนับสนุน	สมบัติ	สมรส

ครั้งที่ 6

สมญา	สรรเสริญ	สวมนต์	สวรรค์	สวรรค์
สัญญาณ	สัดหีบ	สัปดาห์	สามัคคี	สารานุกรม
สารพัน	สาหัส	สาเหตุ	สาธารณะ	สำรวจ
สำเร็จ	เสด็จ	เสนาบดี	สุขภาพ	สุขสันต์
สุจริต	สุพัตรา	สูญพันธ์	โสอูตร	หฤทัย
หัตถกรรม	หิมพานต์	อธิบาย	อนาคต	อนิจกรรม

ครั้งที่ 7

อนุรักษ์	อนุสาวรีย์	อัยยาศัย	อันตราย	อศจรรย์
อากาศ	อามาต	อาทร	อาสนะ	อำนาจ
อำมาตย์	อุตรดิษฐ์	อุทาหรณ์	อิสลาม	โอกาส



ภาคผนวก ข

ผลการสำรวจคำที่นำมาใช้ในการวิจัย

**ผลการสำรวจการเขียนสะกดคำ
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 2**

หลังจากทำการทดลองเขียนคำยกรวมทั้งสิ้น 195 คำ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2541 จำนวน 100 คน แล้วนำคำที่นักเรียนเขียนผิดร้อยละ 60 ขึ้นไป มาเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยมีจำนวน 75 คำดังนี้

ลำดับที่	คำ	ร้อยละ	ลำดับที่	คำ	ร้อยละ
1	สวรรค์	99	19	พาหะ	90
2	ภาพย์	99	20	คณิตศาสตร์	90
3	อาสนะ	99	21	ประสูติ	89
4	บริสุทธิ์	98	22	ระเบียง	88
5	เทศบาล	98	23	ก๊าช	88
6	ปริญญา	98	24	ข่มกัเขม้น	87
7	สาธารณะ	97	25	มกราคม	87
8	คำนวณ	96	26	ปราศรัย	86
9	ทรัพยากร	96	27	ยุติธรรม	86
10	อนาคต	95	28	เมตตา	86
11	เชื้อชาติ	95	29	ชลประทาน	85
12	ปฐมฤกษ์	94	30	พยาบาล	84
13	อำนาจ	94	31	รัชกาล	84
14	เทพบุตร	93	32	ทะมัดทะแมง	82
15	ร่ำคาญ	92	33	คำนาน	82
16	ชนบัตร	92	34	เนรคุณ	82
17	พุทธมนต์	91	35	เศรษฐกิจ	80
18	สมรส	91	36	อาหาร	79

ลำดับที่	คำ	ร้อยละ	ลำดับที่	คำ	ร้อยละ
37	ทัศนศึกษา	78	57	สรรเสริญ	68
38	ญาติ	78	58	สุจริต	67
39	คมนาคม	78	59	ลำธาร	66
40	บรรยากาศ	77	60	อัยยาศัย	66
41	โพธิสัตว์	77	61	กฐิน	65
42	โอกาส	75	62	อนุสาวรีย์	65
43	เชิษฐ์	75	63	ทยอย	65
44	อนิจกรรม	75	64	บุคคล	64
45	สัญญาณ	75	65	การณ์ไกล	64
46	มรณา	75	66	พัฒนา	66
47	กตัญญู	74	67	สัดหีบ	63
48	รัตนตรัย	73	68	ตวาด	63
49	ตะเกียกตะกาย	71	69	ชนบท	63
50	สัปดาห	71	70	อากาศ	62
51	ศิลปะ	70	71	บิณฑบาต	62
52	กะนอง	70	72	รัชกาล	60
53	อนุรักษ	70	73	หิมพานต์	60
54	อศักรรย์	69	74	ทมิฬ	60
55	กะทัดรัด	68	75	เสด็จ	60
56	ศรัทธา	68			

ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำในภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วกาเครื่องหมาย (X)
2. กากบาท ทับบนอักษรที่ตรงกับข้อที่เลือกในกระดาษคำตอบ
3. ข้อสอบมีทั้งหมด 5 ตอน จำนวน 40 ข้อ
4. ห้ามขีดเขียนเครื่องหมายหรือเขียนข้อความใด ๆ ลงในแบบทดสอบฉบับนี้
5. ตำรวจความเรียบร้อยก่อนส่งกระดาษคำตอบและแบบทดสอบ

👋 😊 ขอให้ทุกกลุ่มโชคดี 😊 👋

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 60 นาที

จำนวน 40 ข้อ

ตอนที่ 1 จงเขียนเครื่องหมาย กากบาท ทับหน้าอักษรคำที่เขียนถูกต้อง

- | | | | | |
|-----|-----------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|
| 1. | ก. อาทล | ข. อาธล | ค. อาทร | ง. อาธร |
| 2. | ~~ค.~~ พัฒนา | ข. พัทนา | ค. พัธนา | ง. พัทนา |
| 3. | ก. สวรรคค | ข. สวรรตค | ~~ค.~~ สวรรคค | ง. สวรรนคค |
| 4. | ก. สาธารานะ | ข. สาธารณะ | ค. สาธารนะ | ~~ง.~~ สาธารณะ |
| 5. | ก. สะเค็ด | ข. สเค็ด | ~~ค.~~ เส็ดจ | ง. เส็ดค |
| 6. | ~~ค.~~ คะนอง | ข. คะณอง | ค. คนอง | ง. ขนอง |
| 7. | ~~ค.~~ ละเบียง | ข. เรบียง | ค. ละเบียง | ง. เลบียง |
| 8. | ~~ก.~~ อำนาจ | ข. อำนาท | ค. อำนาจ | ง. อำนาศ |
| 9. | ก. บุคค | ~~ข.~~ บุคคค | ค. บุกคค | ง. บุคคน |
| 10. | ก. ธนบัต | ~~ข.~~ ธนบัติ | ค. ธนบัตร | ง. ธนบัตร |

ตอนที่ 2 ข้อ 11 - 17 จงเขียนเครื่องหมายกากบาทหน้าอักษรคำที่เขียนสะกดถูกต้อง
ตรงตามความหมายที่กำหนดให้

11. หมายถึง สมส่วน สมทรง
 ก. กระทัดรัด ข. กละทัดรัด ค. กะทัดรัด ง. กะทัดลัด
12. หมายถึง คูณ ประนบัติคนไข เอื้อเพื่อ เลี้ยงดูเป็นพิเศษ
 ก. พยาบาน ข. พยาบาร ค. พยาบาล ง. พญาบาล
13. หมายถึง บ้านนอก
 ก. ชนบท ข. ชนบด ค. ชนบส ง. ชนบต
14. หมายถึง การเกิด
 ก. ประสูตร ข. ประสุท ค. ประสูต ง. ประสูติ
15. หมายถึง ราชการบริหารส่วนท้องถิ่น
 ก. เทศบาน ข. เทศบาล ค. เทศบาร ง. เทศบาล
16. หมายถึง ระคายเคือง เบื่อหน่าย
 ก. รำคาญ ข. ลำคาญ ค. รำคราณ ง. รำคาณ
17. หมายถึง ข้อเดือนที่ 1 ตามระบบสุริยคติ
 ก. มกธาคม ข. มกราคม ค. มคราคม ง. มคธาคม

ตอนที่ 3 ข้อ 18 - 22 ให้นักเรียนอ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วเลือกคำที่กำหนดให้นำมาใส่เขียน
เครื่องหมายกากบาทหน้าตัวอักษรหน้าข้อที่เขียนสะกดถูกต้อง

สมพร เป็นเด็กที่เรียนเก่ง และมีจิตใจ 18..... กรุณาต่อบุคคลอื่น ๆ เขามีความหวังว่า
จะเรียนจบถึงขั้นระดับ 19..... ทางด้านสาขา 20..... เพราะเขารักด้าน การวาดภาพมาก และ
ใน 21..... เขาหวังว่าจะทำการ เกี่ยวกับร้านขายรูปภาพวาด ร่วมกับ 22..... พี่น้องของเขา
เพื่อทำเป็นกิจการภายในครอบครัวที่สร้างรายได้ต่อไป

- | | | | |
|----------------|-----------|-----------|------------|
| 18. ก. เมตรตา | ข. เมตตา | ค. เมตตา | ง. เมตรา |
| 19. ก. ปริญญา | ข. ปริณญา | ค. ปริญยา | ง. ปริณญา |
| 20. ก. คินปะปะ | ข. คิลปะ | ค. คินปะ | ง. คิลประะ |
| 21. ก. อณาคต | ข. อาณาคต | ค. อนาคต | ง. อณาคต |
| 22. ก. ญาตุ | ข. ญารต | ค. ญาต | ง. ญาติ |

ตอนที่ 4 ข้อ 23 - 31 ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย กากบาทหน้าคำตอบที่ถูกต้องตามหลัก
การอ่าน และความหมายที่กำหนดให้

23. อาด - สะ - นะ หมายถึง ที่นั่ง, เครื่องปูนั่ง
ก. อาดสนะ ข. อาสนะ ค. อาสะนะ ง. อาสนะ
24. เน - ระ - คุณ หมายถึง ไม่รู้บุญคุณ ลบหลู่คุณท่าน, ไม่สำนึกบุญคุณ
ก. เนรคุณ ข. เนรคุณ ค. เนรคุณ ง. เนลคุณ
25. บิน - ทะ - บาด หมายถึง การตกของก้อนข้าว
ก. บิรทบาท ข. บิลทบาท ค. บินทบาท ง. บินทบาตร
26. รัต - ชะ - กาน หมายถึง เวลาครองราชสมบัติแห่งราชวงศ์หนึ่ง ๆ
ก. รัชการ ข. รัชกาล ค. รัชกาน ง. รัชชกาน

