

การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
พฤษภาคม 2556

การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

พฤษภาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
พฤษภาคม 2556

อินธิรา จุลมณศรี. (2556). การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ.

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัยและเพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ จำนวน 14 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 8 แผนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ 80/80

ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 87.35/86.05 และผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเฉลี่ย 17.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.273 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ตรงตามจุดมุ่งหมายของวัยผู้เรียน รวมทั้งเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนหลักภาษาวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้เรื่องหลักภาษา มีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างรอบด้าน และหลากหลาย ทำให้ผลการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

THAI GRAMMAR LEARNING'S ACTIVITY FOR PRIMARY 2 FOREIGN STUDENTS
AT EKAMAI INTERNATIONAL SCHOOL



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Arts Degree in Teaching Thai as a Foreign Language
at Srinakharinwirot University

May 2013

Inthira Chulapamornsri. (2013). *Thai Grammar Learning's Activity for Primary 2 Foreign Students at Ekamai International School*. Master's Project, M.A. (Teaching Thai as a Foreign Language). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Assistant Professor Pimpaporn Boonprasert, Ph.D.

The purposes of this research were first, to provide an educational activity on Thai grammar learning for primary 2 foreign students at Ekamai International School. Second, to evaluate the activity's success.

The samples were 14 foreign students from Thai as a foreign language class. All samples were chosen by purposive sampling. There were 8 learning management plans and success of learning evaluation used for this research. The formulas that were used to evaluate the statistic data were finding median, standard deviation, and finding the efficiency 80/80 (E1/E2)

The results revealed that the efficiency on Thai grammar learning's activity for Primary 2 Foreign Students at Ekamai International School were Median 17.21, Standard deviation 2.273, and Efficiency 87.35/86.05.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และกรรมการสอบได้
พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับ
นักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ของ อินธิรา จุลอมรศรี ฉบับนี้
แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(อาจารย์ ดร.วิเชษฐกร ทองหล่อ)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ)

.....กรรมการสอบสารนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.วิเชษฐกร ทองหล่อ)

.....กรรมการสอบสารนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รุ่งฤดี แผงสงคร)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีคณะมนุษยศาสตร์

(อาจารย์ ดร.วาณี อรรถนัส)

วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2556

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ อาจารย์ ดร. วิชชุกร ทองหล่อ ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งฤดี แผลงศรี กรรมการสอบสารนิพนธ์ ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่ได้กรุณา ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขสารนิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตา ของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ภาสพงศ์ ผิวพอใช้ และอาจารย์ ดร.สมนรดี นิยมเนติพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญที่สละเวลาให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์พัทธยา จิตต์เมตตา อาจารย์ที่ปรึกษาชั้นปีที่คอยให้คำแนะนำ เป็นกำลังใจในการทำสารนิพนธ์จนแล้วเสร็จ

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย ที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการดำเนินการ ทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ครูหมวดวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย ที่ให้คำแนะนำ คำติชม และกำลังใจในการทำงาน คุณวีรียา ธันวิมา คุณพีที่แสนดีที่คอยให้ความ ช่วยเหลือในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบคุณนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทุกคนที่ให้ความ ร่วมมือในการศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จไปด้วยความเรียบร้อย

ขอกราบขอบพระคุณทุกคนในครอบครัวที่คอยผลักดัน ช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านจนทำให้ผู้วิจัย ประสบความสำเร็จในทุกวันนี้

ขอขอบคุณภักยาณมิตรเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ทุกคน ที่มอบกำลังใจให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่งมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ คุณค่าและคุณประโยชน์อันใดที่เกิดแก่งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นของขวัญแด่ บิดา มารดา ตลอดจนครู-อาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนด้วยความรัก ความห่วงใย และให้กำลังใจ จนผู้วิจัยสามารถประสบความสำเร็จได้มาถึงทุกวันนี้

อินธิรา จุลภมรศรี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	7
ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	7
หลักการพื้นฐานของแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	8
รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	10
หลักการสอนและวิธีการของนักจิตวิทยามนุษยนิยม.....	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	12
งานวิจัยในประเทศ.....	12
งานวิจัยต่างประเทศ.....	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมการศึกษา.....	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	13
ความหมายของเกม.....	13
ความหมายของเกมการศึกษา.....	14
ประเภทของเกมการศึกษา.....	15
จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา.....	17
การออกแบบเกมการศึกษา.....	18
ลักษณะเกมการศึกษาที่ดี และการเลือกเกมการศึกษามาใช้ประกอบการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอน.....	19

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา.....	20
งานวิจัยในประเทศ.....	20
งานวิจัยต่างประเทศ.....	21
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา.....	22
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา.....	22
ความหมายของหลักภาษา.....	22
พยัญชนะไทย และอักษรสามหมู่.....	22
สระและวรรณยุกต์.....	23
พยางค์ คำ และประโยค.....	23
การสะกดคำ.....	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา.....	24
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	25
กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	25
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	25
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	26
การดำเนินการทดลอง.....	31
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	40
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	40
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	40
สรุปผลการวิจัย.....	41
อภิปรายผล.....	42
ข้อเสนอแนะ.....	44
บรรณานุกรม.....	46
ภาคผนวก.....	53
ภาคผนวก ก.....	54
ภาคผนวก ข.....	66
ภาคผนวก ค.....	72
ภาคผนวก ง.....	118
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	139

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
2 แสดงคะแนนการทำใบงานหลังทำกิจกรรมเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา รวม 8 ใบ งานกิจกรรม.....	37
3 แสดงคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	38
4 รายละเอียดการหาค่าประสิทธิภาพ 80/80 ของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลัก ภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย.....	39
5 ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	39
6 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 1 เรื่องพยัญชนะไทย อักษรสามหมู่.....	55
7 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 2 เรื่องสระเดี่ยวเสียงยาว (อา อี อื อู).....	56
8 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 3 เรื่องสระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ).....	57
9 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 4 เรื่องวรรณยุกต์.....	58
10 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 5 เรื่องพยางค์ คำ.....	59
11 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 6 เรื่องการสะกดคำ.....	60
12 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 7 เรื่องประโยค.....	61
13 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 8 เรื่องคำคล้องจอง.....	62
14 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับ จุดประสงค์การเรียนรู้.....	63
15 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักภาษา..	65

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

รากฐานของชีวิตคือการศึกษามีพื้นฐานทางการศึกษาที่ดี เกิดจากการเรียนรู้ที่มาจากความเข้าใจ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ นับเป็นพื้นฐานสำคัญของชีวิตมนุษย์ ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการศึกษา ตั้งแต่มาตราที่ 22-30 ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ว่าการศึกษาคือต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ เน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณภาพ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542: 12-16) สอดคล้องกับในปัจจุบันมีการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยครูเป็นบุคคลที่ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียน และให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม มีการใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือการเรียนรู้ที่หลากหลาย และรวมทั้งใช้เทคนิควิธีการในการจัดกิจกรรมในรูปแบบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างกันไป เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนตามจุดประสงค์ที่วางไว้ (วรรณเนตร สอนพันธ์. 2552: 11)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติในระดับประถมศึกษา เน้นที่ทักษะการฟัง และการพูด เพราะเด็กในระดับนี้สามารถรับรู้ และเลียนแบบได้เร็ว อีกทั้งภาษาไทยถือเป็นภาษาใหม่ที่นักเรียนเริ่มเรียนในระดับพื้นฐานทางภาษา ไวยากรณ์ ลักษณะการออกเสียงที่ต่างจากภาษาแม่ ทำให้บริบทการเรียนการสอนต้องจัดอย่างสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และไปในทิศทางตามหลักสูตรของโรงเรียนกระบวนการสอนจึงต้องมีหลายรูปแบบ เพราะจุดมุ่งหมายแต่ละข้อจะบรรลุผลสำเร็จได้ต้องใช้วิธีสอนที่เหมาะสม การใช้วิธีสอนแบบเก่า ๆ หรือการใช้วิธีการสอนแบบใดแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว ย่อมก่อให้เกิดปัญหาต่อการสอน (พัชรวรรณคำหังส์. 2549: 14)

การสอนผู้เรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นให้เป็นผู้ใฝ่รู้ และมีพื้นฐานการเรียนที่ดีมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเด็กในวัยนี้ช่างสังเกต ช่างจดจำ ดังนั้นหากมีกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะดังกล่าวย่อมทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้น เกมการศึกษาก็เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกต การจำและการจำแนกด้วยสายตา ฝึกการแยกประเภท หรือการจัดหมวดหมู่ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ ฝึกการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่การทบทวนเนื้อหา และทักษะต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา (สำนักงานคณะกรรมการ

การศึกษาเอกชน. 2528: 15) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ที่กล่าวว่า เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทั้งทางวัตถุและทางสังคม และแนวคิดของ รูดอล์ฟ ที่ว่าการเล่นนำไปสู่การเชื่อมโยงเด็กกับสังคม ค้นพบเหตุผลและความคิด ตลอดจนนำไปสู่ สภาวะสมดุลทางอารมณ์ (Rudolph M. 1984: 95)

จากการสอนภาษาและวัฒนธรรมไทยของผู้วิจัยให้กับนักเรียนชาวต่างชาติที่โรงเรียน นานาชาติเอกมัย มีการบรรจุวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทยตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ โดย จัดการเรียนการสอนทุกวัน จันทร์-ศุกร์ วันละ 50 นาทีสำหรับนักเรียนชาวไทยและนักเรียนชาวต่างชาติ ตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าการสอนเรื่องหลักภาษาในวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย ครูผู้สอนจะต้องมีกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เนื่องด้วยบริบทของโรงเรียนที่เป็นอุปสรรคหลายประการ อาทิ ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และผู้เรียนที่เป็นชาวต่างชาติ อีกทั้งการจัดเรียน การสอนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก ตามหลักสูตรของประเทศอเมริกา (American Curriculum) ด้วย เหตุที่ทางโรงเรียนไม่มีหนังสือเรียนวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ รวมถึงลักษณะของ ผู้เรียนที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ พื้นฐานทางภาษาที่แตกต่างกันดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการจัด กิจกรรมสันทนาการใช้เกมการศึกษาเข้ามาช่วยสอนในเรื่องหลักภาษาซึ่งเป็นความรู้เบื้องต้นที่จำเป็น อย่างยิ่งนั้น จะทำให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และเกิดความเข้าใจที่ดีกว่าการเรียนแบบท่องจำ อีกทั้งการใช้กิจกรรมเข้ามาเป็นสื่อนำเสนอเนื้อหาที่มีความยากช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน จากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายหลักคือเพื่อให้เด็กได้รู้จักการสังเกตและคิดหาเหตุผลเพื่อเป็น พื้นฐานในการเรียนในชั้นประถมศึกษาต่อไป อีกทั้งเกมการศึกษายังเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่ง ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเอ็ดเวิร์ด ธอร์นไดค์ (Edward Thorndike) กล่าวคือเป็นสิ่งที่ เป็น รูปธรรม เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกกระทำด้วยตนเอง (Active Learning) เป็นการเรียนรู้โดยการที่ผู้เรียนได้ เล่น สัมผัสลงมือกระทำ ราชี ทองสวัสดิ์ (2523: 79) กล่าวว่าเกมการศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญของการ พัฒนาผู้เรียนในวัยประถมศึกษาตอนต้นให้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพและตอบสนองความแตกต่างของ ผู้เรียนแต่ละคน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออก เชื่อมโยงความคิด และให้ผู้เรียนฝึกใช้ทักษะทาง สังคม (Social competence) ด้วย

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดเกมการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้ ผู้เรียนมีประสิทธิผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ดังตัวอย่างงานวิจัยของวิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551: 76-78) ได้ ศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.17/98.47 และนักเรียนมีทักษะการอ่านสะกด คำหลังจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .01 หรืองานวิจัยของสุพจน์ วิทลัสนิณ (2552) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาสรุปได้ว่าผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงขึ้น และนักเรียนเห็นด้วยต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในระดับมาก โดยเห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษามีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่การเรียนรู้ และปลูกฝังทักษะทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปริญญา อุบลกาญจน์ (2553) ศึกษาการสร้างชุดฝึกทักษะแบบใช้เกมการศึกษาเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 22 (ใต้ร่มเย็น) พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะแบบใช้เกมการศึกษามีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับมาก จากตัวอย่างผลงานวิจัยที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการใช้เกมการศึกษามาประกอบการเรียนการสอนนั้นทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนามีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้ผู้วิจัยสนใจจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นผู้เรียนระดับต้น ทั้งนี้ผลการวิจัยได้นำไปสู่การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นและเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน เรื่องหลักภาษาสำหรับชาวต่างชาติระดับต้นให้เกิดประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาการจัดเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ช่วยให้ครูผู้สอนและผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตรงตามจุดมุ่งหมายของวัยผู้เรียน รวมทั้งเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนหลักภาษาวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 14 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 9 ครั้ง ดังรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตาราง ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ครั้งที่	วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้/เกมการศึกษา	เวลา (นาที)
1	14 ม.ค. 2556	แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่/เกมเรียงพยัญชนะ- อักษรสามหมู่	50
2	18 ม.ค. 2556	แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู)/เกมพรายกระชิบ	50
3	21 ม.ค. 2556	แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ)/เกมจับคู่	50
4	23 ม.ค. 2556	แผนที่ 4 วรรณยุกต์/เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ	50
5	25 ม.ค. 2556	แผนที่ 5 พยางค์ คำ/เกมลมเหยลมพัด	50
6	28 ม.ค. 2556	แผนที่ 6 การสะกดคำ/เกมบอกไป อ่านคำ	50
7	30 ม.ค. 2556	แผนที่ 7 ประโยค/เกมจัดเรียงให้ให้ได้ใจความ	50
8	1 ก.พ. 2556	แผนที่ 8 คำคล้องจอง/เกมต่อปาก ต่อคำ	50
9	5 ก.พ. 2556	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	50

เนื้อหาในเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษา

เนื้อหาในเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาอ้างอิงเนื้อหาจาก หนังสือหลักและการใช้ภาษาไทย ป.1 ของณัฐณา โตประเสริฐพงศ์ (2553) โดยนำมากำหนดแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักภาษาและ หนังสือเกมการศึกษาของอัจฉรา ชีวพันธ์ (2554) เรื่องพัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย โดยเกมการศึกษาที่เลือกจะเป็นเกมฝึกทักษะการฟัง เกม ฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง เกมเกี่ยวกับจำนวน เกมฝึกการฟังเสียง เกมรู้จักอักษร เกมฝึกสมองและร่างกาย (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521: 78) อีกทั้งการกำหนดเกมการศึกษาในงานวิจัยพิจารณาจากระยะเวลาในการเล่น และความไม่ซับซ้อนของกระบวนการเล่น เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และเกมการศึกษาไว้ จำนวน 8 แผน ดังนี้คือ

- แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่ - เกมเรียงพยัญชนะ-อักษรสามหมู่
- แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู) - เกมพรายกระซิบ
- แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ) - เกมจับคู่
- แผนที่ 4 วรรณยุกต์ - เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ
- แผนที่ 5 พยางค์ คำ - เกมลมเอ๋ยลมพัด
- แผนที่ 6 การสะกดคำ - เกมบอกใบ้ อ่านคำ
- แผนที่ 7 ประโยค - เกมจัดเรียงให้ให้ได้ใจความ
- แผนที่ 8 คำคล้องจอง - เกมต่อปาก ต่อคำ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1.2 หลักการพื้นฐานของแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1.3 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1.4 หลักการและวิธีการของนักจิตวิทยามนุษยนิยม

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2.1 งานวิจัยในประเทศ

1.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมการศึกษา

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

2.1.1 ความหมายของเกม

2.1.2 ความหมายของเกมการศึกษา

2.1.3 ประเภทของเกมการศึกษา

2.1.4 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

2.1.5 การออกแบบเกมการศึกษา

2.1.6 ลักษณะเกมการศึกษาที่ดี และการเลือกเกมศึกษามาใช้ประกอบการจัด

กิจกรรมการเรียนการสอน

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

2.2.1 งานวิจัยในประเทศ

2.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา

3.1.1 ความหมายของหลักภาษา

3.1.2 พยัญชนะไทย และอักษรสามหมู่

3.1.3 สระ และวรรณยุกต์

3.1.4 พยางค์ คำ และประโยค

3.1.5 การสะกดคำ

3.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผู้วิจัยแบ่งประเด็นเป็นเรื่องของความหมาย หลักการ รูปแบบ รวมถึงหลักการและวิธีการของนักจิตวิทยามนุษยนิยมซึ่งแต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

1.1.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

วัฒนาพรระับทุภัก (2541: 6) ได้อธิบายถึงที่มาของคำว่า “เด็กเป็นศูนย์กลาง” (child-centered) ว่า คาร์ล อาร์ โรเจอร์ส (Carl R. Rogers) เป็นผู้คิดค้นและใช้เป็นครั้งแรกและต่อมามีคำซึ่งแสดงถึงแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในลักษณะเดียวกันนี้อีกหลายคำ เช่น active learning, participatory learning หรือ learner independence

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด เป็นความคิดเชิงปรัชญาปรากฏ ในมาตรา 22 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 โดยความหมายเดียวกันกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือ ยึดผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ทิศนา ขัมมณี (2550:121) ให้ความหมายของ การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางว่าหมายถึง การจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทหรือ มีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (active participation) ทั้งทางด้านกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ในกิจกรรมหรือกระบวนการเรียนรู้โดยมีบทบาทดังกล่าวมากกว่าผู้สอน

สุรพล มาศลาชัย (2550:11) อธิบายว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หมายถึงการจัดกิจกรรมที่ให้โอกาสผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมมากที่สุดด้วยความมุ่งมั่นที่จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการคิด สร้างความรู้ ได้ด้วยตนเองโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมกับผู้สอน และผู้เรียนด้วยกันเพื่อพัฒนากาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ในบริบทที่มีอยู่ เกิดขึ้นตามสภาพจริง และพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ที่จะคิดวิเคราะห์/วิพากษ์วิจารณ์ วางแผนและตัดสินใจปัญหาได้ด้วยตนเอง เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จะช่วยให้คุณภาพของชีวิตดีขึ้น

ดริสคอลล์ (Driscoll. 1994: 78) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไม่ได้เป็นเพียงผู้รับการเรียนการสอนที่ผู้อื่นออกแบบให้เท่านั้น แต่พวกเขาจะต้องเข้าร่วมอย่างกระตือรือร้นในการกำหนดสิ่งที่ต้องการและวิธีการที่ความต้องการเหล่านั้นจะสัมฤทธิ์ผลด้วย

จากความหมายดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น หมายถึง การจัดการเรียนการสอนของครู ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้อง และเหมาะสม กับกลุ่มวัย ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาแบบองค์รวมมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงจนเกิดการเรียนรู้ การคิดอย่างมีระบบ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