27. คำ - นวน หมายถึง กะประมาณ, คัดหาผลลัพธ์โดยวิธีเลข
ก. คำนวน ข. คำนวล ค. คำนวน ง. คำนวร
28. อา - กาศ หมายถึง ที่ว่าเปล่า, ท้องฟ้า, ลม
ก. อาการ ข. อาการศ ค. อาการช ง. อาการช
29. เทศกาลสงกรานต์ประชาชนส่วนใหญ่ เดินทางกลับภูมิลำเนา
ก. ทะขอย ข. ทายอย ค. ทยอย ง. ษยอย
30. ตะ - เกียก - ตะ - กาย หมายถึง ป้ายปืน
ก. ตเกียกตกาย ข. ตะเกียกตกาย ค. เตเกียกตะกาย ง. ตะเกียกตะกาย
31. กะ - ดัน - ยู หมายถึง รู้อุปการะที่ท่านทำให้
ก. กัตถัญญ ข. กัตถัญญ ค. กัตถัญญ ง. กัตถัญญ
- ตอนที่ 5 ข้อ 32 - 40 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับหน้าอักษรคำที่เขียนสะกดถูกต้อง
32. แผลงสาป เป็น นำโรคเกี่ยวกับระบบทางเดินอาหารมาสู่คน
ก. พาหนะ ข. ภาชนะ ค. พาหะ ง. ภาหะ
33. การบวก ลบ คูณ หาร เป็นหลักพื้นฐานทางด้านวิชา
ก. คณิตศาสตร์ ข. คณิตศาสตร์ ค. คณิตศาสตร์ ง. คณิตศาสตร์
34. วันนี้ทางโรงแรม จะจัดพิธีมงคล ให้กับคู่บ่าวสาวในตอนค่ำ
ก. สมรส ข. สมรช ค. สมรธ ง. สมรส
35. นักการเมืองที่ได้รับการเลือกตั้งในครั้งนี้นี้ จะมี แก้ไขปัญหาบ้านเมือง
ก. โอกาส ข. โอกาส ค. โอกาษ ง. โอกาด

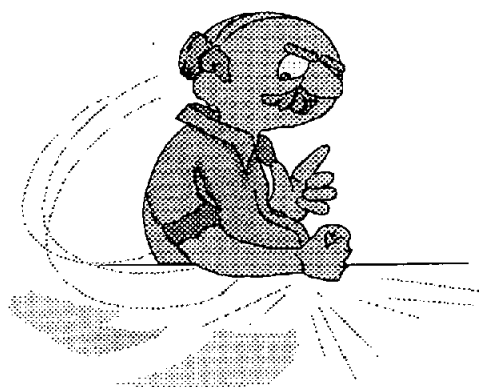
36. ประชาชนจะไป ในเทศกาลเข้าพรรษา
 ก. ทอดกฐิน ข. ทอดกะฐิน ค. ทอดกะถิน ง. ทอดกถิน
37. นาย เคน เพิ่งเริ่มเข้าทำงาน แต่เขามีความ ในการทำงานมาก
 ก. ทะมัดทะแมง ข. ทมัดแทมม ค. ทะมัดทแมง ง. ทมัดทะแมง
38. อาจารย์ กาญจนา นาคสกุล เป็นผู้มีความ ในการสอนวิชาภาษาไทย
 ก. เชี่ยวชาญ ข. เชี่ยวชาล ค. เชี่ยวชาญ ง. เชี่ยวชาน
39. รถยนต์ปล่อย คาร์บอนมอนนอกไซด์ ก่อให้เกิดอากาศเป็นพิษ
 ก. ก๊าซ ข. ก้าซ ค. ก้าส ง. ก้าด
40. เวลาข้ามถนน ต้องมอง ไฟจราจรให้ดี เพื่อป้องกันอุบัติเหตุที่จะเกิด
 ก. สัญญาณ ข. สันฉาญ ค. สัญญาญ ง. สันฉาญ



เฉลยแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. ค | 11. ค | 21. ค | 31. ค |
| 2. ก | 12. ค | 22. ง | 32. ค |
| 3. ค | 13. ก | 23. ข | 33. ข |
| 4. ง | 14. ง | 24. ก | 34. ง |
| 5. ค | 15. ข | 25. ง | 35. ข |
| 6. ง | 16. ก | 26. ข | 36. ง |
| 7. ก | 17. ค | 27. ก | 37. ก |
| 8. ก | 18. ข | 28. ค | 38. ค |
| 9. ข | 19. ก | 29. ข | 39. ข |
| 10. ค | 20. ข | 30. ง | 40. ก |



ตอนที่ 2 ข้อ 11 - 17 จงเขียนเครื่องหมายกากบาททับตัวอักษรที่เขียนสะกดถูกต้อง
ตรงตามความหมายที่กำหนดให้

11. หมายถึง สมส่วน สมทรง
 ก. กระทัดรัด ข. กะทัดรัด ค. กะทัดรัด ง. กะทัดรัด
12. หมายถึง คูณ ประนบัติคนไข้ เอื้อเพื่อ เลี้ยงดูเป็นพิเศษ
 ก. พยาบาน ข. พยาบาร ค. ~~พยาบาล~~ ง. พยาบาล
13. หมายถึง บ้านนอก
 ก. ชนบท ข. ชนบค ค. ชนบส ง. ชนบด
14. หมายถึง การเกิด
 ก. ประสูต ข. ประสูท ค. ประสูต ง. ~~ประสูติ~~
15. หมายถึง ราชการบริหารส่วนท้องถิ่น
 ก. เทศบาน ข. ~~เทศบาล~~ ค. เทศบาน ง. เทศบาล
16. หมายถึง ระคายเคือง เบื่อหน่าย
 ก. ~~รำคาญ~~ ข. รำคาณ ค. รำคาน ง. รำคาล
17. หมายถึง ชื่อเดือนที่ 1 ตามระบบสุริยคติ
 ก. มกธาคม ข. ~~มกราคม~~ ค. มคราคม ง. มกธาคม

ภาคผนวก ง

แผนการสอนนักเรียนโดยเกม
ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำสุด
จำนวน 4 ชุด
เอกสารประกอบการสอนจำนวน 4 ชุด
แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ จำนวน 4 ชุด

แผนการสอนชุดที่ 1

- ☐ แผนการสอน นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
 - ☐ เอกสารประกอบการเรียน
 - ☐ เกมการเขียนสะกดคำ ชุดที่ 1
 - ☐ แบบฝึกหัดที่ 1

แผนการสอนที่ 1

คาบที่ 1

เวลา 50 นาที

เรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์

สาระสำคัญ

วิสรรชนีย์ คือ รูปของสระอะ (-ะ) เมื่อปรากฏอยู่ในคำใดต้องออกเสียงสระอะ เต็มเสียง คำวิสรรชนีย์เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการใช้ภาษาไทย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนจบบทเรียนนี้นักเรียนสามารถ

1. เขียนสะกดคำที่ประวิสรรชนีย์ที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
2. บอกความหมายของคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. อ่านคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
4. นำคำที่กำหนดให้ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำที่ประวิสรรชนีย์ หมายถึง คำที่ประสมด้วยสระ “-ะ” เมื่อเวลาอ่านออกเสียง จะออกเสียง “อะ” เต็มเสียง มีใช้ในคำไทยแท้ เช่น กะละมัง คะน้ำ ตะกาย ทะเบียน ปะทะ มะระ สะดวก และคำที่นำมาจากภาษาอื่น เช่น โซบะ แป๊ะชะ ซากุระ บะหมี่ อวิ๊วะ

คำที่ประวิสรรชนีย์ ที่พยางค์หลัง เช่น กักขพะ ขรุขระ เดชะ ตกกระ ทุระ พาหะ มรณะ สาธารณะ อมตะ

คำที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

1. กะทัดรัด	หมายถึง	สมทรง สมส่วน
2. คะนอง	หมายถึง	แสดงอาการร่าเริง คึกล่ำพอง พุดหรือทำเกินขอบเขต
3. ตะกาย	หมายถึง	ป่ายป็น
4. ทะมัดทะแมง	หมายถึง	คล่องแคล่ว กระฉับกระเฉง ไม่เก้งก้าง
5. พาหะนะ	หมายถึง	เครื่องนำไป เครื่องขับเคลื่อน ขานต่างๆ มีรถและเรือเป็นต้น
6. มรณะ	หมายถึง	ความตาย การตาย
7. ระเบิด	หมายถึง	ส่วนของเรือนที่ขึ้นไปนอกฝา
8. ศิลปะ	หมายถึง	ฝีมือทางการช่าง การแสดงซึ่งอารมณ์สะเทือนใจ ให้ประจักษ์เห็น
9. สาธารณะ	หมายถึง	เพื่อประชาชน ทั่วไป
10. อาสนะ	หมายถึง	ที่นั่ง เครื่องปูนั่ง (ใช้เฉพาะพระภิกษุ สามเณร)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

จันทน์เข้าสู่บทเรียน

ครูนำรูปภาพ ถึงของ ผัก ผลไม้ ที่มีเสียงสระอะ ให้นักเรียนดูและสนทนากับนักเรียนว่า ภาพแต่ละภาพเรียกว่าอะไร เขียนอย่างไร ครูสรุปคำที่นักเรียนเขียนบนกระดานดำ เป็นคำที่มีรูป สระอะ และอ่านออกเสียงสระอะ เราเรียกว่าคำที่ประวิสรรชนีย์

ขั้นสอน

1. ครูแจกเอกสารการสอนเรื่องการประวิสรรชนีย์ ให้นักเรียนศึกษา และให้นักเรียน ยกตัวอย่างคำคนละ 1 คำ
2. ครูแสดงบัตรคำคำว่า กะทัดรัด คะนอง ตะเกียกตะกาย ทะมัดทะแมง ประสูติ พาหะ ระเบิด ศิลปะ สาธารณะ อาสนะ ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันคำละ 1 ครั้ง และนำเสียงสระอะเข้าพยางค์
3. ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนแข่งขันหาความหมายของคำในบัตรคำ จากพจนานุกรม แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาอ่านคำและบอกความหมายของคำที่กำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “สัญลักษณ์ฟาโซด”

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเรื่องการเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ และข้อสังเกตในการเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์
2. ครูให้นักเรียนคัดลอกคำที่ถูกต้องในสมุด
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 1

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. กระดาษแผ่น
3. พจนานุกรม
4. เกม “ สัญลักษณ์ฟาโซค ”
5. เอกสารประกอบการเรียน เรื่องการใช้คำที่ประวิสรรชนีย์
6. แบบฝึกหัดที่ 1

การประเมินผลการเรียนการสอน

สังเกตจากความถูกต้องของ

1. การตอบคำถาม
2. การหาความหมายของคำ
3. การอ่านคำที่ประวิสรรชนีย์
4. การทำกิจกรรมในเกม “ สัญลักษณ์ฟาโซค ”
5. การทำแบบฝึกหัดที่ 1

เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์

คำที่ประวิสรรชนีย์ หมายถึง คำที่ประสมด้วยสระ “-ะ” เมื่อเวลาอ่านออกเสียง จะออกเสียง “อะ” เต็มเสียง มีใช้ในคำไทยแท้ เช่น กะละมัง คะน้ำ ตะกาย ทะเบียน ปะทะ มะระ สะดวก และคำที่นำมาจากภาษาอื่น เช่น โขบะ แป๊ะชะ ซากุระ บะหมี่ อวัยวะ

คำที่ประวิสรรชนีย์ ที่พยางค์หลัง เช่น กักขพะ ขรุขระ เคชะ ตกกระ ทุระ พาหะ มรณะ สาธารณะ อมตะ

หลักการใช้คำที่ประวิสรรชนีย์

1. คำไทยที่พยางค์หน้าออกเสียง อะ เต็มมาตรา ต้องประวิสรรชนีย์ เช่น กะทัดรัด ขะมักเขม้น มะระ
2. คำที่อ่านออกเสียง อะ ในพยางค์กลาง เช่น บอระเพ็ด
3. คำที่มีจากภาษาบาลี สันสกฤต ที่มีเสียงท้ายคำออกเสียงอะ เช่น ทุระ สัจจะ
4. คำที่ใช้ พร เช่น ประถม ประเทือง
5. คำที่มีจากภาษาต่างประเทศ เช่น ตะบัน (เขมร) โขบะ (ญี่ปุ่น) อายิโนะโมะไต (ญี่ปุ่น)

เกมสัญลักษณ์พาโชค

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีสมาธิในการจำ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้อย่างแม่นยำ
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำมาใช้ในการเขียนได้อย่างแคล่วคล่อง

อุปกรณ์การเล่น

1. ซอเล็ก กระดานคำ
2. แผนภูมิพยัญชนะ มีดังนี้

								
ก	ข	ค	ฅ	ง	จ	ฉ	ช	ซ
								
ฌ	ญ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ฒ	ณ	ด
								
ต	ถ	ท	ธ	น	บ	ป	ผ	ฝ
								
พ	ฟ	ภ	ม	ย	ร	ล	ว	ศ
								
ษ	ส	ห	พ	อ	ฮ			

3. แผนภูมิสระ มีดังนี้

							
ะ	ั	ำ	ิ	ึ	เ	แ	อ

4. บัตรคำเขียนสัญลักษณ์ของพยัญชนะเป็นคำตามจำนวน 10 คำ

5. บัตรคำเฉลย

วิธีการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็นหมู่ ๆ ละ 5 คน ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวตอนตามหมู่ของตน ห่างจากกระดานคำประมาณ 4 เมตร

2. ครูชูบัตรคำที่เขียนสัญลักษณ์ของพยัญชนะให้นักเรียนดู

3. ให้นักเรียนเทียบบัตรคำนั้นกับสัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ในแผนภูมิบนกระดานคำ

4. นักเรียนคนใดเขียนเสร็จก่อนให้อ่านสะกดคำอ่านให้ครูฟัง ทำเช่นนี้ไปจนครบ 10 คำ

6. ครูเฉลยคำตอบจากบัตรคำ

กติกา

1. นักเรียนคนใดเขียนคำได้ถูกต้องและรวดเร็วจะได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดจะต้องคิดลบ 1 คะแนน

2. กลุ่มใดทำคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัล

แบบฝึกหัดบทที่ 1

เรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำที่สะกดถูกต้องเติมในช่องว่าง แล้วเขียนเครื่องหมายกากบาทใน
แผ่น กระดาษคำตอบที่แจกให้

1. เพลาพระนั่งเทศน์ ต้องนั่งบน.....

ก. อาศณะ	ข. อาศณะ
ค. อาสนะ	ง. อาสนะ

2. ตู้โทรศัพท์.....เป็นสมบัติส่วนรวม ควรช่วยกันรักษา

ก. สาธารณะ	ข. สาธารณะ
ค. สาธารณะ	~~ง. สาธารณะ~~

3. “นกกระจอกทำรัง.....
กระรอกกัดลูกมะม่วงจนร่วงหล่น”

ก. กะทัดรัด	~~ข. กะทัดรัด~~
ค. กระทัดรัด	ง. กะทัดรัด

4. บ้านของคุณยายเป็นบ้านโบราณจึงมี.....บ้านไว้รับลม

~~ค. ระเบียง~~	ข. รเบียง
ค. ละเบียง	ง. ลเบียง

5. ภาพวาดฝาผนังในโบสถ์ตามวัด ถือว่าเป็น.....ที่งดงาม

ก. สีนปะ	ข. สีลปะ
ค. สีนลปะ	~~ง. สีลปะ~~

6. ยุงก้นปล่องเป็น.....ของไข้มาเลเรีย

~~ก. พาหะ~~	ข. กาหะ
ค. พาหะนะ	ง. กาหะนะ

7. สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี เมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2496

ก. ประสูต

ข. ประสูท

ค. ประสูต์

✓ ง. ประสูติ

8. การขับรดด้วยความตึก.....จะทำให้เกิดอุบัติเหตุได้โดยง่าย

ก. คนอง

✓ ข. คะนอง

ค. ขะนอง

ง. ขนอง

9. นันช่วยสุนัขที่กำลัง.....ขึ้นมาจากคลอง

ก. ต่เกียกตะกาย

ข. เตียกตะกาย

✓ ค. ตะเกียกตะกาย

ง. ตะเกียกตกาย

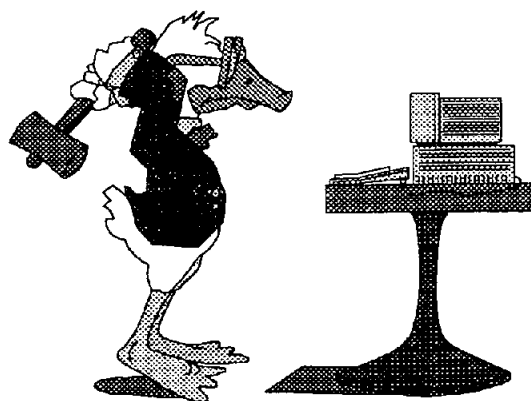
10. เด็กๆ เหล่านี้ทำงานกันอย่าง.....น่าชื่นชม

✓ ค. ทะมัดทะแมง

ข. ทะมัดแทมม

ค. ทมัดทะแมง

ง. ทะมัดทแมง



แผนการสอนชุดที่ 2

- ☐ แผนการสอนนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
 - ☐ เอกสารประกอบการเรียน
 - ☐ เกมการเขียนสะกดคำ ชุดที่ 2
 - ☐ แบบฝึกหัดที่ 2

แผนการสอนที่ 2

คาบที่ 2

เวลา 50 นาที

เรื่อง คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

สาระสำคัญ

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คือ คำที่ไม่มีรูปของสระอะ (-ะ) ปรากฏอยู่ในคำ แต่เวลาอ่านออกเสียงจะมีเสียง สระอะ ก้องเสียงอยู่ในคำ คำที่ไม่วิสรรชนีย์เป็นพื้นฐานในการใช้ภาษาไทย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนจบบทเรียนนี้ นักเรียนสามารถ

1. เขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
2. บอกความหมายของคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. อ่านคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
4. นำคำที่กำหนดให้ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ หมายถึง คำที่พยางค์แรกออกเสียง “อะ ” ไม่เต็มเสียง หรือกึ่งมาตรา รวมถึงคำที่มีลักษณะอักษรนำ ส่วนมากเป็นคำที่มาจากภาษาอื่น เวลาเขียนจะไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น มรณภาพ แสตมป์ อนาคต