1.1.2 หลักการพื้นฐานของแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ

การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนี้ ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมต่อการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งแนวคิดแบบผู้เรียนเป็นสำคัญจะยึดการศึกษาแบบก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นหลัก ผู้เรียนแต่ละคนมีคุณค่าสมควรได้รับการเชื่อถือไว้วางใจ แนวทางนี้จึงเป็นแนวทางที่จะผลักดันผู้เรียนไปสู่การบรรลุศักยภาพของตน โดยส่งเสริมความคิดของผู้เรียนและอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างจากการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบดั้งเดิมทั่วไป คือ

1. ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้บทบาทของครูคือผู้สนับสนุน (supporter) และเป็นแหล่งความรู้ (resource person) ของผู้เรียน ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่เลือกและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมใน การเลือกและจะเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยการศึกษาค้นคว้า รับผิดชอบการเรียนตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. เนื้อหาวิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ปัจจัยสำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วย ได้แก่ เนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิม และความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญและมีความหมายจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีใช้สอน (เทคนิคการสอน)

3. การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จหากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ได้ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตนเอง

4. สัมพันธภาพอันดีระหว่างผู้เรียน การมีสัมพันธภาพอันดีในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญของงาน การพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงาน และการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคล สัมพันธภาพที่เท่าเทียมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน

5. ครูคือผู้อำนวยความสะดวกและเป็นแหล่งความรู้ ในการจัดการเรียน การสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจะต้องมีความสามารถที่ค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งความรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียนและสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุอุปกรณ์ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ความเต็มใจของครูที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ครูจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝน โดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับ หรือ ไม่รับการให้นั้นก็

6. ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแงุ่มที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองในแงุ่มที่แตกต่างออกไป ผู้เรียนจะมีความมั่นใจในตนเองและควบคุมตนเองได้มากขึ้น สามารถเป็นในสิ่งที่อยากเป็น มีวุฒิภาวะสูงมากขึ้น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น

7. การศึกษาคือการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลาย ๆ ด้านพร้อมกันไป การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นจุดเริ่มของการพัฒนาผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน เช่น คุณลักษณะด้านความรู้ความคิด ด้านการปฏิบัติ และด้านอารมณ์ความรู้สึกจะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน (สิริพร กุระโทก. 2549: ออนไลน์)

วรภัทร์ ภูเจริญ (2543: 14) กล่าวถึงครูที่เหมาะสมในการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. การพิจารณาและสังเกต “การพัฒนาของเด็ก” (Child Development) และรู้จัก “จิต” ของตนเองและของผู้เรียน
2. วิธีการจูงใจผู้เรียน หรือ Motivation นั่นคือ ต้องรู้ “ปณิธาน” ของผู้เรียน
3. รู้วิธีที่จะเข้าหาตีสนิทกับเด็กได้

4. เข้าใจแนวคิดของเด็ก ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ว่าเด็กต่าง ๆ นั้น เรียนรู้อย่างไร และควร
จะเรียนรู้อย่างไร สอนให้ตรง “จิต” และ “ปัญญา” ของผู้เรียน

5. เข้าใจศีลธรรม จรรยา และขวัญกำลังใจของเด็ก

เมื่อรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้
ดังนั้น ครูจึงควรมีความรู้ ความเข้าใจและนำไปดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมการจัดการเรียนการสอนที่
เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อผลที่ได้คือ ผู้เรียนจะได้เป็นคนเก่ง คนดี และมีสุข

1.1.3 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ทิศนา ขัมมณี (2550: 221-296) กล่าวว่า จากการสังเกตและวิเคราะห์ผลงานของนัก
การศึกษาผู้ค้นคิดระบบและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ พบว่านักศึกษานิยมใช้คำว่า
“ระบบ” ในความหมายที่เป็นระบบใหญ่ ๆ เช่นระบบการศึกษา หรือถ้าเป็นระบบการเรียนการสอน ก็
จะครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ๆ ของการเรียนการสอนในภาพรวม และนิยมใช้คำว่า “รูปแบบ” กับ
ระบบที่ย่อยกว่า โดยเฉพาะกับ “วิธีสอน” ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยที่สำคัญของระบบการเรียนการสอน
ดังนั้นการนำวิธีสอนใด ๆ มาจัดทำอย่างเป็นระบบตามหลักและวิธีการจัดระบบแล้ว วิธีสอนนั้นก็
กลายเป็น “ระบบวิธีสอน” หรือที่นิยมเรียกว่า “รูปแบบการเรียนการสอน” ซึ่งได้จัดหมวดหมู่ของ
รูปแบบตามลักษณะของวัตถุประสงค์เฉพาะหรือเจตนารมณ์ของรูปแบบ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้เป็น 5
หมวดดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย(Cognitive domain)
2. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย(Affective domain)
3. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย(Psycho-motor domain)
4. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการ(Process skill)

5. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการบูรณาการ(Integration)เป็นรูปแบบที่พยายาม
พัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กัน โดยใช้การบูรณาการทั้งทางด้านเนื้อหาสาระ
และวิธีการ รูปแบบในลักษณะนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะมีความสอดคล้องกับหลัก
ทฤษฎีทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนารอบด้าน หรือการพัฒนาเป็นองค์รวม รูปแบบในลักษณะ
ดังกล่าวที่นำมาเสนอในที่นี้มี 4 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ

- 5.1 รูปแบบการเรียนการสอนทางตรง
- 5.2 รูปแบบการเรียนการสอนโดยการสร้างเรื่อง
- 5.3 รูปแบบการเรียนการสอนตามวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT
- 5.4 รูปแบบการเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

5.4.1 รูปแบบจิ๊กซอร์ (JIGSAW)

5.4.2 รูปแบบ เอส. ที. เอ. ดี. (STAD)

5.4.3 รูปแบบ ที. เอ. ไอ. (TAI)

5.4.4 รูปแบบ ที. จี. ที. (TGT)

5.4.5 รูปแบบ แอล. ที. (LT)

5.4.6 รูปแบบ จี. ไอ. (GI)

5.4.7 รูปแบบ ซี. ไอ. อาร์. ซี. (CIRC)

5.4.8 รูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)

ประเภทการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทั้งหมดนั้น ครูผู้สอนสามารถเลือกนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยครูจะต้องเลือกให้เหมาะสม ตรงตามความต้องการของผู้เรียน และเนื้อหาของวิชา

1.1.4 หลักการสอนและวิธีการของนักจิตวิทยามนุษยนิยม

นักจิตวิทยามนุษยนิยมเชื่อว่า ทุกคนมีแรงจูงใจที่จะประกอบกิจกรรมอยู่เสมอ ถือว่าแรงจูงใจเป็นแรงขับที่ทำให้มนุษย์เจริญเติบโตและพัฒนา หรือพฤติกรรมของมนุษย์เป็นผลของ “Growth principle” หรือ “หลักการความเจริญเติบโต” ภายในตัวของทุกคน (สุรางค์ ไคว์ตระกูล. 2541: 158; อ้างอิงจาก Combs & Avile. 1985)

นักจิตวิทยามนุษยนิยมได้ให้ความสำคัญของหลักการและวิธีสอน (วันเพ็ญ กิจกำธร. 2544: 68) ไว้ดังนี้

1. นักเรียนเป็นศูนย์กลางเป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้กระทำและ มีส่วนร่วมในกิจกรรมและประสบการณ์ต่างๆที่จะนำมาซึ่งการเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามศักยภาพของตน
2. บรรยากาศของห้องเรียนจะต้องอบอุ่นความสัมพันธ์ระหว่างครู – นักเรียนและระหว่างนักเรียน – นักเรียนเป็นไปด้วยดีมีความรักและไว้วางใจซึ่งกันและกันเป็นบรรยากาศที่สร้างความพอใจให้แก่ทุกคน
3. เน้นความสำคัญของกระบวนการ (process) ของการเรียนรู้
4. จัดบรรยากาศของห้องเรียนให้ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นและเลือกวิธีการที่เรียนรู้เองด้วยการค้นพบ
5. ส่งเสริมและฝึกหัดให้นักเรียนประเมินผลของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จะเห็นได้ว่าแนวความคิดข้างต้นต่างมุ่งเสนอแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ไม่ว่าจะเป็นการมุ่งพัฒนาผู้เรียน ทั้งทางด้านความรู้ ด้านอารมณ์ความรู้สึกและด้านทักษะการพัฒนาผู้เรียนตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2.1 งานวิจัยในประเทศ

พนมพร ปิยธรรมาภรณ์ (2547) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในโรงเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มโรงเรียนกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร กลุ่มที่ 8 มีกลุ่มตัวอย่างรวม 737 คน พบว่าการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในภาพรวม มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในทุกด้านอยู่ในระดับมาก

สิรินดา กรรมาชีพ (2548) ได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูโรงเรียนประถมศึกษา ในอำเภอกุยบุรีจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูโรงเรียนประถมศึกษาทั้ง 3 ด้านคือ ด้านการเตรียมการ ด้านการดำเนินการสอน และด้านการวัดผลประเมินผล โดยรวมมีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.43

อริศตรา โพธิ์ชัยเลิศ (2549: 104-106) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบสภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนในเขตราชบุรีบุรีระ สังกัดกรุงเทพมหานคร และศึกษาแนวทางพัฒนา กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ครูผู้สอนระหว่างช่วงชั้นที่ 1 ระดับช่วงชั้นที่ 2 และระดับช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 140 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ผลการศึกษาพบว่าการจัดสภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนในเขตราชบุรีบุรีระ สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อเปรียบเทียบสภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจำแนกตามประสบการณ์การสอนของครูผู้สอน พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเปรียบเทียบสภาพการจัดการเรียนการสอน จำแนกตามระดับช่วงชั้นที่สอน พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แนวทางการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูมีความต้องการพัฒนาในแต่ละด้านมากเป็นอันดับหนึ่งตามประเด็น ดังนี้ ด้านการจัดการเรียนการสอน ครูมีความต้องการให้มีการจัดอบรมเกี่ยวกับรูปแบบและเทคนิคการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้านการใช้สื่อการสอนครูต้องการให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสื่อการสอน

ด้านการนิเทศการสอน ครูต้องการให้โรงเรียนสนับสนุนให้ครูมีการนิเทศกันเอง และด้านการวัดผลและประเมินผล ครูต้องการให้จัดอบรมวิธีการวัดผล การประเมินผล และการประเมินตามสภาพจริง

1.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ดูโกและอีชาเมลดูเมซา (1999) ทำการวิจัยเรื่องคุณภาพของการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผลการวิจัยพบว่าคุณภาพของการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือความสามารถในการแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดการเรียนรู้วัฒนธรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่วนปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนคือสิ่งแวดล้อมและการดำเนินชีวิตซึ่งเป็นปัจจัยทางตรงที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างในการเรียนรู้วัฒนธรรม

ทืซุโอ (Tzuo. 2004:abstract) ได้ศึกษาธรรมชาติของการกำกับดูแลของครูผู้สอนและความเป็นอิสระของนักเรียนในชั้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผลการศึกษาสรุปได้ว่าในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนั้น การควบคุมของครูและการให้อิสระกับผู้เรียน มีผลต่อการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และมีคุณค่า ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบใด หรือวิธีใด จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติที่ครูเคยปฏิบัติมา

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมการศึกษา

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

2.1.1 ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกมต่าง ๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียด และสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (New Standard Encyclopedia.1969: G-2)

แกรมส์ คาร์ร และฟิทช์ (Grambs, Carr and Fitch. 1970: 244) กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นหรือเกมสามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน

ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะและเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน

อาร์โนลด์ (Arnold.1975: 110-113) ให้ความหมายว่า เกม คือ การเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสิ่งที่อาจกล่าวได้ว่ามีความใกล้ชิดกับเด็กมาก มีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด จนทำให้เกือบลืมไปว่าการเล่นสำหรับเด็กนั้น มีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก

ดังนั้น เกมจึงถือเป็นส่วนประกอบสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนา เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

2.1.2 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อีกอย่างหนึ่งที่นักการศึกษาได้นิยามไว้หลากหลายทัศนะ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536: 1) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา เกมการศึกษามีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ผู้เรียนควรมีโอกาสได้เล่นเกมการศึกษาทั้งเล่นเดี่ยวและเล่นเป็นกลุ่ม นอกจากจะเป็นการตอบสนองความต้องการตามวัยแล้ว เกมการศึกษายังช่วยฝึกทักษะความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอีกด้วย

รุจิตรา ทั้งศรี (2546: 23) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรืออุปกรณ์ที่ช่วยพัฒนาความคิดให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกมการศึกษามีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัย

สำเริง งามขำ (2546: 8) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในส่วนที่เรียนต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

สิริรัตน์ เพ็ชรปรี (2548: 19) กล่าวว่า เกมการศึกษามีความหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกติกา และมีวิธีการเล่นกำหนดไว้ การเล่นเกมจะช่วยสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้เกิด

ขึ้นกับผู้เรียน นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นยังเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาในด้านต่าง ๆ อีกด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมแห่งชาติ (2550: ออนไลน์) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียน

จากคำนิยามข้างต้นสามารถกล่าวได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้กับผู้เรียนโดยมีการกำหนดกฎเกณฑ์หรือกติกาการเล่นขึ้น และมีวิธีการเล่นที่กำหนดไว้ อาจเป็นลักษณะการเล่นแบบแข่งขันหรือไม่แข่งขันก็ได้ โดยเกมการศึกษาจัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อชีวิต

2.1.3 ประเภทของเกมการศึกษา

การแบ่งประเภทของเกมการศึกษา มีผู้แบ่งไว้หลายลักษณะยกตัวอย่าง เช่น

โลเวลล์ (Lovell.1972: 18-20) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Game) เป็นเกมที่ไม่เป็นระเบียบแบบแผนการกระทำ ไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดที่วางไว้เพียงเพื่อสนุกสนานเท่านั้น เกมชนิดนี้เหมาะกับเด็กปฐมวัยหรือเด็กเล็ก

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Game) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามแนวความคิดรวบยอดให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการ

3. เกมฝึกหัด (Practice Game) เป็นเกมที่ช่วยเน้นความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนได้เรียนให้มากยิ่งขึ้น การจัดเกมให้ผู้เรียนควรจะได้เริ่มไปทีละขั้นตอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนเข้าใจช้า

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521: 78) ได้เสนอเกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกทักษะการฟัง และระยะความสนใจ เกมนี้เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อเตรียมให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดี และมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น

2. เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง เกมนี้คล้ายกับเกมฝึกทักษะการฟัง คือเด็กจะต้องฟังก่อนแล้วจึงปฏิบัติตาม

3. เกมสอนมโนทัศน์เกี่ยวกับจำนวน เป็นการท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวนแต่ไม่ค่อยมีความหมาย

4. เกมฝึกการฟังเสียง เด็กเล็กชอบฟังเสียงและชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่ารูปภาพจะต้องมีชื่อ

5. เกมฝึกการรู้จักอักษร เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้อักษรใด

6. เกมฝึกสมองและร่างกาย เกมประเภทนี้มีขอบเขตกว้างมาก เกมที่ได้กล่าวมาแล้วก็ต้องใช้สมองและร่างกายร่วมด้วยทั้งสิ้น เกมนี้ฝึกจินตนาการและสมองโดยตรงแล้วอาจใช้ร่างกายเข้าร่วมด้วย

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2536: 67-68) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็น ประเภทใหญ่ ๆ 3 ประเภท โดยยึดหลักของความสะดวกในการจัดประเภท ซึ่งประกอบด้วย

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นเกมที่เล่นง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเล่น กฎกติการะเบียบการเล่นมีน้อย ไม่ต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมาก และไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้าง แต่เกมประเภทนี้ทำให้ผู้เล่นสนุกสนานได้ ซึ่งแบบออกเป็นชนิดย่อย ๆ ดังนี้

- 1.1 เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน
- 1.2 เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ
- 1.3 เกมการต่อสู้
- 1.4 เกมเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันคริสต์มาส
- 1.5 เกมที่ต้องใช้ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไวและใช้บริเวณกว้าง
- 1.6 เกมไล่จับ

2. เกมนำ เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่จะนำผู้เรียนไปสู่การมีทักษะในการเล่นกีฬา ทั้งประเภททีมและบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้เร็วและสนุกสนานเป็นการเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกา และวิธีการเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ทฤษฎีและปฏิบัติ

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน เป็นเกมที่ผู้เล่นแต่ละทีมจำนวนเท่ากัน ผู้เล่นแต่ละคนในทีมจะเข้าแข่งขันทีละคน ซึ่งแต่ละคนจะเริ่มแข่งขันได้ต่อเมื่อผู้เล่นก่อนหน้าตนได้แข่งขันสิ้นสุดลงแล้ว เกมประเภทนี้มีรากฐานมาจากการวิ่งผลัดในการแข่งขันกรีฑา ความสำเร็จของการแข่งขันระหว่างทีมได้มาจากการร่วมมือของผู้เล่นแต่ละคนในทีม จึงเป็นการปลูกฝังการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

วิไลพร คำสะอาด (2541: 27) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาสำหรับเด็กโดยพิจารณาจากประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นเกณฑ์ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนาน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกม วิธีการเล่นและสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นแต่เน้นด้านส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ

เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว และมีกติกาการเล่นที่ง่าย และนิยมใช้ดนตรี เพลง คำกลอน และ คำถามคำตอบ ประกอบในวิธีการเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเน้นการทบทวนหรือเสริมเนื้อหาการเรียนรู้ของบทเรียนมากกว่าการออกกำลังกาย และส่วนมากเป็นเกมในร่ม

จึงสามารถกล่าวได้ว่า เกมการศึกษาสามารถจัดแบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้จำแนก โดยเกมการศึกษาที่สำคัญได้แก่ เกมเบ็ดเตล็ด การแข่งขันเป็นรายบุคคล เกมแข่งขันเป็นทีม เกมเสริมทักษะ

2.1.4 จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

สำนักคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2528ก: 15) ได้กล่าวจุดประสงค์ของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้รู้จักการสังเกตจำแนกด้วยสายตา
2. เพื่อฝึกการแยกประเภทหรือการจัดหมวดหมู่
3. เพื่อฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล
4. เพื่อฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
5. เพื่อฝึกประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ
6. เพื่อฝึกมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความ

เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

7. เพื่อการทบทวนเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว

วิยะดา บัวเผื่อน (2531: 19) กล่าวว่าจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาคือ ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี มีความสามารถในการมอง จำแนกด้วยสายตา ได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็ว และในเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีการเล่นโดดเด่นเฉพาะ สามารถวางแผนบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง และเมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย

อุษา กลเกม (2533: 20) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างได้คือ สามารถจำแนกด้วยสายตา คิดหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา แยกประเภท จำแนกเสียง หาความสัมพันธ์ ให้สังเกตเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งของต่าง ๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา และเป็นการเตรียมความพร้อมไปสู่การอ่านและการเขียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา

1. ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดการรับรู้เพื่อจะนำไปสู่การเรียนรู้

2. พัฒนาการคิดหาเหตุผล
3. ฝึกการสังเกตและการตัดสินใจ
4. ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
5. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
6. ฝึกการจำแนกเกี่ยวกับสี รูปทรง รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวน เสียง
7. ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา
8. ฝึกการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์

ดังนั้น เกมการศึกษาจึงสามารถนำมาใช้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนได้หลากหลาย เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ การคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา อีกทั้งช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.5 การออกแบบเกมการศึกษา

การสร้างเกมการศึกษาให้กับผู้เรียน ครูผู้สอนควรต้องเข้าใจหลักการออกแบบเกมการศึกษาเพื่อที่จะสามารถสร้างเกมการศึกษาที่สอดคล้อง เมื่อนำไปใช้กับผู้เรียนแล้วเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามมา ซึ่งหลักการออกแบบเกมการศึกษามีนักวิชาการทางการศึกษาได้เสนอไว้ ดังนี้

วารินทร์ รัตมีพรหม (2531: 185) ได้เสนอหลักการออกแบบเกมการศึกษา ดังนี้

1. เลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
2. ระบุผู้เรียนว่าใช้กับผู้เรียนในระดับใด
3. ระบุจุดหมายของการออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของเกม
4. สร้างเกม อุปกรณ์ บทบาท ปัญหา และแหล่งข้อมูล ความต่อเนื่อง ผลที่ได้รับ
5. สร้างกติกา วิธีการเล่น และการให้คะแนน
6. สร้างรูปแบบที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอน
7. ทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริง
8. ปรับปรุงแก้ไขเมื่อพบข้อบกพร่องโดยย้อนกลับไปบททวนในขั้นตอนที่ 1 ใหม่

วันชาติ เหมื่อนสน (2546: 232) ได้เสนอหลักการออกแบบเกมหรือขั้นตอนสร้างเกมใหม่ ซึ่งมีอยู่ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายของเกมให้ชัดเจน โดยต้องตอบคำถามให้ได้ว่าสร้างเกมไปเพื่ออะไร ซึ่งอาจมีหลายจุดมุ่งหมายย่อยก็ได้

2. หาสื่อการเล่นเกมที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้สื่อมีหลายรูปแบบ ผู้สร้างเกมต้องเลือกให้สอดคล้องและเหมาะสมกับเกมที่นำไปใช้สอน

3. จัดลำดับการเล่นเกม ผู้สร้างเกมจะต้องจัดลำดับการเล่นให้เป็นระบบโดยบอกให้ชัดเจนว่าจะทำอะไรก่อน – หลัง จึงจะนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ เช่น ต้องบอกก่อนว่าจะให้ทำอะไร ต้องชี้แจงกติกาการเล่นให้ชัดเจน ต้องให้ผู้เล่นเตรียมพร้อม และต้องจัดเตรียมสถานที่ ให้สะดวกพร้อมต่อการเล่นเกม ทั้งนี้เพราะผู้สร้างเกมจะต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นเกมว่าทำตามกติกาหรือไม่ มีพฤติกรรมอะไรบ้างที่เด่น ๆ เพื่อสำหรับเก็บข้อมูลไปวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของเกมหรือไม่

4. การทดลองใช้เกม ควรมีการทดลองนำเกมไปทดลองใช้ก่อนใช้จริงว่าทุกขั้นตอนของการเล่นเกม นั้น ๆ เป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่ จะได้ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

5. การประเมินผล ผู้สร้างเกมเมื่อออกแบบเกมแล้วก็ต้องคำนึงถึงวิธีการประเมินผลผู้เล่นเกมด้วย โดยอาจใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมหรือใช้แบบสอบถามหรือประเมินผลผู้เล่นว่าพึงพอใจหรือไม่ และบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่

กล่าวได้ว่าการสร้างเกมการศึกษา ครูผู้สอนควรต้องเข้าใจหลักการออกแบบเกมการศึกษาเพื่อที่จะสามารถสร้างเกมการศึกษาที่สอดคล้อง เช่นการตั้งจุดมุ่งหมายของเกม ศึกษาเกมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน หาสื่ออุปกรณ์ วิธีการเล่นเกม เกณฑ์การให้คะแนน และนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ จะได้ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมมากขึ้น

2.1.6 ลักษณะเกมการศึกษาที่ดี และการเลือกเกมการศึกษามาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

เมื่อก้าวถึงหลักการออกแบบเกมการศึกษาแล้วก็ควรต้องเข้าใจลักษณะเกมการศึกษาที่ดี ที่เหมาะสมต่อการเลือกนำมาใช้กับผู้เรียน ซึ่งเกมการศึกษาที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

สุไร พงษ์ทองเจริญ และคณะ (2529: 28) กล่าวถึง ลักษณะเกมการศึกษาที่ดีได้ ดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องมีการเตรียมกันล่วงหน้า หรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด
2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของผู้เรียน
3. มีคำสั่งและกติกาการเล่นชัดเจน
4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลานานเกิน 15 นาที
5. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ

6. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน
7. เป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถเล่นเป็นทีมได้ หรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
8. เป็นเกมที่ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์

การสอนได้เป็นอย่างดี

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535: 1-2) กล่าวว่า การเลือกเกมการศึกษาสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน ควรต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. เกมการศึกษาต้องสนองต่อจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
2. ต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
3. มีวิธีใช้ง่ายและนำไปใช้ได้หลายกิจกรรม
4. มีเนื้อหาถูกต้องและทันสมัย
5. เป็นเกมการศึกษาที่มีคุณภาพ ชัดเจน และขนาดเหมาะสม
6. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ในเวลาที่เหมาะสม
7. เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นที่ผู้เรียนอาศัยอยู่
8. เป็นเกมการศึกษาที่มีความแข็งแรงและทนทาน ใช้ได้นาน
9. เป็นเกมการศึกษาที่ไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียนทั้งสภาพกายและจิตใจ

จำไพ โพรจิต (2547: 27) ได้ให้แนวทางสำหรับการเลือกเกมการศึกษาว่า ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เรียนตามระดับของนักเรียน อายุ ความสนใจ เวลา จำนวนของนักเรียน สภาพของชั้นเรียนด้วย เนื่องจากอาจบกวนการเรียนของชั้นอื่น ๆ ได้ นอกจากนี้เกมควรเป็นการแข่งขันที่สนุก มีการเคลื่อนไหว มีทั้งประเภทเดี่ยว คู่ และเป็นกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาที่ควรเลือกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ เป็นเกมที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียนได้ประโยชน์สูงสุด ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน พร้อมทั้งจะเรียนรู้ไปกับการเล่นเกมที่ผู้สอนได้จัดเตรียม อีกทั้งเกมแต่ละเกมควรมีระยะเวลาการเล่นที่ไม่นานเกินไป และไม่ซับซ้อน มีกฎกติกาที่ชัดเจน

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

2.2.1 งานวิจัยในประเทศ

สุวิมล ตันปิติ (2536: 76) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะ โดยใช้เกมที่มีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542) ได้ศึกษาการใช้เกมพัฒนาทักษะการอ่านคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลางและต่ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .058

โสธยา แดงชัย (2547) ศึกษาเรื่องผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนคณิตศาสตร์โดยการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์การบวก การลบ และการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ และศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในขณะที่เรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนบ้านห้วยต้ม (ชัยวงษา-อุปถัมภ์) จำนวน 29 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีการยอมรับในกติกาในการเล่น กล้าแสดงออก และมีการโต้ตอบซักถามระหว่างกัน

จารุวรรณ วงศ์สิงห์ (2552: 46) ศึกษาเปรียบเทียบการคิดอุปนัยของเด็กปฐมวัย ที่เล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับ กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุ 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับ มีการคิดอุปนัยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มาลี หงษ์ทอง (2553) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนปรางค์ศึกษาการ จังหวัดสุรินทร์ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบร่วมมือ มีความสามารถด้วย มิติสัมพันธ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

วอลลิง (Walling. 1977: 6147) ได้ทำการวิจัยทดลองศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยายอภิปราย (Lecture – Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture Games) กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ (Illinois) จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ

พินเตอร์ (Pinter. 1997. อ้างถึงในวิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. 2551: 47) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรา ใช้นักเรียนจำนวน 94 คน เพื่อศึกษาความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกดคำ โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบ พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ในการทดลองของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอนสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลินได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกับเพื่อน ๆ และเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา

3.1.1 ความหมายของหลักภาษา

หลักภาษา คือวิชาที่ว่าด้วยระเบียบการใช้อักษร การเขียนอ่าน การใช้คำ ความหมายคำ การเรียงคำ และที่มาของภาษา ซึ่งมีวิวัฒนาการไปในลักษณะต่าง ๆ (กำชัย ทองหล่อ. 2550: 1)

หลักภาษา หมายถึงระเบียบแบบแผนของภาษาที่มีไว้เพื่อให้ผู้ที่ใช้ภาษายึดถือเป็นหลักในการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง นอกจากนั้นยังเป็นหลักเกณฑ์ที่จะช่วยควบคุมให้คนที่ใช้ภาษาได้ใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักภาษาเพื่อเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาไทยให้อยู่ยืนยงเป็นเอกลักษณ์ของชาติสืบไป

3.1.2 พยัญชนะไทย และอักษรสามหมู่

พยัญชนะมีทั้งหมด 44 ตัว สามารถแบ่งออกเป็น 3 หมู่ หรือเรียกว่า ไตรยางศ์ ได้แก่ อักษรสูง อักษรกลาง และ อักษรต่ำ

อักษรสูงมี 11 ตัวคือ ข ฃ ฉ ฐ ถ ผ ฝ ศ ษ ส ห

อักษรกลางมี 9 ตัวคือ ก จ ฎ ฏ ด ต บ ป อ

อักษรต่ำมี 24 ตัวคือ ค ฅ ฆ ง ช ฌ ญ ฑ ฒ ณ ท ธ น พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ฬ ฮ

การจำแนกพยัญชนะออกเป็นอักษร 3 หมู่ นั่นก็ถือว่ามีประโยชน์มาก คือ

1. สามารถผันคำให้มีเสียงและรูปต่าง ๆ เมื่อเสียงและรูปต่างกัน ความหมายก็ต่างกันด้วย เช่น ไช ไซ ไซ้
2. สามารถนำคำบาลีและสันสกฤตมาเข้าแนวสำเนียงของคนไทยได้สนิทสนม เช่น เล่ห์ สมุทร สัมคร ฯลฯ
3. ไม่ต้องเขียนเครื่องหมายวรรณยุกต์ลงไปทุกคำ เช่น “ชา” ไม่ต้องเขียนเป็น “คำ” ทั้งนี้ช่วยให้การเขียนหนังสือสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น

3.1.3 สระและวรรณยุกต์

สระมี 21 รูป 32 เสียง โดยแบ่งออกเป็น 2 ชนิดตามการออกเสียง คือสระเสียงสั้น และสระเสียงยาว

สระเสียงสั้นมี 18 ตัว ได้แก่ อะ อิ อี อุ เอะ แอะ โอะ เอาะ เออะ เอียะ เอือะ อัวะ ฤ ฦ อำ ไอ โอ เอา

สระเสียงยาวมี 14 ตัว ได้แก่ อา อี อื อุ เอะ ไอ ออ เอา เอีย เอือ อัว ฤ ฦ

วรรณยุกต์มี 4 รูป 5 เสียง ได้แก่

เสียงสามัญ	ไม่มีรูป
เสียงเอก	่
เสียงโท	้
เสียงตรี	๊
เสียงจัตวา	๋

3.1.4 พยางค์ คำ และประโยค

พยางค์ คือส่วนหนึ่งของคำหรือหน่วยเสียงที่ประกอบด้วยสระตัวเดียวจะมีความหมายหรือไม่ก็ได้ พยางค์หนึ่งมีส่วนประสมต่าง ๆ กันคือ

1. พยัญชนะ + สระ + วรรณยุกต์ เช่น ตา ดี ไป นา ฯลฯ
2. พยัญชนะ + สระ + วรรณยุกต์ + ตัวสะกด เช่น คน กิน ข้าว หรือพยัญชนะ + สระ + วรรณยุกต์ + การันต์ เช่น โล่ห์ เล่ห์ ฯลฯ
3. พยัญชนะ + สระ + วรรณยุกต์ + ตัวสะกด + การันต์เช่น แพทย์ รักรัษ ฯลฯ

คำ เป็นหน่วยของภาษาที่สื่อถึงความหมาย ซึ่งประกอบด้วยพยางค์หนึ่งคำ หรือมากกว่า ปกติแล้วในแต่ละคำจะมีรากศัพท์ของคำแสดงถึงความหมายและที่มาของคำนั้น โดยการนำคำหลาย คำมาประกอบกันจะทำให้เกิดวลี หรือประโยคซึ่งใช้สื่อความหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ประโยค หมายถึงถ้อยคำหลายคำที่นำมาเรียงกันแล้วเกิดใจความสมบูรณ์ ซึ่งประกอบ ไปด้วยภาคประธาน และภาคแสดง ใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งทางภาษาเขียน หรือภาษาพูด แต่การใช้ ภาษาพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ กัน อาจละเว้นส่วนหนึ่งส่วนใดได้ในฐานะที่เข้าใจกันระหว่างผู้พูด และผู้ฟัง

3.1.5 การสะกดคำ

การสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสนอเสียงพยางค์ต้น สระ วรรณยุกต์ และเสียงตัวสะกดมาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย การแจกลูก และการสะกดคำบางครั้งเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ” เพราะในการสอนจะดำเนินไปด้วยกัน อย่างกลมกลืน เพื่อให้ผู้เรียนได้หลักเกณฑ์ทางภาษาทั้งการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักภาษา

3.2.1 งานวิจัยในประเทศ

อนงค์ ศูนย์กลาง (2546) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบศักยภาพ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หลักภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการ สอนตามปกติ พบว่าชุดการสอนที่จัดทำและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็น 91.63/87.69 อีกทั้งการสอน โดยการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนทำให้นักเรียนมีพัฒนาการของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า การสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ฐานิยา อมรพลัง (2548) การพัฒนาแผนการเรียนรู้หลักภาษาไทย เรื่อง ไตรยางศ์ ด้วย แบบฝึกทักษะเกม และเพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนา แผนการเรียนรู้หลักภาษาไทย เรื่อง ไตรยางศ์ ด้วยแบบฝึกทักษะเกม และเพลง สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลปรากฏว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.08/79.17 ซึ่งสูง กว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษและวัฒนธรรมไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติ เอกมัย จำนวน 14 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย โดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 8 แผน ได้แก่

- แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่
- แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู)
- แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ)
- แผนที่ 4 วรรณยุกต์
- แผนที่ 5 พยางค์ คำ

แผนที่ 6 การสะกดคำ

แผนที่ 7 ประโยค

แผนที่ 8 คำคล้องจอง

2.2 เกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย โดยพิจารณาจากระยะเวลาในการเล่น และความไม่ซับซ้อนของกระบวนการเล่นเกมเป็นหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง และแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้	เกมการศึกษา
แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่	เกมเรียงพยัญชนะ-อักษรสามหมู่
แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู)	เกมพรวนกระต๊อบ
แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ)	เกมจับคู่
แผนที่ 4 วรรณยุกต์	เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ
แผนที่ 5 พยางค์ คำ	เกมลมเอ๋ยลมพัด
แผนที่ 6 การสะกดคำ	เกมบอกใบ้ อ่านคำ
แผนที่ 7 ประโยค	เกมจัดเรียงให้ให้ได้ใจความ
แผนที่ 8 คำคล้องจอง	เกมต่อปาก ต่อคำ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องหลักภาษา ใช้สอนกับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 8 แผน มีลำดับขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์

1.1 รวบรวมเนื้อหาเรื่องหลักภาษาอ้างอิงเนื้อหาจาก หนังสือหลักและการใช้ภาษาไทย ป.1 ของณัฐณา โตประเสริฐพงศ์ (2553) โดยนำมากำหนดแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักภาษา และหนังสือเกมการศึกษาของอัจฉรา ชีวพันธ์ (2554) เรื่องพัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิด ด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย

การกำหนดเนื้อหาในงานวิจัยคำนึงถึงความเหมาะสมของวัยผู้เรียนให้สอดคล้องกับเนื้อหา โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ จำนวน 8 แผน ดังนี้คือ

แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่

แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู)

แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ)

แผนที่ 4 วรณยุกต์

แผนที่ 5 พยางค์ คำ

แผนที่ 6 การสะกดคำ

แผนที่ 7 ประโยค

แผนที่ 8 คำคล้องจอง

1.2 วิเคราะห์จุดประสงค์

จุดประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ เรื่องหลัก

ภาษา ดังนี้

1. ผู้เรียนรู้จักคำศัพท์และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง

2. ผู้เรียนสามารถสะกดคำศัพท์ และบอกเข้าใจหลักเกณฑ์ทางภาษาเรื่อง สระวรรณยุกต์ คำ และเครื่องหมายที่ควรรู้

3. ผู้เรียนสามารถเขียนคำศัพท์ และเขียนประโยคง่าย ๆ ได้อย่างถูกต้อง

1.3 วิเคราะห์ผู้เรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 14 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ขั้นตอนออกแบบ

การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาคู่มือและเอกสารการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2.2 ศึกษาเอกสาร หนังสือเรื่องหลักภาษา ช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 นอกจากนี้ยังได้รับคำปรึกษาแนะนำจากอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนภาษาไทย อาจารย์ทติกา คำชาย และการจัดส่วนประกอบในการเขียนแผนจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. สาระสำคัญ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

3. สารการเรียนรู้

4. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

5. สื่อการเรียนรู้

6. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

3. ขั้นพัฒนา

3.1 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา จุดประสงค์ การเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบการประเมินเกี่ยวกับลักษณะความเหมาะสมของแผนโดยกำหนด คะแนนของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่าน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนความเหมาะสม 5 ระดับ

5 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

นำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง ความเหมาะสมระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง ความเหมาะสมระดับมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ความเหมาะสมระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

4. ขั้นนำไปทดลอง

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีลำดับขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์

ศึกษาเอกสารเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษา กำหนดสาระการเรียนรู้เช่นเดียวกับแผนการจัดการเรียนรู้

2. ขั้นตอนออกแบบ

2.1 ศึกษาเกมการศึกษาจากทฤษฎีแนวคิดของนักการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 ศึกษาคุณลักษณะของนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ได้แก่ อายุ และวุฒิภาวะของนักเรียน

2.3 เกมการศึกษาที่เลือกจะเป็นเกมฝึกทักษะการฟัง เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่งเกมเกี่ยวกับจำนวน เกมฝึกการฟังเสียง เกมรู้จำอักษร เกมฝึกสมองและร่างกาย (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521: 78) อีกทั้งการกำหนดเกมการศึกษาในงานวิจัยพิจารณาจากระยะเวลาในการเล่น และความไม่ซับซ้อนของกระบวนการเล่น เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และ เกมการศึกษาไว้จำนวน 8 แผน