คำที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

1. กฐิน	หมายถึง	ผ้าที่ทำจากทอวายแต่ภิกษุอยู่จำพรรษา ตามศัพท์ แปลว่า ไม้สะดึง หรือไม้แบบสำหรับตัดจีวร
2. ชนบท	หมายถึง	บ้านนอก เขตแดนที่พ้นจากเมืองหลวงออกไป
3. คณิต	หมายถึง	การนับ การคำนวณ วิชาคำนวณ
4. ทขอย	หมายถึง	อาการที่ไปหรือมาทีละน้อย
5. ธนบัตร	หมายถึง	บัตรที่ใช้แทนเงินตราที่รัฐบาลเป็นผู้ออกไว้ชำระหนี้ได้
6. ปริญา	หมายถึง	ความกำหนดรู้ ความหยั่งรู้ ความรอบรู้ ชั้นความรู้ ระดับอุดมศึกษาซึ่งมหาวิทยาลัยประสาทให้แก่ผู้ที่ สอบไล่ได้ตามที่กำหนดไว้ตามกฎหมาย ไม่จำกัด จำนวน
7. พยาบาล	หมายถึง	ดูแลและปรนนิบัติคนไข้ เอื้อเพื่อเลี้ยงดูเป็นพิเศษ
8. มกราคม	หมายถึง	ชื่อเดือนที่ 1 ตามระบบสุริยคติ
9. อนาคต	หมายถึง	ยังไม่มีมาถึง เวลาข้างหน้า
10. สวรรคต	หมายถึง	ตาย (ใช้แก่พระเจ้าแผ่นดิน พระราชินีนาถ และ พระบรมวงศานุวงศ์ ที่ได้รับพระราชทานฉัตร 7 ชั้น)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูคิดแถบข้อความปริศนาให้นักเรียนแข่งขันกันอ่าน
2. ครูให้นักเรียนออกมาเขียนคำอ่านของคำปริศนา
3. ครูเฉลยบัตรคำอ่านที่ถูกต้องบนกระดานดำ
4. ครูและนักเรียนสนทนาถึงลักษณะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่ไม่มีสระอะ (อะกึ่งเสียง) บนกระดานดำว่ามีลักษณะการเขียนอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูแจกเอกสารการสอนและอธิบายเรื่อง “ การใช้คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ” พร้อมยกตัวอย่างประกอบ
2. ครูแสดงบัตรคำ คำว่า กฐิน ชนบท คณิต ทขอย ธนบัตร ปริญา พยาบาล มกราคม อนาคต สวรรคต ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน 1 ครั้ง แล้วนำบัตรใส่กระเป๋าผนัง

3. ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนแข่งขันหาความหมายของคำในบัตรคำ จากพจนานุกรม แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาอ่านคำและบอกความหมายของคำที่กำหนดให้

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “รถด่วน”

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเรื่องการเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์ และข้อสังเกตในการเขียนคำที่ประวิสรรชนีย์

2. ครูให้นักเรียนคัดลอกคำที่ถูกต้องในสมุด

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดบทที่ 2

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. กระดาษแผ่น
3. พจนานุกรม
4. แถบข้อความปริศนา
5. เกม “รถด่วน”
6. เอกสารประกอบการสอน เรื่อง “การเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์”
7. แบบฝึกหัดที่ 2

การประเมินผลการเรียนการสอน

สังเกตจากความถูกต้องของ

1. การแข่งขันกันตอบปริศนา
2. การเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
3. การหาความหมายของคำจากหนังสือ พจนานุกรม
4. การอ่านคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
5. การทำกิจกรรมในเกม “รถด่วน”
6. การทำแบบฝึกหัดบทที่ 2

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ หมายถึง คำที่พยางค์แรกออกเสียง “อะ” ไม่เต็มเสียง หรือ กึ่งมาตรา รวมถึงคำที่มีลักษณะอักษรนำ ส่วนมากเป็นคำที่มาจากภาษาอื่น เวลาเขียนจะไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น มรณภาพ แสตมป์ อนาคต คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ มีหลักการสังเกต ดังนี้

1. คำไทยแท้ที่เขียนไม่ประวิสรรชนีย์มาตั้งแต่โบราณ เช่น ณ (นะ) ท (ท่าน)
2. คำที่มีลักษณะเป็นอักษรนำ ซึ่งพยางค์แรกออกเสียง อะ ไม่เต็มเสียง ไม่ต้องประวิสรรชนีย์ เช่น ขนม จมูก
3. คำที่ออกเสียง อะ ไม่เต็มเสียง ส่วนมากมาจากภาษาเขมร เช่น ขจัด ฉบับ ผจญ สไบ สดับ ภาษาบาลี สันสกฤต เช่น กรณี
4. คำที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤตที่นำไปผสมกับคำอื่น เช่น กิจกรรม ชุรกิจ พลศึกษา ศิลปกรรม
5. คำไทยที่เป็นคำประสม และมีพยางค์กลางออกเสียง อะ ไม่ต้องประวิสรรชนีย์ เช่น ผลไม้

เกมรถด่วน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ตามเสียงอ่านที่กำหนดได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถทำตามคำสั่งได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องโดยมีสมาธิที่ดี

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษคำสั่ง 10 แผ่น ใช้กระดาษ กว้าง 3 นิ้ว ยาว 5 นิ้ว เขียนข้อความแผ่นละ 1 คำสั่ง
2. เครื่องบันทึกเสียงพร้อมเทปเพลง จำนวน 1 ชุด
3. บัตรคำเฉลย

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มนั่งสลับกัน
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
4. เริ่มเล่น ครูส่งสาส์นให้ผู้เล่น 2 คน ที่นั่งอยู่ตรงข้ามถือไว้ เมื่อได้ยินเสียงเพลงเริ่มขึ้น ให้ผู้เล่นที่มีสาส์นอยู่ในมือทั้ง 2 ส่งสาส์นต่อไปเรื่อย ๆ ค่อยกันไป การส่งให้ส่งไปทางขวามือของแต่ละคน ผู้ที่ได้รับสาส์นจะต้องรีบส่งต่อไปเรื่อย ๆ ถ้าเพลงหยุดเมื่อใด ผู้เล่นที่มีสาส์นอยู่ในมือทั้งสองคนจะต้องทำตามคำสั่งที่ระบุไว้แล้วบนกระดานคำ
4. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรคำเฉลย

กติกา

1. ผู้เล่นกลุ่มใดตอบคำถามได้หรือปฏิบัติตามคำสั่งถูกต้องก็จะได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดจะต้องติดลบ 1 คะแนน
2. เมื่อครบ 10 คำถามแล้ว กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดก็เป็นผู้ชนะ

คำสั่งในสาสน์ ให้นักเรียนเขียนสะกดคำ ให้ถูกต้องตามเสียงอ่านของคำต่อไปนี้

1. กะ -- ถิน

2. ชน -- นะ -- บด

3. คะ -- นิด -- ตะ -- สาด

4. ทะ -- ยอย

5. ทะ -- นะ -- บัด

6. ปะ -- ริน -- ยา

7. พะ -- ยา -- บาน

8. มะ -- กะ -- ภา -- คม

9. อะ -- นา -- คด

10. สะ -- หวัน -- คด

แบบฝึกหัดที่ 2

เรื่อง คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำที่สะกดถูกต้องเติมในช่องว่าง แล้วเขียนเครื่องหมายกากบาทใน
แผ่นกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. วันเสาร์ที่ 2 ของเดือน.....ทุกปี เป็นวันเด็กแห่งชาติ

ก. มกราคม	ข. มกธคม
ค. มกราคม	ง. มกธาคม

2. นายอินทร เป็นผู้ขจัดสนด้านการเงิน แต่เขาก็พยายามส่งลูกให้เรียนสูงถึงระดับ.....

ก. ปริญาตรี	ข. ปริญาตรี
ค. ปริญาตรี	ด. ปริญาตรี

3. บัตรที่ใช้แทนเงินตรา และใช้ชำระหนี้ตามกฎหมาย เรียกว่า.....

ก. ธนบัตร	ข. ธนบัตร
ค. ธนบัตร	ง. ธนบัตร

4. การบวก ลบ คูณ หาร เป็นพื้นฐานของวิชา.....

ก. คณิตศาสตร์	ข. คณิตศาสตร์
ค. คณิตศาสตร์	ง. คณิตศาสตร์

5. วันที่ 1-5 เมษายน ของทุกปี คนที่มีเชื้อสายจีน จะ.....เดินทางไปไหว้บรรพบุรุษ
เพื่อแสดงความกตัญญู

ก. ทขอย	ข. ทะขอย
ค. ถขอย	ง. ถะขอย

6. ชาวพุทธนิยมทำบุญ.....ในระยะแรมค้ำหนึ่งเดือน 11 ถึงกลางเดือน 12

ก. ทอดกระถิน	ข. ทอดกถิน
ค. ทอดกระฐิน	ง. ทอดกฐิน

7. การช่วยเหลือคนที่ตกน้ำ ต้องปฐม.....เบื้องต้นโดยการผายปอดช่วยชีวิต

☒ ก. พยาบาล

ข. พยาบาล

ค. พยาบาล

ง. พยาบาล

8. คนใน.....ส่วนใหญ่เป็นคนมีน้ำใจเอื้ออาทรต่อกัน

ก. ชลบท

ข. ชรบท

☒ ค. ชนบท

ง. ชนบท

9. เราต้องมีความขยัน อดทน และซื่อสัตย์เพื่อ.....จะได้สุขสบาย

ก. อนาคต

ข. อนาคต

ค. อนาคต

☒ ง. อนาคต

10. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จ..... วันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ.2453

☒ ค. สวรรคต

ข. สวรรคต

ค. สวรรคต

ง. สวรรคต



แผนการสอนชุดที่ 3

- ☐ แผนการสอน นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
 - ☐ เอกสารประกอบการเรียน
 - ☐ เกมการเขียนสะกดคำ ชุดที่ 3
 - ☐ แบบฝึกหัดที่ 3

แผนการสอนที่ 3

คาบที่ 3

เวลา 50 นาที

เรื่อง การเขียนสะกดคำมาตราแม่กน

สาระสำคัญ

คำตัวสะกดแม่กน คือคำที่อ่านออกเสียง น เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดแม่กนได้ เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการอ่านออกเสียง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนจบบทเรียนนี้นักเรียนสามารถ

1. เขียนสะกดคำที่ใช้คำในมาตราตัวสะกดแม่กนได้อย่างถูกต้อง
2. บอกความหมายของคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. อ่านคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
4. แต่งประโยคคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน

พยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กน มี 6 ตัวคือ น ญ ณ ร ล พ
พยัญชนะที่เป็นตัวสะกดตรงตามมาตราแม่กน คือ น ส่วนพยัญชนะที่ไม่ตรงตามมาตราซึ่งเมื่อทำหน้าที่เป็นตัวสะกดอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

คำที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

1. กตัญญู	หมายถึง	รู้อุปการะที่ท่านทำให้ รู้คุณท่านเป็นคำคู่กับกตเวที
2. คำนวณ	หมายถึง	กะประมาณ คิดหาผลลัพธ์โดยวิธีเลข
3. เชื้อวชาญ	หมายถึง	สันต์จัดเจน ชำชอง มีความชำนาญชำนาญมาก
4. เทศบาล	หมายถึง	ราชการบริหารส่วนท้องถิ่น
5. บุคคล	หมายถึง	คน (เฉพาะตัว)
6. เนรคุณ	หมายถึง	ไม่รู้บุญคุณ ลบหลู่คุณท่าน ไม่สำนึกบุญคุณ
7. ปฏิภูณ	หมายถึง	สกปรก น่ารังเกียจ
8. รำคาญ	หมายถึง	ระคายเคือง เบื่อหน่าย
9. สัญญาณ	หมายถึง	เครื่องหมายที่กำหนดไว้ แสดงไว้ให้เห็น หรือได้ยิน เป็นต้น แม้จะอยู่ในระยะไกลเพื่อให้รู้ล่วงหน้าจะได้ ระวังอันตรายหรือกระทำตามที่บอกหรือแนะไว้
10. อาหาร	หมายถึง	ความเอื้อเฟื้อ ความเอาใจใส่ ความพะวง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูอ่านออกเสียงคำว่า กตัญญู คำนวณ เชื้อวชาญ เทศบาล เนรคุณ บุคคล แล้วให้นักเรียนชาย และนักเรียนหญิงส่งตัวแทนออกมาเขียนคำที่ครูอ่านบนกระดานดำ
2. ครูให้นักเรียนสังเกตคำที่เขียนว่ามีตัวสะกดอยู่ในมาตราใด
3. ครูเฉลยคำที่นักเรียนเขียนจากบัตรคำ

ขั้นสอน

1. ครูแจกเอกสารการสอนและอธิบายเรื่องการใช้มาตราตัวสะกดแม่กน พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ
2. ครูแสดงบัตรคำ คำว่า กตัญญู คำนวณ เชื้อวชาญ เทศบาล เนรคุณ ปฏิภูณ รำคาญ สัญญาณ อาหาร ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน 1 ครั้ง แล้วนำบัตรใส่กระเป๋าค้น
3. ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนแข่งขันหาความหมายของคำในบัตรคำ จากพจนานุกรม แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาอ่านคำและบอกความหมายของคำที่กำหนดให้
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “พวกหนูอยู่ไหน ”

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเรื่องการเขียนคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กน
2. ครูให้นักเรียนคัดลอกคำที่ถูกต้องในสมุด
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 3

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปหลักเกณฑ์ การใช้มาตราตัวสะกดแม่กน พร้อมทั้งให้ นักเรียนอภิปรายและยกตัวอย่างประกอบ
2. ครูให้นักเรียนอ่านคำและแต่งประโยคจากคำที่กำหนดให้
3. ครูให้นักเรียนคัดลอกคำที่ถูกต้อง
4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 3

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. กระดาษแผ่น
3. พจนานุกรม
4. เกม “ พวกหนูอยู่ไหน ”
5. เอกสารประกอบการสอน เรื่องคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน
6. แบบฝึกหัดที่ 3

การประเมินผลการเรียนการสอน

สังเกตจากความถูกต้องของ

1. การตอบคำถาม
2. การหาความหมายของคำตัวสะกดแม่กน
3. การอ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กน
4. การทำกิจกรรมในเกม “ พวกหนูอยู่ไหน ”
5. การทำแบบฝึกหัดที่ 3

เอกสารประกอบการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำมาตราแม่กน

คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน

พยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กน มี 6 ตัวคือ น ญ ณ ร ล พ
พยัญชนะที่เป็นตัวสะกดตรงตามมาตราแม่กน คือ น ส่วนพยัญชนะที่ไม่ตรงตามมาตราซึ่งเมื่อทำหน้าที่เป็นตัวสะกดอ่านออกเสียงเหมือน น สะกด

น สะกด	เช่น	เงิน ชวน เพลิน
ณ สะกด	เช่น	กรรม คุณ โบราณ
ญ สะกด	เช่น	บำเพ็ญ บัญชา กล้าหาญ
ร สะกด	เช่น	กัณดาร ทหาร อาการ
ล สะกด	เช่น	พยาบาล สากล อุบล
พ สะกด	เช่น	กาพ ปลาวาฬ

เกมพวงห้อยไหนด

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กนได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องตรงตามความหมายของคำที่กำหนดให้

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษเกมพวงห้อยไหนด จำนวน 5 แผ่น
2. บัตรคำเฉลย

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. ครูแจกกระดาษเกมให้กลุ่มละ 1 แผ่น
3. ครูให้นักเรียนดูคำศัพท์และความหมายของคำ แล้วเรียกนักเรียนออกมาเขียนสะกดที่ใช้ ณ ณ ร ล พ สะกดแม่กนบนกระดานดำ
4. ครูให้ผู้เล่นเกมเติมอักษรในคำศัพท์ที่หายไปบนกระดานดำ เช่น ส__ญาณ พร้อมทั้งอ่านบัตรคำเฉลย
5. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
6. เริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มช่วยกันเติมอักษร ณ ณ ร ล พ ลงในช่องว่างให้มีความสัมพันธ์กันและมีความหมายที่กำหนดให้

กติกา

กลุ่มใดเติมอักษร ณ ณ ร ล พ ลงในช่องว่างให้สัมพันธ์และได้ความหมายที่ถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

คำสั่ง ให้นักเรียนเติมอักษร น ฌ ญ ร ล พ ลงในช่องว่างให้สัมพันธ์กับความหมายที่กำหนดให้

1. กต____ญ	รู้อุปการะที่ท่านทำให้ รู้คุณท่านเป็นคำคู่กับกตเวที
------------	---

2. คำนว____	กะประมาณ คิดหาผลลัพธ์โดยวิธีเลข
-------------	---------------------------------

3. เชื้อวชา____	สันต์จัดเจน ชำของ มีความชำนาญชำนาญมาก
-----------------	---------------------------------------

4. เทศบา____	ราชการบริหารส่วนท้องถิ่น
--------------	--------------------------

5. บุคค____	คน (เฉพาะตัว)
-------------	-----------------

6. เนรคุณ	ไม่รู้บุญคุณ ลบหลู่คุณท่าน ไม่สำนึกบุญคุณ
-----------	---

7. ปฏิญ	สกปรก น่ารังเกียจ
---------	-------------------

8. รำคาญ	ระคายเคือง เบื่อหน่าย
----------	-----------------------

9. สำนวน	เครื่องหมายที่กำหนดไว้ แสดงไว้ให้เห็น หรือได้ยิน
----------	--

10. อาท	ความเอื้อเฟื้อ ความเอาใจใส่ ความพะวง
---------	--------------------------------------

แบบฝึกหัดบทที่ 3

เรื่อง คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำที่สะกดถูกต้องเติมในช่องว่าง แล้วเขียนเครื่องหมายกากบาทใน
แผ่นกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. เวลาเครื่องบินต้องเปิดไฟเพื่อส่ง..... ป้องกันอุบัติเหตุทางอากาศ

ก. สัญญาญ

ข. สัญยาน

ค. สัญณาน

ง. สัญญาณ

2. คุณพ่อมีความ.....ในการซ่อมรถยนต์

ก. เชี่ยวชาญ

ข. เชี่ยวชาน

ค. เชี่ยวชาน

ง. เชี่ยวชาล

3. บุคคลควรมีความ.....กตเวที ต่อบิดามารดา จึงถือได้ว่าเป็นผู้เจริญ

ก. กตัญญ

ข. กตัญญ

ค. กตัญญ

ง. กตัญญู

4. วิชาคณิตศาสตร์ เป็นวิชาที่ต้องใช้การ.....เป็นหลักสำคัญ

ก. คำนวน

ข. คำนวน

ค. คำณวน

ง. คำณวน

5. ครูทุกคนย่อมมีความเอื้อ.....ต่อลูกศิษย์เสมอ

ก. อาทน

ข. อาทล

ค. อาทร

ง. อาทร

6. พระศรีนพมาศ เป็นผู้บำเพ็ญประโยชน์ จนได้รับยกย่องเป็น.....ดีเด่นของ
จังหวัดอุดรดิตถ์

ก. บุคคลน

ข. บุคคล

ค. บุคคล

ง. บุคคล

7. องค์พระปฐมเจดีย์ ตั้งอยู่ในเขต.....เมือง จังหวัดนครปฐม

~~ผ.~~ เทศบาล

ข. เทศบาล

ค. เทศบาล

ง. เทศบาล

8. คนติดยาบ้า มักทำร้ายพ่อ แม่ ถือว่าเป็นคน.....อย่างมาก ไม่ควรได้รับการ
ให้อภัยจากสังคม