3. ขั้นพัฒนา

3.1 สร้างเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัยไว้ 8 เกม ได้แก่

1. เกมเรียงพยัญชนะ-อักษรสามหมู่
2. เกมพรวายกระต๊อบ
3. เกมจับคู่
4. เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ
5. เกมลมเอ๋ยลมพัด
6. เกมบอกใบ้ อ่านคำ
7. เกมจัดเรียงให้ให้ได้ใจความ
8. เกมต่อปาก ต่อคำ

3.2 นำเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องและความเหมาะสมนำข้อชี้แนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

3.3 นำเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

4. ขั้นนำไปทดลองใช้

นำเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีลำดับขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์

1.1 ศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบวัดผลทางการศึกษา เรื่องหลักภาษา

1.2 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน

2. ขั้นตอนออกแบบ

กำหนดรูปแบบการวัดผลทางการศึกษา ได้แก่แบบฝึกหัดให้เติมคำลงในช่องว่าง จับคู่เลือกคำตอบหรือให้ผลจากการทดลองหรือทำกิจกรรม โดยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

3. ขั้นพัฒนา

3.1 ศึกษาเอกสารและหลักการเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ

3.2 สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้

3.3 สร้างแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย โดยกำหนดค่าคะแนนให้ผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดไม่ได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC เท่ากับ 1

3.4 นำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน

3.5 นำผลการสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายระหว่าง 0.36 – 0.71 และมีค่าอำนาจจำแนก 0.54 – 0.76 เพื่อนำมาใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยสูตร KR – 20 ของ คูเดอร์ และริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 197-200) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

4. ขั้นทดลอง

นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. การดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย โดยมีขั้นตอนการทดลองดังนี้

4.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) โดยมีกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย

4.2 การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ระยะเวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 9 ครั้ง ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

4.2.1 ผู้วิจัยดำเนินการขอให้นักจิตวิทยาลายออกหนังสือ เพื่อเชิญผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และนำหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้อำนวยการโรงเรียนนานาชาติเอกมัย เพื่อดำเนินการทดลอง

4.2.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดลองและการดำเนินการตามขั้นตอนและแผนจัดการเรียนรู้

4.2.3 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักภาษา โดยใช้เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 8 แผน

4.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ และเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 14 คน ใช้เวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ตั้งแต่วันที่ 14 มกราคม ถึง 5 กุมภาพันธ์ 2556 ดังรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ครั้งที่	วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้/เกมการศึกษา	เวลา (นาที)
1	14 ม.ค. 2556	แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่/เกมเรียงพยัญชนะ- อักษรสามหมู่	50
2	18 ม.ค. 2556	แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู)/เกมพรวนกระต๊อบ	50
3	21 ม.ค. 2556	แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อึ อุ)/เกมจับคู่	50
4	23 ม.ค. 2556	แผนที่ 4 วรณยุกต์/เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ	50
5	25 ม.ค. 2556	แผนที่ 5 พยางค์ คำ/เกมลมเหยลลมพัด	50
6	28 ม.ค. 2556	แผนที่ 6 การสะกดคำ/เกมบอกใบ้ อ่านคำ	50
7	30 ม.ค. 2556	แผนที่ 7 ประโยค/เกมจัดเรียงให้ให้ได้ใจความ	50
8	1 ก.พ. 2556	แผนที่ 8 คำคล้องจอง/เกมต่อปาก ต่อคำ	50
9	5 ก.พ. 2556	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	50

4.4 นำคะแนนที่ได้ไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัยมีวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการใช้เกมการศึกษาตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มีความหมายดังนี้

1) 80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบของนักเรียนเมื่อนำเกมการศึกษาโดยทุกกิจกรรมมีค่าคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

2) 80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเมื่อนำเกมการศึกษาโดยครบทุกกิจกรรมมีค่าคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมด

5.2 การวิเคราะห์ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการจัดทำข้อมูลทางสถิติที่ได้จากการทดลองใช้สถิติดังนี้

6.1 สถิติพื้นฐาน

6.1.1 ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538: 137)

6.1.1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

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

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

6.1.1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยคำนวณจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538: 143) ดังนี้

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

เมื่อ S.D แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

6.2 สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

6.2.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) โดยใช้สูตรของโรวินELLIและแฮมเบิลตัน (Rowinelli and Hambleton. 1977, อ้างถึงใน ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2538: 248-249)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง
 $\sum R$ แทน ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

6.2.2 ค่าระดับความยาก (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538: 129-130) ดังนี้

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

เมื่อ	p	แทน	ค่าความยากของคำถามแต่ละข้อ
	R	แทน	จำนวนคนที่ทำข้อนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนคนที่ทำข้อสอบผิด

6.2.3 ค่าอำนาจจำแนก (เล่มเดิม. 2538: 129-130)

$$r = \frac{R_H}{N_H} - \frac{R_L}{N_L}$$

$$= P_H - P_L$$

เมื่อ	R_H	แทน	จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	R_L	แทน	จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N_H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูง
	N_L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำ

6.2.4 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (Kuder; & Richardson) (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 168)

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ได้ในข้อหนึ่ง ๆ
	q	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ = 1-P
	S^2_t	แทน	คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

6.2.5 สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา โดยใช้สูตร E1/E2 (ประครองวรรณสูตร. 2528: 101)

$$E_1 = \frac{\bar{x}}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\bar{F}}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในเกม
			การศึกษาคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการ
			ทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนหลังเรียน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน
$\bar{F}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ผลหลังเรียน
A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน
B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ผลหลังเรียน



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการศึกษาและหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา หลังจากที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนการสอนเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษา และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักภาษาแล้ว จึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 14 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 มีผลการศึกษาซึ่งผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการศึกษาเรื่องหลักภาษาและหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพ 80/80 ของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

ตอนที่ 2 ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในงานวิจัยเรื่องการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

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

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพ 80/80 ของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จากการทดลองใช้กับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 14 คน โดยตารางที่ 2 และ 3 จะแสดงคะแนนการทำใบงานหลังทำกิจกรรมเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษารวม 8 ใบงานกิจกรรมและแสดงคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังนี้

ตาราง 2 แสดงคะแนนการทำใบงานหลังทำกิจกรรมเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษารวม 8 ใบงาน
กิจกรรม

คนที่	ใบงานที่ 1 (40)	ใบงานที่ 2 (15)	ใบงานที่ 3 (15)	ใบงานที่ 4 (10)	ใบงานที่ 5 (25)	ใบงานที่ 6 (20)	ใบงานที่ 7 (16)	ใบงานที่ 8 (20)	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 161)	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
1	34	10	14	10	24	19	16	18	145	10.36	90.06
2	34	12	9	10	24	17	16	19	141	10.07	87.58
3	32	13	13	7	25	16	14	17	137	9.79	85.09
4	37	13	14	9	25	15	15	20	148	10.57	91.93
5	40	15	15	9	24	20	14	20	157	11.21	97.52
6	40	14	15	10	25	18	13	19	154	11.00	95.65
7	34	12	12	5	20	20	14	20	137	9.78	85.09
8	34	10	12	5	18	18	11	18	126	9.00	78.26
9	31	8	10	10	21	18	16	11	125	8.93	77.64
10	35	11	13	4	19	18	16	18	134	9.57	83.23
11	36	12	13	8	24	18	14	15	140	10.00	86.96
12	37	13	9	7	23	20	16	20	145	10.36	90.06
13	40	12	15	8	23	20	10	20	148	10.57	91.93
14	35	8	10	5	20	19	15	20	132	9.43	81.99
รวม	499	163	174	107	315	256	200	255	1969	140.64	87.35

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นคะแนนรวมของการทำใบงานหลังทำกิจกรรมเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา รวม 8 ใบงานกิจกรรม คิดเป็นคะแนนรวม 1969 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 140.64 คะแนน และได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 87.35

ตาราง 3 แสดงคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คนที่	คะแนนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20)	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
1	18	1.29	90.00
2	19	1.36	95.00
3	17	1.21	85.00
4	18	1.29	90.00
5	17	1.21	85.00
6	17	1.21	85.00
7	15	1.07	75.00
8	17	1.21	85.00
9	16	1.14	80.00
10	18	1.29	90.00
11	17	1.21	85.00
12	17	1.21	85.00
13	18	1.29	90.00
14	17	1.21	85.00
รวม	241	17.21	86.05

จากตารางที่ 3 แสดงคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นคะแนนรวม 241 คะแนน คะแนนเฉลี่ย 17.21 คะแนน และได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.05

จากตารางข้างต้นสามารถสรุปรายละเอียดการหาค่าประสิทธิภาพ 80/80 ของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ได้ดังนี้

ตาราง 4 รายละเอียดการหาค่าประสิทธิภาพ 80/80 ของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ	เกณฑ์มาตรฐาน 80/80
กระบวนการ E_1	161.00	1969.00	140.64	87.35	สูงกว่าเกณฑ์
ผลลัพธ์ E_2	20.00	241.00	17.21	86.05	สูงกว่าเกณฑ์

จากตาราง 4 ประสิทธิภาพ 80/80 ของการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย พบว่า ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 140.64 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 87.35(E_1) และประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.21 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.05(E_2)

ตอนที่ 2 ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 14 คน แสดงในตาราง 5

ตาราง 5 ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	$\bar{X}$	S.D.
ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	17.21	2.273

จากตาราง 5 ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย พบว่า ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.273

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัยและเพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาการจัดเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ช่วยให้ครูผู้สอนและผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตรงตามจุดมุ่งหมายของวัยผู้เรียน รวมทั้งเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนหลักภาษา วิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 14 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ใช้เวลาทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 9 ครั้ง ดังรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตาราง ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ครั้งที่	วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้/เกมการศึกษา	เวลา (นาท)
1	14 ม.ค. 2556	แผนที่ 1 พยัญชนะไทยอักษรสามหมู่/เกมเรียงพยัญชนะ- อักษรสามหมู่	50
2	18 ม.ค. 2556	แผนที่ 2 สระเดี่ยว เสียงยาว (อา อี อื อู) / เกมพรวายกระต๊อบ	50
3	21 ม.ค. 2556	แผนที่ 3 สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อี อุ) / เกมจับคู่	50
4	23 ม.ค. 2556	แผนที่ 4 วรณยุกต์/เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ	50
5	25 ม.ค. 2556	แผนที่ 5 พยางค์ คำ/เกมลมเอ๋ยลมพัด	50
6	28 ม.ค. 2556	แผนที่ 6 การสะกดคำ/เกมบอกลูกไม้ อ่านคำ	50
7	30 ม.ค. 2556	แผนที่ 7 ประโยค/เกมจัดเรียงให้ให้ได้ใจความ	50
8	1 ก.พ. 2556	แผนที่ 8 คำคล้องจอง/เกมต่อปาก ต่อคำ	50
9	5 ก.พ. 2556	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	50

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย จำนวน 8 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ 80/80

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) โดยมีกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 2 ประการเพื่อจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย และเพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.35/86.05
2. ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเฉลี่ย 17.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.273

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การจัดการเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย ซึ่งมีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผน ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแผนการสอนและเกมการศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับระหว่าง 4.00-5.00 ระดับความเหมาะสมมากที่สุด เมื่อนำไปทดลองใช้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี เกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้มากที่สุด อีกทั้งเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถ ให้ความสนุกสนาน เป็นการเรียนรู้ที่เกิดความสุข และมีกระบวนการถ่ายทอดความรู้วิชาการเรื่องหลักภาษาแก่ผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสุวรรณ ฤทธิศุภต์ (2550: 3) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เพื่อช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งนี้เกมการศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยสร้างความสนใจของเด็กทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น เป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ

2. ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเกมการศึกษาตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 พบว่าการจัดการเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติ เอกมัย มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการและด้านผลลัพธ์เท่ากับ 87.35/86.05 ซึ่งสูงกว่าประสิทธิภาพที่กำหนด สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา สามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหา ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก แผนการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษาผ่านกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน กล่าวคือ ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยได้แก้ไข ปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งการจัดการเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเกิดการแข่งขัน โดยครูจะให้การเสริมแรงนักเรียนด้วยการชมเชย ให้คะแนนและให้รางวัลตามลำดับ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง ตามกติกาของเกมการศึกษาที่ตั้งไว้ จึงทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการเรียน การฝึกฝนทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน และพัฒนาตนเองได้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งสอดคล้องกับกฎการเสริมแรงของสกินเนอร์ที่ว่า การกระทำใด ๆ ถ้าได้รับการเสริมแรง

จะมีแนวโน้มให้เกิดการกระทำสิ่งนั้นซ้ำอีก แต่ถ้าไม่ได้รับการเสริมแรง การกระทำนั้นก็จะหดหายไป ในที่สุด จากการสังเกตการจัดเกมการศึกษา ผู้เรียนทุกคนให้ความสนใจทุกเกมการศึกษา มีความกระตือรือร้น และตั้งใจ ไม่มีอาการเบื่อหน่ายต่อการเรียน นอกจากนี้ขั้นตอนในการจัดเกมการศึกษา ยังเป็นระบบช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ความคิดเห็นของ มณฑาทิพย์ อัครปัญญา (2542: 34) ได้กล่าวไว้ว่าการใช้เกมการศึกษาประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ทำให้ บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนโดยวิธีปกติ

3. การใช้เกมการศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียน ชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย มีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 87.35/86.05 คือกระบวนการการเรียนรู้ 87.35 และผลลัพธ์ 86.05 ซึ่งมีผลลัพธ์น้อยกว่ากระบวนการ การเรียนรู้ สาเหตุน่าจะมาจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแผนการเรียนรู้ครั้งที่ 8 มาทดลองกับกลุ่ม ตัวอย่างในวันศุกร์ที่ 1 กุมภาพันธ์ 2556 และให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนในวันอังคารที่ 5 กุมภาพันธ์ 2556 ซึ่งทิ้งระยะห่าง 3 วัน ในวันเสาร์ อาทิตย์ (ไม่มีการเรียนการ สอน) และจันทร์ (ทางโรงเรียนมีกิจกรรมพิเศษ Talent's Show) ทำให้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองครั้ง สุดท้ายในวันอังคารจากผลลัพธ์ที่ออกมาแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนควรจะได้รับบททบทวนก่อนจะทำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้สอนไม่ควรทิ้งระยะเวลานานหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมกับ ผู้เรียน เพราะผู้เรียนเป็นเด็กในช่วงอายุระหว่าง 7-8 ปี อีกทั้งเป็นชาวต่างชาติไม่สามารถทบทวนเนื้อหา ภาษาไทยได้ด้วยตนเอง หรือให้ผู้ปกครองทบทวนที่บ้านได้ ดังนั้นก่อนที่จะมีการทำแบบทดสอบผู้สอน ควรทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาอีกครั้งกับผู้เรียน เพื่อให้ผลลัพธ์มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

4. คะแนนการทำใบงานหลังทำกิจกรรมเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา รวม 8 ใบงาน และ คะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย โดยภาพรวมคะแนนที่ออกมาอยู่ในเกณฑ์ดี แต่มีบางกิจกรรม เช่น แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องวรรณยุกต์เกมเลือกคำที่ใช้ ใช้คำที่ชอบ จากผลคะแนนที่ออกมาผู้เรียน บางคนได้คะแนนในการทำใบกิจกรรมน้อย ซึ่งวิธีการเล่นเกมเริ่มจากแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม หนึ่งเป็นวงกลม มีบัตรคำศัพท์อยู่กลางวงกลม แล้วสลับกันใบคำศัพท์ผู้วิจัยได้คำนึงถึงสาเหตุที่ทำให้ ผู้เรียนได้คะแนนน้อยอาจจะมาจากการแบ่งกลุ่มที่ใหญ่จนเกินไป ทำให้ผู้เรียนได้เล่นซ้ำเพียงคนละครั้ง ถึง 2 ครั้ง หลังจากทำกิจกรรมผู้เรียนต้องมาทำใบงาน ซึ่งผู้เรียนอาจยังไม่เข้าใจคำศัพท์ที่เสี่ยง คล้ายคลึงกัน เช่น ใช้-ใช้ ไม่-ไม่ เป็นต้น การขาดความระมัดระวังในการทำงาน ระยะเวลาในการ ทำงานน้อยไป หรือความไม่ใส่ใจในการทำงาน ดังนั้นผู้สอนจึงควรเอาใจใส่ผู้เรียนให้มากขึ้น แบ่งกลุ่ม ให้เล็กลงเพื่อเพิ่มโอกาสในการเล่นได้อย่างทั่วถึงและส่งเสริมให้ฝึกฝนด้านการฟัง โดยเฉพาะเน้นเสียง วรรณยุกต์ที่แตกต่าง จะช่วยกระตุ้นความคิดของผู้เรียนอยู่เสมอให้สนใจในการทำงานมากขึ้น

รวมทั้งยังเพิ่มความมั่นใจให้ผู้เรียน คือการเรียนรู้ที่ดีผู้เรียนควรมีแรงจูงใจและการเสริมแรงเพื่อเพิ่มความสนใจของผู้เรียน

5. การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม รวมทั้งยังส่งเสริมผู้เรียนให้ตั้งใจเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้คะแนนในการเรียนดีขึ้นตามลำดับ จากการที่ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ดังเช่นผลการวิจัยของ แอนเดอร์สัน (Anderson. 1972: 4478 – A) ได้ศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนระดับ 1 ผลการศึกษพบว่าผลการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ด้วยเกมการศึกษากับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนคำศัพท์ด้วยเกมการศึกษาไม่แตกต่างกัน แต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมการศึกษาประกอบการสอนได้ดี นอกจากนั้นเกมการศึกษายังช่วยให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่อีกด้วย

6. ในการใช้เกมการศึกษามาเป็นสื่อในการเรียนการสอนนั้น บางกิจกรรมผู้เรียนแต่ละคนมีอารมณ์ที่หลากหลาย เช่นผู้เรียนบางคนที่ไม่พอใจเมื่อกลุ่มของตนเองได้คะแนนน้อยหรือแพ้ ดังนั้นก่อนเริ่มเกมการศึกษาทุกครั้ง ผู้สอนจึงควรอธิบายกฎกติกาให้ผู้เรียนเข้าใจก่อน และขณะทำกิจกรรมผู้สอนสามารถเสริมเรื่องคุณธรรม จริยธรรม น้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย การช่วยเหลือกัน การทำงานเป็นกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางการอยู่ร่วมกันให้กับผู้เรียนซึ่งผลที่ทุกคนได้เรียนรู้ร่วมกันย่อมมีค่ามากกว่าผลคะแนนแพ้ชนะ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติกับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นอื่นๆ (โดยปรับรูปแบบเกมให้มีความยากขึ้นตามความเหมาะสมกับระดับชั้น)
2. ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเปรียบเทียบกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการศึกษากับกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการศึกษา
3. ควรนำเกมการศึกษาเรื่องหลักภาษา แล้วเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเปรียบเทียบกลุ่มที่เป็นนักเรียนชาวไทย กับนักเรียนชาวต่างชาติ
4. ควรนำคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อในการเรียนเรื่องหลักภาษา โดยมีเกมการศึกษาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้
5. ศึกษาเปรียบเทียบการใช้เกมการศึกษา กับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่นการสอนผ่านเพลง บทกลอน ฯลฯ

6. การวิจัยครั้งนี้เน้นเรื่องหลักภาษา แต่ในความเป็นจริงการเรียนการสอนภาษาไทย
ให้แก่ผู้เรียนชาวต่างชาติมีเนื้อหาที่หลากหลาย โดยสามารถหยิบยกหัวข้ออื่นมาบูรณาการกับ
เกมการศึกษาได้เช่น เรื่องบทสนทนาในชีวิตประจำวัน ประวัติศาสตร์ไทย ภูมิปัญญาไทย เป็นต้น





บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2535). คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียน.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.