ก. เนรคุณ

ข. เนรคุณ

ค. เนกคุณ

ง. เนกคุณ

9. ขณะที่ครูสอน นักเรียนไม่ควรก่อความ.....ส่งเสียงรบกวนให้กับผู้อื่น

ก. รำคาญ

ข. รำคาญ

ค. รำคาญ

ง. รำคาญ

10. พระมหากษัตริย์ที่ได้รับการยกย่องให้เป็นมหาราช คือ.....ที่ 1,.....ที่ 5 และ.....ที่ 9

ก. รัชกาล

ข. รัชกาล

~~ค.~~ รัชกาล

ง. รัชกาล



แผนการสอนชุดที่ 4

- ☐ แผนการสอน นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
 - ☐ เอกสารประกอบการเรียน
 - ☐ เกมการเขียนสะกดคำ ชุดที่ 4
 - ☐ แบบฝึกหัดที่ 4

แผนการสอนที่ 4

คาบที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด

สาระสำคัญ

คำตัวสะกดแม่กด คือคำที่อ่านออกเสียง ด เป็นตัวสะกด การอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดแม่กดได้ เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการอ่านออกเสียง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เมื่อนักเรียนเรียนจบบทเรียนนี้นักเรียนสามารถ

1. เขียนสะกดคำที่ใช้คำในมาตราตัวสะกดแม่กดได้อย่างถูกต้อง
2. บอกความหมายของคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. อ่านคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
4. แต่งประโยคคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด

คำในมาตราแม่กด หมายถึง คำที่ใช้พยัญชนะ ด เป็นตัวสะกด เรียกว่า สะกดตรงตามมาตรา เช่น พัด ดิด มืด และสะกดด้วย จ ช ซ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ด ถ ท ฐ ศ ษ ส เรียกว่าสะกดไม่ตรงมาตรา คำออกเสียงเหมือน ด สะกด เช่น กฏ ก้าช บาตร ปราบฏ พัฒนา สาริต อนุญาต

คำที่ใช้ในการศึกษา มีดังนี้

- | | | |
|-----------|---------|---|
| 1. ก๊าซ | หมายถึง | อากาศธาตุ เรียกไฟซึ่งเกิดจากการจุดอะเซทิลีนซึ่งได้ จาก
ก้อนแคลเซียมคาร์ไบด์ ทำปฏิกิริยากับน้ำว่า ไฟก๊าซ หรือ
ไฟแก๊ส |
| 2. ญาติ | หมายถึง | คนในวงศ์วานที่ยังนับถือรู้กันได้ เชื้อสายฝ่ายพ่อหรือแม่ |
| 3. บัตร | หมายถึง | แผ่นเอกสารแสดงสิทธิของผู้ใช้ ทำด้วยกระดาษสีเหลี่ยม
ผืนผ้า |
| 4. พัฒนา | หมายถึง | ทำให้เจริญ |
| 5. เมตตา | หมายถึง | ความรักและเอ็นดู ความปรารถนาจะทำให้ผู้อื่นได้สุข |
| 6. สมรส | หมายถึง | แต่งงาน |
| 7. สหัส | หมายถึง | ร้ายแรง รุนแรงเกินสมควร ยิ่งนัก |
| 8. เสด็จ | หมายถึง | คำเรียกเจ้านายชั้นพระองค์ขึ้นไป อยู่ |
| 9. อากาศ | หมายถึง | ที่ว่างเปล่า ท้องฟ้า ลม |
| 10. อำนาจ | หมายถึง | มีสิทธิ ความสามารถหรือสิ่งที่สามารถทำ หรือบันดาลให้
เกิดสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ |

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูติดแสดงบัตรคำ คำว่า ก๊าซ ญาติ บัตร พัฒนา เมตตา
สมรส อากาศ อำนาจ โอกาส ให้นักเรียนช่วยกันเติมพยัญชนะ จ ช ตี ฒ ต
ส ศ ให้ถูกต้อง
- ครูให้นักเรียนอ่านคำในบัตรพร้อมกัน แล้วสังเกตพยัญชนะที่นำมาเติมว่าเป็นตัวใด
อ่าน ออกเสียงเป็นเสียงใด

ขั้นสอน

- ครูแจกเอกสารการสอนและอธิบายเรื่องการใช้มาตราตัวสะกดแม่กด พร้อมทั้ง
ยกตัวอย่างประกอบ
- ครูแสดงบัตรคำ คำว่า ก๊าซ ญาติ บัตร พัฒนา เมตตา สมรส เสด็จ อากาศ
อำนาจ โอกาส ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน 1 ครั้ง แล้วนำบัตรใส่กระเป๋าผนัง

3. ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียนแข่งขันหาความหมายของคำในบัตรคำ จากพจนานุกรม แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาอ่านคำและบอกความหมายของคำที่กำหนดให้

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “ ประสานใจ ”

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเรื่องการเขียนคำที่สะกดด้วยมาตราแม่กด
2. ครูให้นักเรียนคัดลอกคำที่ถูกต้องในสมุด
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 4

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปหลักเกณฑ์ การใช้มาตราตัวสะกดแม่กด พร้อมทั้งให้นักเรียนอภิปรายและยกตัวอย่างประกอบ

2. ครูให้นักเรียนอ่านคำและแต่งประโยคจากคำที่กำหนดให้
3. ครูให้นักเรียนคัดลอกคำที่ถูกต้อง
4. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดที่ 4

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำ
2. กระดาษแผ่น
3. พจนานุกรม
4. เกม “ ประสานใจ ”
5. เอกสารประกอบการสอน เรื่องคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด
6. แบบฝึกหัดที่ 4

การประเมินผลการเรียนการสอน

สังเกตจากความถูกต้องของ

1. การบอกคำในมาตราตัวสะกด แม่กด
2. การหาความหมายของคำที่กำหนดให้จากพจนานุกรม
3. การเขียนสะกดคำที่ใช้ตัวสะกดในมาตรา แม่กด
4. การอ่านคำในมาตรา แม่กด
5. การทำกิจกรรมในเกม “ ประสานใจ ”
6. การทำแบบฝึกหัดที่ 4

เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด

คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด

คำในมาตราแม่กด หมายถึง คำที่ใช้พยัญชนะ ด เป็นตัวสะกด เรียกว่า สะกดตรงตาม
มาตรา เช่น พัด คิด มืด และสะกดด้วย จ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ด ถ ท ธ ศ ษ ส
เรียกว่าสะกดไม่ตรงมาตรา อ่านออกเสียงเหมือน ด สะกด เช่น กฎ ก๊าซ บาตร

จ	สะกด	เช่น	รังเกียจ ปีสาง เสด็จ
ช	สะกด	เช่น	ราชการ เกษัช
ฌ	สะกด	เช่น	ก๊าซ
ฎ	สะกด	เช่น	กฎ มงกฎ
ฏ	สะกด	เช่น	กบฏ ปรากฏ
ฐ	สะกด	เช่น	ประเสริฐ รัฐบาล
ฑ	สะกด	เช่น	ครูฑ
ฒ	สะกด	เช่น	พัฒนา วัฒนา
ด	สะกด	เช่น	คิด โรคบิด พัดลม
ต	สะกด	เช่น	ไนต์ อนุญาต
ถ	สะกด	เช่น	รถ สามารถ อุโบสถ
ท	สะกด	เช่น	กากบาท ชนบท บาท
ธ	สะกด	เช่น	ไกรธ อารุธ
ศ	สะกด	เช่น	ประกาศ ประเทศ อากาศ
ษ	สะกด	เช่น	กระดาศ โฆษน์ บุรุษไปรษณีย์
ส	สะกด	เช่น	คำรัส โอกาส ประพาส

เกมประสาใจ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กดได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องตรงตามความหมายของคำที่กำหนดให้

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดาษเกมเขียนคำศัพท์ตัดเป็นรูปหัวใจผ่าซีก จำนวน 10 คำ
2. บัตรคำบอกความหมายของคำศัพท์ จำนวน 10 คำ
3. บัตรคำเฉลย

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ครูแจกกระดาษเกมให้กลุ่มละ 10 แผ่น
3. ครูอธิบายกฎเกณฑ์ กติกาการเล่น
4. เริ่มเล่น ครูชูบัตรคำบอกความหมายคำศัพท์ของให้นักเรียนดูความหมายของคำแต่ละคำ และให้นักเรียนหาหัวใจที่ผ่าซีกแล้วนำมาต่อกัน โดยต้องได้ความหมายตามที่กำหนดให้
5. ตรวจคำตอบจากบัตรคำเฉลย

กติกา

กลุ่มใดหาคำศัพท์ได้ตรงตามความหมายของคำถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

บัตรคำสั่ง ให้นักเรียนหาคำศัพท์จากบัตรความหมายที่กำหนดให้

1. ก๊าซ	หมายถึง	อากาศธาตุ เรียกไฟซึ่งเกิดจากการจุดอะเซทิลีนซึ่งได้ จาก ก้อนแคลเซียมคาร์ไบด์ ทำปฏิกิริยากับน้ำว่า ไฟก๊าซ หรือ ไฟแก๊ส
---------	---------	---

2. ญาติ	หมายถึง	คนในวงศ์วานที่ยังนับถือรู้กันได้ เชื้อสายฝ่ายพ่อ หรือ แม่
---------	---------	--

3. บัตร	หมายถึง	แผ่นเอกสารแสดงสิทธิของผู้ใช้ ทำด้วยกระดาษสีเหลี่ยม ผืนผ้า
---------	---------	--

4. พัฒนา	หมายถึง	ทำให้เจริญ
----------	---------	------------

5. เมตตา	หมายถึง	ความรักและเอ็นดู ความปรารถนาจะทำให้ผู้อื่นได้สุข
----------	---------	--

6. สมรส	หมายถึง	แต่งงาน
---------	---------	---------

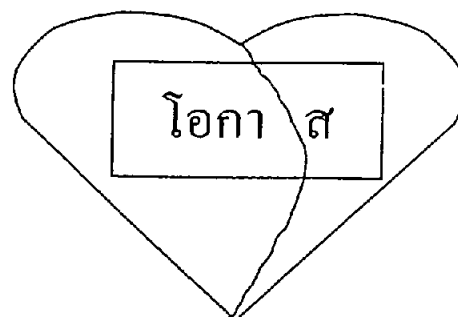
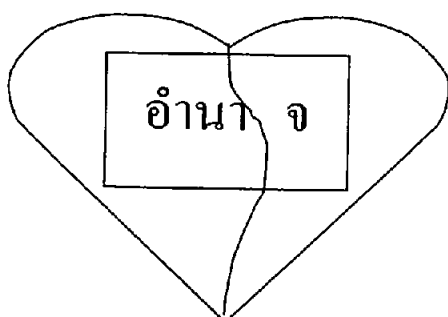
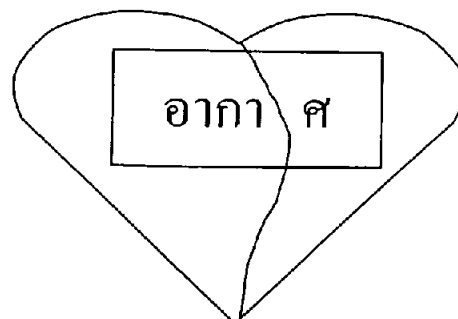
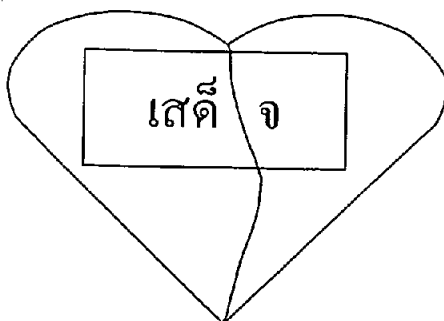
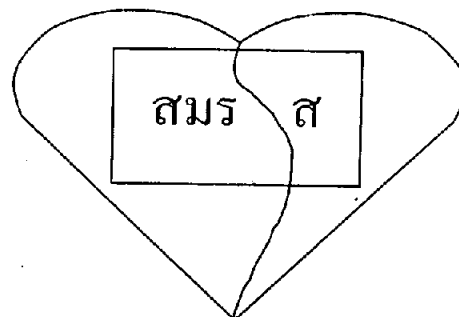
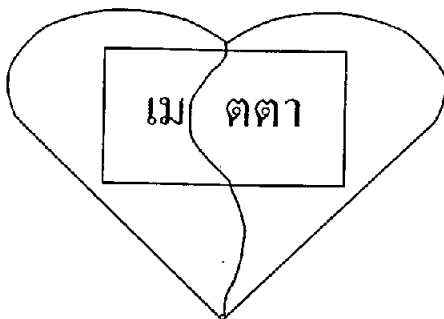
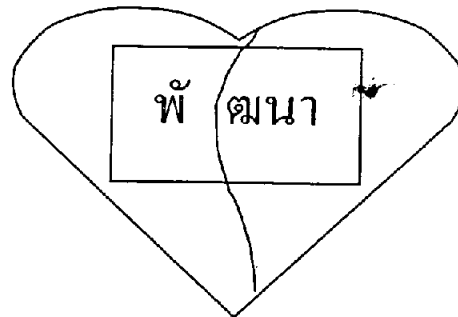
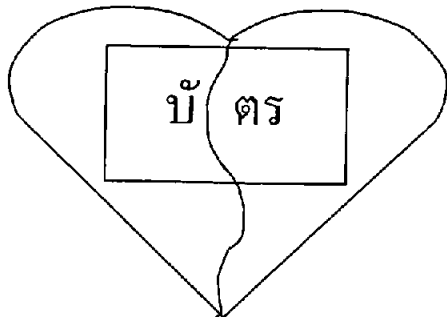
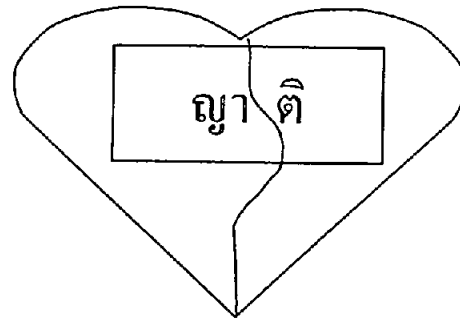
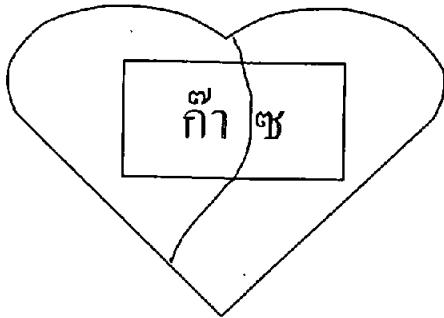
7. เสด็จ หมายถึง คำเรียกชั้นเจ้านายชั้นพระองค์ขึ้นไป

8. อากาศ หมายถึง ที่ว่างเปล่า ท้องฟ้า ลม

9. อำนาจ หมายถึง มีสิทธิความสามารถหรือสิ่งที่ทำหรือบันดาลให้ เกิดสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้

10. โอกาส หมายถึง ช่อง ทาง เวลาที่เหมาะสม

บัตรคำศัพท์เกมประสาใจ



แบบฝึกหัดบทที่ 4
เรื่อง คำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำที่สะกดถูกต้องเติมในช่องว่าง แล้วเขียนเครื่องหมายกากบาทใน
แผ่นกระดาษคำตอบที่แจกให้

1. มนุษย์เราควรมีความ.....ปรานีต่อกัน

ก. เมรตดา

ข. เมตรดา

ค. เมตตา

ง. เมตตา

2. เงินรายได้ภาษีอากรของประชาชน รัฐบาลมีหน้าที่นำไป.....ประเทศชาติให้เจริญรุ่งเรือง

ก. พัฒนา

ข. พัทนา

ค. พัทนา

ง. พัทนา

3. นายอำเภอเป็นประธานในพิธีมงคล.....บุตรสาว

ก. สมรด

ข. สมรส

ค. สมรส

ง. สมรส

4. รัฐบาลสนับสนุน และให้.....แก่คนพิการ ได้ศึกษาต่อในระดับสูง

ก. โอกาส

ข. โอกาส

ค. โอกาส

ง. โอกาส

5. ประชาชนทุกคนมีสิทธิ และ.....ในการดูแลการบริหารงานของรัฐบาล

ก. อำนาจ

ข. อำนาจ

ค. อำนาจ

ง. อำนาจ

6. รถยนต์ปล่อย.....คาร์บอนมอนนอกไซด์ท้องถนน ทำให้อากาศเป็นพิษ

ก. ก๊าซ

ข. ก๊าซ

ค. ก๊าซ

ง. ก๊าซ

7. โฟมและพลาสติก ก่อให้เกิดมลภาวะเป็นพิษและสารตกค้างใน.....อย่างมาก

ก. อากาศ

ข. อากาศ

ค. อากาศ

ง. อากาศ

8. ครอบครัวของเรามี.....พี่น้อง อยู่ที่กรุงเทพมหานคร หลายคน

ก. ญาติ

ข. ญาติ

ค. ญาติ

ง. ญาติ

9. คุณแม่เตรียมอาหารคาวหวาน ไว้ต้อนรับพระภิกษุที่มา.....

ก. บิณฑบาต

ข. บิณฑบาตร

ค. บิณฑบาต

ง. บิณฑบาตร

10. พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.....พระราชดำเนิน มาถึงที่ประทับเมื่อเวลา 10.30 น.

ก. เสด็จ

ข. เสด็จ

ค. เสด็จ

ง. เสด็จ



เฉลยแบบฝึกหัดการเขียนสะกดยาก

เรื่อง \ ข้อ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำที่ประวิสรรชนีย์	ค	ง	ข	ก	ง	ก	ง	ข	ค	ก
คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	ค	ข	ง	ก	ก	ง	ก	ค	ง	ก
มาตราแม่กน	ง	ก	ข	ก	ค	ข	ก	ข	ก	ค
มาตราแม่กด	ง	ก	ค	ค	ก	ง	ค	ข	ข	ค



ภาคผนวก จ

- ☐ แสดงค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ
- ☐ แสดงค่าความแปรปรวนและค่าความเที่ยง
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ
- ☐ แสดงการวิเคราะห์ค่าความเที่ยง
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ

ตารางที่ 8 แสดงค่าความยากง่าย p (difficulty index) ค่าอำนาจจำแนก r (discriminant index) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำจำนวน 40 ข้อ

ข้อที่	R_H	R_L	p	r	q	pq
1	44	32	0.76	0.24	0.24	0.18
2	45	32	0.77	0.26	23.0	0.17
3	21	10	0.31	0.22	0.69	0.21
4	36	24	0.60	0.24	0.40	0.24
5	35	24	0.59	0.22	0.41	0.24
6	43	22	0.65	0.42	0.35	0.23
7	44	29	0.73	0.30	0.27	0.20
8	33	21	0.54	0.24	0.46	0.25
9	21	10	0.31	0.22	0.69	0.21
10	28	8	0.36	0.40	0.64	0.23
11	42	27	0.69	0.30	0.31	0.21
12	24	13	0.37	0.22	0.63	0.23
13	30	13	0.43	0.34	0.53	0.25
14	24	12	0.36	0.24	0.64	0.23
15	23	11	0.34	0.24	0.66	0.22
16	25	12	0.37	0.26	0.63	0.23
17	38	26	0.64	0.24	0.36	0.23
18	31	20	0.51	0.22	0.49	0.25
19	34	18	0.52	0.32	0.48	0.25
20	25	9	0.34	0.32	0.66	0.22
21	23	11	0.34	0.24	0.66	0.22
22	40	28	0.68	0.24	0.32	0.22
23	17	5	0.22	0.24	0.78	0.17
24	28	16	0.44	0.24	0.56	0.25
25	26	14	0.40	0.24	0.60	0.24
26	29	17	0.46	0.24	0.54	0.25
27	22	11	0.33	0.22	0.67	0.22