กำชัย ทองหล่อ. (2550). หลักภาษาไทย. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.

จารุวรรณ วงศ์สิงห์. (2552). การคิดอุปนัยของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับ. วิทยานิพนธ์

กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ถ่ายเอกสาร.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2521). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.

กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ฐานิยา อมรพลัง. (2548). การพัฒนาแผนการเรียนรู้หลักภาษาไทย เรื่อง ไตรยางศ์ ด้วยแบบฝึก

ทักษะเกม และเพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตร

และการสอน). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

ณัฐิณา โตประเสริฐวงศ์. (2553). หลักและการใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ไฮเอ็ดพับลิชชิง.

ทิตินา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ประคอง กรรณสูตร. (2528). สถิติเพื่อการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ (ฉบับปรับปรุงแก้ไข). กรุงเทพฯ:

ศูนย์หนังสือ ดร. ศรีสง่า จำกัด.

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. (2536). เกมสัพพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ปริญญา อุบลกาญจน์. (2553). การสร้างชุดฝึกทักษะแบบใช้เกมการศึกษาเตรียมความพร้อมทาง

คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 22 (ใต้ร่มเย็น). วิทยานิพนธ์ ค.อ.ม.

(ครุศาสตร์เทคโนโลยี). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ถ่ายเอกสาร.

พนมพร ปิยธรรมาภรณ์ (2547). ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น

สำคัญในโรงเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มโรงเรียนกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร กลุ่มที่ 8.

วิทยานิพนธ์ ค.ม. (บริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ถ่ายเอกสาร.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบ

ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- พัชรวรรณ คำหงส์. (2549). *ความคิดเห็นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ที่มีต่อการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา เขตพื้นที่การศึกษาฉะเชิงเทรา ปีการศึกษา 2548*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- มาลี หงษ์ทอง. (2553). *ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนปรางค์าศึกษาคาร จังหวัดสุรินทร์*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). สุโขทัย: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมนิราช. ถ่ายเอกสาร.
- ราศรี ทองสวัสดิ์. (2523). *การจัดตารางกิจกรรมประจำวัน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจิรา ทั้งศรี. (2546). *การพัฒนาชุดเกมการศึกษาเรื่องการบวกจำนวน 2 จำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- จำเริญ โพธิ์จิต. (2547). *การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรภัทร์ ภูเจริญ. (2543). *การบริการการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- วรรณเนตร สอนพันธ์. (2552). *สภาพปัญหาและความต้องการ การใช้สื่อการเรียนการสอนของครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชนระดับประถมศึกษา อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วัฒนาพร วัชรบุกษ์. (2541). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ 1999 จำกัด.

- วันชาติ เหมือนสน. (2546). *เทคนิคการสอนเกม*. สุพรรณบุรี: ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี.
- วันเพ็ญ กิจกำธร. (2544). *ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถภาพทางการนิเทศของผู้บริหารกับการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.(การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- วารินทร์ รัศมีพรหม. (2531). *สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- วิยะดา บัวเผื่อน. (2531). *การฝึกความสนใจในการเล่นเกการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยครูชี้แนะ และเล่นด้วยตนเอง*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิไลพร คำสะอาด. (2541). *การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในวิธีสอน ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลง และเกมประกอบการสอน กับการสอนตามคู่มือครู*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิไลวรรณ ถิ่นจนะ. (2551). *การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. ถ่ายเอกสาร.
- ศุภวรรณ ฤทธิสุปต์. (2550). *ผลของเกการศึกษาที่มีต่อทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (ปฐมวัยศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สินินดา กรวมอาชีพ. (2548). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูโรงเรียนประถมศึกษา ในอำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. วิทยานิพนธ์ ค.บ. (การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. ถ่ายเอกสาร.
- สิริพร กุญกระโทก. (2549). *การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2555, จาก <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/50553>.
- สิริรัตน์ เพ็ชรปรี. (2548). *การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- สุพจน์ วิทวัสสิน. (2552). การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (วิชาหลักสูตรและวิธีสอน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล มาศฉาย. (2550). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสิงห์บุรี. วิทยานิพนธ์ ค.บ. (หลักสูตรและการสอน). ลพบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. ถ่ายเอกสาร.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2529). รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือในการเรียนภาษาไทยกลาง. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2536). แนวทางการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- . (2541). คู่มือการอบรมเลี้ยงดูเด็กระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา สังคม และวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2550). เกมการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 6 มิถุนายน 2555, จาก <http://www.thaiedresearch.org/result/result.php>.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2528). แผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กอนุบาลปีที่ 2. เล่มที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- . (2528ก). การจัดบริการศูนย์เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอราวัฒนาการพิมพ์.
- สำเริง งามขำ. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- โสธยา แดงชัย. (2547). การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

- อนงค์ ศูนย์กลาง. (2546). *การเปรียบเทียบศักยภาพ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง หลักภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนตามปกติ*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อริศศรา โพธิ์ชัยเลิศ. (2549). *สภาพและแนวทางพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนในเขตราชบุรีบูรณะ สังกัดกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การบริหารการศึกษา). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2554). *พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษา กลเกม. (2533). *การเปรียบเทียบความสามารถในการคำนวณด้วยสายตาของนักเรียนอนุบาลที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Anderson, Jean Maris. (1972). *The Impact of Seven Words on the Sight Vocabularies Retention of Firstgrade Students*. Dissertation Abstracts International.
- Arnold. A. (1975). *Your Child's Play in Child Development Series*. New York: MC Graw-Hill.
- Driscoll Marcy P. (1994). *Psychology of Learning for Instruction*. Needham Height MA: Allyn&Bacon.
- Duku, Ishmeal Adu-Mensah. (1999). *Let and Growth of the Cross-Culture Learner Centre. Concept Functional Cultural Literacy*. University of Toronto.
- Grambs D.D., J.C. Carr and R.M. Fitch (1970). *Modern Methods in Secondary Education*. 3rd ed. U.S.A.: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Lovell K. (1972). *The Growth of Basic Mathematical and Scientific Concepts in Children*. London: University of London Press Ltd.,.
- New Standard Encyclopedia. (1969). *Games*. Standard Education. Chicago: Corporation.
- Pinter, Donna Dae Krewedl. (1977). *The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades*. Dissertation Abstracts International 38, 02 (August 1977): 710.
- Rudolph M. and D.H. Cohen. (1984). *Kindergarten and Early School*. New York: New Jersey Prentie Hall Inc.,.

- Tzuo, Pei-wen. (2004). *The Tension between Teacher Control and Children's Freedom in a Child-centered Classroom*. Thesis(PH.d) Indiana University. Retrieved June 6, 2012, from <http://www.eric.ed.gov>
- Walling, James Irvin. (1997). *An Experimental Study of Condition Which Affect Learning From Stimulation Games in Speech Communication Instruction*. Dissertation Abstracts International 37, 10 (April 1997): 6147.







ตาราง 6 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 1
เรื่องพญานาไทย อักษรสามหมู่

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะที่ สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5	4	9	4.5	มาก
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	4	4	8	4.0	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	4	8	4.0	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	4	8	4.0	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4	4	8	4.0	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	4	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสมและ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระการ เรียนรู้	4	4	8	4.0	มาก
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการ เรียนรู้	4	4	8	4.0	มาก
รวม	44	40	84	4.2	มาก

ตาราง 7 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 2
เรื่องสระเดี่ยวเสียงยาว (อา อี อื อู)

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะที่ สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5	5	10	5.0	มากที่สุด
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	4	5	9	4.5	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	5	9	4.5	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	5	9	4.5	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4	5	9	4.5	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4	5	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสมและ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระการ เรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการ เรียนรู้	4	5	9	4.5	มาก
รวม	44	50	94	4.7	มากที่สุด

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 3
เรื่องสระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อี อี อุ)

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะที่ สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5	4	9	4.5	มาก
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	9	4.5	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	4	5	9	4.5	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	4	8	4.0	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	5	9	4.5	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4	4	8	4.0	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4	5	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสมและ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระการ เรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการ เรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
รวม	44	46	90	4.5	มาก

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 4
เรื่องวรรณยุกต์

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอัน พึงประสงค์	5	5	10	5.0	มากที่สุด
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	4	5	9	4.5	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	5	9	4.5	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	4	8	4.0	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	10	5.0	มากที่สุด
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	4	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระ การเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการ เรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
รวม	47	47	94	4.7	มากที่สุด

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 5
เรื่องพยางค์ คำ

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	4	5	9	4.5	มาก
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	5	5	10	4.5	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	5	9	4.5	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	5	9	4.5	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	9	4.5	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4	5	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระ การเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการ จัดการเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
รวม	46	47	93	4.6	มากที่สุด

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 6
เรื่อง การสะกดคำ

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	4	5	9	4.5	มาก
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	9	4.5	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	4	5	9	4.5	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	5	5	10	5.0	มากที่สุด
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	5	10	5.0	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	9	4.5	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	4	5	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระ การเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการ จัดการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
รวม	46	47	93	4.6	มากที่สุด

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 7
เรื่องประโยค

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอัน พึงประสงค์	5	5	10	5.0	มากที่สุด
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	9	4.5	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	4	4	8	4.0	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	5	9	4.5	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4	5	9	4.5	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	4	9	4.5	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	4	9	4.5	มาก
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสภาวะ การเรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการ เรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
รวม	46	45	91	4.5	มาก

ตาราง 13 แสดงผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษา แผนที่ 8
เรื่องคำคล้องจอง

รายการประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)		รวม	$\bar{x}$	ความหมาย (เหมาะสม)
	1	2			
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม พฤติกรรมการเรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะที่ สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	5	4	9	4.5	มาก
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	9	4.5	มาก
4. กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	4	5	9	4.5	มาก
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับ ก่อนหลัง	4	5	9	4.5	มาก
6. มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง หลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	4	9	4.5	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	10	5.0	มากที่สุด
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	5	5	10	5.0	มากที่สุด
9. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสมและ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระการ เรียนรู้	5	4	9	4.5	มาก
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการ เรียนรู้	5	5	10	5.0	มากที่สุด
รวม	47	46	93	4.6	มากที่สุด

ตาราง 14 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อสอบ ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		$\sum R$	IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2			
1.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
2.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
3.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
4.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
5.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
6.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
7.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
8.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
9.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
10.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
11.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
12.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
13.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
14.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
15.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
16.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
17.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
18.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
19.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
20.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อสอบ ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		$\sum R$	IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2			
21.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
22.	0	+1	1	.5	คัดออก
23.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
24.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
25.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
26.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
27.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
28.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
29.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
30.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
31.	0	+1	1	.5	คัดออก
32.	0	+1	1	.5	คัดออก
33.	0	+1	1	.5	คัดออก
34.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้
35.	+1	+1	2	1	คัดเลือกไว้

ตาราง 15 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักภาษา

ข้อ	p	R	ผลการพิจารณา
1.	0.64	0.67	คัดเลือกไว้
2.	0.64	0.71	คัดเลือกไว้
3.	0.71	0.63	คัดเลือกไว้
4.	0.36	0.76	คัดเลือกไว้
5.	0.43	0.62	คัดเลือกไว้
6.	0.64	0.54	คัดเลือกไว้
7.	0.71	0.70	คัดเลือกไว้
8.	0.57	0.62	คัดเลือกไว้
9.	0.57	0.65	คัดเลือกไว้
10.	0.64	0.69	คัดเลือกไว้
11.	0.64	0.71	คัดเลือกไว้
12.	0.64	0.68	คัดเลือกไว้
13.	0.64	0.63	คัดเลือกไว้
14.	0.57	0.73	คัดเลือกไว้
15.	0.43	0.62	คัดเลือกไว้
16.	0.43	0.59	คัดเลือกไว้
17.	0.43	0.62	คัดเลือกไว้
18.	0.36	0.55	คัดเลือกไว้
19.	0.64	0.67	คัดเลือกไว้
20.	0.64	0.71	คัดเลือกไว้

ภาคผนวก ข
หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย
แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 0519.12/1356

วันที่ 13 มีนาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การใช้เกม การศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา สารนิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.สุนรติ นิ่มเนติพันธ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบแบบทดสอบ และแผนการสอน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(อาจารย์ ดร.สิริเดช ชาตินิยม)

รองคณบดีฝ่ายสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-311-6748

ที่ ศธ 0519.12/1387



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

/ 3 มีนาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

เนื่องด้วย นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ในฐานภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การใช้เกม การศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอ็กมัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ภรณ์ บุญประเสริฐ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา สารนิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ภาสพงศ์ ผิวพอใช้ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ แบบทดสอบ และแผนการสอน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สิริเดช ชชาตินิยม)

รองคณบดีฝ่ายสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย
รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิติ โทรศัทพ์ 02-311-6748

ที่ ศธ 0519.12/๐๒/๐



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

/4 มกราคม 2556

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนานาชาติเอกมัย

เนื่องด้วย นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาไทย
ในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การใช้เกม
การศึกษาเรื่องหลักภาษาเพื่อการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนนานาชาติเอกมัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ เป็นอาจารย์
ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอใช้สถานที่เพื่อใช้
แผนการจัดการเรียนรู้ กับนักเรียนระดับ Primary ปีที่ 2 จำนวน 14 คน ในระหว่างเดือนมกราคม –
กุมภาพันธ์ 2556

จึงเรียนมาเพื่อขอบความอนุเคราะห์ให้ นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081-668-7691

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง.....

ผู้สอน ครูอินทิรา จุลภมรศรี

เกณฑ์การให้คะแนนความเหมาะสม 5 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด
 4 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมาก 3 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง
 2 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อย 1 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความเหมาะสม					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้						
2	กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์						
3	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
4	กิจกรรมการเรียนรู้สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล						
5	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนตามลำดับก่อนหลัง						
6	มีการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ						
7	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน						
8	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเหมาะสม						
9	สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้						
10	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้						
	รวมคะแนน						
	รวมคะแนนทั้งหมด (50)						

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

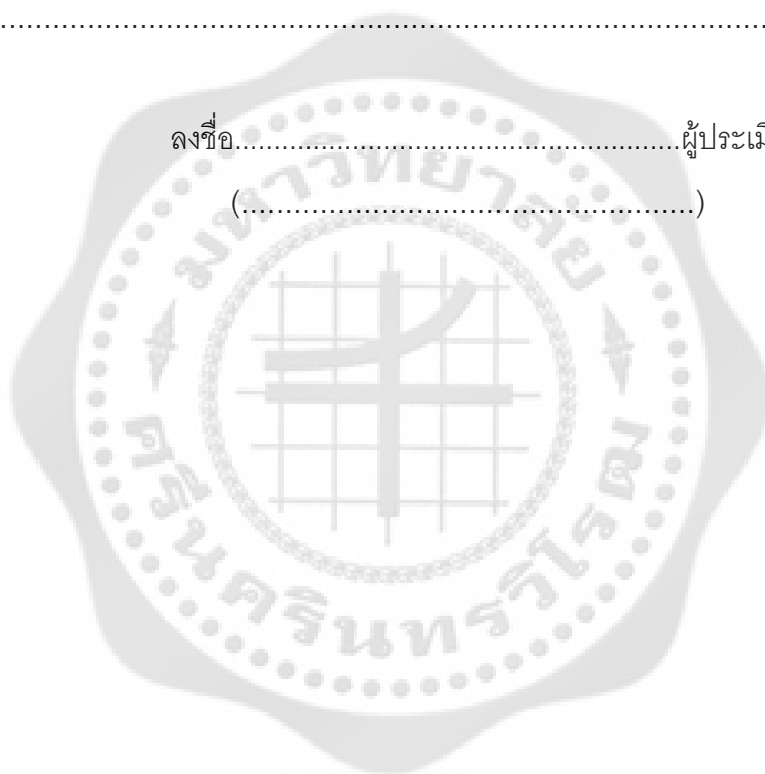
.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)





ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษาสำหรับ
นักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ พยัญชนะไทย อักษรสามหมู่

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

ภาษาไทยมีพยัญชนะ ๔๔ ตัว และสามารถจัดเป็นหมวดหมู่ได้ เรียกว่า อักษรสามหมู่ คือ อักษรสูง อักษรกลาง และอักษรต่ำ

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. พุดและเขียนพยัญชนะทั้ง ๔๔ ตัวได้
๒. แยกกลุ่มอักษรสามหมู่ได้
๓. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

๑. พยัญชนะไทยมี ๔๔ ตัว
๒. อักษรสามหมู่

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. แจกกระดาษแผ่นเล็กๆ ให้นักเรียนเขียนชื่อตนเองลงในกระดาษ
๒. หย่อนชื่อแต่ละคนลงในกระป๋อง จากนั้นให้นักเรียนหยิบฉลากชื่อขึ้นมา จนครบทุกคน
๓. ให้นักเรียนเขียนชื่อที่จับฉลากได้บนกระดาน แล้วถามนักเรียนที่ออกมาเขียนว่า พยัญชนะต้นของแต่ละชื่อคือตัวอะไร อยู่ในหมวดอักษรอะไร

๔. ทบทวนพยัญชนะทั้ง ๔๔ ตัว พร้อมกันทั้งห้อง
๕. ทบทวนเพลงอักษรกลาง และ สูงพร้อมกันทั้งห้อง

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม โดยการสุ่มนับเลข ๑-๔ ใครนับเลขเดียวกัน อยู่กลุ่มเดียวกัน แล้วครูแจกภาพพยัญชนะที่เตรียมไว้ให้กับทุกกลุ่ม
๒. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงภาพพยัญชนะ ก-ฮ ตามลำดับ โดยใช้เวลา ๕ นาที

๓. ให้นักเรียนสลับกลุ่มกันตรวจการเรียงพยางค์ที่ถูกต้อง โดยมีครูเป็นผู้สังเกตการณ์

๔. ให้คะแนนกลุ่มที่ทำเสร็จเร็ว และถูกต้อง ๔ คะแนนเต็ม กลุ่มถัดไป ๓ ๒ และ ๑ คะแนนตามลำดับ

๕. ให้นักเรียนแยกหมวดหมู่อักษรสามหมู่ พร้อมเขียนพยางค์ลงในกระดาษที่เตรียมไว้ โดยใช้เวลา ๕ นาที

๖. ให้คะแนนกลุ่มที่ทำเสร็จเร็ว และถูกต้อง ๔ คะแนนเต็ม กลุ่มถัดไป ๓ ๒ และ ๑ คะแนนตามลำดับ

๗. ครูกล่าวชมเชยกลุ่มที่ชนะ และให้รางวัลกับทุกกลุ่ม
ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วทบทวนเพลงอักษรกลาง และสูงพร้อมกัน

๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. ภาพพยางค์
๒. เพลงอักษรกลาง และอักษรสูง
๓. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. การตรวจใบงาน
๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน
๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น

๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม

๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ ความตั้งใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานพยัญชนะไทย และอักษรสามหมู่

คำสั่ง จงเติมพยัญชนะที่หายไปให้สมบูรณ์ (๒๐ คะแนน)

ก ข ค ง จ

..... ฉ ญ ณ น

..... ต ถ น ป ผ

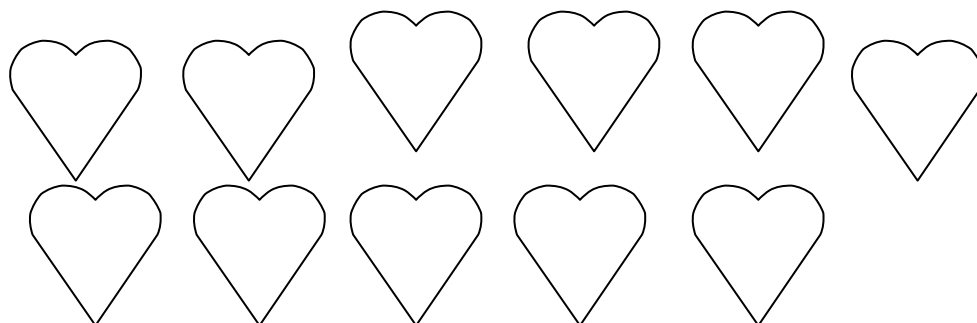
..... ภา ย ล ว

ษ ห พ

คำสั่ง จงเขียนอักษรกลาง(๙ตัว)ให้ถูกต้อง (๙ คะแนน)



คำสั่ง จงเขียนอักษรสูง(๑๑ตัว)ให้ถูกต้อง (๑๑ คะแนน)



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ สระเดี่ยวเสียงยาว (อา อี อื อู)

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

ภาษาไทยมีสระทั้งหมด ๒๑ รูป ๓๒ เสียง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นสระเสียงสั้น ๑๘ เสียง และสระเสียงยาว ๑๔ เสียง โดยสระเสียงยาว ๔ เสียงได้แก่ อา อี อื และ อู

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่านและสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อา อี อื อู ได้
๒. เข้าใจความหมายของคำที่ประสมด้วยสระ อา อี อื อู ได้
๓. นำคำศัพท์มาใช้สื่อสารประโยคง่ายๆ ได้
๔. สามารถฟังจับใจความและเขียนข้อความจากการฟังได้
๕. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

๑. สระเสียงยาว อา อี อื อู
๒. การฟัง และเขียนประโยค

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. ทบทวนคำศัพท์ที่ประสมกับสระ อา อี อื และ อู บนกระดาน
๒. ให้นักเรียนแต่งประโยคจากคำศัพท์ที่อยู่บนกระดาน ที่ละคน
๓. อ่านคำศัพท์บนกระดาน พร้อมกันอีกครั้ง

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมพรวายกระซิบ

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม โดยการสุ่มนับเลข ๑-๓ ใครนับเลขเดียวกัน อยู่กลุ่มเดียวกัน แล้วยืนเป็นแถวแนวตั้ง ๓ แถว
๒. ให้นักเรียนที่อยู่หลังสุดของแถว มาหลังห้อง เพื่อครูจะกระซิบบอกคำศัพท์

๓. ให้นักเรียนที่ได้รับคำศัพท์ เดินกลับไปแถวของตนเอง แล้วฟังครูพูดว่า “เริ่ม” จึงกระซิบคำศัพท์ที่ครูบอก ให้เพื่อนคนถัดไปจนครบทุกคน คนที่อยู่หน้าสุด พอได้ฟังคำศัพท์ จะเดินมาหน้ากระดาน เพื่อเขียนคำศัพท์ที่ได้ยิน

๔. ครูตรวจความถูกต้องของคำศัพท์แต่ละกลุ่ม ให้คะแนนกลุ่มที่ถูกต้องและเสร็จเร็ว ๑ คะแนน

๕. จากนั้น ครูจะเรียกคนที่เขียนคำศัพท์ มาข้างหลังห้อง เพื่อบอกคำศัพท์คำต่อไป ทำอย่างเดิมไปเรื่อยๆ จนนักเรียนทุกคนมีโอกาสดำเนินผู้ส่งสาร และเขียนคำศัพท์บนกระดาน โดยครูจะเพิ่มความยากของคำ จากคำศัพท์เป็นประโยค

๖. ครูนับคะแนน กล่าวชมเชยกลุ่มที่ชนะ และให้รางวัลกับทุกกลุ่ม
ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วทบทวนคำศัพท์ที่ประสมกับสระอา อี อือ และอุ

๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน

๒. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. การตรวจใบงาน

๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน

๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น

๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม

๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือ สามัคคีในหมู่	รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลง ร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานสระเดี่ยวเสียงยาว (อา อี อือ อุ)

คำสั่ง ฟังคำศัพท์จากคุณครู และเขียนเติมสระที่หายไปให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

๑. มน = ... ๒. รป = ...

๓. ขต = ... ๔. มถ = ...

๕. ยช = ... ๖. ทส = ...

๗. มห = ... ๘. ปนมข = ...

๙. ตดปล = ... ๑๐. นรมฝช = ...

คำสั่ง คิดคำศัพท์ให้ตรงกับสระที่กำหนดให้ **ห้ามซ้ำกับคำศัพท์ข้างบน**

(๕ คะแนน)

๑. อา + อี = ...

๒. อุ + อือ = ...

๓. อี + อุ = ...

๔. อา + อุ + อี = ...

๕. อุ + อี + อือ = ...

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ สระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อุ)

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

ภาษาไทยมีสระทั้งหมด ๒๑ รูป ๓๒ เสียง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นสระเสียงสั้น ๑๘ เสียง และสระเสียงยาว ๑๔ เสียง โดยสระเสียงสั้น ๓ เสียงได้แก่ อะ อิ และ อุ

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่านและสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อะ อิ อุ ได้
๒. เข้าใจความหมายของคำที่ประสมด้วยสระ อะ อิ อุ ได้
๓. ฝึกทักษะทางการอ่าน และการจดจำ
๔. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

สระเสียงสั้น อะ อิ อุ

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. ทบทวนคำศัพท์ที่ประสมกับสระ อะ อิ และ อุ โดยให้นักเรียนออกมาเขียนคำศัพท์บนกระดาน

๒. อ่านคำศัพท์บนกระดาน พร้อมกันอีกครั้ง

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมจับคู่

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม เท่าๆ กัน
๒. นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม แจกบัตรเปล่าจำนวน ๒๐ แผ่น ให้ทั้ง ๔ กลุ่ม
๓. ให้ทั้ง ๔ กลุ่ม เขียนคำศัพท์ที่มีความหมาย เช่น มะลิ กะทิ กะปิ ระยะเวลา กระทะ มะระ กะลา ชะนี เป็นต้น (จากคำศัพท์) ลงในบัตรคำโดยเขียนแยกพยางค์
๔. ครูตรวจความถูกต้องของคำศัพท์แต่ละกลุ่ม

๕. ให้นักเรียนคว่ำบัตรลงบนพื้น ผัดกันเปิดบัตร คนละ ๒ ใบต่อครั้ง โดยต้องจับคู่ คำศัพท์ที่ได้ความหมาย จึงจะได้คะแนน (เล่นซ้ำๆ ประมาณ ๒-๓ ครั้ง)

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วทบทวนคำศัพท์ที่ประสมกับสระอะ อิ และ อุ
๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน
๒. บัตรเปล่า
๓. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. การตรวจใบงาน
๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน
๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน 20-15 คะแนน	ระดับคุณภาพ	4	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน 14-10 คะแนน	ระดับคุณภาพ	3	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน 9-5 คะแนน	ระดับคุณภาพ	2	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน 4-0 คะแนน	ระดับคุณภาพ	1	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

- ๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น
- ๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม
- ๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ
- ๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔	หมายถึง	ดีมาก
ระดับคุณภาพ ๓	หมายถึง	ดี
ระดับคุณภาพ ๒	หมายถึง	พอใช้
ระดับคุณภาพ ๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือ สามัคคีในกลุ่ม	รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานสระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อิ อุ)

คำสั่ง จงโยงคำศัพท์ให้ถูกต้อง แล้วเขียนคำใหม่อีกครั้งในช่องว่าง (๑๐ คะแนน)

- | | | |
|--------|----|-------|
| ๑. กะ | ระ | |
| ๒. มะ | ลุ | |
| ๓. ทะ | ลิ | |
| ๔. มะ | ทิ | |
| ๕. กระ | นี | |
| ๖. ชะ | ปิ | |
| ๗. กะ | บะ | |
| ๘. ระ | ดา | |
| ๙. กระ | ยะ | |
| ๑๐. ปิ | ทะ | |

คำสั่ง เลือกคำในวงเล็บเติมลงในช่องว่างให้ได้ใจความ (๕ คะแนน)

๑. ปิติมหา.....(บิดา, นาฬิกา)

๒. ตาสีมี.....(ฮิฮิ, มะลิ)

๓. ตีกะลา (กระทะ, ชะนี)

๔. กระทะมี.....(กะทิ, ตะปู)

๕. อามี.....(ปะทะ, มะระ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ วรรณยุกต์

วิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

วรรณยุกต์ไทยมี ๔ รูป ได้แก่ อ่ อ้ อื อ๋ แต่มี ๕ เสียง ได้แก่ เสียงสามัญ เสียงเอก เสียงโท เสียงตรี และเสียงจัตวา โดยวรรณยุกต์เป็นเครื่องหมายที่ใช้วางบนคำในภาษาไทย เพื่อให้ออกเสียงต่างกัน และความหมายก็ต่างกันด้วย

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
๒. เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้
๓. นำคำศัพท์มาใช้สื่อสารประโยคง่ายๆ ได้
๔. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

๑. วรรณยุกต์มี ๔ รูป ๕ เสียง
๒. คำแต่ละคำ มีเสียงและความหมายที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับเสียงวรรณยุกต์ที่ใช้

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. เขียนประโยค “ป่าไปหาน้ำในป่า” และ “ไก่ไข่ไม่ไข่ไข่ไก่” บนกระดาน

๒. ให้นักเรียนฝึกอ่าน ฝึกออกเสียง แล้วครูอธิบายความสำคัญของการออกเสียงคำที่มี

วรรณยุกต์ต่างกัน

๓. ทบทวนคำศัพท์จากบทเรียน เช่น ไก่ ไข่ ไม่ ไข่ ไม่ ไข่ ป่า น้ำ เป็นต้น

๔. ฝึกอ่าน และทบทวนความหมายของคำศัพท์พร้อมๆ กัน

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมเลือกคำที่ใช่ ใช้คำที่ชอบ

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๒ กลุ่ม เท่าๆ กัน

๒. นักเรียนในแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม โดยมีป้ายคำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก อยู่ตรงกลางของวงกลม

๓. ตัวแทนในแต่ละกลุ่มจะอธิบายถึงป้ายคำศัพท์ที่ตนอยากได้ เช่น อะไรเอ๋ยเอามาทำอาหารได้ โดยให้ตัวแทนอีกกลุ่มเป็นคนไปหยิบป้ายคำศัพท์นั้นๆ ถ้าหยิบถูกก็จะได้คะแนน แต่ถ้าไม่ถูกฝ่ายที่ทายจะได้คะแนน เล่นจนครบทุกคน

๔. จากนั้นเปลี่ยนจากการทายคำศัพท์ เป็นการออกเสียงคำศัพท์ที่อยากให้เพื่อนอีกกลุ่มไปหยิบ ถ้าหยิบถูกก็จะได้คะแนน แต่ถ้าไม่ถูกฝ่ายที่ทายจะได้คะแนน เล่นจนครบทุกคน

๕. ครูนับคะแนน กล่าวชมเชยกลุ่มที่ชนะ และให้รางวัลกับทุกกลุ่ม

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วทบทวนการออกเสียง ความหมายของคำศัพท์

๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน

๒. ป้ายคำศัพท์

๓. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. การตรวจใบงาน

๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน

๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น

๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม

๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ ความตั้งใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือสามัคคีในหมู่	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานวรรณยุกต์

คำสั่ง ฟังคำศัพท์จากคุณครู แล้วทำเครื่องหมาย **V** หน้าคำศัพท์ที่สะกดถูก และ
ทำเครื่องหมาย **X** หน้าคำศัพท์ที่สะกดผิด พร้อมเขียนแก้คำศัพท์ใหม่ให้ถูกต้องใน
ช่องว่าง (๑๐ คะแนน)

๑. ไก่
๒. น้ำ
๓. ป้า
๔. ไข่
๕. ไข่
๖. ไข่
๗. ไม่
๘. ที่
๙. ไข่
๑๐. ไข่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ พยางค์ คำ

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่ง ๆ จะมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ เช่น ข้าว
๑ พยางค์ (อ่านว่า ข้าว) การบ้าน ๒ พยางค์ (อ่านว่า กาน-บ้าน) ส่วน คำ คือ เสียงที่เปล่งออกมาแล้วมีความหมาย เช่น พ่อ แม่ พี่ เด็น กิน เป็นต้น

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ออกเสียงคำและบอกจำนวนพยางค์ได้ถูกต้อง
๒. เข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
๓. นำคำศัพท์มาใช้สื่อสารประโยคง่าย ๆ ได้
๔. สามารถฟังจับใจความได้อย่างถูกต้อง
๕. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

๑. พยางค์เป็นส่วนหนึ่งในการออกเสียง อาจมีความหมายหรือไม่มีก็ได้
๒. คำอาจมีเพียง ๑ พยางค์ หรือมากกว่าก็ได้ แต่คำนั้นต้องมีความหมาย

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. ทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนเคยเรียน (จากบทเรียนก่อนหน้า) โดยให้นักเรียนบอกทีละคน แล้วครูเขียนบนกระดานทีละคำ
๒. ทบทวนคำศัพท์ ความหมายอีกครั้ง พร้อมๆ กัน
๓. อธิบายความหมายของพยางค์ และคำ โดยให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียงคำศัพท์ แล้วจำแนกพยางค์ ของแต่ละคำ
๔. เขียนคำศัพท์บนกระดานลงบนบัตรคำ ที่เตรียมไว้จนครบ
๕. อ่านบัตรคำทีละใบ พร้อมกัน แล้วหย่อน ลงในกล่อง

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมลมเอ๋ยลมพัด

๑. นักเรียนนั่งเป็นวงกลม บนเก้าอี้ โดยจะมี ๑ คนที่ไม่ได้นั่งเก้าอี้ จะยืนอยู่กลางวง
๒. นักเรียนหยิบบัตรคำ คนละ ๑ ใบ อ่านบัตรคำที่จับทีละคน จนครบ
๓. อธิบายวิธีการเล่น โดยคนที่อยู่กลางวงจะเป็นคนพูดคำสั่ง เช่น ลมเอ๋ยลมพัด คนที่มีคำ ๑ พยางค์ แล้วนักเรียนที่จับได้บัตรคำ ๑ พยางค์จะต้องลุกขึ้นเปลี่ยนที่นั่ง และคนที่อยู่ตรงกลางก็ต้องพยายามหาที่นั่งด้วยเหมือนกัน ส่วนคนสุดท้ายที่หาที่นั่งไม่ได้ จะต้องอยู่ตรงกลางเป็นคนออกคำสั่งต่อไป (ครูช่วยกระซิบบอกคำสั่ง เช่น พัดคนที่ได้สระ อะ, พัดคนที่ได้อักษรกลาง เป็นต้น)
๔. บัตรคำจะถูกเปลี่ยนให้จับใหม่ทุกๆ ๒ รอบของการเล่นเพื่อที่จะได้กระจายคำศัพท์ให้ทุกคนได้เล่น

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วสรุปความหมายของพยางค์ และคำจากคำศัพท์
๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน
๒. บัตรคำ
๓. เก้าอี้
๔. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. ฟังการออกเสียง และตอบคำถาม
๒. การตรวจใบงาน
๓. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน
๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

- ๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น
- ๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม
- ๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ
- ๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔	หมายถึง	ดีมาก
ระดับคุณภาพ ๓	หมายถึง	ดี
ระดับคุณภาพ ๒	หมายถึง	พอใช้
ระดับคุณภาพ ๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือ สามัคคีในกลุ่ม	รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานพยางค์ คำ

คำสั่ง อ่านคำศัพท์ที่กำหนดให้และบอกจำนวนพยางค์ให้ถูกต้อง (๑๐ คะแนน)

- | | |
|--------------------|-------------------|
| ๑. มะระ | ๒. ครูเม |
| ๓. ปลาทุ | ๔. เอกมัย |
| ๕. ภาษาไทย | ๖. ไม่ |
| ๗. กินไข่ไก่ | ๘. อีกา |
| ๙. ดูดี | ๑๐. สวัสดิ์ |

คำสั่ง ฟังเสียงที่ครูอ่าน แล้วทำเครื่องหมาย V หน้าเสียงที่เป็นคำ และทำเครื่องหมาย X หน้าเสียงที่ไม่ใช่คำ (๑๕ คะแนน)

- | | |
|-------------|-------------|
| ๑. ชู | ๒. กะ |
| ๓. ทิว | ๔. ฟุ |
| ๕. ปี | ๖. มือ |
| ๗. ปลา | ๘. ยี |
| ๙. หนู | ๑๐. มะ |
| ๑๑. ทุ | ๑๒. หู |
| ๑๓. ขะ | ๑๔. มี |
| ๑๕. อา | |

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ การสะกดคำ

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

การสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และเสียงตัวสะกดมาประสมกัน ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. สะกดคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง
๒. เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง
๓. อ่านคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง
๔. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

การสะกดคำ จะช่วยในการอ่านให้ถูกต้องแม่นยำมากขึ้น

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. ทบทวนคำศัพท์ และความหมายโดยหยิบบัตรคำศัพท์ ที่ละใบ โดยให้นักเรียนช่วยกันอ่านคำศัพท์

๒. เขียนบนกระดาน การสะกดคำ ของคำศัพท์ โดยเริ่มจากพยัญชนะต้น + สระ + วรรณยุกต์ (คำศัพท์ของนักเรียนยังไม่มีตัวสะกด)

๓. ยกตัวอย่าง การสะกดคำ ของคำศัพท์บนกระดานทั้งแบบ ๑ พยางค์และหลายพยางค์

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมบอกรับ อ่านคำ

๑. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๔ กลุ่มในจำนวนที่เท่าๆ กัน

๒. อธิบายกติกา เล่นทีละกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะผลัดกันบอกรับคำ คนแรกที่หยิบบัตรคำจากกล่อง จะต้องสะกดคำที่หยิบได้ให้คนถัดไปเป็นคนทาย คนทายจะเป็นคนบอกรับว่าคำศัพท์ที่หยิบได้เป็น

คำอะไร เช่น หยิบบัตรคำได้คำว่า ขา คนไข້ต้องพูดว่า “ข+า” ส่วนคนที่ทายจะบอกว่า “ขา” ถ้าตอบถูกจะได้ คำละ ๑ คะแนน แต่ละกลุ่มจะได้กลุ่มละ ๒ นาที

๔. ถ้าในแต่ละกลุ่มทำคะแนนได้น้อย มีการเพิ่มรอบในการเล่น จนเห็นว่าทุกคนได้ฝึกเป็นทั้งคนไขั และคนทาย

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วสรุปการสะกดคำศัพท์

๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน

๒. บัตรคำ

๓. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. ฟังการออกเสียง และตอบคำถาม

๒. การตรวจใบงาน

๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน

๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น

๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม

๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ ความตั้งใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือสามัคคีในหมู่	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

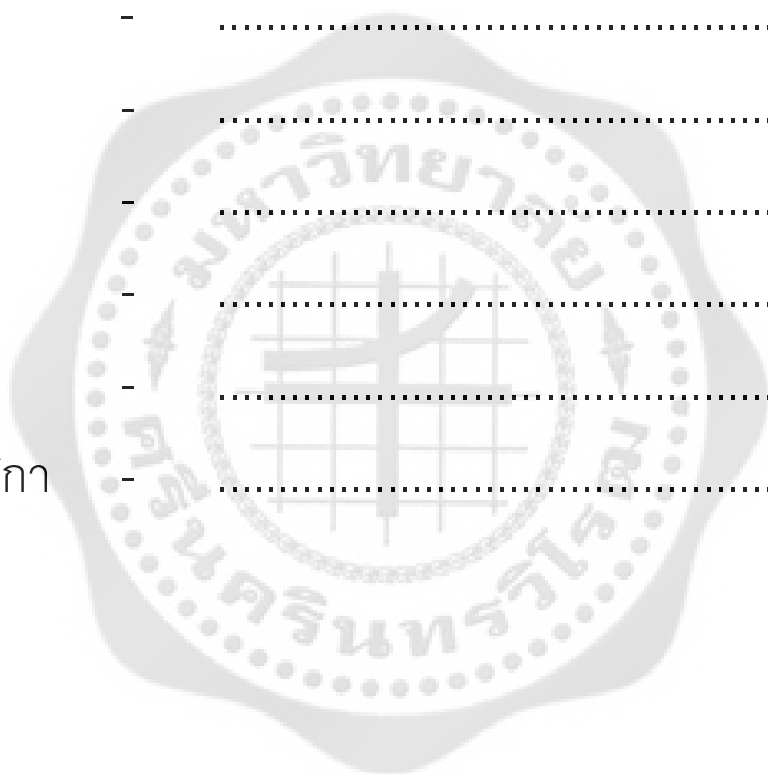
ใบงานสะกดคำ

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำคำที่กำหนดให้ (๑๐ คะแนน)

ข้อ	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	วรรณยุกต์
ตัวอย่าง	งู	ง	ู	-
๑.	มา			
๒.	ดี			
๓.	ปลา			
๔.	ปู			
๕.	มือ			
๖.	ลู			
๗.	ป่า			
๘.	ใจ			
๙.	น้ำ			
๑๐.	ไช้			

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำที่กำหนดให้ (๑๐ คะแนน)

๑. มะลิ -
๒. ชะนี -
๓. ปลาทุ -
๔. มานี้ -
๕. ถี้อดี -
๖. รุป -
๗. ใจดี -
๘. วิชา -
๙. ภาษา -
๑๐. นาฬิกา -



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ ประโยค

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

ประโยค คือถ้อยคำหลายคำที่นำมาเรียงกันแล้วเกิดใจความสมบูรณ์ ซึ่งประกอบด้วยสองส่วน คือภาคประธาน และภาคแสดง ใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งทางภาษาเขียน หรือภาษาพูด

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. คิดและแต่งประโยคง่ายๆ ได้
๒. เรียงประโยคให้เข้าใจความสมบูรณ์
๓. เข้าใจความหมายของประโยคได้ถูกต้อง
๔. สามารถฟังจับใจความจากการฟังได้
๕. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

ประโยคที่สมบูรณ์ต้องประกอบไปด้วย ประธาน + กริยา + กรรม

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. เขียนบนกระดาน “มี ตา ปูนา”, “ป่า ทีวี ดู” แล้วให้นักเรียนอ่านบนกระดาน
๒. ลองให้นักเรียน เรียงประโยคให้เข้าใจความถูกต้อง
๓. อธิบายการสร้างประโยคให้สมบูรณ์
๔. ให้นักเรียนฝึกแต่งประโยคง่ายๆ

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมจัดเรียงใหม่ให้เข้าใจความ

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๒ กลุ่มเท่าๆ กัน
๒. ครูเขียนประโยคที่ละประโยค โดยสลับคำต่างๆ ไว้
๓. ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาเรียงคำต่าง ๆ ให้เป็นประโยคที่เข้าใจความ โดยเขียนลงบนกระดาน กลุ่มไหนทำเสร็จและถูกต้องก่อนจะได้คะแนน

๔. ทบทวนเปลี่ยนรูปแบบประโยคไปเรื่อย ๆ เช่นประโยคคำถาม ปฏิเสธ บอกเล่า (เน้นประโยคความเดียว และคำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก)

๕. เพิ่มความยากโดยการให้นักเรียนประโยค และออกเขียนสลับที่บนกระดาน (ฝึกการเป็นผู้นำ และการกล้าแสดงออก)

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วสรุปการแต่งประโยคให้ได้ใจความสมบูรณ์

๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน

๒. บัตรคำ

๓. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. ฟังการออกเสียง และตอบคำถาม

๒. การตรวจใบงาน

๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน

๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ	๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น

๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม

๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือ สามัคคีในกลุ่ม	รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานประโยค

คำสั่ง อ่านคำที่กำหนดมาให้มาเรียงใหม่ให้ได้ใจความสมบูรณ์ (๖ คะแนน)

๑. ปู มี อา **ตอบ**

๒. ปลาทุ มานี หา **ตอบ**

๓. อาวี ขา ญ **ตอบ**

๔. กา ตา ดี **ตอบ**

๕. หนู หู มี หู ๒ **ตอบ**

๖. ใจดี วีระ มี ป้า **ตอบ**

คำสั่ง จงแต่งประโยคให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

๑.....

๒.....

๓.....

๔.....

๕.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ คำคล้องจอง

วิชาภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย
ชั้น Non-Thai 2

เวลา ๕๐ นาที

๑. สาระสำคัญ

คำคล้องจอง คือคำที่มีเสียงสระ และเสียงตัวสะกดเดียวกัน แต่มีพยัญชนะต้นและวรรณยุกต์ที่ต่างกัน เช่น คำคล้องจอง ๑ พยางค์ - ปลา มา นา กา ยา, คำคล้องจอง ๒ พยางค์ มานี มีนา หายากา ดู ปูนา เป็นต้น

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. คิดและพูดคำคล้องจองง่ายๆ ได้
๒. เข้าใจความหมายของคำได้ถูกต้อง
๓. สามารถฟังจับใจความจากการฟังได้
๔. มีความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

๓. สาระการเรียนรู้

คำคล้องจองคือคำที่มีเสียงสระเดียว แต่มีพยัญชนะต้นที่ต่างกัน

๔. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน

๑. นำบัตรคำทั้งหมดที่เรียนมา แปะไว้บนกระดาน
๒. อ่านและทบทวนคำศัพท์พร้อมกัน
๓. อธิบายคำคล้องจอง โดยใช้บัตรคำที่คล้องจองกันมาเรียงต่อกัน
๔. ให้นักเรียนเป็นคนเลือกบัตรคำคล้องจอง แล้วนำมาแปะต่อกันบนกระดาน

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการเรียนรู้ – เกมต่อปาก ต่อคำ

๑. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมบนพื้น
๒. อธิบายกติกา เกมนี้เป็นเกมที่จะให้ให้นักเรียนทุกคนได้คิด คนละ ๑ คำ โดยต้องเป็นคำที่มีเสียงคล้องจองกับคนก่อนหน้าที่พูด และต้องทวนคำพูดของคนก่อนหน้าด้วย เช่น คนแรกพูด

ว่า “ปลาหู” คนต่อไปก็ต้องทวนคำว่า “ปลาหู” และต่ออีก ๑ คำคล้องจอง เช่น “ปลาหู ภูเขา” คนต่อไปก็ทวนคำและคิดคำคล้องจอง ต่อไปเรื่อยๆ ครูเป็นผู้ช่วยในการฟังการออกเสียงของคำ และถูกต้องของคำคล้องจอง

๔. อาจเพิ่มความยากโดยให้เวลาในการคิดไม่เกิน ๕ วินาที โดยครูจะเป็นผู้จับเวลา
ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. นักเรียนกลับเข้าที่นั่งประจำ แล้วสรุปคำคล้องจอง

๒. แจกใบงาน พร้อมอธิบายวิธีการทำให้นักเรียน

๕. สื่อการเรียนรู้

๑. กระดาน และปากกาเขียนกระดาน

๒. บัตรคำ

๓. ใบงาน

๖. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการ

๑. ฟังการออกเสียง และตอบคำถาม

๒. การตรวจใบงาน

๒. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายกลุ่ม

เครื่องมือ

๑. แบบประเมินการตรวจใบงาน

๒. แบบสังเกตสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

๗. เกณฑ์การประเมินผล

๑. เกณฑ์การประเมินใบงาน

ช่วงคะแนน ๒๐-๑๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๔	หมายถึง	ดีมาก
ช่วงคะแนน ๑๔-๑๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๓	หมายถึง	ดี
ช่วงคะแนน ๙-๕ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๒	หมายถึง	พอใช้
ช่วงคะแนน ๔-๐ คะแนน	ระดับคุณภาพ ๑	หมายถึง	ปรับปรุง

๒. เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความสนใจ ความตั้งใจกระตือรือร้น

๒.๒ ความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม

๒.๓ รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

๒.๔ ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันของห้องเรียน

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

๓. บันทึกผลการเรียนรู้/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม..... วันที่.....

เลขที่	ชื่อ สกุล	รายการประเมิน				สรุปผล (ผ่าน/ไม่ผ่าน)	
		ความสนใจ กระตือรือร้น	ความร่วมมือ สามัคคีในกลุ่ม	รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย จนสำเร็จ	ปฏิบัติตามข้อตกลง ร่วมกันของ ห้องเรียน		
๑							
๒							
๓							
๔							
๕							
๖							
๗							
๘							
๙							
๑๐							
๑๑							
๑๒							
๑๓							
๑๔							
รวมผ่านเกณฑ์							
ผ่านเกณฑ์ร้อยละ							
ร้อยละเฉลี่ย							

ระดับคุณภาพ ๔ หมายถึง ดีมาก

ระดับคุณภาพ ๓ หมายถึง ดี

ระดับคุณภาพ ๒ หมายถึง พอใช้

ระดับคุณภาพ ๑ หมายถึง ปรับปรุง

ชื่อ.....ชั้น.....

วันที่.....

ใบงานคำคล้องจอง

คำสั่ง คิดคำที่คล้องจองกับคำที่กำหนดให้ (๒๐ คะแนน)

๑. มา

๒. ดู

๓. กระบะ

๔. ฝาชี

๕. ดีใจ

๖. ไข่ไก่

๗. ปูนา

๘. ตีมือ

๙. ใบชา

๑๐. ไปดี

ชื่อ..... ชั้น.....

วันที่.....

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษา

สำหรับนักเรียนชาวต่างชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนานาชาติเอกมัย

คำสั่ง จงทำเครื่องหมาย X หน้าข้อที่ถูกต้อง

๑.พยัญชนะไทยมีทั้งหมดกี่ตัว

ก. ๓๔ ตัว

ข. ๔๐ ตัว

ค. ๔๔ ตัว

๒.พยัญชนะใดเป็นตัวถัดไปจากตัว “ท”

ก. ถ

ข. ฐ

ค. น

๓.พยัญชนะใด คืออักษรกลาง

ก. ข

ข. ฎ

ค. ร

๔.พยัญชนะใดไม่ใช่ อักษรสูง

ก. ค

ข. ฐ

ค. ฬ

๕. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. อักษรกลางมี ๙ ตัว และอักษรสูงมี ๒๔ ตัว
- ข. อักษรกลางมี ๙ ตัว และอักษรสูงมี ๑๑ ตัว
- ค. อักษรกลางมี ๑๑ ตัว และอักษรสูงมี ๙ ตัว

๖. คำใด ผสมด้วยสระ อา+อี

- ก. ชะนี
- ข. มาหา
- ค. ทาสี

๗. คำว่า มือ ใช้สระอะไร

- ก. ออ
- ข. อือ
- ค. อี

๘. “กระทะมี.....” เลือกคำลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

- ก. บิดา
- ข. กะทิ
- ค. ตะปู

๙. คำในข้อใดสะกดถูกต้อง

- ก. มะละ
- ข. มะลี
- ค. กะปี

๑๐. คำในข้อใดมีความหมายว่า “Chicken”

- ก. ไก่
- ข. ไช้
- ค. ไม่

๑๑. พี่สาวของพ่อ เรียกว่า

- ก. ปา
- ข. ป่า
- ค. ป้า

๑๒. คำในข้อใดมี ๓ พยางค์

- ก. ปลาทุ
- ข. ภาษาไทย
- ค. ครูเม

๑๓. คำว่า “สวัสดิ” มีกี่พยางค์

- ก. ๑ พยางค์
- ข. ๒ พยางค์
- ค. ๓ พยางค์

๑๔. คำในข้อใด **ไม่มี**ความหมาย

- ก. มี
- ข. มะ
- ค. หู

๑๕. คำว่า ป้า เขียนสะกดคำได้อย่างไร

- ก. ป + อา + อั
- ข. ป + อั + อา
- ค. ป + อ้า

๑๖. “น + อา + พ + อี + ก + อา” เขียนเป็นคำได้อย่างไร

- ก. นอาพีกอา
- ข. นาพีกา
- ค. นาพีกอา

๑๗. ประโยคในข้อใด*ไม่*สมบูรณ์

- ก. วีระ มี หู
- ข. อารี ดู ที่วี
- ค. มานี ปลาหู

๑๘. “ใจดี วีระ มี ป้า” ข้อใดเรียงประโยคได้ถูกต้อง

- ก. ใจดี วีระ มี ป้า
- ข. วีระ มี ป้า ใจดี
- ค. วีระ ป้า มี ใจดี

๑๙. ข้อใดมีคำคล้องจอง กับคำว่า “ราคา”

- ก. มาหา
- ข. มีนา
- ค. ปูตี

๒๐. ข้อใด มีคำคล้องจองที่ถูกต้อง

- | | | |
|----------|------|------|
| ก. ขาปู | สูง | มานี |
| ข. ตีมือ | ราคา | อารี |
| ค. ไปตี | มียา | ตาดี |

ภาคผนวก ง
ตัวอย่างผลงานนักเรียน



ชื่อ ด.ญ. กิวิลิ ปาร์ค ชั้น Non-Thai ๒

วันที่ วันจันทร์ ที่ ๑๔ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๖

ใบงานพยัญชนะไทย และอักษรสามหมู่

คำสั่ง จงเติมพยัญชนะที่หายไปให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

ก ๑ ก ข ๒ ข ค ฅ ง ๓ ง จ ๔ จ
 ๕ ช ๖ ฉ ๗ ฌ ๘ ฎ ๙ ฏ ๑๐ ฐ ๑๑ ฑ ๑๒ ฒ ๑๓ ณ
 ๑๔ ด ๑๕ ถ ๑๖ ธ ๑๗ น ๑๘ บ
 ๑๙ ป ๒๐ ผ

คำสั่ง จงเขียนอักษรกลาง (๕ ตัว) ให้ถูกต้อง (๕ คะแนน)

๑ ก ๒ จ ๓ ฉ ๔ ฌ ๕ ฎ ๖ ฏ ๗ ฑ ๘ ฒ ๙ ณ

คำสั่ง จงเขียนอักษรสูง (๑๑ ตัว) ให้ถูกต้อง (๕ คะแนน)

๑๐ ข ๑๑ ฅ ๑๒ จ ๑๓ ฌ ๑๔ ฎ ๑๕ ฏ ๑๖ ฑ ๑๗ ฒ ๑๘ ณ ๑๙ ด ๒๐ ถ

14 JAN 2013

(35/45)

ชื่อ 15 ส. ๖ ชั้น
 วันที่ วันจันทร์ ๑๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๕

ใบงานพยัญชนะไทย และอักษรสามหมู่

คำสั่ง จงเติมพยัญชนะที่หายไปให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

10 ก 1. ป..... ข 2. ค..... ค ง 3. จ..... ฉ
 4. ช..... 5. ฉ..... ฉ 6. ญ..... ฏ ๗. ม..... ๘. ณ..... 20
 ๙. ด..... ต ๑๐. น..... ๑๑. บ..... ๑๒. ผ..... ๑๓. พ.....
 ๑๔. ฟ..... ๑๕. ภ..... ๑๖. ย..... ๑๗. ว..... ๑๘. ล.....
 ๑๙. อ..... ๒๐. ฮ.....

คำสั่ง จงเขียนอักษรกลาง(๕ตัว)ให้ถูกต้อง (๕ คะแนน)

1. ก 2. ข 3. ค 4. จ 5. ฉ 6. ญ
 7. ด 8. ต 9. น

คำสั่ง จงเขียนอักษรสูง(๑๑ตัว)ให้ถูกต้อง (๕ คะแนน)

3 10. ป 11. ผ 12. ส 13. ห 14. ท 15. ช 6
 16. พ 17. ฟ 18. ภ 19. ล 20. ย

14 JAN 2013

ชื่อ โดอัน คิม

ชั้น Non-Thai

วันที่ ๑๓ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๖

ใบงานสระเดี่ยวเสียงยาว (อา อี อื อู)

คำสั่ง ฟังคำศัพท์จากคุณครู และเขียนเติมสระที่หายไปให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

๑. มน = มีนา ๒. รป = รูป
 ๓. ขต = ขาด ๔. มถ = มอด
 ๕. ยช = ยาช ๖. ทส = ทาส
 ๗. มห = มีห ๘. ปนมข = ปนหมึข
 ๙. ตคปถ = ตาตถ ๑๐. นรมฝช = นารมีฝช

คำสั่ง คิดคำศัพท์ให้ตรงกับสระที่กำหนดให้ **ห้ามซ้ำกับคำศัพท์ข้างบน**
 (๕ คะแนน)

๑. อา + อี = มีนา ๐
 ๒. อุ + อือ = ปูม ๑
 ๓. อี + อุ = มีปู ๑
 ๔. อา + อุ + อี = อากา ๑
 ๕. อุ + อี + อือ = ปูม ๑

18 JAN 2013

ชื่อ.....เบญจมน..... ชาติ.....ไทย..... ชั้น.....Non-Thai ๒.....
 วันที่.....วันศุกร์..... ที่.....๑๘..... มกราคม⁹..... พ.ศ. ๒๕๕๖.....

ใบงานสระเดี่ยวเสียงยาว (อา อี อื อู)

คำสั่ง ฟังคำศัพท์จากคุณครู และเขียนเติมสระที่หายไปให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

๑. มน = | ...มี... ✓ ๒. รป | = ...มี... ✓
 ๓. ขต = | ...มี... ✓ ๔. มถ 0 = ...มี... ✓
 ๕. ขช = | ...มี... ✓ ๖. ทส | = ...มี... ✓
 ๗. มท = | ...มี... ✓ ๘. ปนมข 0 = ...มี... ✓
 ๙. คตปด = | ...มี... ✓ ๑๐. นรมฝช | = ...มี... ✓

คำสั่ง คิดคำศัพท์ให้ตรงกับสระที่กำหนดให้ **ห้ามซ้ำกับคำศัพท์ข้างบน**

(๕ คะแนน)

๑. อา + อี = ...มี... ✓
 ๒. อุ + อื = ...มี... ✓
 ๓. อี + อุ = ...มี... ✓
 ๔. อา + อุ + อี = ...มี... ✓ 0
 ๕. อุ + อี + อื = ...มี... ✓ 0

18 JAN 2013

ชื่อ ด. น. เกษมณัฐ อังกัส

Non Thai Lan

วันที่: วันจันทร์ ที่ ๒๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๖

ใบงานสระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อี อุ)

คำสั่ง จโยงคำศัพท์ที่ถูกตัดแล้วเขียนคำใหม่อีกครั้งในช่องว่าง (๑๐ คะแนน)

๑. กะ ระวัง

๒. มะ ติ

๓. ทะ ติ

๔. มะ ติ

๕. กระ หนี

๖. ชะ หนี

๗. กะ ปะ

๘. ระ ดา

๙. กระ ยะ

๑๐. ปี ทะ

ระวัง ✓

ทะ ติ ✓

มะ ติ ✓

ทะ ติ ✓

ทะ หนี ✓

ชะ หนี ✓

ทะ หนี ✓

ระ ปะ ✓

ปี ติ ✓

ทะ ติ ✓

ทะ ติ ✓

ทะ ติ ✓

คำสั่ง เลือกคำในวงเล็บเติมลงในช่องว่างให้ได้ใจความ (๕ คะแนน)

๑. ปีติมาหา.....^{ปีดา}.....(ปีดา, นาฬิกา) |

๒. ตาสีมี.....^{มะลิ}.....(ฮิชิ, มะลิ) |

๔ ๓. ~~กระทะ~~.....^{กระทะ}.....(กระทะ, ชะนี) 0

๔. กระทะมี.....^{กะท}.....(กะท, ตะปู) |

๕. อามี.....^{มะระ}.....(ปะทะ, มะระ) |

21 Jun 2013

ชื่อ อ.ช. โทษาวชั้น North 12วันที่ วันจันทร์ ที่ ๒๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๖

ใบงานสระเดี่ยวเสียงสั้น (อะ อี อุ)

คำสั่ง จงโยงคำศัพท์ให้ถูกต้อง แล้วเขียนคำใหม่อีกครั้งในช่องว่าง (๑๐ คะแนน)

๑. กะ

ระ

กะระ ✓

๒. มะ

ดู

มะดู ✓

๓. ทะ

ลิ

มะลิ ✓

๔. มะ

ทิ

กะทิ ✓

๕. กระ

นี

กระนี ✓

๖. ชะ

ปี

กระปี ๑๐

๗. กะ

ปะ

กระปะ ✓

๘. ระ

ดา

บิดา ๑๐

๙. กระ

ยะ

ระยะ ✓

๑๐. ปี

ทะ

กะทะ ๑๐

คำสั่ง เลือกคำในวงเล็บเติมลงในช่องว่างให้ได้ใจความ (๕ คะแนน)

๑. ปีติมาหา ~~นาฬิกา~~ (บิดา, นาฬิกา) /

๒. ตาสีมี ~~มะลิ~~ (ฮิฮิ, มะลิ) /

๓. ~~ชะนี~~ ตีกะลา (กระทะ, ชะนี) /

๔. กระทะมี ~~กะทิ~~ (กะทิ, ตะปู) /

๕. อา มี ~~มะระ~~ (ปะทะ, มะระ) /

21 JAN 2013

ชื่อ พินิจพลกุล ชั้น Non Thai
 วันที่ วันพุธที่ ๒๓ มิ.ย. ๕๖ พ.ศ. ๒๕๕๖

10/10

ใบงานวรรณยุกต์

คำสั่ง ฟังคำศัพท์จากคุณครู แล้วทำเครื่องหมาย V หน้าคำศัพท์ที่สะกดถูก และทำ
 เครื่องหมาย X หน้าคำศัพท์ที่สะกดผิด พร้อมเขียนแก้คำศัพท์ใหม่ให้ถูกต้องใน
 ช่องว่าง (๑๐ คะแนน)

- | | | |
|---|-----|-------------------------------------|
| ๑. ☒ | ไก่ | ☒ |
| ๒. ☒ | น้ำ | ☒ |
| ๓. ☒ | ป่า | ☒ |
| ๔. ☒ | ไข่ | ☒ |
| ๕. ☒ | ใจ | ☒ |
| ๖. ☒ | ไซ | ☒ |
| ๗. ☒ | ไม้ | ☒ |
| ๘. ☒ | ที่ | ☒ |
| ๙. ☒ | ไม้ | ☒ |
| ๑๐. ☒ | ชี | ☒ |

23 JAN 2013

ชื่อ ด.อ. ชัย อัยยง ชื่น ชั้น Non Thai-๒
 วันที่ ๑๖ พ.ค. ที่ ๒๓ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๖

ใบงานวรรณยุกต์

คำสั่ง ฟังคำศัพท์จากคุณครู แล้วทำเครื่องหมาย V หน้าคำศัพท์ที่สะกดถูก และทำ
 เครื่องหมาย X หน้าคำศัพท์ที่สะกดผิด พร้อมเขียนแก้คำศัพท์ใหม่ให้ถูกต้องใน
 ช่องว่าง (๑๐ คะแนน)

- | | | | | |
|-----|-------------------------------------|-----|-------------------------------------|---|
| ๑. | ☒ | ไก่ | ☒ | 1 |
| ๒. | ☒ | น้ำ | ☒ | 0 |
| ๓. | ☒ | ป้า | ☒ | 1 |
| ๔. | ☒ | ใจ | ☒ | 1 |
| ๕. | ☒ | ไร่ | ☒ | 0 |
| ๖. | ☒ | ไซ | ☒ | 1 |
| ๗. | ☒ | ไม้ | ☒ | 1 |
| ๘. | ☒ | ที่ | ☒ | 1 |
| ๙. | ☒ | ไม้ | ☒ | 1 |
| ๑๐. | ☒ | ไร่ | ☒ | 1 |

23 JAN 2013

ชื่อ.....ชั้น Non Thai.....
 วันที่.....
 18/28
 25 JAN 2013

ใบงานพยางค์ คำ

คำสั่ง อ่านคำศัพท์ที่กำหนดให้และบอกจำนวนพยางค์ให้ถูกต้อง (๑๐ คะแนน)

๑. มะระ

๒. ครูเม

๓. ปลาทุ

๔. เอกมัย

๕. ภาษาไทย

๖. ไม่

๗. กินไข่ไก่

๘. อีกา

๙. ดุติ

๑๐. สวัสดิ์

คำสั่ง ฟังเสียงที่ครูอ่าน แล้วทำเครื่องหมาย V หน้าเสียงที่เป็นคำ และทำ
 เครื่องหมาย X หน้าเสียงที่ไม่ใช่คำ (๑๕ คะแนน)

๑. ชู

๒. กะ

๓. ทวี

๔. ฟุ

๕. ปี

๖. มือ

๗. ปลา

๘. ยี

๙. หนู

๑๐. มะ

๑๑. ทุ

๑๒. หู

๑๓. ขะ

๑๔. มี

๑๕. อา

ชื่อ ด.ญ. สวรรค์ เทพรักษา ชั้น Non-Thai ๒
วันที่ วันศุกร์ ที่ ๒๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๖

25 JAN 2013

ใบงานพยางค์ คำ

คำสั่ง อ่านคำศัพท์ที่กำหนดให้และบอกจำนวนพยางค์ให้ถูกต้อง (๑๐ คะแนน)

- | | | | |
|--------------|---------------|--------------|---------------|
| ๑. มะระ | ๒ | ๒. ครูเม | ๒ |
| ๓. ปลาทุ | ๒ | ๔. เอกมัย | ๓ |
| ๕. ภาษาไทย | ๓ | ๖. ไม่ | ๑ |
| ๗. กินไข่ไก่ | ๓ | ๘. อีกา | ๒ |
| ๙. คูตี | ๒ | ๑๐. สวรรค์ดี | ๓ |

คำสั่ง ฟังเสียงที่ครูอ่าน แล้วทำเครื่องหมาย V หน้าเสียงที่เป็นคำ และทำเครื่องหมาย X หน้าเสียงที่ไม่ใช่คำ (๑๕ คะแนน)

- | | |
|--------------------|--------------------|
| ๑. X ชู | ๒. X กะ |
| ๓. V ทวี | ๔. X ฟุ |
| ๕. X ปี | ๖. V มีอ |
| ๗. V ปลา | ๘. X ยี |
| ๙. V หนุ | ๑๐. X มะ |
| ๑๑. V หู | ๑๒. V หู |
| ๑๓. X ขะ | ๑๔. V มี |
| ๑๕. V อา | |

ชื่อ... ด.ญ. อริษา นงวิทย์ มานะดี Non Thai
 วันที่... วันจันทร์ ที่ ๒๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๑

ใบงานสะกดคำ

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำที่กำหนดให้ (๑๐ คะแนน)

ข้อ	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	วรรณยุกต์
ตัวอย่าง	ง	ง	อู	-
๑.	มา	ม	อา	- ✓
๒.	ติ	ต	อิ	- ✓
๓.	ปลา	ป	อา	- ✓
๔.	ปู	ป	อู	- ✓
๕.	มือ	ม	อู	- ✓ 0
๖.	ตุ	ต	อู	- ✓
๗.	ป้า	ป	อา	๒ ✓
๘.	ใจ	จ	อู	- ✓
๙.	น้ำ	น	อา	๒ ✓
๑๐.	ไข่	ข	อู	๑ ✓

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำที่กำหนดให้ (๑๐ คะแนน)

๑. มะลิ

- $\text{ม} + \text{ล} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๒. หนึ่ง

- $\text{น} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๓. ปลาทุ

- $\text{ป} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๔. มานี

- $\text{ม} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๕. ถือดี

- $\text{อ} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๖. ฐนุ

- $\text{อ} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๗. ใจดี

- $\text{อ} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๘. วิชา

- $\text{อ} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๙. ภาษา

- $\text{อ} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

๑๐. นาฬิกา

- $\text{อ} + \text{อ} + \text{อ} + \text{อ}$ ✓

28 JAN 2011

ชื่อ ศิริพร 2566 ชั้น ป.๓ วันที่ ๒๖ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๖

ใบงานเขียน
ในงานเขียน

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำที่กำหนดให้ (๑๐ คะแนน)

ข้อ	คำ	พยัญชนะต้น	สระ	วรรณยุกต์
ตัวอย่าง	ง	ง	อู	-
๑.	มา	ม	า	- ✓
๒.	ติ	ต	ิ	- ✓
๓.	ปลา	ป/ล	า	- ✓
๔.	ปู	ป	ู	- ✓
๕.	มือ	ม	ิ	- ✓
๖.	ตุ	ต	ู	- ✓
๗.	ป่า	ป	า	- ✓
๘.	ใจ	จ	ิ	- ✓
๙.	น้ำ	น	ำ	- ✓
๑๐.	ไข่	ข	ิ	- ✓

7

คำสั่ง จงเขียนสะกดคำที่กำหนดให้ (๑๐ คะแนน)

๑. มะลิ - $ม + ล + อ + อ$ ✓ 1
๒. ชะนี - $ช + ช + น + อ$ ✓ 1
๓. ปลาทุ - $ป + ล + ทุ + ทุ$ ✓ 1
๔. มานี - $ม + 7 + น + อ$ ✓ 1
๕. ถือดี - $ถ + อ + อ + อ$ ✓ 1
๖. รูป - $ร + ๕ + ๕ + ๕$ ✓ 1
๗. ใจดี - $จ + ๑ + ๑ + อ$ ✓ 1
๘. วิชา - $ว + ๐ + ช + ๑$ ✓ 1
๙. ภาษา - $ภ + 7 + ๕ + 2$ ✓ 1
๑๐. นาฬิกา - $น + 7 + ๗ + ๐ + ๓ + 7$ ✓ 1

28 JAN 2013

ชื่อ อ.ญ. ปัทมา ฮ่อ ชั้น Non-Thai ๑
 วันที่ ๑๖ พ.ค. ๖๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๐
 ๙

ใบงานประโยค

คำสั่ง อ่านคำที่กำหนดมาให้มาเรียงใหม่ให้ได้ใจความสมบูรณ์ (๖ คะแนน)

๑. ปู มี อา ตอบ ปู มี อา ✓
๒. ปลาทุ มานี หา ตอบ มานี หา ปลาทุ ✓
๓. อารี ขา ญ ตอบ อารี ญ ขา ✓
๔. กา ตา ตี ตอบ กา ตา ตี X ๐
๕. หนู หู มี หู ๒ ตอบ หนู มี หู ๒ ✓ ๐
๖. ใจดี วีระ มี ป้า ตอบ วีระ ใจดี มี ป้า ✓ ๐

คำสั่ง จงแต่งประโยคให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

๑. ๑๖ ๑๖ บัว ✓
๒. ๑๖ ๑๖ พ่อ กับ ๑๖ ✓
๓. ๑๖ ๑๖ ✓
๔. ๑๖ ๑๖ อา ✓
๕. ๑๖ ๑๖ ปลา ✓

30 JAN 2013

ชื่อ... จิมพีลัส

ชั้น Non Thai ๕

วันที่ วันพุธ ที่ ๓๐ มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๖

ใบงานประโยค

คำสั่ง อ่านคำที่กำหนดมาให้มาเรียงใหม่ให้ได้ใจความสมบูรณ์ (๖ คะแนน)

๑. ปู มี อา ตอบ ปู มี อา ✓
๒. ปลาทู มานี हा ตอบ ปลาทู มานี ปลาทู ✓
๓. อารี ขา ญ ตอบ อารี ๒๓ ✓
๔. กา ตา ดี ตอบ กา ตา ดี ✓
๕. หนู หู มี หู ๒ ตอบ หนู หู หู ๒ ✓
๖. ใจดี วีระ มี ป้า ตอบ ใจดี วีระ ป้า ✓

คำสั่ง จงแต่งประโยคให้สมบูรณ์ (๑๐ คะแนน)

๑. พ่อ ญ ปลา ✓
๒. แม่ ญ ปลา ✓
๓. ปลา มี ปลา ✓
๔. ปลา ดีใจ ปลา ปลา ✓
๕. หนู ฮูบ ปลา ✓

30 JAN 2013

ชื่อ อึ้ง ศิษฏา ชั้น Non-Thai ๒
 วันที่ วันศุกร์ ที่ ๑ อุบลราชธานี พ.ศ. ๒๕๕๙

ใบงานคำคล้องจอง

คำสั่ง คิดคำที่คล้องจองกับคำที่กำหนดให้ (๒๐ คะแนน)

- | | | |
|-----------|-------------------|------------------|
| ๑. มา | <u>ตา</u> / | <u>ตา</u> / |
| ๒. ดู | <u>ดู</u> / | <u>ดู</u> / ๐ |
| ๓. กระบะ | <u>กระตะ</u> / | <u>กระเปาะ</u> / |
| ๔. ผาซี | <u>ฟ้า</u> / | <u>ฟ้าฟ้า</u> / |
| ๕. ดีใจ | <u>ใจดี</u> / | <u>ใจดี</u> / |
| ๖. ไข่ไก่ | <u>ไข่ไก่</u> / ๐ | <u>ไข่ดี</u> / ๐ |
| ๗. ปูนา | <u>มาดี</u> / | <u>ปลา</u> / |
| ๘. ตีมือ | <u>มือ</u> / | <u>มือ</u> / |
| ๙. ใบชา | <u>ปลา</u> / | <u>ปลา</u> / |
| ๑๐. ไปดี | <u>ใจดี</u> / ๐ | <u>ใจดี</u> / ๐ |

- 1 FEB 2013

ชื่อ ชญ โขยง ชั้น Non-Thai

วันที่ วันศุกร์ ที่ ๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๖

ใบงานคำคล้องจอง

คำสั้ง กิดคำที่คล้องจองกับคำที่กำหนดให้ (๒๐ คะแนน)

- | | | |
|-----------|---------------|--------------|
| ๑. มา | <u>กา</u> | <u>ปลา</u> |
| ๒. ดู | <u>ปู</u> | <u>ถู</u> |
| ๓. กระปะ | <u>มะระ</u> | <u>ชะงี</u> |
| ๔. ฟาชี | <u>ดีชา</u> | <u>กาจู</u> |
| ๕. ดีใจ | <u>ใจดี</u> | <u>มีปู</u> |
| ๖. ไข่ไก่ | <u>ไม่มี</u> | <u>ตั้ง</u> |
| ๗. ปูนา | <u>ตาดี</u> | <u>มีขา</u> |
| ๘. ตีมือ | <u>ถือมือ</u> | <u>มือมี</u> |
| ๙. ใบชา | <u>มาหา</u> | <u>มาจู</u> |
| ๑๐. ไปดี | <u>ดีชา</u> | <u>ตาดี</u> |

- 1 FEB 2013

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวอินธิรา จุลภมรศรี
วันเดือนปีเกิด	20 เมษายน 2528
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 208 ซอยอ่อนนุช 10 เขตสวนหลวง แขวงสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550	ศศ.บ.(การสอนและจิตวิทยา) จาก วิทยาลัยมิชชั่น วิทยาเขตมวกเหล็ก จังหวัดสระบุรี
พ.ศ. 2556	ศศ.ม.(การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