ข้อที่	R_H	R_L	p	r	q	pq
28	41	21	0.62	0.40	0.38	0.24
29	29	9	0.29	0.22	0.71	0.21
30	45	24	0.69	0.22	0.31	0.21
31	30	8	0.38	0.44	0.62	0.24
32	43	19	0.62	0.48	0.38	0.24
33	33	22	0.55	0.22	0.45	0.25
34	19	2	0.21	0.34	0.79	0.17
35	27	11	0.38	0.32	0.62	0.24
36	17	6	0.23	0.22	0.77	0.18
37	32	18	0.50	0.28	0.50	0.25
38	44	24	0.68	0.40	0.32	0.22
39	39	26	0.65	0.26	0.35	0.23
40	27	16	0.43	0.22	0.57	0.25
$\sum pq = 33.73$						

ตารางที่ 9 แสดงการหาค่าความแปรปรวนและค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
การเขียนสะกดคำ จำนวน 40 ข้อ

คะแนน (X)	ความถี่ (f)	fx	Fx ²
37	2	74	5476
35	2	70	4900
34	3	102	10404
33	3	99	9801
32	3	96	9216
30	3	90	8100
29	4	116	13456
28	4	112	12544
27	6	162	26244
26	6	156	24336
25	6	150	22500
24	5	120	14400
23	7	161	25921
22	6	132	17424
21	6	126	2016
20	7	140	19600
19	6	114	12996
18	5	90	8100
17	5	85	7225
16	4	64	4096
15	3	45	2025
14	2	28	784
13	1	13	169
12	1	12	144
N = 100		$\sum fx = 2357$	$\sum fx^2 = 261877$

การคำนวณค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ

1. ค่าความแปรปรวนของคะแนน

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{100 - (261877) - (2357)^2}{100(100-1)} \\
 &= \frac{26187700 - 5555449}{9900} \\
 &= \frac{20632251}{9900} \\
 &= 2084.07
 \end{aligned}$$

2. ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับ ใช้สูตร (K-R₂₀)

$$\begin{aligned}
 r &= \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\Sigma pq}{S^2} \right] \\
 &= \frac{40}{40-1} \left[1 - \frac{33.73}{2084.07} \right] \\
 &= \frac{40}{39} (1 - 0.01) \\
 &= 1.02 \times 0.99 \\
 &= 1.00
 \end{aligned}$$

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 1.00

ภาคผนวก จ

- แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียนและคะแนนแบบฝึกหัดของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
- แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ
- แสดงการทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนน
แบบฝึกหัด ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง จำนวน 15 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนแบบฝึกหัด
	(40)	(40)	(40)
1	32	38	40
2	35	40	40
3	33	39	40
4	34	40	40
5	34	39	39
6	35	40	40
7	30	39	39
8	32	40	40
9	31	40	40
10	32	40	40
11	30	39	40
12	32	40	40
13	30	40	40
14	30	39	39
15	29	40	40
รวมคะแนน	497	593	597
คะแนนเฉลี่ย	33.13	39.53	39.80
คิดเป็นร้อยละ	82.83	98.83	99.50

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนแบบฝึกหัด
 ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง จำนวน 15 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน (40)	คะแนนหลังเรียน (40)	คะแนนแบบฝึกหัด (40)
1	29	40	37
2	28	35	38
3	24	36	37
4	26	37	37
5	27	39	36
6	27	37	38
7	28	39	38
8	26	38	37
9	25	35	38
10	27	36	36
11	24	34	35
12	24	35	36
13	25	36	38
14	26	37	38
15	27	40	37
รวมคะแนน	393	554	556
คะแนนเฉลี่ย	26.20	36.93	37.07
คิดเป็นร้อยละ	65.50	92.33	92.67

ตารางที่ 12 แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนก่อนเรียน คะแนนหลังเรียน และคะแนนแบบฝึกหัด
 ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ จำนวน 15 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนแบบฝึกหัด
	(40)	(40)	(40)
1	20	30	33
2	18	32	32
3	19	36	34
4	26	35	33
5	24	32	32
6	19	30	34
7	17	31	34
8	18	30	33
9	18	34	35
10	19	32	33
11	20	35	33
12	17	33	33
13	16	32	34
14	19	36	34
15	18	34	30
รวมคะแนน	288	492	497
คะแนนเฉลี่ย	19.20	32.80	33.13
คิดเป็นร้อยละ	48.00	82.60	82.83

ตารางที่ 13 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
 ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูงจำนวน 15 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	d	d^2
	(40)	(40)		
1	32	38	6	36
2	35	40	5	25
3	33	39	6	36
4	34	40	8	64
5	34	39	5	25
6	35	40	5	25
7	30	39	9	81
8	32	40	8	64
9	31	40	9	81
10	32	40	8	64
11	30	39	9	81
12	32	40	8	64
13	30	40	10	100
14	30	39	9	81
15	29	40	11	121
รวมคะแนน	497	593	114	948

การทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำระหว่างก่อนเรียน
และหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง โดยใช้ Match – Paired T- test

$$\text{สูตร } t = \frac{\bar{d} - \mu d}{S_d / \sqrt{n}} \sim t_{n-1}$$

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{114}{15}$$

$$= 7.60$$

$$S_d = \sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{15(948) - (114)^2}{15(15-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{14220 - 12996}{210}}$$

$$= \sqrt{\frac{1224}{210}}$$

$$= \sqrt{5.83}$$

$$= 2.41$$

$$\text{แทนค่า } t = \frac{7.60 - 0}{2.41 / \sqrt{15}}$$

$$= \frac{7.60}{0.62}$$

$$= 12.26$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากการคำนวณ} = 12.26$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากตาราง } (.05 \ t_{14}) = 2.145$$

แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 14 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
 ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง จำนวน 15 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	d	d ²
	(40)	(40)		
1	29	40	21	441
2	28	35	7	49
3	24	36	12	144
4	26	37	11	121
5	27	39	12	144
6	27	37	10	100
7	28	39	11	121
8	26	38	12	144
9	25	35	10	100
10	27	36	9	81
11	24	34	10	100
12	24	35	11	121
13	25	36	11	121
14	26	37	11	121
15	27	40	13	169
รวมคะแนน	393	554	171	2077

การทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำระหว่างก่อนเรียน
และหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยกลาง โดยใช้ Match – Paired

T- test

$$\text{สูตร } t = \frac{\bar{d} - \mu d}{S_d / \sqrt{n}} \sim t_{n-1}$$

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{171}{15}$$

$$= 11.40$$

$$S_d = \sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{15(2077) - (171)^2}{15(15-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{31155 - 29241}{15(15-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1914}{210}}$$

$$= \sqrt{9.11}$$

$$= 3.02$$

$$\text{แทนค่า } t = \frac{11.40 - 0}{3.02 / \sqrt{15}}$$

$$= \frac{11.40}{0.79}$$

$$= 14.43$$

$$= 2.145$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากการคำนวณ} = 14.43$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากตาราง } (.05 \ t_{14}) = 2.145$$

แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลาง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 15 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน
 ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ จำนวน 15 คน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	d	d ²
	(40)	(40)		
1	20	30	10	100
2	18	32	14	196
3	19	36	17	289
4	26	35	9	81
5	24	32	8	64
6	19	30	11	121
7	17	31	14	196
8	18	30	12	144
9	18	34	16	256
10	19	32	13	169
11	20	35	15	225
12	17	33	16	256
13	16	32	16	256
14	19	36	17	189
15	18	34	16	256
รวมคะแนน	288	492	204	2898

การทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำระหว่างก่อนเรียน
และหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ โดยใช้ Match – Paired T- test

$$\text{สูตร} \quad t = \frac{\bar{d} - \mu d}{S_d / \sqrt{n}} \sim t_{n-1}$$

$$\bar{d} = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$= \frac{204}{15}$$

$$= 13.60$$

$$S_d = \sqrt{\frac{n\Sigma d^2 - (\Sigma d)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{15(2898) - (204)^2}{15(15-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{43470 - 41616}{15(14)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1854}{210}}$$

$$= \sqrt{8.83}$$

$$= 2.97$$

$$= \frac{31640 - 0}{2.97 / \sqrt{15}}$$

$$= \frac{13.60}{0.77}$$

$$= 17.67$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากการคำนวณ} = 17.67$$

$$\text{ค่า } t \text{ จากตาราง (.05 } t_{14}) = 2.145$$

แสดงว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวมณฑาทิพย์ ชื้อสกุล อัดตปัญญา

เกิดวันที่ 3 กันยายน พุทธศักราช 2502

สถานที่เกิด อำเภอภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร

สถานที่ปัจจุบัน 92/1 หมู่ 2 ตำบลห้วยขวาง อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน อาจารย์ระดับ 6

สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

โทร (034) - 351396

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2522 ป.กศ. จากวิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อำเภอบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2526 ก.ศบ. (ภาษาไทย)

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน

พ.ศ. 2541 ก.ศบ. (การประถมศึกษา)

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร