



ผลการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิทยานิพนธ์
ของ
ปาริชาติ แพนบุตร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มีนาคม 2554

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์



ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**EFFECTS OF USING LANGUAGE GAME EXERCISES
TO ENHANCE THE SKILL OF READING BASIC WORDS
FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS**

วิทยานิพนธ์
ของ
ปาริชาติ แพนบุตร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มีนาคม 2554

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ชื่อเรื่อง	ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
ผู้วิจัย	ปาริชาติ เพนบุตร	
กรรมการที่ปรึกษา	ดร. สุรัชย์ ปิยานุกูล	ที่ปรึกษา
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุเทียบ ละอองทอง	ที่ปรึกษาร่วม
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
สถานศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	ปีที่พิมพ์ 2554

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา 3) หาค่าดัชนีประสิทธิผลการอ่านคำพื้นฐาน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระงแก้ว เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน 2) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา เพื่อใช้สอนการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมทั้งหมด 25 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน เป็นแบบทดสอบเพื่อใช้ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ ตอนที่ 2 แบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 25 คำ และ 4) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วย E1/E2 , E.I. และ Dependent Samples t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานให้มีประสิทธิภาพ 83.74/85.17 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานหลังเรียนด้วย

แบบฝึกเกมทางภาษาสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 75.00 และ 4) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานในระดับมากที่สุด

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

TITLE Effects of Using Language Game Exercises to Enhance the Skill of Reading
Basic Words for Prathomsuksa 3 Students

AUTHOR Parichad Panbut

ADVISORS Dr. Surachai Piyanukool Advisor
Assistant Professor Dr. Suthiap La-ongthong Co - Advisor

DEGREE Master of Education **MAJOR** Curriculum and Instruction

SCHOOL Buriram Rajabhat University **YEAR** 2011

ABSTRACT

The main purposes of this study were 1) to study the efficiency of language game exercises to enhance the skill of reading basic words for Prathomsuksa 3 students; 2) to compare the reading achievement before and after learning through the game exercises; 3) to find out the effectiveness index of reading basic words; and 4) to study the satisfaction of those students towards the game exercises. The samples of this study were 17 Prathomsuksa 3 students of Bankhaolam School in Wangsomboon District under Sakaeo Educational Service Area Office 1, studying in the first semester of academic year 2010. The samples were selected by purposive sampling. The instruments employed in this study were 1) language game exercises of Thai language subject for Prathomsuksa 3 students; 2) 25 lesson plans; 3) the reading basic words achievement test including: part 1: basic words reading aloud and part 2: words meaning; 4) the questionnaire asking for the students' satisfaction. The statistics used to analyze the collected data were percentage, mean, standard deviation, $E1/E2$, E.I. and dependent samples t-test were applied to test the hypotheses. The results of the study were as follows: 1) the exercises gained 83.74/85.17 of effectiveness; 2) The reading basic words achievement scores after learning through the language game exercises for Prathomsuksa 3 students were higher than before at the level of 0.05 significant difference; 3) the effectiveness index of reading basic words for Prathomsuksa 3 students was at 75.00; and 4) the students' satisfaction towards the language game exercises was at most level.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยการได้รับคำแนะนำและความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ สิงหะพล ประธานคณะกรรมการการสอบวิทยานิพนธ์ ดร.สุรัชย์ ปิยานุกูล ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทียบ ละอองทอง คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วันทนี นามสวัสดิ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ เสนอแนะ ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่อง ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาอบรม สั่งสอน ให้ความรู้ คำแนะนำ คำปรึกษา และช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน คือ นายโสภณ ผาสุข ครูชำนาญการพิเศษด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 นายสมจวน กองชิน ครูชำนาญการพิเศษด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย โรงเรียนบ้านคลองสิบสาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้วเขต 1 นางละออง กองรส ครูชำนาญการระดับปริญญาโทด้านการวัดผลประเมินผลทางการศึกษา โรงเรียนบ้านเขาแหลม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้วเขต 1 ที่ให้ความกรุณาให้คำแนะนำและตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยจนได้เครื่องมือที่มีคุณภาพ

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร โรงเรียนคณะครู โรงเรียนบ้านเขาแหลม ที่ให้ความช่วยเหลือ ร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี และขอขอบใจ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลมทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลอง งานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบเป็นเครื่องบูชาคุณ บิดา มารดา ผู้ให้ชีวิตและการศึกษาแก่ผู้วิจัย ตลอดจนทั้งครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ต่างๆตลอดมา

ท้ายที่สุดขอขอบคุณทุกๆท่านที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ในที่นี้ ที่มีส่วนช่วยเหลือให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ผู้วิจัยขอระลึกถึงและขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งไว้ ณ โอกาสนี้

ปาริชาติ แพนบุตร

สารบัญ

		หน้า
บทที่ 1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
	สมมติฐานในการวิจัย.....	5
	ความสำคัญของการวิจัย.....	6
	ขอบเขตของการวิจัย.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	9
	หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	17
	การอ่าน.....	25
	เกม.....	46
	แบบฝึกและการสร้างแบบฝึก.....	68
	การหาประสิทธิภาพ.....	75
	การหาค่าดัชนีประสิทธิผล.....	80
	ความพึงพอใจ.....	82
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	85
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	88
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	88
	เครื่องมือในการวิจัย.....	88

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
บทที่ 3 (ต่อ)		
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	89	
การดำเนินการทดลอง.....	94	
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	97	
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	97	
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	102
บทที่ 5	สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	112
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	112
	สมมติฐานในการวิจัย.....	112
	วิธีดำเนินการวิจัย.....	113
	สรุปผลการวิจัย.....	114
	อภิปรายผล.....	115
	ข้อเสนอแนะ.....	117
บรรณานุกรม	118
ภาคผนวก	131
	ภาคผนวก ก.....	132
	ภาคผนวก ข.....	138
	ภาคผนวก ค.....	141
	ภาคผนวก ง.....	155
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....		181

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	โครงสร้างเวลาเรียน.....	16
2	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 มาตรฐาน ท 1.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	20
3	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 2 มาตรฐาน ท 2.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	21
4	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 มาตรฐาน ท 3.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	22
5	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	24
6	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 5 มาตรฐาน 5.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	25
7	วิธีการทดลอง.....	94
8	ระยะเวลาการทดลอง.....	95
9	ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะ การอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 3 คน.....	103
10	ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะ การอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 3 คน.....	104
11	ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะ การอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน.....	104
12	ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 10 คน.....	105
13	ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะ การอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน.....	106

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
14	ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน.....	107
15	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน.....	108
16	เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน.....	109
17	ค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน.....	109
18	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน ด้วยแบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	110

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ		หน้า
1	สาระการเรียนรู้	14
2	ลำดับขั้นของการอ่านคำพื้นฐานทฤษฎีของทราบัสโซ.....	41
3	ลำดับขั้นของการอ่านคำพื้นฐานตามทฤษฎีของเซสและคลาร์ค.....	42
4	กระบวนการอ่านตามทฤษฎีของรูเมลฮาร์ท.....	43
5	โครงสร้างของประโยคตามทฤษฎีของเฟรดเคอริเกน.....	44
6	กระบวนการอ่านตามทฤษฎีของเฟรดเคอริเกน	45
7	ความจำระยะสั้นและระยะยาว.....	70
8	โครงสร้างของแบบฝึกที่ 1.....	73
9	โครงสร้างของแบบฝึกที่ 2.....	73

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาและการเรียนรู้นั้น มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคนให้มีศักยภาพ มีความสามารถ มีทักษะต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่าน มีความสำคัญมากในการเรียนรู้และเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวันของคน การอ่านทำให้สามารถ รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั่วโลก การอ่านจึงเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเอง ให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างเหมาะสม การปลูกฝังให้คนรักการอ่านจึงเป็นการแก้ปัญหา การไม่รู้หนังสือของคนในชาติได้ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของคนในสังคมและประเทศชาติ ด้วยเหตุนี้ การที่จะพิจารณาว่าสังคมใดเป็นสังคมที่พัฒนา จึงดูได้จากนิสัยรักการอ่านของคนในประเทศนั้น ประเทศที่มีความเจริญแล้ว เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และประเทศอื่น ๆ ในยุโรป รวมทั้งญี่ปุ่น จะเป็นคนมีนิสัยรักการอ่านมากกว่าประเทศที่ด้อยพัฒนา นิสัยรักการอ่านของคนไทยยังอยู่ในระดับ น้อย เมื่อเปรียบเทียบกับคนญี่ปุ่น คนยุโรปและคนชาติอื่น ๆ ที่มีพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคม มากกว่า จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ประเทศไทยพัฒนาช้ากว่า ชาติที่เจริญด้านการศึกษาและภูมิปัญญา (กรมวิชาการ, 2539 : 1) การมีนิสัยรักการอ่านจะเป็นหนทางสำคัญที่จะช่วยให้ คนรู้จักคิด วิเคราะห์ สรุปแยกแยะ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างจริงจัง

ในปัจจุบันแม้ว่าการรู้หนังสือของคนไทยจะเพิ่มมากขึ้น แต่คนไทยยังไม่ค่อยมีนิสัย รักการอ่าน โดยเฉลี่ยพลเมืองไทย อ่านหนังสือคนละ 5 หน้าต่อปี (ศรีรัตน์ เจริญถิ่นจันทร์, 2538 : 34) สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2551) ดำเนินการสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ. 2551 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในเดือนพฤษภาคมและมิถุนายน พ.ศ. 2551 พบว่าคนไทยอายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป มีอัตราการอ่านหนังสือร้อยละ 66.3 ผู้ชายมีอัตราการอ่านหนังสือสูงกว่าผู้หญิงเล็กน้อย นั่น คือ ผู้ชายอ่านหนังสือร้อยละ 67.5 และผู้หญิงอ่านหนังสือร้อยละ 65.1 ตามลำดับ และเมื่อ เปรียบเทียบกับการสำรวจที่ผ่านมา พบว่าอัตราการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 61.2 ในปี 2546 เป็นร้อยละ 69.1 ในปี 2548 และลดลงเล็กน้อย คือ ร้อยละ 66.3 ในปี 2551

การอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีหนังสือให้เลือกอ่านได้มากมาย การอ่านช่วยให้เราสามารถหาความรู้ความบันเทิง สร้างเสริมประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ แก่ชีวิตทั้งการศึกษา อาชีพการงาน และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม (นพดล จันทรพีญ. 2542 : 74) นอกจากนี้การอ่านยังมีความสำคัญในหลักสูตรทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา เพราะกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ต้องอาศัยทักษะการอ่านเป็นส่วนใหญ่จึงจำเป็นที่ครู ผู้ปกครอง ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องควรเห็น ความสำคัญของการอ่านและเอาใจใส่ในเรื่องการอ่านของบุตรหลานตนเองอย่างแท้จริง โดยเฉพาะ การอ่านของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำหรับการอ่านในระดับสูงต่อไป และ การอ่านก็ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้ในการเสาะแสวงหาความรู้ด้านอื่น ๆ (Boss. 1991 : 92) ใน การฝึกทักษะการอ่านนั้นมีหลายวิธีขึ้นอยู่กับว่า เราจะจัดลำดับขั้นตอนแต่ละขั้นอย่างไรอาจจะมีวิธี หนึ่งที่ดีกว่าวิธีอื่น ๆ คือ ดีที่สุดแต่ก็น่าจะเป็นไปได้ที่บางวิธีนั้นเหมาะสมกับบางคน แต่ไม่เหมาะ กับทุก ๆ คน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความถนัด สติปัญญา ความชอบ และ ความโน้มเอียง ที่จะรับวิธีแบบใด

การอ่านมักพบปัญหาอยู่เสมอคือนักเรียนขาดความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน จับใจความของ เรื่องไม่ได้ ตีความไม่เป็น และครูระดับประถมศึกษาใช้เวลาส่วนใหญ่ในการสอนอ่านมากกว่า การเรียนการสอนด้านอื่น ๆ แต่ก็ยังไม่ได้ผลที่น่าพอใจ ปัญหาเกิดจากวิธีการสอน กิจกรรมการสอน แบบเรียน วัสดุการอ่านยังไม่เหมาะสม ปัญหาและอุปสรรคหลาย ๆ ด้านนำมาพิจารณาแก้ไขเพื่อให้ เด็กสามารถเรียนภาษาได้ดีขึ้น เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ส่วนหนึ่งจะมีปัญหาในการอ่านทำให้ มีความลำบากในการรับรู้ การแยกแยะหรือการจำตัวอักษรมีความสับสนระหว่างตัวอักษร เช่น ม – น , ด – ค หรือ เห็น คำว่า กบ เป็น บก เป็นต้น ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ (จรัสลักษณ์ จิรวินุลย์. 2546: 42) ซึ่งปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านนี้พบมากที่สุดและเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในวัยประถมศึกษา (สันสนีย์ ฉัตรคุปต์. 2544:26) ยังมีงานวิจัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวนมาก ระบุว่า ครึ่งหนึ่งของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ จะมีปัญหา ในด้านการอ่าน (ผดุง อารยะวิญญู. 2542 : 69) ซึ่งปัญหาในการเรียนรู้ดังที่กล่าวมา มีผลต่อการเรียนรู้ ในด้านการอ่านเป็นอย่างมาก ในการสอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการอ่าน โดยใช้วิธีสอน เช่นเดียวกับเด็กปกติทั่วไปจึงไม่เป็นการเพียงพอต่อการเรียนรู้ของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้จะประสบผลสำเร็จได้ดั่งนั้น ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเลือกวิธีสอน

สื่อ และอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กให้มากที่สุด โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ซึ่งจากการศึกษาธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กในทัศนะของเพียเจท์ (Piaget) เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยการกระทำ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การสัมผัสและปฏิบัติจริง การสัมผัสจับต้องสิ่งของต่าง ๆ จะช่วยพัฒนาประสาทสัมผัส การรับรู้ของเด็กซึ่งจะนำไปสู่การเชื่อมโยงกับโครงสร้างทางสมอง กิจกรรมในวัยเด็กจึงควรเน้นหนักในการพัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุด ดังนั้นครูจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ปฏิบัติจริง และแสดงออก เด็กได้เรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน และประสบความสำเร็จเป็นระยะๆ (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 131)

จากการประเมินคุณภาพทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านเขาแหลม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คะแนนผลการประเมินคุณภาพระดับชาติหรือระดับเขตการศึกษา (National Assessment หรือ National Test) ในปีการศึกษา 2551 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีคะแนนค่อนข้างต่ำอยู่ในระดับร้อยละ 68.05 ผลการประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีคะแนนต่ำมากอยู่ในร้อยละ 57.25 ข้อมูลนี้ ทำให้ผู้วิจัยต้องหาแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีระดับสูงขึ้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลม จึงสมควรได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังและต่อเนื่อง เพราะเป็นระดับการวางรากฐานการศึกษา ถ้านักเรียนมีความรู้พื้นฐานดี ก็จะสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในวิชาอื่นได้ดีและมีผลสัมฤทธิ์สูงไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2546 : 127) ที่กล่าวถึงครูภาษาไทยกับแผนการจัดการเรียนการสอนว่า ครูระดับประถมศึกษาเป็นบุคคลสำคัญพิเศษในชีวิตการเรียนของเด็กทุกคน เพราะเป็นครูคนแรกที่จะได้เปิดประตูให้เข้าสู่การศึกษา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างความเป็นคนที่สมบูรณ์ให้แก่ประเทศชาติ

เกมเป็นนวัตกรรมการทางศึกษาหนึ่งที่ครูส่วนมากยอมรับกันว่า กิจกรรมการเล่นสามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูสามารถนำเกมไปใช้สอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ (Grambs and Others. 1970 : 244) และเกมถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่ง

ซึ่งมีจุดมุ่งหมายจะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และเจตคติตามต้องการ (Reese. 1977 : 19) การจัดการให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แสดงออกตามต้องการของร่างกาย จะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กสูงขึ้น เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจและสนใจให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ และขณะที่เล่นเกมนั้นเด็กก็จะใช้ภาษาไปด้วย ซึ่งเกมทางภาษาจะช่วยให้เด็กนักเรียนใช้ภาษาค่อยๆ แคล้วคล้ำขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา ได้สอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรงของ สกินเนอร์ (Skinner) คือการให้ตัวเสริมแรงทันทีที่นักเรียนทำในสิ่งที่เราต้องการ นักเรียนจะได้ความรู้ที่ละน้อยจากการเล่นเกมจนเกิดความคิดรวบยอดจากเนื้อหาวิชานั้น ๆ เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ซึ่งการเล่นเกมที่แต่ละเกมนั้นนักเรียนที่มีความเข้าใจเนื้อหาข้อจุดหนึ่งอยู่แล้วก็จะได้รับตัวเสริมแรงทันที ส่วนนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจก็ต้องเรียนรู้เนื้อหาข้อจุดนั้นจากเกมจึงจะสามารถผ่านเกมไปได้

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม (ปิยศักดิ์ สินทรัพย์. 2530: 23) ได้ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอน ด้วยการ ใช้เกม และเพลงประกอบการสอนนั้น มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน ในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (นิธิมา หาญมานพ. 2541: 64) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียน ได้ที่เรียนอยู่ในระดับประถมศึกษา พบว่า หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมแล้ว มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542: 58) ได้ศึกษาความสามารถสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียน ได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอน โดยใช้เกมพบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนสะกดคำ โดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05

จากเหตุผลดังกล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม สามารถทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เกิดแรงจูงใจมีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายการเรียน และมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งการเล่นเกมนั้นยังสอดคล้องกับความต้องการของเด็กในวัยประถมศึกษา รวมถึงเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนภาษาไทยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จึงมีความประสงค์จะนำเกมมาสร้างเป็นแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานขึ้นเนื่องจากแบบฝึกเป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการสอนภาษา ดังเช่นวิมลรัตน์ สุนทร โรจน์ (2547:131) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นนวัตกรรมที่ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นและเป็นแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนได้ดีตามความสามารถของตนเองพร้อมทั้งฝึกให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินความสามารถของตนเองได้ เอมอร สงวนดี (2547:30) กล่าวว่า แบบฝึกที่ดีคือการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะของตนเองและทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน และถวัล มาศจรัส (2550:21) กล่าวว่า แบบฝึกที่ดีจะต้องมีลักษณะที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ความพอใจของนักเรียน ควรมีกิจกรรมประกอบหลายๆลักษณะเริ่มจากง่ายไปหายากและมีรูปภาพประกอบเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
3. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

สมมติฐานในการวิจัย

1. แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำพื้นฐานหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ค่าดัชนีประสิทธิผลการอ่านคำพื้นฐาน มีค่าดัชนีประสิทธิผล สูงกว่าร้อยละ 50

4. นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แบบฝึกทักษะทางการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80 ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับครูที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. แบบฝึกที่สร้างขึ้นสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสอนซ่อมเสริมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เป็นแนวทางสำหรับครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดสร้างและปรับปรุงแบบฝึกทักษะภาษาไทยในระดับชั้นต่าง ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 2 ห้อง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 17 คน เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา มีดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ คือ การสอนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. ตัวแปรตาม คือ
 - 2.1 ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางทักษะการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.3 ค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา

2.4 ความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง

ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ใช้ชั่วโมงปกติ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 5 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 25 ชั่วโมง และใช้เวลาในการทดสอบก่อนเรียน 30 นาที หลังเรียน 30 นาที รวม 1 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน หมายถึง กิจกรรมหรือคำถามที่สร้างขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้ฝึกปฏิบัติระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ นักเรียน ได้พัฒนาความสามารถของตนให้สูงขึ้น
2. เกมทางภาษา หมายถึง เกมทางภาษาเป็นเกมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้มีความรู้ความเข้าใจทางภาษา ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน มีขั้นตอนกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีความสนุกสนาน ได้รับความสนใจในการเรียน
3. แบบฝึกเกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความรู้ความเข้าใจทางภาษา โดยการเรียนรู้ ฝึกทักษะผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย
4. การอ่าน หมายถึง การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
5. คำพื้นฐาน หมายถึง คำ ที่เป็นคำใหม่ในบทเรียน เป็นคำคุ้นตาและพบบ่อยในชีวิตประจำวัน ซึ่งได้กำหนดไว้ให้เด็กเรียน ตามหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษาเล่ม 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เลือกเนื้อหาเพื่อนำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเป็นคำที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากคำที่เป็นปัญหาสำหรับนักเรียน เช่น จำพยัญชนะในคำนั้นได้แต่อ่านเป็นคำไม่ได้ หรือจำสระในคำนั้นไม่ได้ จึงอ่านเป็นคำ

ไม่ได้ ได้แก่ คำที่มีวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกด คำที่มีสระลดรูป คำที่มีอักษรนำ รวมจำนวนทั้งหมด 25 คำ ได้แก่คำว่า รถไฟ ขึ้น ลูกหมา เล่น ชู สีดำ ลูกแมว บ้าน นั่ง รถกระบะ กิน คัมนมวัว วึ่ง หนึ่ง กับข้าว แม่ไก่ ขาย เงิน น่อง จิก ไล่ วงกลม ลูกแพะ ใบไม้

6. แบบทดสอบ หมายถึง แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการฝึกทักษะ แบ่งเป็น 2 แบบทดสอบ คือ การอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน 25 คะแนน และความเข้าใจความหมายของคำ 25 คะแนน รวมเป็น 50 คะแนน

7. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ตัวหนังสือ (สระ ,พยัญชนะที่ประกอบกันเป็นคำ) สามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจน และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานภาษาไทยจากหนังสือเรียนภาษาไทยชุดพื้นฐานภาษา เล่ม 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งวัดความสามารถได้โดยการใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8. ประสิทธิภาพของแบบฝึก หมายถึง ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แล้วนักเรียนทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ 80/80

8.1 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 80 ของคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบทดสอบในแบบฝึกระหว่างเรียน

8.2 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 80 ของคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการสะกดคำหลังจากการเรียน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

9. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกเกมทางภาษา หมายถึง ค่าที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งคำนวณจากคะแนนทดสอบก่อนเรียน คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และคะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

10. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงาน หรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก รู้สึกพอใจ ชอบใจ ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

11. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 ตำบลวังทอง อำเภอวังสมบูรณ์ จังหวัดสระแก้ว

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. การอ่าน
4. เกม
5. แบบฝึกและการสร้างแบบฝึก
6. การหาประสิทธิภาพ
7. ค่าดัชนีประสิทธิผล
8. ความพึงพอใจ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 1 – 2) กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติ ให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาคือ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองต่อการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาคือ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

กระทรวงศึกษาธิการ (2551:5 – 6) กล่าวว่า ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

1. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ

5 ประการ ดังนี้

1.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

1.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

1.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

1.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา

และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

1.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

2.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

2.2 ซื่อสัตย์สุจริต

2.3 มีวินัย

2.4 ใฝ่เรียนรู้

2.5 อยู่อย่างพอเพียง

2.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

2.7 รักความเป็นไทย

2.8 มีจิตสาธารณะ

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย

2. คณิตศาสตร์

3. วิทยาศาสตร์

4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

5. สุขศึกษาและพลศึกษา

6. ศิลปะ

7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี

8. ภาษาต่างประเทศ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1. ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)

2. ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4- 6)

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้



ภาพประกอบ 1 : สารการเรียนรู้ แบ่งเป็น 8 สารการเรียนรู้
ที่มา : (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 7)

ระดับการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดระดับการศึกษาเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) เป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะในการคิดวิจารณ์ ถอดคิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ
3. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6) การศึกษาระดับนี้เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการและเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตนและประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่าง ๆ

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพของผู้เรียน ดังนี้

1. ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมีเวลาเรียนวันละ ไม่เกิน 5 ชั่วโมง
2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละ ไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

3. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียน วันละ ไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

โครงสร้างเวลาเรียน

ตาราง 1 โครงสร้างเวลาเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน									
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6	ม. 1	ม. 2	ม. 3	ม. 4 - 6
● กลุ่มสาระการเรียนรู้										
ภาษาไทย	200	200	200	160	160	160	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
วิทยาศาสตร์	80	80	80	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	80	80	80	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
สุขศึกษาและพลศึกษา	80	80	80	80	80	80	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	120 (3 นก.)
ศิลปะ	80	80	80	80	80	80	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	120 (3 นก.)
การงานอาชีพและ เทคโนโลยี	40	40	40	80	80	80	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	80 (2 นก.)	120 (3 นก.)
ภาษาต่างประเทศ	40	40	40	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	800	800	800	800	800	800	840 (21 นก.)	840 (21 นก.)	840 (21 นก.)	1,560 (39 นก.)
● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	120	120	120	120	120	120	120	120	120	360
● รายวิชา / กิจกรรมที่ สถานศึกษาจัดเพิ่มเติม ตามความพร้อมและจุดเน้น	ปีละไม่เกิน 80 ชั่วโมง						ปีละไม่เกิน 240 ชั่วโมง			ไม่น้อยกว่า 1,560 ชั่วโมง
รวมเวลาเรียนทั้งหมด	ไม่เกิน 1,000 ชั่วโมง/ปี						ไม่เกิน 1,200 ชั่วโมง/ปี			รวม 3 ปี ไม่น้อยกว่า 3,600 ชั่วโมง

ที่มา : (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 9)

การกำหนดโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน และเพิ่มเติม สถานศึกษาสามารถดำเนินการ ดังนี้ ระดับประถมศึกษา สามารถปรับเวลาเรียนพื้นฐานของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ต้องมีเวลาเรียนรวมตามที่กำหนดไว้ในโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน และผู้เรียนต้องมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนด ระดับมัธยมศึกษา ต้องจัดโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐานให้เป็นไปตามที่กำหนดและสอดคล้องกับเกณฑ์การจบหลักสูตร

สำหรับเวลาเรียนเพิ่มเติม ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ให้จัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติม หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับความพร้อม จุดเน้นของสถานศึกษาและเกณฑ์การจบหลักสูตร เฉพาะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 สถานศึกษาอาจจัดให้เป็นเวลาสำหรับสาระ การเรียนรู้พื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กำหนดไว้ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีละ 120 ชั่วโมง และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 360 ชั่วโมงนั้น เป็นเวลาสำหรับปฏิบัติกิจกรรมแนะแนวกิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ในส่วนกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ให้สถานศึกษาจัดสรรเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

ระดับประถมศึกษา (ป.1-6)	รวม 6 ปี	จำนวน 60 ชั่วโมง
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3)	รวม 3 ปี	จำนวน 45 ชั่วโมง
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6)	รวม 3 ปี	จำนวน 60 ชั่วโมง

สาระแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 31-32) กล่าวถึง สาระแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ดังนี้

ความสำคัญของภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสพการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็น

สื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษค่านิยมวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควร
แก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การ
เรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่างๆ
การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไป
ปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดตามอักษรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบ
ต่างๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่างๆ การเขียนตาม
จินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น
ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่างๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่างๆ ทั้งเป็นทางการ
และไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้อง
เหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่างๆ และอิทธิพลของ
ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล
แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห
บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึก
นึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา
เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจ ในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ
แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน
เรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมี
ประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทหรือกรอนง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ถ้าดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียนเล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็น รู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

สะกศคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำ ในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่ายๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็น วัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทหรือกรอน ที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ
แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตาราง 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 มาตรฐาน ท 1.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว	การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่ายๆ ที่ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มจาก ป.2 ไม่น้อยกว่า
	2. อธิบายความหมายของคำและข้อความ ที่อ่าน	1,200 คำ รวมทั้งคำที่เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่น ประกอบด้วย - คำที่มีตัวการันต์ - คำที่มี รร - คำที่มีพยัญชนะและสระไม่ออกเสียง - คำพ้อง - คำพิเศษอื่นๆ เช่น คำที่ใช้ ๓ ฤ ฤา
	3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ เช่น - นิทานหรือเรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น
	4. ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเน เหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุ เหตุผลประกอบ	- เรื่องเล่าสั้นๆ - บทเพลงและบทร้อยกรอง - บทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
	5. สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	- ข่าวและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันใน ท้องถิ่นและชุมชน
	6. อ่านหนังสือตามความสนใจ อย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่ อ่าน	การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น - หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน

ตาราง 2 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	7. อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ	การอ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อแนะนำ - คำแนะนำต่างๆ ในชีวิตประจำวัน - ประกาศ ป้ายโฆษณา และคำขวัญ
	8. อธิบายความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ	การอ่านข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ
	9. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน เช่น - ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น - ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน - ไม่ทำลายหนังสือ - ไม่ควรแย่งอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตาราง 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 2 มาตรฐาน ท 2.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด	การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตามรูปแบบการเขียน ตัวอักษรไทย
	2 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ได้อย่างชัดเจน	การเขียนบรรยายเกี่ยวกับลักษณะของ คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่
	3. เขียนบันทึกประจำวัน	การเขียนบันทึกประจำวัน
	4. เขียนจดหมายลาครู	การเขียนจดหมายลาครู

ตาราง 3 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	5. เขียนเรื่องตามจินตนาการ	การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำ ภาพ และ หัวข้อที่กำหนด
	6. มีมารยาทในการเขียน	มารยาทในการเขียน เช่น <ul style="list-style-type: none"> - เขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า - ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะ - ใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่ และ บุคคล - ไม่เขียนล้อเลียนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเสียหาย

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

ตาราง 4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 มาตรฐาน ท 3.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู ทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง 2. บอกสาระสำคัญจากการฟังและการดู 3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู 4. พูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึก จากเรื่องที่ฟังและดู	การจับใจความและพูดแสดงความคิดเห็นและ ความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดูทั้งที่เป็นความรู้และ ความบันเทิง เช่น <ul style="list-style-type: none"> - เรื่องเล่าและสารคดีสำหรับเด็ก - นิทาน การ์ตูน เรื่องขบขัน - รายการสำหรับเด็ก - ข่าวและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน - เพลง

ตาราง 4 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	5. พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์	<p>การพูดสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การแนะนำตนเอง - การแนะนำสถานที่ในโรงเรียนและในชุมชน - การแนะนำ/เชิญชวนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในด้านต่างๆ เช่น การรักษาความสะอาดของร่างกาย - การเล่าประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน - การพูดในโอกาสต่างๆ เช่น การพูดขอร้อง การพูดทักทาย การกล่าวขอบคุณและขอโทษ การพูดปฏิเสธ และการพูดชักชวน
	6. มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด	<p>มารยาทในการฟัง เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตั้งใจฟัง ตามองผู้พูด - ไม่รบกวนผู้อื่นขณะที่ฟัง - ไม่ควรนำอาหารหรือเครื่องดื่มไปรับประทานขณะที่ฟัง - ไม่แสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น โห่ ฮา หาว - ให้เกียรติผู้พูดด้วยการปรบมือ - ไม่พูดสอดแทรกขณะที่ฟัง <p>มารยาทในการดู เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตั้งใจดู - ไม่ส่งเสียงดังรบกวนสมาธิของผู้อื่น <p>มารยาทในการพูด เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้ถ้อยคำและกิริยาที่สุภาพ เหมาะสมกับกาลเทศะ - ใช้น้ำเสียงนุ่มนวล - ไม่พูดสอดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด - ไม่พูดล้อเลียนให้ผู้อื่นได้รับความอับอายหรือเสียหาย

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตาราง 5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 มาตรฐาน 4.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	การสะกดคำ การแจกถูก และการอ่านเป็นคำ มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่มี ฤ ฎ คำที่ใช้ บัน บรร คำที่ใช้ รร คำที่มีตัวการันต์ ความหมายของคำ
	2. ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค	ชนิดของคำ ได้แก่ - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา
	3. ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ	การใช้พจนานุกรม
	4. แต่งประโยคง่ายๆ	การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ - ประโยคบอกเล่า - ประโยคปฏิเสธ - ประโยคคำถาม - ประโยคขอร้อง - ประโยคคำสั่ง
	5. แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ	คำคล้องจอง คำขวัญ
	6. เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและถิ่นที่เหมาะสมกับกาลเทศะ	ภาษาไทยมาตรฐาน ภาษาถิ่น

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตาราง 6 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 5 มาตรฐาน 5.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	วรรณคดี วรรณกรรม และเพลงพื้นบ้าน - นิทานหรือเรื่องในท้องถิ่น
	2. รู้จักเพลงพื้นบ้านและเพลงกล่อมเด็ก เพื่อปลูกฝังความชื่นชมวัฒนธรรมท้องถิ่น	- เรื่องสั้นง่ายๆ ปริศนาคำทาย - บทร้อยกรอง - เพลงพื้นบ้าน
	3. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดีที่อ่าน	- เพลงกล่อมเด็ก - วรรณกรรมและวรรณคดีในบทเรียนและตามความสนใจ
	4. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในสาระการอ่านจำเป็นต้องมุ่งสอนให้เกิดทักษะสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

การอ่าน

ความหมายของการอ่าน

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2535 : 106) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านหมายถึงการที่ผู้อ่านรับรู้ความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ทราบโดยผ่านทางตัวหนังสือ

บันลือ พฤษะวัน (2538 : 2) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า

1. การอ่าน เป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมผสานเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด

2. การอ่าน เป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียง เป็นคำ หรือประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความโดยการอ่าน

3. การอ่าน เป็นการสื่อความหมายที่ถ่าย โยงความคิด ความรู้ จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน

4. การอ่าน เป็นการพัฒนาความคิด โดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลายๆ ด้าน เช่น ให้การสังเกตจำรูปคำ

อรรถญา ฤกษ์ (2541 :18) ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายของ ตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำหรือความเข้าใจจากตัวอักษรมาเป็นความคิดแล้วสามารถนำความคิดนั้น ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ศศิธร วงศ์ชาติ (2542 : 12) ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายของ สัญลักษณ์ โดยผ่านกระบวนการทางความคิดไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่อ่านซึ่งต้องอาศัยทักษะการ วิเคราะห์คำ ถอดความ ตีความ ขยายความ และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน

นพดล จันทร์เพ็ญ (2542 : 73) ได้ให้ความหมายของการอ่านว่า การอ่านคือ การแปล ความหมายของตัวอักษร เครื่องหมายสัญลักษณ์ เครื่องสื่อความหมายต่างๆ ที่ปรากฏแก่ตาออกมา เป็นความคิด ความเข้าใจเชิงสื่อสาร แล้วผู้อ่านสามารถนำความคิด ความเข้าใจนั้น ไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ได้ต่อไป

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543 : 2) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านคือ การที่ ผู้อ่านสามารถจำเรื่อง ได้ และเก็บไว้ในสมองถ้ามีโอกาสเล่าให้ผู้อื่นฟังก็สามารถเล่าได้อย่างถูกต้อง แต่การที่ผู้อ่านจะจำข้อความที่อ่านได้ก็จะต้องเข้าใจความหมายของคำ รู้หน้าที่ของคำ อีกทั้งยัง สามารถแยกพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ออกจากคำได้ อีกประการหนึ่ง การที่ผู้อ่านจำ เรื่องได้มากหรือน้อย ยังขึ้นอยู่กับความสนใจเรื่องนั้นด้วย

เดือนใจ กรวยกระโทก (2543 : 15) ได้อธิบายการอ่านว่า การอ่าน เป็นกระบวนการแปล ความหมายของตัวอักษร เป็นความคิดโดยอาศัยประสบการณ์เดิมแล้วนำความคิด ไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อไป

สมคิด บุญบูรณ์ (2546 : 17) ได้กล่าวว่า การอ่านหมายถึง กระบวนการแปลความหมาย จากสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำ หรือความคิดของผู้อ่าน เพื่อสื่อความหมาย ของสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรที่อ่านระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้มีความเข้าใจตรงกัน ทั้งนี้โดยอาศัย ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาประกอบ แล้วนำความคิดความเข้าใจที่ได้จากการอ่าน ไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อไป

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2546: 28) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็น กระบวนการทางสมองที่มีการแปลความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่มองเห็น โดยผ่าน

กระบวนการคิด เกิดความเข้าใจและถ่ายทอดออกมาเป็นถ้อยคำที่มีความหมาย สื่อได้ตรงกัน
ระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน

แฮริส และสมิธ (Harris & Smith. 1976 : 14) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการอ่านไว้ว่าการ
อ่านเป็นรูปแบบของการสื่อความหมาย แลกเปลี่ยนความคิด ข่าวนสารความรู้ระหว่างผู้อ่าน
กับผู้เขียน นั่นคือ ผู้เขียนจะแสดงความคิดเห็นของตนบนกระดาษไปตามภาษาของแต่ละคน
และผู้อ่านก็พยายามให้เข้าใจความหมายที่ผู้เขียนได้เขียนไว้

กู๊ดแมน (Goodman.1979 : 5 - 6) กล่าวว่า การอ่านคือ กระบวนการรับรู้ทางภาษา
(Receptive Language Process) การอ่านยังเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดในระหว่างที่สายตามอง
ตามสัญลักษณ์ สมองจะคิดและตีความ ทำความเข้าใจกับข้อความนั้นๆ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์
ระหว่างความคิดกับภาษาในการอ่าน ตลอดจนถอดความหมายจากผู้เขียนได้อย่างกลมกลืน

รูบิน (Rubin. 1993 : 6 - 7) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก
อารมณ์ ความเข้าใจในบทอ่าน และรับรู้ถึงความหมายของคำ โดยอาศัยกระบวนการคิด เพื่อ
สื่อความหมายของสัญลักษณ์ในบทอ่าน

จากความหมายของการอ่านดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การอ่านเป็นปัจจัยสำคัญ
ในการเรียนรู้เป็นกระบวนการแปลความหมายจากสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำ หรือ
ความคิดของผู้อ่าน เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรที่อ่านระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน
ให้มีความเข้าใจตรงกัน การอ่านมีความสำคัญต่อการเรียนการศึกษาค้นคว้าความรู้ ตลอดจนนำไปใช้
ประกอบอาชีพในการดำรงชีวิตต่อไป

ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญยิ่งเพราะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหา
ความรู้ในทักษะวิชาด้านอื่นๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และสามารถนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไป นัก
การศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2538 : 10 - 11) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า

1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้
2. เด็กที่อ่านเป็นย่อมได้รับการยอมรับสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้อย่างมั่นใจ
3. การอ่านได้ อ่านเป็น เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้

อย่างกว้างขวาง

4. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพของผู้เรียนในอนาคต
5. การอ่าน มีความจำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดีในการรับรู้ข่าวสาร เหตุการณ์บ้านเมือง

6. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการวิเคราะห์ ตัดสินใจในการเลือกตัวแทนในด้าน การเมือง การปกครอง

7. การอ่านนับเป็นกิจกรรมสำคัญในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ได้รับความ เพลิดเพลินและพัฒนาด้านจิตใจอีกด้วย

8. การอ่านช่วยให้ผู้เรียนทราบและสามารถปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ของ สังคม พัฒนาตนเองได้

เสริมศรี หอทิมาวรกฤต (2539 : 348) กล่าวว่า นอกจากการอ่านจะเป็นทักษะสำคัญของการแสวงหาความรู้แล้ว การอ่านยังมีความสำคัญในด้านอื่นๆ อีก ดังนี้

1. การอ่านเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาอื่นๆ ทั้งนี้เพราะต้องการหาความรู้ในสาขา วิชาต่างๆ จำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือ

2. การอ่านเป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกและความต้องการระหว่างบุคคลกับ บุคคล

3. การอ่านเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เป็นผู้ที่สำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะได้อ่าน เอกสารความรู้ในการปรับปรุงงานของตนเองอยู่เสมอ

4. การอ่านเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เพราะถ้าเรา อ่านได้ก็สามารถทำความเข้าใจร่วมกับคนอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี ตลอดจน สามารถแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้น ให้ผ่านไปได้อย่างราบรื่น

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543 : 1) กล่าวว่า การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการ แสวงหาความรู้ การรู้และให้วิธีอ่านที่ถูกต้อง จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้่านทุกคน

สนิท สัตโยภาส. (2545 : 93 - 94) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่านช่วยให้ผู้อ่านได้รับความรู้ มีความรอบรู้ยิ่งถ้าได้อ่านหนังสือพิมพ์ วารสาร หรือนิตยสารอยู่เป็นประจำแล้วก็จะทำให้ผู้อ่านเป็นคนทันสมัย ทันเหตุการณ์ รู้เท่าทันความ เปลี่ยนแปลงของสังคมและ โลกเมื่อเข้าวงสนทนากับใครก็จะร่วมสนทนาได้เข้าใจ และเข้าสังคมได้ โดยไม่ขัดเขิน

2. การอ่านจะช่วยพัฒนาความคิด และยกระดับสติปัญญาให้สูงขึ้น เพราะเมื่ออ่าน มากย่อมรู้มากเมื่อมีความรู้มากย่อมก่อให้เกิดสติปัญญาที่แหลมคม มีความฉลาดปราดเปรื่อง และ อ่านถึงขั้นเชี่ยวชาญในเรื่องที่สนใจและติดตามเรื่องที่อ่านได้

3. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญของการศึกษา เพราะไม่ว่านักเรียนนักศึกษาจะเรียน วิชาใดล้วนอาศัยการอ่านช่วยศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นทั้งสิ้น

4. การอ่านช่วยให้มีความก้าวหน้าในอาชีพ เพราะการประกอบอาชีพทุกอาชีพย่อมอาศัยความรู้ความสามารถ ความชำนาญในการทำงาน ถ้าบุคคลใดพยายามแสวงหาความรู้ความสามารถใส่ตนให้ทันสมัยและสอดคล้องกับวิทยาการใหม่ๆ อยู่เสมอย่อมมีความเจริญก้าวหน้าในอาชีพมากกว่าผู้ที่ไม่พัฒนาตนเอง และวิธีการสำคัญประการหนึ่งที่จะได้ความรู้ประสบการณ์ และความสามารถในวิทยาการใหม่ๆ คือ “การอ่าน”

5. การอ่านช่วยปรับปรุงบุคลิกภาพให้ดีขึ้น ด้วยเหตุที่หนังสือในกลุ่มเนื้อหา ซึ่งเสนอแนะ เกี่ยวกับการวางตน การพูดจา การเข้าสังคม การแต่งกาย ตลอดจนแนะนำการปฏิบัติตนไปในทางที่เหมาะสม และทันสมัยมีอยู่มากมาย ถ้าผู้อ่านได้นำข้อแนะนำนั้นมาทดลองปฏิบัติตามก็จะทำให้ บุคลิกภาพเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีได้

6. การอ่านช่วยแก้ปัญหาในใจได้ เพราะปัญหาที่เราประสบในชีวิตประจำวัน อาจมีวิธีแก้ไขในหนังสือที่อ่านก็จะสามารถนำมาประยุกต์แก้ปัญหาของเราได้ เช่น ปัญหาชีวิต ปัญหาสุขภาพปัญหาการดูแลลูก ปัญหากฎหมาย หรือปัญหาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ เป็นต้น

7. การอ่านทำให้เกิดการจรรโลงใจ ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนานช่วยให้จิตใจได้พักผ่อนหลังจากที่เคร่งเครียดกับงานมา

8. การอ่านช่วยให้เราใช้เวลาว่างอย่างมีคุณค่า หรือเรียกว่า “การอ่านช่วยฆ่าเวลาให้มีค่า” จากความสำคัญของการอ่านสรุปได้ว่า ความสำคัญของการอ่านเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ ซึ่งจะต้องรู้และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้อง ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะทำให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดี เกิดความชำนาญและมีความรู้กว้างขวางและนำมาซึ่งการพัฒนาในด้านความรู้ ความคิด และด้านอื่นๆ ให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากที่กล่าวถึงความสำคัญของการอ่าน สรุปได้ว่า การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญยิ่ง เพราะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในทักษะวิชาด้านอื่นๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และสามารถนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต

จุดมุ่งหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ไว้ดังนี้

ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2536 : 8) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านดังนี้

1. อ่านเพื่อความรู้ คนเราต้องการให้ความรู้ของตนเองงอกงามขยายขอบเขตออกไปจากที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจตนเอง รู้ทันต่อความก้าวหน้าต่างๆ

2. อ่านเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

3. อ่านเพื่อความเพลิดเพลินหรือความบันเทิง เช่นการอ่านหนังสือพิมพ์ หรือสิ่งตีพิมพ์ที่มีเนื้อหาไม่เป็นวิชาการนัก

4. อ่านเพื่อจรรโลงใจ บางครั้งชีวิตของคนเราพบปัญหาและเกิดความท้อใจหากได้อ่านหนังสือที่เกี่ยวกับบุคคลที่ฝ่าอุปสรรคชีวิตจนประสบความสำเร็จทำให้ผู้ที่หมดหวังในชีวิตมีกำลังใจดีขึ้น อ่านเพื่อสนองความต้องการอื่นๆ เช่นหนังสือแนะแนวทางแก้ไขปัญหา เพื่อสร้างบุคลิกภาพการสร้างฐานะทางเศรษฐกิจ

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 127 - 128) แบ่งจุดมุ่งหมายในการอ่าน ไว้ดังนี้

1. การอ่านเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความ อ่านสารคดี
2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
3. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือประเภทชวนหัวต่างๆ
4. การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์
5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
6. การอ่านเพื่อหาประเด็นว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง และส่วนใดเป็นของจริง เช่น

การอ่าน คำโฆษณาต่างๆ

7. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องใช้ไฟฟ้า
9. การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีน้ำเสียงเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและ

เหมือนกับพูดเช่น อ่านบทละครต่างๆ

นพดล จันทร์เพ็ญ (2542 : 74 - 75) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ดังนี้

การอ่านเพื่อศึกษาความรู้ เป็นการอ่านเพื่อมุ่งให้ได้ความรู้ในเรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวเนื้อหานั้นๆ โดยผู้อ่านอาจจะต้องการศึกษาหาความรู้โดยละเอียดหรือโดยย่อก็ได้ การอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ มักใช้ในการอ่านตำราวิชาต่างๆ หรืออ่านงานเขียนเฉพาะเรื่องที่ต้องการศึกษาเข้าใจ

1. อ่านเพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ผู้อ่านมุ่งที่ความผ่อนคลายอารมณ์ ความเพลิดเพลิน ที่เกิดจากการอ่าน อันได้แก่ การอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี นวนิยาย หรือสารคดีที่มีเนื้อหามุ่งความเพลิดเพลิน เช่น สารคดีท่องเที่ยว วรรณคดี วารสาร นิตยสารที่ประกอบด้วยเรื่องราวในแนวสาระบันเทิงต่างๆ การอ่านเพื่อจุดมุ่งหมายนี้เป็นการอ่านที่ใช้มากในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป

2. อ่านเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการซึ่งหมายถึงการคิดค้นในเรื่องที่ตนสนใจเป็นพิเศษ
 3. อ่านเพื่อฝึกทักษะในการอ่านออกเสียงเป็นการฝึกฝนตนเองในการอ่านออกเสียง เพื่อให้ผู้อื่นฟังแล้วเกิดความรู้ความเข้าใจ หรือซาบซึ้งในอรรถรส ทั้งนี้แล้วแต่ประเภทของงาน
- เขียนส่วนผู้อ่านนั้นมุ่งที่การฝึกฝนการอ่านออกเสียงของตนให้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสมตามประเภทของงานเขียนที่นำมาอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 52 - 53) กำหนดจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ดังนี้

1. อ่านได้ถูกต้อง คล่องแคล่วรวดเร็ว
2. อ่านจับใจความและเข้าใจถูกต้อง
3. อ่านได้โดยไม่ต้องอ่านย้อนหน้าย้อนหลัง
4. เข้าใจความสัมพันธ์ในเนื้อเรื่องรู้รายละเอียดสามารถขยายความได้
5. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้
6. วิเคราะห์เรื่องที่อ่านได้
7. เข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ในเรื่องที่อ่านได้
8. อ่านในใจได้โดยไม่ทำปากขมุบขมิบ

เตือนใจ ทรุยกะ โทก (2543 : 18) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านหนังสือทุกครั้ง ผู้อ่านควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการอ่าน เช่น อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้เพื่อความสนุกสนาน หรืออ่านเพื่อต้องการอยากรู้

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

1. อ่านเพื่อความเข้าใจอย่างคร่าว ๆ
2. อ่านเพื่อจับใจความ
3. อ่านเพื่อสำรวจรายละเอียด
4. อ่านเพื่อความเข้าใจอย่างถ่องแท้
5. อ่านเพื่อใช้วิจารณ์ตามข้อความที่อ่าน
6. อ่านเพื่อวิเคราะห์ข้อความหรือแนวคิดจากเรื่อง

เกรลเลท (Grellet. 1994 : 4) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ดังนี้

1. การอ่านเพื่อความบันเทิง
2. การอ่านเพื่อหาความรู้จากข้อมูลต่างๆ

จากที่กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่านในแต่ละครั้งขึ้นอยู่กับผู้อ่าน ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การอ่านเพื่อแสวงหาความรู้ และการอ่านเพื่อความบันเทิง

จิตวิทยาในการอ่าน

จิตวิทยาในการอ่าน การอ่านเป็นการทำงานที่สัมพันธ์กันสองกระบวนการ คือ กระบวนการกลไก ซึ่งเกี่ยวข้องกับการนำสิ่งเร้าเข้าสู่สมอง และกระบวนการรับรู้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแปลความของสิ่งเร้า หลังจากที่เข้าสู่สมองแล้ว โดยสมองของผู้อ่านจะให้ความหมายแก่สัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้อ่านว่าจะสามารถสร้างประสบการณ์จากสัญลักษณ์ได้เพียงใด ผู้อ่านจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงสัญลักษณ์เหล่านั้นให้เข้ากับประสบการณ์เดิม จึงจะสามารถเข้าใจความหมายได้ สุন্নท มั่นเศรษฐวิทย์ (2537 : 66-72) ได้กล่าวถึงกระบวนการ 2 กระบวนการ โดยสรุปดังนี้

1. กระบวนการกลไก เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ อันเกี่ยวกับการมองเห็น การได้ยิน การคิด คือการทำงานของตา หู และสมอง นั่นเอง ถ้าอวัยวะดังกล่าวผิดปกติ การทำงานก็จะผิดปกติไปด้วย ส่งผลต่อการอ่านของเด็กแต่ละคน กระบวนการกลไก มีการทำงานดังนี้

1.1 สายตากับการอ่าน ในการอ่านจำเป็นต้องใช้สายตาเพื่อรับรู้อักษร เด็กจึงจำเป็นต้องมีความพร้อมทางสายตาในขั้นเริ่มอ่าน กล่าวคือ จะต้องมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในระยะไกลเกือบ 20 นิ้ว ชัดเจน อีกทั้งจะต้องสามารถเพ่งสายตาในระยะไกลประมาณ 20 ฟุต ในระยะที่เด็กเกิดมาเป็นทารก จะมีสายตาวาว เมื่อโตขึ้นอาการสายตาวาวจะลดลง และสามารถปรับสายตาให้เห็นภาพที่ไกลได้ดีขึ้น ดังนั้นการฝึกให้เด็กหัดอ่านเร็วเกินไปจะทำให้สายตาสั้นได้

การทำงานของสายตาแบ่งเป็นการเคลื่อนไหวตา การมองย้อนกลับ และการกวาดสายตา กลับ ซึ่ง เทย์เลอร์ (Taylor) และคนอื่นๆ ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวตาในขณะที่อ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 (Grade 1 – 12) ในประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าเด็กเล็กจะมีการหยุดอยู่กับที่มากกว่าเด็กโต เมื่อเรียนอยู่ในชั้นสูงขึ้น จำนวนครั้งของการหยุดอยู่กับที่ที่น้อยลง ซึ่งตรงกันข้ามกับเวลาที่ใช้ในการหยุดแต่ละครั้ง ถ้าเป็นเด็กเล็กจะใช้เวลานานกว่าเด็กโต ส่วนการมองย้อนกลับของเด็กเล็ก จะมีจำนวนครั้งที่มากกว่าเด็กที่อยู่ชั้นสูงขึ้น ทั้งนี้เพราะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ทางภาษาที่เด็กโตรู้จักถ้อยคำมากกว่า ดังนั้นการอ่านของเด็กโตจึงมีการมองย้อนกลับน้อยกว่าเด็กเล็ก ช่วงความจำเด็กเล็กจะรับรู้คำและจำได้น้อยกว่าเด็กโต เช่นเดียวกับจำนวนคำที่เด็กเล็กอ่านได้ ก็มีน้อยกว่าเด็กที่เรียนอยู่ในระดับสูง ดังนั้นความแตกต่างของความสามารถในการอ่านจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ได้รับการสะสม และพัฒนาการของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคือ ตา หู และสมอง ซึ่งมีความสมบูรณ์ที่แตกต่างกัน

1.2 พัฒนาการการเคลื่อนไหวสายตา เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย ซึ่งจะเป็นอย่างรวดเร็ว ในระหว่าง 4 ปีแรกของระดับชั้นประถมศึกษา ต่อจากนั้นก็พัฒนาขึ้นอีกเล็กน้อย

การเคลื่อนตาจะมีผลต่อการอ่านคือ หากมีการมองย้อนกลับ และการหยุดตาอยู่กับที่ในแต่ละบรรทัดบ่อยครั้งจะทำให้ผู้อ่านอ่านได้ไม่ดี แต่มีนักการศึกษาบางกลุ่มให้เหตุผลว่าการเคลื่อนตาก็ได้เป็นสาเหตุทำให้อ่านดีหรือไม่ดี ถ้าเรื่องที่อ่านยากผู้อ่านก็ต้องหยุดสายตาดูบ่อยและนาน เพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผู้ที่อ่านได้ดีจะสามารถจำคำ วิเคราะห์คำ และเข้าใจเรื่องราวได้อย่างละเอียดความสามารถเหล่านี้จะทำให้มีการเคลื่อนตาอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการเคลื่อนตาจึงสะท้อนให้เห็นการทำงานของสมองส่วนกลาง อันเกี่ยวกับการทำความเข้าใจ แสดงถึงวุฒิภาวะในการอ่านของแต่ละคน ด้วยเหตุนี้ผู้อ่านที่อ่านได้ไม่ดี เพราะมีการหยุดตาอยู่กับที่ และมองย้อนกลับมาก จึงควรได้รับการฝึกการเคลื่อนสายตาให้เร็วขึ้น

1.3 ความผิดปกติของสายตา แม้ว่าเด็กจะมีความพร้อมทางสายตา แต่ความผิดปกติของสายตาอาจเกิดขึ้นได้ โดยที่เด็กไม่รู้ตัว เช่น การมองเห็นตัวอักษรไม่ชัดเจน สายตาสั้น และสายตาวาย เป็นต้น ซึ่งจะมีผลกระทบต่อ การอ่านของเด็กได้

1.4 การได้ยินกับการอ่าน เด็กฝึกพูดโดยอาศัยการเลียนแบบจากเสียงที่หูได้ยิน ทั้งนี้จะต้องสามารถแยกเสียงและเข้าใจความหมายเป็นพื้นฐาน ในขั้นต่อไปจึงเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ให้สัมพันธ์กันเพื่อนำไปสู่ภาษาเขียนต่อไป กิจกรรมดังกล่าวหากเกิดซ้ำๆ จะช่วยให้เด็กรู้ความหมายของสัญลักษณ์ ซึ่งจะนำไปสู่การอ่าน การอ่านจึงเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการได้ยินแล้วรับรู้ความหมาย

1.5 การฟังกับการได้ยิน การฟังเป็นทักษะแรกๆที่เด็กมีการพัฒนา เด็กจะพูดภาษาที่ฟังได้อย่างคล่องแคล่ว ส่วนมากเด็กจะได้ยินเสียง แต่ไม่ได้ฟังว่าเสียงที่ได้ยินนั้นคือเสียงอะไร จึงมักไม่เข้าใจและตีความไม่ได้ การฟังจึงเป็นทักษะที่สูงกว่าการได้ยิน ดังนั้นผู้ที่ฟังได้ดี จะมีความสามารถในการอ่านและมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าผู้ที่ฟังได้ไม่ดี การฟังเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่าน การฟังและการอ่านมีพื้นฐานที่คล้ายกัน เพราะทั้งสองทักษะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความคิดของผู้อื่น ความแตกต่างของทักษะทั้งสองอยู่ที่การอ่านเน้นการเห็นและความเข้าใจ ในขณะที่การฟังเน้นการได้ยินและความเข้าใจ

1.6 สมองกับการอ่าน สมองที่มีอิทธิพลต่อการอ่าน เป็นสมองทางซีกซ้ายเกี่ยวข้องกับภาษา สำหรับคนส่วนมากที่ถนัดขวา ดังนั้นหากสมองซีกซ้ายเกิดชำรุดในวัยเด็กและจำเป็นต้องตัดทิ้ง จะมีผลต่อการใช้ภาษาเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีผลเลย เพราะสมองอีกซีกหนึ่งจะทำหน้าที่แทนได้ แต่ถ้ามีการตัดสมองซีกซ้ายทิ้งเมื่ออยู่ในวัยผู้ใหญ่ จะมีผลทำให้ลืมภาษาอย่างถาวร หากตัดสมองซีกขวาทิ้งจะไม่มีผลเกี่ยวกับการใช้ภาษา จึงกล่าวได้ว่าสมองทั้งสองซีกมีความสำคัญต่อการสร้างภาษาต่างๆ กัน ในวัยเด็ก เมื่ออายุ 4 – 5 ปี สมองอีกซีกหนึ่งจึงทำหน้าที่เด่นกว่าสมองอีกซีกหนึ่ง ในการใช้ภาษาเมื่อเด็กอ่านคำ ประโยค หรือข้อความ สมองในส่วนที่เป็นซีกควบคุมคือ

ซีกซ้ายจะจำสารเหล่านั้นไว้ สำหรับซีกที่ไม่ได้ควบคุมจะถูกเก็บกด หากสมองซีกควบคุมพัฒนาไปตามระยะเวลาด้วยดีตั้งแต่เริ่มต้นเรียนอ่าน ความสามารถในการอ่านก็จะไม่ได้รับการกระทบกระเทือน แต่ถ้าสมองซีกควบคุมทำงานช้าไม่มีการพัฒนา สมองซีกที่ไม่ใช่ซีกควบคุมทำงานไวกว่า ความยุ่งยากก็จะเกิดขึ้น ทำให้เกิดความสับสน อ่านทางขวาไปซ้ายหรืออ่านทางซ้ายและทางขวาสลับไปมา เพราะสมองทั้งสองซีกมีความสำคัญเท่ากัน ไม่มีซีกใดเป็นซีกควบคุม

2. กระบวนการรับรู้ เกี่ยวข้องกับการอ่าน เป็นการทำงานสัมพันธ์กันของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน เป็นกระบวนการที่จะต้องทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ รับรู้และตีความสิ่งที่รู้สึกแล้วจึงให้ความหมายต่อสิ่งนั้น การรับรู้และตีความสัญลักษณ์ของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับพื้นฐานและประสบการณ์ของผู้อ่าน ขั้นตอนของกระบวนการรับรู้กับการอ่าน มี 3 ระดับ คือ

2.1 การรับรู้สัญลักษณ์ ในขั้นแรกผู้อ่านจะรับรู้คำอย่างเลื่อนราง คือจำได้แต่ไม่ชัดเจน จนกว่าผู้อ่านจะเห็นความสัมพันธ์ของคำกับความหมาย และขั้นต่อไปก็จะทำให้เข้าใจความหมายชัดเจนขึ้น

2.2 การทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ เป็นการทำความเข้าใจความหมายของคำ ผู้อ่านจะสร้างความหมายของคำโดยอาศัยการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ให้เข้ากับคำ ประสบการณ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อผู้อ่านในการทำความเข้าใจสัญลักษณ์ นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีส่วนร่วมในการกำหนดความหมาย ได้แก่ วัฒนธรรมท้องถิ่น ความรู้ที่ได้จากผู้ปกครองและทางโรงเรียน ก็เป็นสิ่งสำคัญด้วยเช่นกัน

2.3 การสร้างมโนทัศน์ จะเกิดขึ้นได้เมื่อเด็กเรียนรู้ที่จะมองเห็นความแตกต่างของสิ่งหนึ่งจากอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยประสบการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ กัน จะช่วยให้เด็กรู้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป เด็กจะพัฒนามโนทัศน์ง่ายๆ ไปสู่นามธรรม การสรุปเป็นมโนทัศน์นั้นเป็นการรวมความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำและความรู้สึกต่างๆ ที่ได้จากการอ่าน

กระบวนการรับรู้จึงเกี่ยวข้องกับระดับการทำงานของสมอง 3 ระดับขั้น ได้แก่ การรับรู้สัญลักษณ์ คือ การที่ตารับรู้ หรือหูได้ยิน ขั้นต่อมา คือ การทำความเข้าใจความหมายของคำที่ได้ยินหรือได้เห็น และขั้นสุดท้ายเป็นการสร้างมโนทัศน์ โดยสรุปรวมความหมายที่ได้อ่าน และความรู้สึกต่างๆ ที่ได้จากการอ่าน

จะเห็นได้ว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของตา หู และสมอง ตาจะจำแนกสิ่งที่มองเห็น แล้วส่งต่อไปยังสมองเพื่อแปลความ ผู้อ่านจะอ่านเร็ว อ่านช้า หรือมีปัญหาในการอ่านก็ขึ้นอยู่กับ การเคลื่อนไหวตา การมองย้อนกลับ และการกวาดสายตาในแต่ละบรรทัด การพัฒนาการเคลื่อนไหวสายตาจึงเป็นสิ่งสำคัญ ส่วนหูเป็นอวัยวะที่รับฟังหรือได้ยินเสียง หากมีอาการ

ผิดปกตินั้นไม่สามารถแยกได้ว่าเป็นเสียงอะไร หรือไม่ได้ยินเสียงก็จะมีผลกระทบต่อการพูด และการอ่านเช่นกัน ประการสุดท้ายคือสมองซึ่งเป็นตัวควบคุมการทำงาน ถ้าสมองไม่พัฒนาไปตามลำดับขั้นก็จะทำให้เกิดอาการผิดปกติ ส่งผลกระทบมาถึงการอ่านของเด็กเป็นอย่างมาก

ลำดับขั้นพัฒนาการในการสอนอ่าน

พัฒนาการทางร่างกายมีผลต่อพัฒนาการในการอ่านของนักเรียน เพราะการอ่านเกี่ยวข้องกับความพร้อมทางสมองที่จะแปลความสัญลักษณ์ต่างๆ นอกจากนั้นการอ่านยังเกี่ยวข้องกับอวัยวะหลายอย่าง คือ ตา หู และปาก ดังกล่าวมาแล้วในเรื่องจิตวิทยาการอ่าน ด้วยเหตุนี้ลำดับขั้นพัฒนาการในการอ่านจึงต้องเป็นไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางด้านร่างกาย การเจริญเติบโตของนักเรียนแต่ละวัย ซึ่งความสนใจ ทักษะ และทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงไป มีผลต่อการจัดกิจกรรมการสอนอ่านของครู เพื่อให้การสอนอ่านเป็นไปตามลำดับขั้นพัฒนาการ ผู้วิจัยได้ศึกษาลำดับขั้นพัฒนาการความคิด และความเจริญทางภาษาของเด็ก ไว้ดังนี้

เปียเจต์ (Piaget, 1969 ; อ้างถึงในสุชา จันทรเฒ. 2540 : 30) ได้ศึกษาขั้นพัฒนาความคิดของเด็กวัยต่างๆ และสรุปได้เป็น 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นของร่างกายและประสาทสัมผัส (Sensorimotor Period) อายุ 0 – 2 ปี เป็นระยะที่เด็กรับรู้ได้จากความรู้สึก สนใจสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว ก่อนที่จะเรียนรู้ภาษาและความแตกต่างของตนเองกับสิ่งแวดล้อม

ขั้นที่ 2 ขั้นของการเริ่มมีความคิดและความเข้าใจ (Pre-operational Period) แบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 ขั้น ขั้นแรกเริ่มตั้งแต่อายุ 2 – 3 ปี เป็นระยะของการจัดเตรียมความคิด เด็กจะยึดถือตนเองเป็นศูนย์กลางไม่รับรู้ความคิดของผู้อื่น การแปลความคิดของเด็กจะไม่ถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูด แต่จะแสดงพฤติกรรมที่เข้าข้างตนเอง ขั้นที่ 2 อายุ 4 – 7 ปี เด็กจะรู้สึกสร้างมโนทัศน์โดยอาศัยการจัดกลุ่มวัตถุให้เป็นพวกเป็นหมู่ สามารถเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งของ เข้าใจปริมาณ น้ำหนัก ขนาดของวัตถุ และรู้จักการเรียงจำนวนเลข

ขั้นที่ 3 ขั้นของการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Period) อายุ 7 – 11 ปี เป็นระยะที่เด็กสามารถสร้างมโนทัศน์ให้มีความสัมพันธ์กับรูปธรรม รู้จักใช้ความคิดเพื่อหาเหตุผล และจัดลำดับความคิดของตนเองได้

ขั้นที่ 4 ขั้นของการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (Formal Operational Period) อายุ 11 – 15 ปี เป็นระยะที่สามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ทางสังคม สร้างมโนทัศน์ให้สัมพันธ์กับนามธรรม ใช้เหตุผลช่วยในการตัดสินใจ ปัญหาพัฒนาการทางความคิดจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่าขั้นพัฒนาความคิดของเปียเจต์ เป็นการแสดงให้เห็นลำดับขั้นในการคิดตั้งแต่วัยทารก จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น พัฒนาการทางสมองจะพัฒนาสูงสุดเมื่อเด็กมีอายุ

ประมาณ 15 ปี ความสามารถในการติดตามลำดับขั้นต่างๆ ของเด็กมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการในการเรียนภาษาทั้งสิ้น

ลำดับขั้นพัฒนาการในการอ่านจะดำเนินไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางร่างกาย ซึ่งในแต่ละขั้นเด็กจะมีความสนใจแตกต่างกันไปตามช่วงอายุ และแบ่งลำดับขั้นพัฒนาการอ่านเป็น 6 ขั้น ดังนี้ (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. 2539 : 11)

1. ขั้นก่อนเริ่มอ่าน ขั้นนี้จะเริ่มตั้งแต่ทารกจนกระทั่งวัยก่อนเข้าอนุบาล เป็นช่วงเวลาที่เด็กจะได้เตรียมตัวเพื่อรับกับพัฒนาการในขั้นต่อไป การเตรียมเด็กควรเน้นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาให้เด็กรู้จักระเบียบกฎเกณฑ์ กิจกรรมที่ควรส่งเสริม คือ การแนะนำให้เด็กรู้จักคำใหม่ เช่น การพาไปเที่ยวตามสถานที่สำคัญที่เด็กควรรู้จัก การให้ดูรูปภาพ และการแนะนำให้รู้จักใช้คำที่เหมาะสม เด็กจะเลียนแบบถ้อยคำจากผู้ใหญ่ เลียนแบบเสียงที่อยู่รอบๆ ตัว ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมที่ดีจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้คำใหม่ๆ และเป็นทางที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาที่ดี

2. ขั้นเริ่มต้นอ่าน ขั้นนี้จะเริ่มตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนกระทั่งถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เด็กจะคุ้นเคยกับคำง่ายๆ ที่อยู่ใกล้ตัว และพูดประโยคสั้นๆ เช่น “แม่หุงข้าว” “น้องร้องไห้” “ฉันเล่น” แสดงให้เห็นถึงการเริ่มต้นรู้จักใช้คำให้สัมพันธ์กับความหมาย อันเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ในการอ่าน สิ่งที่ควรคำนึงในระดับนี้คือ ความพร้อมของเด็ก ซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีความพร้อมไม่เท่ากัน เด็กที่มีความพร้อมน้อยย่อมมีปัญหาในการรับรู้คำและความหมายของคำ เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กที่มีความพร้อมมากกว่า ปกติกิจกรรมการสอนอย่างเป็นทางการจะเริ่มต้นในขั้นนี้ ครูอาจให้เด็กเล่าเรื่องที่ได้อ่านหรือฟังจากหนังสือที่มีภาพประกอบ กิจกรรมการอ่านควรเริ่มพร้อมกับกิจกรรมการเขียน โดยเด็กควรได้รับการสอนอ่านอย่างเป็นทางการเมื่ออายุ 5 ปีขึ้นไป

3. ขั้นเริ่มต้นอ่านอย่างอิสระ ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครูจะต้องพิจารณาและตัดสินใจว่าเด็กคนใดมีความพร้อมสมควรที่จะอ่านอย่างอิสระหรืออ่านได้ด้วยตนเอง วิธีสอนที่ครูจะนำมาใช้ในขั้นนี้คือ การแนะนำให้เด็กรู้จักคำยากในเรื่องจนเข้าใจแล้วจึงอ่านเนื้อเรื่อง และเรื่องที่อ่านควรมีความสั้นยาวพอเหมาะกับอายุ สายตา และช่วงความสนใจของเด็ก การสอนอ่านในขั้นนี้ครูแนะนำให้เด็กรู้จักส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระวรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ ทั้งนี้เป็นการเตรียมตัวเพื่อนำไปสู่การอ่านด้วยตนเอง

4. ขั้นถ้อยความรู้ ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เด็กจะพบหนังสือประเภทต่างๆ ที่มีเนื้อเรื่องแตกต่างจากหนังสือเรียน เด็กต้องการคำแนะนำจากครูในการที่จะเลือกหนังสืออ่านให้เหมาะกับวัยและความสนใจ ครูจึงจำเป็นต้องให้คำแนะนำ และควรสอนอ่านในใจด้วยในขั้นนี้ แต่ยังไม่ควรเน้นอัตราเร็วในการอ่าน กระบวนการสอนอ่านเป็นการอ่าน

เพื่อจับใจความสำคัญ และทำความเข้าใจเรื่องราวก่อน ต่อจากนั้นจึงศึกษาความหมายของคำ ภายหลัง ขั้นนี้เด็กจะรู้จักคำและมีประสบการณ์ในการอ่านกว้างขวางขึ้น

5. ขั้นวุฒิภาวะระดับกลาง เริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เด็กจะมีทักษะในการอ่านมากขึ้น ครูควรเริ่มสอนการอ่านวิจารณ์ญาณ เด็กจะอ่านหนังสือประเภทต่างๆ อย่างกว้างขวาง ครูควรแนะนำหนังสือและให้ข้อคิดเกี่ยวกับการเลือกหนังสือต่างๆ โดยเฉพาะครูจะต้องเป็นผู้อ่านอย่างกว้างขวางด้วย จึงจะให้แนวคิดที่ดีแก่เด็กได้

6. ขั้นวุฒิภาวะระดับสูง เริ่มตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นขึ้นไป เด็กจะมีรสนิยมในการอ่าน เลือกหนังสือที่อ่านแตกต่างกัน และมีความสนใจ มีทัศนคติเข้ามาเกี่ยวข้องในการอ่าน การอ่านในขั้นนี้เป็นการอ่านระดับสูง ผู้อ่านต้องมีเทคนิค มีวิธีการอ่าน รู้คำศัพท์วิชาการชั้นสูง รู้วิธีอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ การอ่านในขั้นนี้จึงขึ้นอยู่กับพื้นฐานที่ได้สะสมมาแต่ต้น

ลำดับขั้นพัฒนาการในการอ่าน 6 ขั้นนี้จะพัฒนาต่อเนื่องกัน และสอดคล้องกับลำดับพัฒนาการทางร่างกาย หากพัฒนาการทางร่างกายไม่เป็นไปตามปกติ ก็จะส่งผลต่อพัฒนาการในการอ่านที่จะผิดปกติไปด้วย

จากที่กล่าวถึงลำดับขั้นพัฒนาการในการสอนอ่าน สรุปได้ว่า ลำดับขั้นพัฒนาการในการอ่านจะดำเนินไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางร่างกาย ซึ่งในแต่ละขั้นเด็กจะมีความสนใจแตกต่างกันไปตามช่วงอายุ และลำดับขั้นพัฒนาการอ่าน

การสอนอ่าน

บันลือ พลฤกษ์วัน (2538: 117 - 118) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนอ่าน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ได้แก่ การเตรียมตัวที่จะสอนนับตั้งแต่เด็กก้าวย่างเข้าโรงเรียน ในวันแรก รวมถึงการปฐมนิเทศเด็ก การพัฒนาความพร้อม และการแก้ไขช่วยเหลือให้เด็กได้เรียน และเล่นร่วมกันไปด้วย

1.1 การเตรียมการอ่าน ถือว่าเป็นการเตรียมงานในขั้นการปรับ ฟูพื้นฐาน ภาษาพูด กิริยามารยาท และระเบียบในการอยู่ร่วมกัน โดยใช้การฟัง การพูด ในการเตรียมตัวเด็ก การสังเกต การเรียกชื่อ สิ่งของ สภาพแวดล้อมทั่วไปทั้งในโรงเรียน และที่บ้าน ตลอดจน การเล่าถึงกิจวัตรประจำวัน

1.2 การพัฒนาและตรวจสอบความพร้อมในการอ่าน เช่น สังเกตความเหมือน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อกับสายตา การฝึกกล้ามมือ การเล่นเกม การขับร้อง การฝึกวาดเขียน พับกระดาษ เพื่อนำไปสู่การพูด การฟังได้อย่างกว้างขวาง

1.3 การฝึกอ่าน เริ่มนับตั้งแต่การฝึกอ่านพจนานุกรมภาพ (พยัญชนะ) พจนานุกรมเสียง (สระ) การฝึกนึกคำที่เริ่มด้วยพยัญชนะต้นหรือเสียงพร้อมกับการช่วยเหลือแก้ไขอย่างใกล้ชิดจากครูผู้สอนไปด้วย

1.4 ฝึกอ่านบัตรคำประกอบภาพและบัตรประโยคประกอบภาพเรื่องราวหรือนิทานสั้นๆ โดยฟังจากครูอ่านหนังสือและเปิดให้ดูภาพไปด้วย

1.5 ฝึกฟังครูเล่านิทาน เช่น นิทานพื้นบ้าน เด็กฝึกพูดหรืออ่านตามครู และฝึกให้เด็กฟัง และเล่าเรื่องอย่างย่อๆ ได้

1.6 ฝึกท่องจำบทประพันธ์ง่ายๆ ต่อคำสัมผัสหรือคำคล้องจองเป็นตอนๆ

2. ขั้นเริ่มอ่าน หมายถึงการเริ่มอ่านหนังสือที่เป็นเรื่องราวสั้นๆ นิทาน กิจวัตรประจำวัน โดยใช้วิธีจำรูปคำและภาพประกอบ

2.1. ฝึกอ่านคำและประโยคประกอบภาพ

2.2. ฝึกอ่านประโยคและเรื่องราวโดยอาศัยภาพประกอบช่วย

2.3. ฝึกอ่านนิทานสั้นๆ หรือเรื่องราวที่ครูและนักเรียนจัดเตรียมหรือแต่งขึ้น หรือแผนภูมิประสบการณ์ที่ช่วยขยายประสบการณ์

2.4. ฝึกให้ใช้การเทียบคำ เทียบประโยค เพื่อใช้ประโยชน์ในการอ่าน

3. ขั้นอ่านหนังสือแตกหรือมีความก้าวหน้าในการอ่าน ได้แก่ สามารถใช้การอ่านได้ยาวนานขึ้น โดยสามารถใช้วิธีสะกดตัวผสมช่วยในการอ่านคำแปลกๆ ใหม่ๆ

3.1. ฝึกอ่านนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์ และกิจวัตรประจำวันที่ใช้คำแปลกๆ

3.2. ฝึกอ่านนิทานที่ยาวขึ้น และสามารถเล่าเรื่องราว ลำดับเหตุการณ์ได้

3.3. ฝึกอ่านบทประพันธ์สั้นๆ โดยการรู้จักลงจังหวะสัมผัส

3.4. ฝึกอ่านเรื่องราวบทความ และสามารถจำรูปคำ เทียบคำ สะกดตัวได้ดี จนนำไปใช้แสดงความคิดเห็น รายงานได้

4. ขั้นเสริมสร้างนิสัยในการอ่านที่ดี หมายถึง สามารถอ่านในใจได้เร็ว สามารถอ่านเพื่อค้นคว้าหาคำตอบหาความเพลิดเพลินจากการอ่าน และอ่านหนังสือได้หลายรสหลายประเภท

4.1 ฝึกอ่านในใจ และมีความสนใจในการอ่าน

4.2 ฝึกอ่านหนังสืออ่านประกอบเพื่อค้นหาสาระสำคัญ

4.3 ฝึกอ่านแบบคร่าวๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่สนใจและเก็บสาระสำคัญของเรื่องที่ประเมินเรื่องราวและวิจารณ์หนังสือที่อ่านได้

5. ชั้นอ่านหนังสือได้อย่างกว้างขวาง หมายถึง สามารถสังเกตเห็นคุณค่าประโยชน์ของการอ่าน เกิดรสนิยมในการอ่านหนังสือประเภทใดประเภทหนึ่ง มีความสนใจในวรรณคดี เรียงร้อยและสารคดีจนสามารถหยิบยกส่วนดีเด่นขึ้นอ้างอิงชักชวนให้ผู้อื่นสนใจภาษาได้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543 : 156 -158) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนอ่านออกเสียง ควรดำเนินการตามลำดับขั้นการสอนอ่าน ไว้ดังนี้

1. พิจารณาประเภทของข้อความที่นำมาอ่าน ข้อความแต่ละประเภท เช่น นิทาน สารคดี ข่าว และบทความที่ให้ความรู้สึกต่างๆ ย่อมมีวิธีการอ่านแตกต่างกัน ดังนั้น ครูจึงควร แนะนำให้นักเรียนพิจารณาข้อความก่อนการอ่านเพื่อให้รู้ว่าเป็นประเภทใดแล้วจึงพิจารณาต่อไปว่าจะอ่านอย่างไร โดยคำนึงถึงหลักสำคัญว่าการอ่านออกเสียงที่ตนจะอ่านนั้นจัดอยู่ประเภทใดใน 4 ข้อดังนี้

1.1 อ่านเพื่อให้ผู้ฟังซึ่งมีสารประเภทเดียวกันกับที่ตนรับรู้

1.2 อ่านเพื่อเป็นการติดตามผลการอ่านในใจของตนว่าสามารถเก็บใจความได้ครบถ้วนหรือไม่

1.3 อ่านเพื่อให้ผู้ฟังซึ่งไม่มีสารประเภทเดียวกันกับที่ตนรับรู้

1.4 อ่านตามจุดมุ่งหมายที่ครูกำหนด เช่น อ่านบทกลก บทต้นเดิน บทละครบทสนทนา ฯลฯ

2. แนะนำลักษณะของการอ่านออกเสียงที่ดี ควรคำนึงหลักต่อไปนี้

2.1 ไม่รู้สึกกระดากอายหรือเก้อเขินขณะอ่านออกเสียงต่อหน้าผู้อื่น

2.2 ออกเสียงชัดเจนและถูกต้องเพื่อให้ผู้ฟังจับใจความได้ถูกต้อง

2.3 ไม่อ่านข้าม หรืออ่านกระโดดทำให้ผู้ฟังเข้าใจผิดเพราะใจความไม่ต่อเนื่องกัน

2.4 เว้นวรรคตอนในการอ่านไม่ถูกต้อง

2.5 ออกเสียงดังให้ได้ยินทั่วถึง

2.6 อ่านใส่ความรู้สึกตามบทของผู้เขียน โดยพิจารณาตามประเภทของสารที่อ่าน

3. จัดกิจกรรมการอ่านออกเสียงควบคู่กับการอ่านในใจหมายความว่า เมื่อมีการอ่านในใจ ควรมีการอ่านออกเสียงต่อกันไปเพื่อให้นักเรียนเห็นความแตกต่าง เป็นการฝึกความถูกต้องในการอ่านออกเสียง และเป็นการช่วยทำให้กิจกรรมการสอน มีความสมบูรณ์มากขึ้น

4. การเตรียมสื่อเพื่อใช้ในการอ่านออกเสียงมีหลายวิธี ดังนี้

4.1 นักเรียนเป็นผู้เตรียมสื่อ เช่น แต่งบทละคร หรือนิทาน หาข่าว และข้อความอื่นๆ แล้วนำมาอ่านออกเสียง

4.2 ครูเตรียมนิทานที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน สื่อที่นำมาใช้อ่านออกเสียง จะต้องคำนึงถึงความยากง่ายให้เหมาะสมกับความสามารถในการอ่านของนักเรียนและจะต้องไม่ ยาวจนเกินไป เพราะมุ่งที่จะให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสได้อ่าน หากมีคำที่นักเรียนอ่านออกเสียงไม่ ถูกต้องควรให้เปิดพจนานุกรมทุกครั้ง เพื่อตรวจดูเสียงอ่านของคำที่ถูกต้องต่อไป

5. วิธีฝึกอ่านออกเสียง ควรดำเนินการในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

5.1 อ่านออกเสียงพร้อมกันเป็นกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5-6 คน ให้นักเรียนที่ขี้อายกับนักเรียนที่กล้าแสดงออกคละกันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เพื่อฝึกให้คนที่ขี้อาย ไม่กล้าแสดงออกเกิดความเชื่อมั่นและไม่รู้สึกเคอะเขิน ครูพิจารณาความพร้อมเพรียงและความ ถูกต้องเป็นประการสำคัญ การอ่านในลักษณะนี้สามารถ ใช้เป็นกิจกรรมขั้นพื้นฐานของการอ่าน ประสานเสียงและการร้องเพลงประสานเสียงได้เป็นอย่างดี

5.2 อ่านออกเสียงเป็นรายบุคคลตามข้อความหรือบทเรียนที่กำหนดให้ ซึ่งมีทั้งคำ ยากและเว้นวรรคตอนในการอ่านให้ถูกต้อง นอกจากนั้นให้นักเรียนฝึกการเน้นเสียง และใส่อารมณ์ ประกอบการอ่านตามข้อความที่กำหนดไว้ ครูอาจจัดทำเป็นเวทีสำหรับผู้ที่อ่านออกเสียงหรืออาจ มีฉากประกอบเพื่อให้เลอคูตื่นเต้นและสนุกสนานสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม

5.3 ให้ดูตัวอย่างจากผู้ใหญ่ที่อ่านออกเสียงดี เพื่อฝึกหัดตามแบบอย่าง เช่น โฆษณา อ่านข่าว โทρθทัศน์ ตลอดจนผู้ที่มีชื่อเสียงในการอ่านออกเสียงบทความต่างๆ สิ่งสำคัญ ที่จะต้องเน้นคือ การอ่านที่จะ ได้ผลดีนั้นต้องมีการฝึกฝนทุกวันจากขั้นตอนการสอนอ่านสรุปว่า ครูผู้สอนต้องรู้จักหาข้อความหรือคำที่จะให้เด็กอ่านต้องเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ และเร้าความสนใจให้ เด็กอยากอ่าน ครูต้องศึกษาขั้นตอนการสอนอ่านอย่างถ่องแท้และสอนตามลำดับขั้นตอนการสอน อ่านได้แก่ขั้นเตรียม ขั้นเริ่มอ่านขั้นอ่านหนังสือแตก หรือมีความก้าวหน้าในการอ่าน ขั้นเสริมสร้าง นิสัยที่ดีในการอ่าน และขั้นอ่านหนังสือได้อย่างกว้างขวางก็จะทำให้เด็กมีความสามารถในการอ่าน

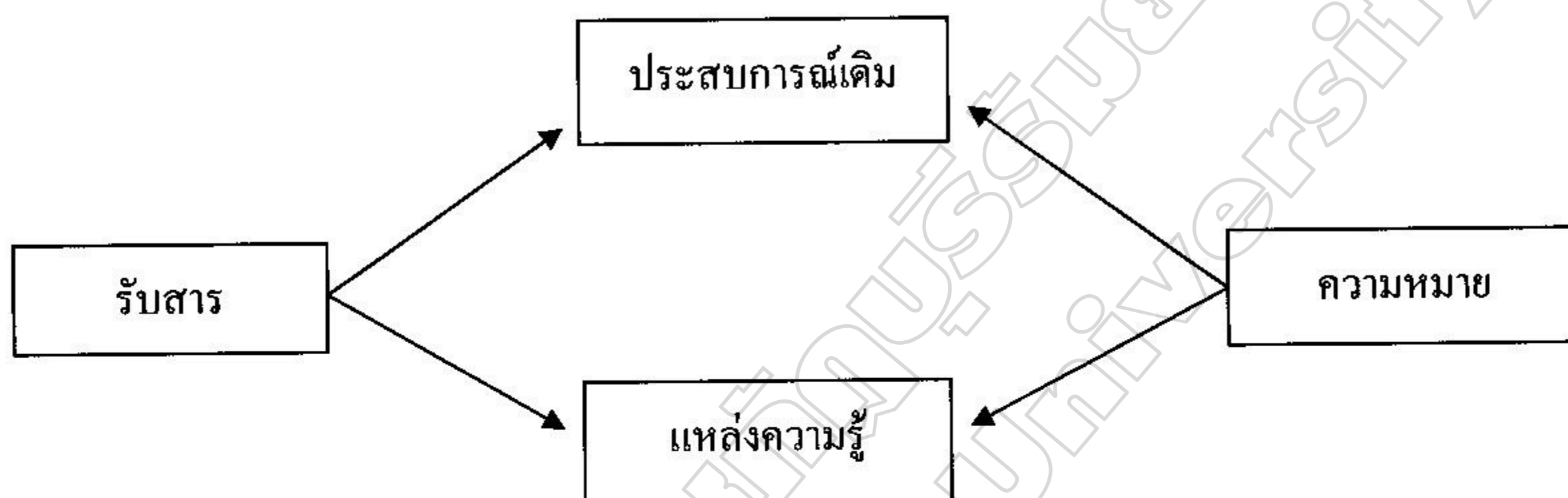
จากที่กล่าวถึงการสอนอ่าน สรุปได้ว่า การสอนอ่านต้องเริ่มจากง่ายไปยาก เป็นขั้นตอน ให้ผู้เรียนฝึกอ่านอย่างสม่ำเสมอ นำเสนอกิจกรรมการอ่านที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดนิสัย รักการอ่าน

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 58 - 62) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการสอนอ่าน ที่สอดคล้อง กับสภาพการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีของทราบัสโซ (Trabasso) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้อง และมีความสัมพันธ์กัน 2 ประการ คือ ผู้อ่านรับรู้สาร ต่อจากนั้นจะทำการเปรียบเทียบโดยอาศัย ประสบการณ์เดิมทฤษฎีนี้ได้เน้นว่าระดับการอ่านของผู้อ่านจะไม่คงที่ ในขณะที่อ่านข้อความนั้น

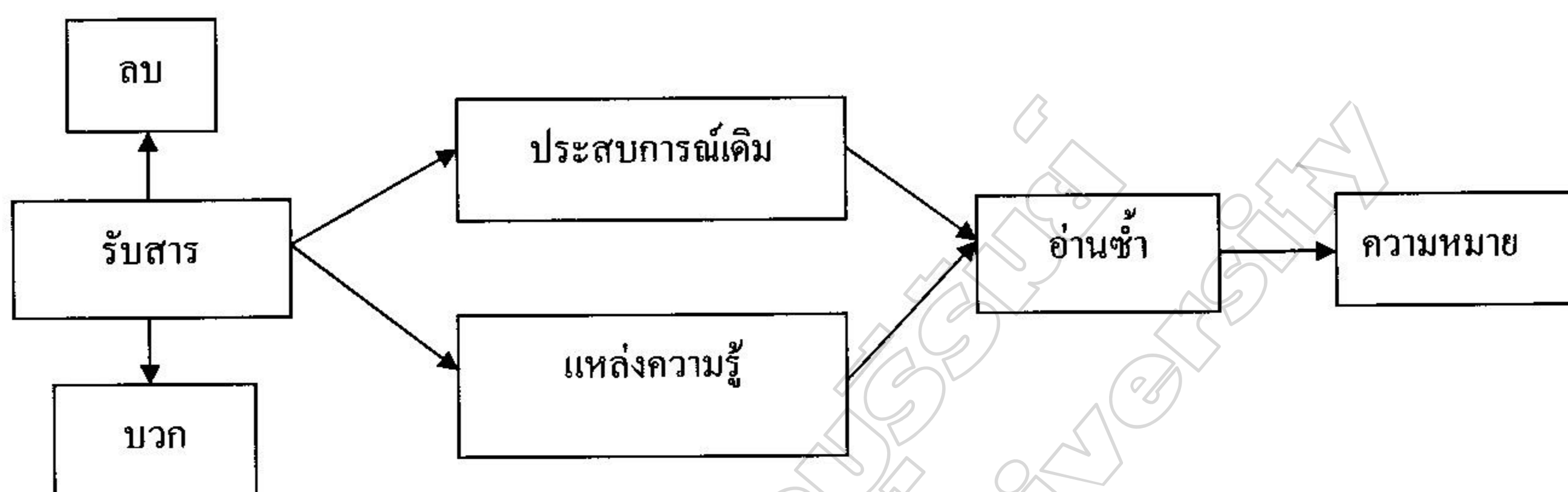
ผู้อ่านจะควบคุมเพียงโครงสร้างผิวเผินจนกว่าสารที่รับรู้จะได้รับการเปรียบเทียบ เช่น เมื่อเด็กอ่านประโยค “ฉันเห็นลูกบอลสีแดง” เมื่อเด็กอ่านประโยคเสร็จแล้วหากยังไม่เคยมีประสบการณ์ก่อนว่าสีแดงเป็นอย่างไร ก็จำเป็นต้องอาศัยผู้รู้แนะนำช่วยตัดสินใจ เมื่อเด็กได้พบสิ่งของที่มีสีแดงก็จะใช้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนพิจารณาและตัดสินใจ ดังนั้นลำดับขั้นของการอ่านตามพื้นฐานทฤษฎีนี้จึงแบ่งเป็น 3 ขั้น ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 : ลำดับขั้นของการอ่านตามพื้นฐานทฤษฎีของ ทราบัส โซ
ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 58)

1. การรับสาร โดยใช้สายตารับรู้
2. การใช้ประสบการณ์เดิม ความจริงและภาพทำการเปรียบเทียบกับสารที่ได้รับว่าแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิมหรือไม่ ถ้าเป็นเรื่องที่ไม่รู้จักผู้อ่านจะอ่าน ทบทวน 2-3 ครั้งจนกว่าจะตัดสินใจว่าอะไรคือคำตอบที่แท้จริง
3. คำตอบที่ได้จากการเปรียบเทียบกับประสบการณ์เดิม หรือโดยอาศัยความรู้จากแหล่งอื่นมาช่วยตัดสินใจนั้น ถือว่าเป็นความรู้ใหม่ที่ได้จากการอ่าน

2. ทฤษฎีของเชสและคลาร์ค (Chase & Clark) เป็นทฤษฎีที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของใจความที่อ่านกับประสบการณ์เดิม โดยมีขั้นตอนของการอ่านดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 3 : ลำดับขั้นของการอ่านตามพื้นฐานตามทฤษฎีของเชสและคลาร์ค
ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 59)

ก. ผู้อ่านจะรับสารแล้วทำการเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของจริงและภาพ ถ้าไม่ตรงกับข้อมูลดังกล่าวหรือยังไม่มีความสนใจ ก็จะใช้วิธีการอ่านซ้ำข้อความนั้น

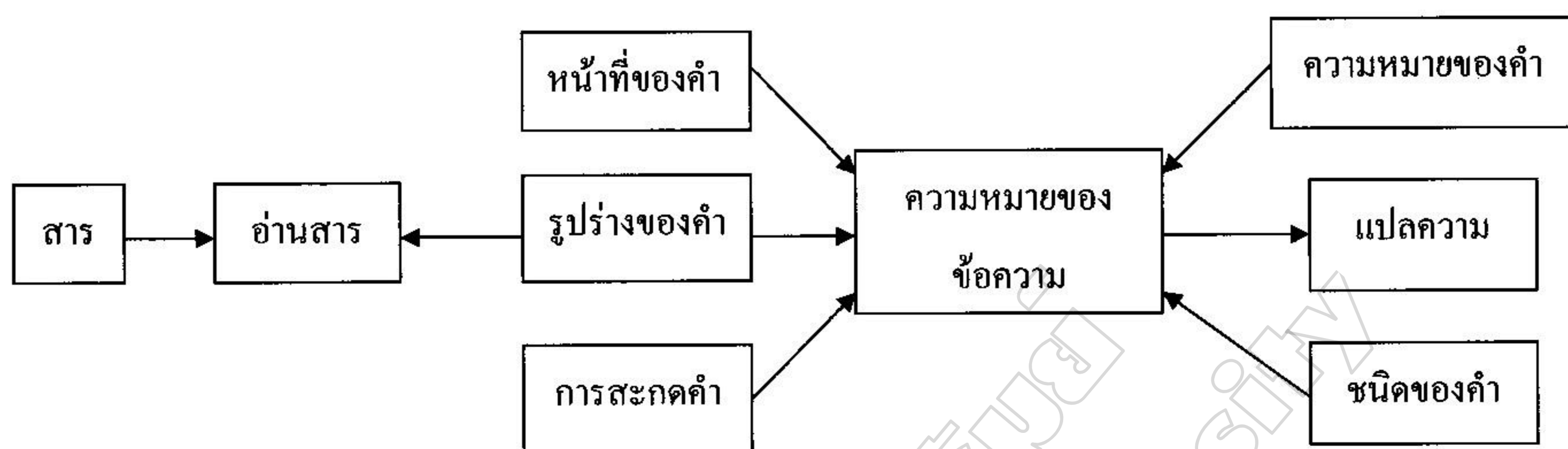
ข. สารที่ให้ความรู้สึกในทางลบจะใช้เวลาในการรับรู้ไวและนาน หมายความว่าเมื่อรับรู้แล้วจะเก็บไว้นานกว่าสารให้ความรู้สึกบวก ซึ่งระยะเวลาในการเก็บจะสั้นกว่าหรืออาจลืมได้เร็วกว่าสารที่ให้ความรู้สึกทางลบ

มาลีเป็นเด็กดี เธอจึงได้รับคำชมเชยจากครู (บวก)

นิคไม่ทำการบ้าน จึงถูกอาจารย์ตี 3 ที (ลบ)

ค. ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะและความหมายของคำ จะได้รับการบันทึกไว้ในสมอง

3. ทฤษฎีของรูเมลฮาร์ท (Rumelhart) ได้กล่าวถึงการอ่านว่าเป็นกระบวนการที่ทำงานคล้ายกับเครื่องคอมพิวเตอร์ มีความซับซ้อนแต่แต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กัน ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่งจะทำให้การอ่านไม่สมบูรณ์ ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 4 : กระบวนการอ่านตามทฤษฎีของรูเมตฮาร์ท
ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 60)

ผู้อ่านจะเริ่มต้นด้วยการอ่านสาร โดยพิจารณารูปร่างของคำที่รู้จัก เพื่อทำความเข้าใจความหมายต่อจากนั้นการเปรียบเทียบความหมายของคำกับความรู้อื่นที่มีอยู่เพื่อเป็นการพิสูจน์หาข้อเท็จจริง โดยผู้อ่านจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของคำ ความหมายการสะกุดคำ และชนิดของคำ องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถแปลความของสารได้ หลักสำคัญของทฤษฎีมีอยู่ 4 ประการ คือ

1. การที่ผู้อ่านจะรับรู้คำนั้นเป็นคำชนิดใด ต้องสังเกตหน้าที่ของคำที่อยู่ใกล้เคียง ในประโยคเดียวกันหรือในข้อความใกล้เคียงกันว่าคำนั้นทำหน้าที่อย่างไร
2. การที่ผู้อ่านจะรับรู้ความหมายของคำขึ้นอยู่กับความเข้าใจความหมายของคำใกล้เคียงอาจเป็นคำที่มาก่อนหรือหลังก็ได้ จะเป็นแนวทางชี้แนะให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำใหม่ได้เร็วขึ้น
3. การที่ผู้อ่านจะรับรู้หน้าที่ของคำนั้น ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้อ่านเกี่ยวกับหน้าที่ของคำอื่นที่มาก่อนหรือมาหลังคำใหม่ จะเป็นแนวทางช่วยชี้แนะหน้าที่ของคำใหม่ให้ผู้อ่านเข้าใจ
4. การที่ผู้อ่านจะแปลความหมายของคำขึ้นอยู่กับคำชี้แนะของคำบางคำ จะเห็นได้ว่าทฤษฎีเหล่านี้เน้นความสัมพันธ์ของคำ ประโยค และข้อความ ผู้อ่านจะต้องรู้จักความหมายของคำ ชนิด หน้าที่ รูปร่าง และสะกุดได้จะช่วยให้เข้าใจความหมายของเรื่องราวทั้งหมด นักการศึกษาได้ชี้ให้เห็นการทำงานของกระบวนการอ่าน ซึ่งคล้ายกับระบบการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ แท้ที่จริงเป็นการแยกให้เห็นว่าสมองจะต้องมีความรู้ในเรื่องอะไรบ้าง เป็นการชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสมองของผู้อ่านนั่นเอง

4. ทฤษฎีของ ดาว (Dawes) ได้กล่าวว่า ข้อความหรือเรื่องราวที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุง ประโยคให้มีความเกี่ยวข้อง เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนเป็นที่เข้าใจของผู้อ่านในลักษณะเช่นนี้ ถือว่า มีความสัมพันธ์เป็นบวก ความสัมพันธ์ในที่นี้คือ ความเกี่ยวข้องของความหมายในแต่ละ ประโยคนั้นเองแม้บางครั้งประโยคแต่ละประโยคไม่ได้เกี่ยวข้อง หรือสัมพันธ์กัน หากผู้อ่าน พยายามดึงความหมายเข้ามาเกี่ยวข้องกันก็สามารถสร้างความสัมพันธ์ของประโยคได้ เช่น

ประโยคที่ 1 ผู้ชายทุกคนสวมกางเกงสีน้ำเงิน

ประโยคที่ 2 ผู้หญิงบางคนสวมกางเกงสีน้ำเงิน

จากทั้งสองประโยคทำให้ผู้อ่านรู้ว่าในกลุ่มคนที่ผู้เขียนกล่าวนี้มีผู้ชายกับผู้หญิง และ ผู้ชายทุกคนที่อยู่ในกลุ่มนี้สวมกางเกงสีน้ำเงิน ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้หญิงบางคน ที่อยู่ในกลุ่มนี้ สวมกางเกงสีน้ำเงิน ดังนั้น ประโยคที่ 1 จึงเป็นประโยคนำให้กับประโยคที่ 2 และอาจกล่าวได้ว่า ประโยคที่ 2 เป็นประโยคสรุป ผู้อ่านจะรู้ความหมายที่คล้ายกันของประโยคที่ 1 และ 2 คือ การที่ ผู้ชายและผู้หญิงสวมกางเกงสีน้ำเงิน ส่วนข้อต่างกันก็คือ ผู้ชายทุกคนกับผู้หญิงบางคนสวมกางเกง สีน้ำเงิน ดาว (Dawes) เชื่อว่า ผู้อ่านจะเห็นข้อต่างและคล้ายกันของความหมายในประโยคที่อ่าน คือ การที่ประโยคเหล่านี้มีความ สัมพันธ์ในเชิงบวกนั่นเอง สำหรับประโยคที่ได้รับการปรับปรุง แก้ไข ผู้อ่านอ่านแล้วไม่สามารถที่จะแยกได้ว่าอะไรเหมือนกันและต่างกันข้อความที่มีลักษณะ เช่นนี้ถือว่ามี ความสัมพันธ์ในเชิงลบ

5. ทฤษฎีของเฟรดเคอร์ริเคน (Frederiken) ทฤษฎีนี้ได้นำโครงสร้างทางหลักภาษาเป็นแกน สำหรับสร้าง ความเข้าใจในการอ่าน กล่าวคือผู้อ่านจำเป็นต้องทำความเข้าใจความหมายของถ้อยคำ ในประโยคการเข้าใจหน้าที่ของคำ การนำถ้อยคำมาเชื่อมโยง โดยอาศัยวิธีการทางหลักภาษาซึ่ง โครงสร้างของประโยคจะประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม และส่วนขยาย เช่น



ภาพประกอบ 5 : โครงสร้างของประโยคตามทฤษฎีของ Frederiken

ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 61)

ถ้าผู้อ่านเข้าใจโครงสร้างทางหลักภาษาก็จะเข้าใจความหมายของประโยค และทฤษฎีนี้ ยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเรื่องที่ผู้อ่านมักจะพบเป็นส่วนมากมีดังนี้

1. แนวคิดของเนื้อเรื่องที่อ่าน เป็นแนวคิดรวมตลอดเนื้อเรื่อง

2. แนวคิดย่อยๆ ของเนื้อเรื่องจะมีความสัมพันธ์กัน และเมื่อนำมารวมกันแล้วก็สามารถสรุปรวมเป็นแนวคิดของเนื้อเรื่องทั้งหมดได้

3. ข้อเสนอแนะที่ผู้เขียนได้กล่าวไว้ในท้ายบท

4. บทสรุปผลรวมของแนวคิดแต่ละบทหากเนื้อเรื่องมีหลายตอน เพื่อมิให้ผู้อ่านสับสน ผู้เขียนจึงมักจะมียุทธวิธีไว้ตอนท้ายของบทด้วย นอกจากนี้เฟรดเดอริเกน ยังได้กล่าวต่อไปว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่คล้ายกับโปรแกรมของคอมพิวเตอร์คิดเลข เมื่อใส่สารเข้าไปในโปรแกรมแล้วจึงจำเป็นต้องได้รับการพิสูจน์จากผู้อ่านว่าถูกต้องหรือไม่ ทั้งนี้โดยใช้ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาเปรียบเทียบหรือตัดสิน เมื่อได้รับการพิสูจน์แล้วจึงทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขด้วยการเก็บส่วนที่เป็นความรู้ไว้ในสมอง ส่วนที่ไม่จำเป็นก็จะทิ้งไป ความรู้ที่ได้เก็บไว้นั้นจะได้รับการนำมาใช้เมื่อถึงเวลาจำเป็นกระบวนการอ่านตามแนวคิดของเฟรดเดอริเกน



ภาพประกอบ 6 : กระบวนการอ่านตามทฤษฎีของเฟรดเดอริเกน

ที่มา : สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 62)

จากการศึกษาทฤษฎีการสอนอ่านดังกล่าวมาสรุปได้ว่า ทฤษฎีการสอนอ่านเป็นตัวกำหนดแนวทาง กระบวนการ ขั้นตอนในการสอนอ่านเพื่อพัฒนาการสอนอ่านให้สอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนการสอนภาษา ทฤษฎีการสอนอ่านจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับการศึกษา

คำพื้นฐาน

กรมวิชาการ (2531 : 1) กล่าวว่า คำพื้นฐาน เป็นคำที่กรมวิชาการได้ทำการรวบรวมจากคำที่ใช้ในการเรียนการสอนในแต่ละระดับชั้น จัดทำเป็นบัญชีของแต่ละชั้น โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อใช้ในการพัฒนาหลักสูตรภาษาไทย ในแง่ของการกำหนดเนื้อหาในแต่ละระดับชั้น

2. ใช้ในการพัฒนาหนังสือเรียน แบบฝึกหัด โดยการนำคำไปใช้ในการแต่งหนังสือสร้างแบบฝึกหัด

3. ใช้ในการจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนภาษาไทยที่จำเป็น เช่น บัตรคำ เป็นต้น

บัญชีคำพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนทั้งสิ้น 1,210 คำ เป็นคำเดี่ยวง่าย จำนวน 340 คำ คำประสมง่าย จำนวน 288 คำ คำเดี่ยวยาก จำนวน 168 คำ และคำประสมยาก จำนวน 414 คำ

เกม

ความหมายของเกม

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

วรี เกียรติกุล (2530 : 72) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานมีกฎเกณฑ์กติกา ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจ

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535 : 43) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นการเล่นมีทั้งเกมเงียบ และเกมเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสุขสนุกสนานผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

สุวิมล ต้นปิติ (2536 : 13) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ และกติกาตามที่ได้วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่ 1 คน 2 คน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่น จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ฝึกสมาธิและไหวพริบ

ราตรี เพ็ริยพานิช (2547 : 48) ได้กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการศึกษา โดยการเล่นต้องมีกฎเกณฑ์ และกติกาที่ชัดเจน

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 150) ให้ความหมายของเกมว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้น โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนด้วย

แกรมส์ และคนอื่นๆ (Grambs and Others . 1970 : 244) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

อาร์โนลด์ (Arnold. 1975 : 110 – 113) ให้ความหมายของเกมว่า เกมคือการเล่น ซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากมีความสัมพันธ์กับชีวิต และพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิดซึ่งการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

รีส (Reese. 1977 : 3) ได้ให้คำจำกัดความของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมี

จุดมุ่งหมายที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและทัศนคติตามที่ต้องการนอกเหนือจากความสนุกสนาน

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีกฎ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน

ความสำคัญของเกม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2525 : 169) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมต่อเด็กปฐมวัยว่า เกมคือ การเล่นของเด็กที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบ ข้อบังคับมาเป็นการเล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เกมมีความสำคัญเช่นเดียวกับการเล่นเกม จะช่วยฝึกให้เด็กมีระเบียบวินัยเคารพกฎเกณฑ์กติกา รู้แพ้รู้ชนะ อันเป็นการเตรียมเด็กให้ปรับตัวในสังคมได้ดี เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ นอกจากนั้นเกมยังเป็นสิ่งที่ช่วยเร้าใจ ยั่วยุให้เด็กเกิดความอยากเล่น ผลการเล่นเกมที่เด็กประสบผลสำเร็จจะเป็นแรงเสริมและรางวัลให้กับเด็กในทันที ส่งผลให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ดังนั้น เกมจึงนำมาใช้ในการเรียนการสอนกับเด็กในทุกวัยทุกระดับ โดยเฉพาะกับเด็กปฐมวัย

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2530 : 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกม ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกให้เด็กเกิดความรับผิดชอบและช่วยฝึกให้รู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

จากที่กล่าวถึงความสำคัญของเกม สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีและบางเกมช่วยฝึกสมองและทักษะพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเกมจึงเป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกยุคทุกสมัย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 :13-16) ได้กล่าวถึงทฤษฎี การเล่นในกลุ่มทฤษฎีร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์นี้มีฟรอยด์ (Freud) และอีริกสัน (Erikson) เป็นผู้นำกลุ่ม ทฤษฎีนี้ มุ่งที่จะพัฒนาด้านบุคลิกภาพ มองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก ฟรอยด์ กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจได้นั้นจะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง ฟรอยด์ยังได้มองเห็นอีกว่า การเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะทำให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ ส่วนอีริกสันได้ขยายผลงานของฟรอยด์ เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กกว่าเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ๆ และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ฟรอยด์ แบ่งขั้นตอนการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำๆ ตลอดจนการส่งเสียงซ้ำๆ เป็นต้นต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่น หรือสิ่งของอื่นๆ การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

2. การเล่นในโลกของเด็ก เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบๆ ตัวโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ เช่น ของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ เป็นต้น

3. การเล่นในสังคม เริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างกว่า รู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่นแต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาการสอนขั้นแรกนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรเล่นคนเดียวและเมื่อไรควรจะเล่นกับผู้อื่น

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญานั้นมี เพียเจต์ (Piaget) เป็นผู้นำทฤษฎีนี้ เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมการพัฒนาการทางสติปัญญา เพียเจต์ มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่น โดยใช้ประสาทสัมผัสซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการพัฒนาที่เป็นการสำรวจจับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาสติปัญญาเป็นขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ การเล่นชนิดนี้

จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้างเด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่างๆ ขึ้นมา นับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้วโดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างถึงวัตถุที่ไม่อยู่ในขณะนั้นได้ โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆ

นอกจากนี้ อรุณี หรดาล (2539 : 8 - 9) กล่าวถึงแนวคิดและหลักการของนักการศึกษา โดยกล่าวถึงการจัดปฐมวัยแบบวอลดอร์ฟ (Woldorf) สไตเนอร์ (Steiner) เป็นผู้เริ่มแนวการสอนวอลดอร์ฟ ที่เน้นว่า การเล่นมีความสำคัญอย่างมากต่อเด็ก เพราะนอกจากเด็กจะมีพัฒนาการเคลื่อนไหว การคิดและสมาธิ หรือความจดจ่อในงาน หรือสิ่งที่ทำแล้ว การเล่นยังเป็นการสร้างเจตคติที่จะมีต่อไปในภายหน้าของเด็กด้วย สไตเนอร์ ได้ให้ความสำคัญของการจัดสิ่งแวดล้อมที่สวยงาม เป็นธรรมชาติ และมีอุปกรณ์สำหรับให้เด็กทำกิจกรรม ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ หลักการที่สำคัญของการจัดการศึกษาสำหรับเด็ก มีดังนี้

1. การเล่นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ ได้ใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย เคลื่อนไหวได้ ผึกสมาธิทางจิตและช่วยสร้างนิสัยในการรักการทำงาน
2. การจัดอุปกรณ์เครื่องเขียน เพื่อให้เด็กได้สื่อสารความรู้ที่นึกคิดออกมาให้คนอื่นรู้ เด็กวัยนี้เรียนภาษาได้ดีที่สุด
3. ของเล่นเด็กควรเป็นของธรรมชาติและของใช้ภายในบ้าน โดยให้เด็กคิดวิธีเล่นเอง ไม่ควรมีของเล่นสำเร็จรูปมากเกินไป เพราะจะทำลายจินตนาการของเด็ก

เปียเจท์ (Piaget) ได้เป็นผู้หนึ่งที่วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ของเด็ก ออกเป็นลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

ในชีวิตของเรานั้นจะต้องมีการปรับตัวทางด้านสรีระ และด้านความคิดความเข้าใจ เพื่อให้เกิดความสมดุล การปรับตัวเป็นกระบวนการพื้นฐานทำงานต่อเนื่อง ลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นตามแนวทฤษฎีเปียเจท์ มีดังนี้ คือ

1. ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสรู้สึกและกลไกเคลื่อนไหวต่างๆ ขั้นแรกของการเจริญวัยการเล่นของเด็กในระยะก่อนวัย 4 ขวบ มุ่งที่จะนำตัวออกไปประสพกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่สามารถแยกตนเอง และสิ่งแวดล้อมให้ออกมาจากกันได้ เล่นโดยใช้สมรรถภาพและร่างกายเข้าร่วมเล่นมีประสาทสัมผัสรับรู้

2. ชั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ระยะวัย 2 ถึง 7 ขวบ เด็กพัฒนาด้านสติปัญญา รู้จักใช้ความคิด มโนภาพ จินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตนจะเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็ก

3. ชั้นการเล่นที่ถือความคิดความเข้าใจเด็กที่มีอายุ 7 ขวบ ต่อเติมความคิดจัดความคิดรวบยอดได้รับรู้ที่จะสามารถจัดหมวดหมู่จัดประเภทของวัตถุและสถานการณ์ได้ รู้จักรวบรวมและวางความคิดเพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมีเหตุผลเป็นไปได้และเพื่อสื่อความคิดของตนให้กับผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ

รูบิน และ ไมโอนี (Rubin & Maioni. 1975 : 171-179) ได้ศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาการทางการเล่นของเด็กด้านความสามารถในการแยกการจัดหมู่ การจัดประเภทของสิ่งต่างๆ การยอมรับความคิดเห็นทัศนะของผู้อื่น ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการทางการเล่นของเด็กมีสัมพันธ์กันในทางบวกนั่นคือ การที่เด็กได้เล่นมากๆ จะทำให้เด็กยอมรับความคิดเห็นและทัศนะของผู้อื่นได้ดีตลอดจนมีความสามารถในการแยก การจัดหมวดหมู่ และจัดประเภทของสิ่งของต่างๆ ได้ดีด้วย ถ้าได้รับการเล่น

เฮอส์ตัน และ เบรนท์เลย์ (Herstone & Brantlay. 1973 : 243 - 246) ได้ทดลองลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์ในทางบวกนั่นคือการทดลองให้เด็กเล่นแบบจินตนาการในชั้นเรียน เด็กถ้าได้เล่นมากจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้

จากที่กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม สรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญอย่างมากต่อเด็ก การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและมีส่วนในการสร้างเจตคติที่ดีให้กับกิจกรรมการเรียนการสอนด้วย

จุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกม

การใช้เกมประกอบการสอนต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ดังที่นักการศึกษากล่าวไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 90) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยความสนุกสนานและทำทหายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง

2. เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โอกาสแลกเปลี่ยน และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

เขาวภา เตชะคุปต์ (2546 : 58 - 62) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมประเภทต่างๆ รู้วิธีการเล่น เข้าใจกติกาเข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกม

2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการใช้อวัยวะต่างๆ ของร่างกายและทักษะเบื้องต้นทางกีฬา เพราะเกมต่างๆ นำไปสู่กีฬาประเภทต่างๆ ทั้งสิ้น

3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติรักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองภายหลัง

4. เพื่อให้เด็กมีความสุขสนุกสนาน แจ่มใส มีความใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น

ราตรี เปรี้ยวพานิช (2547 : 48) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมการเล่นประเภทต่างๆ รู้วิธีเล่นเข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกมประเภทนั้นๆ

2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย

3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมที่ต่างๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพของตนสืบต่อไป

4. เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส ในบรรดาเพื่อนฝูงความสนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความปรารถนาของเด็กทุกคนอยู่แล้ว

5. เพื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ภัย ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่างๆ ให้เด็กได้รู้ ปฏิบัติตามกฎกติกา เกิดทัศนคติรักและชอบทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

จากที่กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม สรุปได้ว่า การนำเกมมาประกอบการสอนนั้น เพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่างๆ ให้เด็กได้รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา เกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ภัย

ประโยชน์ของเกม

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533 : 3 - 4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด

2. ช่วยให้การฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ

3. ช่วยให้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น
10. ให้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

อุษา กลเกม (2533 : 17) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่าเป็นวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะรวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อน ในสังคมได้เป็นอย่างดี

ราตรี เพ็ริยพานิช (2547 : 52) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. เกมช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เดียวกันก็เกิดความรู้
2. เกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้น กว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนานและได้มีส่วนร่วมในกระบวนการ เรียนรู้มากขึ้น
3. เกมภาษา ช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
4. เกมช่วยให้เกิดพัฒนาการทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ฝึกการใช้ความคิดเขว้ปัญญาในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
5. เกมการเล่นส่วนใหญ่เด็กต้องใช้ความรู้และทักษะทางภาษา เช่น ความรู้ในวิชา หลักภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนทำให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ ตลอดเวลา
6. เกมร่วมพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี และรู้จักรับผิดชอบในงานร่วมกัน
7. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถเป็นการสนองธรรมชาติ ของเด็กซึ่งชอบเล่นและแข่งขันกันเพื่อความสนุกสนาน
8. เกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น
9. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวกมากขึ้น
10. เกมช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ต่างๆ

11. เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอนเช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมประกอบ และกิจกรรมการวัดผล
 12. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย
 13. การใช้เกมประกอบการสอน ช่วยให้ครูได้มีโอกาสสังเกตพฤติกรรม ลักษณะนิสัย ส่วนตัวของแต่ละคนทำให้ส่งเสริมไปได้ถูกทางมากขึ้น
 14. การเรียนการสอนโดยใช้เกม จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาภาษาไทยได้ดีเท่ากับเรียนจากตำรา จากการศึกษานอกสถานที่ และจากการบรรยายเกมใช้เวลาเรียนน้อย แต่ได้เนื้อหาวิชามาก จึงเห็นได้ว่าเกมถ่ายทอดความรู้ได้สมบูรณ์กว่า วิธีสอนตรงๆ
- จากที่กล่าวถึงประโยชน์ของเกม สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมนั้น สามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนได้หลายขั้นตอน นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน นักเรียนมีความสนใจที่อยากจะเรียน นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และเกมยังแฝงไปด้วยความรู้ คุณธรรม ความมีระเบียบวินัยต่างๆ ที่จะปลูกฝังให้แก่ นักเรียนอีกด้วย

ประเภทของเกม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2528 : 226 - 236) กล่าวถึงเกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับเป็นส่วนใหญ่ แบ่งดังนี้

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่
2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว
3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่นมีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาทสัมผัส

วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2530 : 80) พิจารณาตามหลักของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎ หรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้พบเห็นได้ทุกแห่งเช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โคมิโน เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา ได้โดยยึดเนื้อหา และจุดประสงค์ของการสอน บทเรียนนั้น เกมการศึกษา แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริง หรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจเป็นการย่ำซ้ำทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ และเกิดทักษะในบทเรียนดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมในการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ในฐานะผู้นำเกมและผู้ตัดสินการแข่งขันเกมประเภทที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง อีกลักษณะหนึ่ง เป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ของเกมด้วยตนเอง หรือจากวิธีการเล่นของเกม นักเรียนจะประสบความสำเร็จจากการเล่นเกมด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผล การเล่นด้วยตนเอง และเกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่งวิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่า เกมการศึกษาหรือชุดฝึกด้วยตนเอง

สำหรับเกมประกอบการสอนภาษาไทยนั้น สมพล ฐูปบุชา (2524 : 15) ได้แบ่งเกมภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดี เช่น การแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี การแข่งขันหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี

2. เกมการใช้ภาษา เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ การแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษา เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมเรียงคำ เกมผสมคำ เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 92) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆ ที่สามารถจัดให้เล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะสั้นๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดทักษะ ความชำนาญ และคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และ เกมฝึกสมอง เป็นต้น
2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ รวมทั้ง การเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้เล่นแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหา หรือเรื่องที่จะเล่น
3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาสมองคิด เพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน
4. เกมประเภชิ่งที่หมายไล่จับ
 - 4.1 เกมประเภชิ่งที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ได้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน
 - 4.2 เกมประเภชิ่งไล่จับ เป็นเกมที่ต้องใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีก ไม่ให้ถูกจับต้อง อาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย
5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภชิ่งวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้
6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่นๆ คนพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น
7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้านซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณี

ที่มีมาแต่โบราณเช่น เกมหมากเก็บ เกมสลับ เกมจำใจ เป็นต้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้น เพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีคิกาน้อยลง เล่นง่ายขึ้นและเหมาะสมสำหรับเด็ก แต่ยังคงอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกันกับที่กีฬาใหญ่ใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

9. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มเปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

10. เกมสนทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่ม พบปะสังสรรค์ต่างๆ

11. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกมหลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูล ของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

วิชา ดัชนีคุณพิชญ์ (2549 : 14-16) ได้ประมวลประเภทเกมการเรียนการสอนได้ 8 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulative Games) คือ การที่ให้เด็กนำสื่อเครื่องเล่นต่างๆ หรือนำสิ่งต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์หรือกติกา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กพัฒนาประสาทสัมผัส ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและสายตา เช่น การเย็บปักถักร้อย ร้อยลูกปัด ดัดรีดคุ่ม การปั้นดินน้ำมัน การวาดภาพ การประดิษฐ์ภาพ เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้ผู้มองเห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจะต่างจากการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตา การเล่นเกมทางพลศึกษาตรงที่ว่า แต่ละชุดของเกม การศึกษาจะมีวิธีเล่น โดยเฉพาะ สามารถวางเล่นบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่า ถูกต้องหรือไม่ได้ด้วยตนเอง

เกมการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนภาษาด้านทักษะการอ่านนั้น จะครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมแต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างก็ได้ จุดประสงค์ที่ผู้เรียนควรได้รับ มีดังนี้

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

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเกมพลศึกษา เป็นเกมที่ต้องใช้ความสามารถ และสมรรถภาพทางร่างกายในการเล่น ซึ่งรวมถึงการฝึกกายบริหาร ประจำวันง่ายๆ เช่น เกมผู้นำ ผู้ตาม เกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนทักษะทางภาษาอาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยอาจมีการใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบ เช่น ภาพ บัตรคำ ของจริง เป็นเกมที่ใช้พัฒนาการคิด การฝึกทำงานเป็นกลุ่มและทักษะทางภาษาอย่างรอบด้าน เช่น เกมเกี่ยวกับการอ่าน ฟัง พูด และเขียน เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) เป็นเกมที่ช่วยฝึกให้เด็กจำแนกความเหมือนความต่าง ฝึกการจำแนกและเสริมทักษะอื่นๆ เช่น เกมจับคู่ รวมกลุ่ม เป็นต้น

6. เกมพิเศษ (Special Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ เป็นต้น

7. เกมฝึกหัด เป็นเกมช่วยเน้นความเข้าใจให้มากยิ่งขึ้น การจัดเกมประเภทฝึกหัดนี้ควรเริ่มเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่ซับซ้อน เริ่มจากง่ายไปหายาก รูปธรรมไปหานามธรรม โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า เช่น เกมฝึกหัดการบวก เกมฝึกหัดเรื่องมาตราตัวสะกด

8. เกมการละเล่นพื้นบ้าน หรือการเล่นของเด็ก หมายถึง การเล่นต่างๆ ของเด็กที่นิยมเล่นในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ซึ่งบางประเภทมีบทร้อง บทบาทประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่างๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองของกลุ่มตามแต่ละท้องถิ่น บางครั้งเล่นเพื่อความสนุกสนาน เช่น งูกินหาง มอญช้อนผ้า จำใจ บางครั้งเล่นเพื่อการแข่งขัน เช่น วิ่งเปี้ยว ขี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น

จากที่กล่าวถึงประเภทของเกม สรุปได้ว่า ประเภทของเกมนั้นแบ่งตามประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่นเกมเพื่อสนองความต้องการในการเรียนรู้ของเด็กที่จะได้รับจากการเล่นเกม

เกมทางภาษา

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2523 : 42) ได้ให้ความหมายของเกมทางภาษา หรือ เกมการใช้ภาษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีขั้น กติกา ประกอบด้วยอุปกรณ์ในการเล่น มีวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก

ซับซ้อน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจทางภาษา และมีความสนุกสนาน
 เพลิดเพลินช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน

สมพล ชูบุษชา (2524 : 15) ได้กล่าวถึงลักษณะประเภทของเกมทางภาษา หรือเกมการใช้
 ภาษาได้แก่ เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรมเกมหาคำตรงข้าม เกมเรียง
 ประโยค เป็นต้น

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2525 : 28) กล่าวถึงลักษณะเกมการใช้ภาษา หรือเกมทางภาษา
 ที่ครูสามารถเลือกใช้ประกอบการสอนไว้พอสรุปได้ ดังนี้

1. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน
2. มีคำสั่งและกติกาการเล่นชัดเจน
3. เป็นเกมสั้น ๆ ใช้เวลาไม่เกิน 15 นาที
4. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
5. เป็นเกมที่ ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน
6. เป็นเกมที่ให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2528 : 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมภาษา ไว้ดังนี้

1. ฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
2. เสริมสร้างการใช้ทักษะทางภาษาทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน
3. พัฒนาด้านการคิดของนักเรียน
4. นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
5. ได้รับความสนใจของนักเรียน
6. ใช้เป็นกิจกรรมในชั้นการสอนต่างๆ
7. ประเมินผลการเรียนการสอน

จากที่กล่าวถึงเกมภาษา สรุปได้ว่า เกมทางภาษาเป็นเกมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้มีความรู้
 ความเข้าใจทางภาษา ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน มีขั้นตอนกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก
 ซับซ้อน มีความสนุกสนาน ได้รับความสนใจในการเรียน

ตัวอย่างเกมทางภาษาที่น่าสนใจ ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535: 32-35) ได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. เกมหีบคำ

จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน

อุปกรณ์ กระดาษแข็ง สีเมจิก กรรไกร ตะกร้า กระเป่าพนัก

วิธีทำ ตัดกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรคำ เขียนคำที่เรียนไปแล้วจำนวนคำละ 10 บัตร นำ
 บัตรคำที่เขียนไว้ทั้งหมดมาแบ่งเป็น 2 ชุดเท่าๆ กัน

ขั้นตอนการเล่นเกม

ขั้นเตรียม ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม ครูชี้แจงกติกาการเล่น และสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้ทั้ง 2 ชุดมาเสียบที่กระเป่าพนัก ชุดละ 1 กระเป่าพนัก ครูนำกระเป่าพนักวางไว้หน้าห้องให้ห่างกัน โดยหันกระเป่าพนักไม่ให้นักเรียนเห็นบัตรคำ

ขั้นเล่นเกม ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม เข้าแถว แล้วยืนตรงข้ามกับกระเป่าพนัก ให้นักเรียนคู่แรกวิ่งมาหยิบบัตรคำที่กำหนด 1-3 ที่เสียบไว้ที่กระเป่าพนักเพียงจำนวน 1 บัตร วิ่งนำมาใส่ตะกร้าที่วางไว้ข้างหลังแถวของกลุ่มตัวเอง นักเรียนคู่ที่ 2, 3 ก็เล่นเกมเช่นเดียวกับคู่แรก ครูให้นักเรียนเล่นเกมอีก 1-2 รอบ ครูให้สัญญาณหยุดการเล่น

ขั้นสรุป ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มช่วยกันนำบัตรคำที่หยิบมาได้มาวางเรียงบนโต๊ะ ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ละกลุ่ม ให้นักเรียนนับจำนวนบัตรคำที่หยิบมาได้ กลุ่มใดหยิบคำมาได้มากกว่า และถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ ครูให้นักเรียนหยิบบัตรคำคนละ 1 บัตร อ่านทีละคน แล้วนำบัตรคำไปเสียบที่กระเป่าพนัก ทั้ง 2 กลุ่ม (ครูให้การเสริมแรง โดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

2. เกมไล่จับบอกคำ

จุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้

อุปกรณ์ กระดาษแข็ง สีเมจิก ไม้ไผ่ ขนาดเท่าตะเกียบ กระดาษกาว ย่น กลองโฟม 2

กลอง ลูกปิงปอง

วิธีทำ ตัดกระดาษแข็งทำบัตรคำ เขียนคำที่เรียนไปแล้ว ในจำนวน คำละ 10 บัตร นำไม้ไผ่มาติดกับด้านหลังของบัตรคำด้วยกระดาษกาว ย่น เพื่อเป็นด้ามจับ แบ่งบัตรคำเป็น 2 ชุด เท่า ๆ กัน เขียนหมายเลข 1 และ 2 ที่ลูกปิงปอง หมายเลขละ 10 ลูก

ขั้นตอนการเล่นเกม

ขั้นเตรียม ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม ครูชี้แจงกติกาการเล่น และสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ ครูนำบัตรคำทั้ง 2 ชุดเสียบที่กลองโฟมทั้ง 2 กลอง เขียนหมายเลข 1 และ 2 ที่ด้านข้างของกลองโฟม หมายเลขละ 1 กลอง ครูนำลูกปิงปองใส่ตะกร้าและวางไว้หน้าห้อง

ขั้นเล่นเกม ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆกัน ให้นักเรียนคู่ที่ 1 ของกลุ่ม มาหยิบลูกปิงปองคนละ 1 ลูก ให้นักเรียนที่ได้ลูกปิงปองหมายเลข 1 เป็นผู้เล่นก่อน โดยให้นักเรียนวิ่งไปที่กลองโฟมที่ 1 แล้วเลือกบัตรคำที่กำหนด 1 บัตร จากนั้นให้นักเรียนวิ่งไปที่กลองโฟมที่ 2 พร้อมกับเลือกบัตรคำที่กำหนดอีก 1 บัตร แล้วถือบัตรคำวิ่งกลับมาที่กลุ่มของตัวเอง นักเรียนที่ได้ปิงปอง

หมายเลข 2 ก็เริ่มเล่นเช่นเดียวกัน นักเรียนคู่ที่ 2 และ 3 ก็เล่นเกมตามลำดับเช่นเดียวกัน ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้ ครูให้สัญญาณหยุดการเล่น

ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนนำบัตรคำที่เลือกมาได้ ชูให้เพื่อนดู ทั้ง 2 กลุ่ม ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มผลัดกันอ่านคำ และนับบัตรคำ กลุ่มใดมีจำนวนบัตรคำถูกต้องมากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

3. เกมซื้อผลไม้

จุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้
อุปกรณ์ กระดาษโปสเตอร์แข็งสีต่างๆ สีเมจิก กรรไกร กาว ตะกร้า ลวดเสียบกระดาษ
วิธีทำ ตัดกระดาษแข็งเป็นรูปผลไม้ต่างๆ เขียนคำว่า “สีคำ” จำนวน 12 บัตร เขียนคำว่า ชื่อ แม่ ว่า แด้ม จำนวนคำละ 4 บัตร นำลวดเสียบกระดาษเสียบบัตรคำกับบัตรภาพผลไม้เข้าด้วยกัน

ขั้นตอนการเล่น

ขั้นเตรียม บอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่น พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ จัดโต๊ะนักเรียนให้เป็นแถวยาวๆ เพื่อสมมติเป็น โต๊ะวางขายผลไม้ของในร้านขายผลไม้ นำบัตรภาพผลไม้ที่มีบัตรคำเสียบติดไว้มาวางเรียงบนโต๊ะ โดยให้บัตรคำคละกัน ให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกันและมารับตะกร้าคนละ 1 ใบ

ขั้นเล่น ครูสมมติสถานการณ์ ให้นักเรียนมาซื้อผลไม้ในร้านขายผลไม้ ให้นักเรียนถือตะกร้าคนละ 1 ใบ แล้วเดินเข้ามาในร้านขายผลไม้ ครูกำหนดเวลาในการเลือกซื้อผลไม้ ให้นักเรียนเลือกหาบัตรคำรูปผลไม้ตามที่ครูกำหนดใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด นักเรียนทุกคนถือตะกร้าผลไม้เดินมาหาครูซึ่งอยู่ที่ โต๊ะจ่ายเงินเพื่อตรวจดูความถูกต้อง

ขั้นสรุป นักเรียนคนที่ 1 หยิบบัตรคำรูปผลไม้ออกจากตะกร้าทีละบัตรพร้อมกับอ่านคำให้ครูฟัง ถ้านักเรียนเลือกบัตรคำมาไม่ถูกต้อง หรือเลือกบัตรคำได้ถูกต้องแต่อ่านไม่ถูกต้องนักเรียนก็จะไม่ได้บัตรผลไม้ไป แต่นักเรียนจะได้บัตรผลไม้ก็ต่อเมื่ออ่านคำได้ถูกต้อง นักเรียนที่เลือกผลไม้ได้ถูกต้องและมีจำนวนมากกว่าเป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

4. เกมกล่องหาคู

จุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้
อุปกรณ์ กล่องไม้ขีดไฟ กรรไกร สีเมจิก กระดาษแข็ง กาวลาเท็กซ์ กระเป๋าล้างคอต
วิธีทำ ตัดกระดาษแข็งให้มีขนาดเท่ากับกล่องไม้ขีดไฟ เขียนคำ ว่า “เล่น” จำนวน 20 คำ ลงบนกระดาษแข็ง เขียนคำ ว่า “ไล่” จำนวน 6 คำ และคำว่า “ชู” จำนวน 6 คำ นำบัตรคำ “เล่น” มา

தாகாவதிகที่ส่วนบนของกล่องไม้ขีดไฟ จำนวน 10 คำ และดิดที่ส่วนในอีก 10 คำ และบัตรคำว่า “ไล่”, “จู” มาதாகาวดิดที่ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟอีกอย่างละ 6 คำ

ขั้นตอนการเล่นเกม

ขั้นเตรียม บอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม ครูชี้แจงกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามได้จนเข้าใจ ครูนำกล่องไม้ขีดไฟมาแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนด้านนอก และส่วนด้านในมาวางเรียงบน โต๊ะทั้ง 2 ตัว ให้ห่างกันเล็กน้อย ครูแจกกระเป๋าคล้องคอให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

ขั้นเล่น แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 3 คน ยืนเข้าแถวเป็น 2 แถวให้ห่างจากโต๊ะที่วางบัตรคำ ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น โดยให้นักเรียนคนแรกของกลุ่มวิ่งนำกล่องไม้ขีดไฟ ทั้ง 2 ส่วนมาสวมเข้าด้วยกัน โดยจะต้องเลือกคำให้ตรงกันทั้งส่วนนอกและส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟ ให้นักเรียนนำกล่องไม้ขีดไฟมาอ่านให้ครูฟัง ถ้าเลือกและอ่านถูกต้องก็ให้นำกล่องไม้ขีดไฟใส่กระเป๋าคล้องคอไว้ แต่ถ้าเลือกและอ่านไม่ถูกต้องก็ต้องนำกล่องไม้ขีดไฟไปวางไว้ในที่เดิม นักเรียนคนที่ 2,3 ก็เล่นเช่นเดียวกันกับนักเรียนคนที่ 1 ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้ ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

ขั้นสรุป นักเรียนทุกคนเทกล่องไม้ขีดไฟออกมานับจำนวน ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่กล่องไม้ขีดไฟทีละคน นักเรียนคนใดอ่านคำได้ถูกต้องมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ(ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

5. เกมจ่ายตลาด

จุดประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้
อุปกรณ์ เศษวัสดุต่างๆ ได้แก่ กระป๋องแป้ง กล่องนม กล่องสบู่ กล่องยาสีฟัน ขวดต่างๆ ฯลฯ กระดาษแข็ง สีเมจิก กาว กรรไกร ตะกร้า ชั้นวางของ

วิธีทำ ตัดกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรคำให้มีจำนวนเท่ากับสินค้า เขียนคำพื้นฐานลงบนบัตรคำ ดังนี้ “แม่ไก่” จำนวน 20 คำ “ไข่ไก่” จำนวน 5 คำ “ลูกไก่” จำนวน 5 คำ “แม่กา” จำนวน 5 คำ “ทำไม” จำนวน 5 คำ นำบัตรคำมาதாகาวดิดกับเศษวัสดุที่เตรียมไว้ ครูเขียนคำข้างต้นอีกอย่างละ 1 คำ รวม 5 คำ แล้วนำไปเสียบที่กระเป๋าผนังและดิดที่ส่วนในอีก 10 คำ และบัตรคำว่า “ไล่”, “จู” มาதாகาวดิดที่ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟอีกอย่างละ 6 คำ

ขั้นตอนการเล่นเกม

ขั้นเตรียม ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียน

ซักถามจนเข้าใจ ครูนำสินค้ามาจัดวางที่ชั้นวางของเพื่อสมมติเป็นสินค้าในร้าน ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้เสียบที่กระเป๋าผนัง โดยให้คำคละกัน ครูแจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

ขั้นเล่นเกม ครูสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเป็นร้านค้าแห่งหนึ่ง ครูให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน และให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม นักเรียนทุกคนต้องมาเลือกบัตรคำที่กำหนด คนละ 1 บัตร แล้ววิ่งนำมาให้ครูดู ถ้าเลือกได้ถูกต้องก็ให้เข้าไปซื้อสินค้าได้ แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องก็ต้องไปเลือกบัตรคำมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่มีค่าที่กำหนดให้ใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

ขั้นสรุป นักเรียนทุกคนนำสินค้าออกมาวางเรียง เพื่อตรวจดูความถูกต้อง ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ติดอยู่กับสินค้าทีละคน ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านได้ถูกต้อง นักเรียนก็จะได้สินค้านั้นไป แต่ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านคำไม่ถูกต้อง ก็จะต้องนำสินค้านั้นไปคืนที่ร้านค้า นักเรียนนับจำนวนสินค้าที่ได้ ใครมีสินค้ามากกว่าก็เป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

การเลือกเกมประกอบการสอน

เกศินี โชติกเสถียร (2533 : 73) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้นครูต้องพิจารณาการเลือกเกม ดังนี้

1. เนื้อหาที่เรียน
2. จุดประสงค์ของบทเรียน
3. ชนิดของการเรียนรู้ให้ละเอียด

ซึ่งจะต้องเลือกพิจารณาเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา หรือพฤติกรรมที่ประสงค์ให้เกิดแก่ตัวเด็กนักเรียนมากที่สุดมาใช้

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 93 - 94) กล่าวถึงวิธีการเลือกเกมไว้ว่า การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับปรุงดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เองผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลงผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อนแล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่น เกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้าช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่นส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์

(Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนจึงสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published Game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศสิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริง ของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้น ผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอน ส่วนที่แตกต่างออกไปหากสามารถทำได้

วิลเลียม (William.1981 : 180 - 181) ได้เสนอแนะแนวทางในการพิจารณาเลือกข้อปฏิบัติ การควบคุมเกม เพื่อใช้เครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องเหมาะสมกับผู้เล่นจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจให้แก่ผู้เล่น แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมากเกินไปต้องใช้เวลาค้นคว้าล่วงหน้านานเกินควรดูว่าจะเล่นอย่างไรเกมต้องมีลักษณะเหมือนอุปสรรคหนึ่งว่าเป็นการทดสอบความสามารถและประสบการณ์ในการศึกษาถ้าจำเป็นให้ต้องเลือกใช้เกมซึ่งกำหนดสถานการณ์ไว้

2. เกมต้องง่ายต่อการควบคุม เกมที่ซับซ้อนอาจทำลายความสนใจของผู้เล่นมากเกินไป

3. เนื้อหาสาระต่างๆ ที่เกมสอนต้องให้เห็นได้ชัด

4. ผู้เล่นต้องเคารพต่อกฎเกณฑ์ในการสร้างเกมจะต้องได้รับความเชื่อถือจากผู้เล่น มิฉะนั้นการเล่นเกมจะไม่ได้ผลและไร้ประโยชน์

องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ของการเล่น เช่นถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

2. ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรพิจารณาถึงเกมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกายระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมเพราะ จะต้องเหมาะสม กับจำนวนของผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัย

4. จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้

5. อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัดและปลอดภัย ต่อการเล่นซึ่งคงจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองก็ได้

6. กติกา กฎ ระเบียบ ในการเล่นเกมที่มีกติกามากหรือต้องใช้เทคนิคสูง ไม่เหมาะสมที่จะนำไปใช้ในแบบเกมแบบใหม่ หรือเพื่อความสนุกสนาน ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม การเลือกเกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า การเลือกเกมนั้นจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาที่จะเรียน จุดประสงค์ของบทเรียน มีความเหมาะสมกับผู้เล่น ไม่ซับซ้อนเหมาะกับการควบคุม และเป็นเกมที่ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 93-94) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้งจนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจแล้วจึงดัดแปลงใช้ก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันแก้ไขล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียด ที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็น ที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปราย หลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่นบันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทวิวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและ โยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายการเล่นควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น

ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร

ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร

ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด

ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับเช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใดประสบความสำเร็จตามที่ต้องการ หรือไม่มีข้อผิดพลาดอะไรบ้างและจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับเช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ทิสนา เขมมณี (2545 : 68) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของการสอน ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น

ของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการสอนโดยใช้เกม มีดังต่อไปนี้

1. ก่อนนำเกมมาใช้ในการสอน ผู้สอนจะต้องจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียนซึ่งอาจจะใช้อักษร ตัวเลข หรือชื่อ แทนกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกๆ คนในแต่ละกลุ่มได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง

2. ผู้สอนจัดเตรียมวิธีการเล่นเกม อุปกรณ์ต่างๆ เช่นภาพ บัตรคำ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสม โดยให้สอดคล้องกับความรู้ในด้านวิชาการที่ผู้เรียนจะได้รับหรือเพื่อเป็นการฝึกฝนความคิด หรือความรู้ในด้านวิชาการตามที่ต้องการ

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 150) กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนด้วยเกม ดังนี้

1. นำเสนอเกม ชี้แจงวิธีเล่นและกติกาการเล่น ครูผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้น ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วมาดัดแปลงให้เหมาะสม แล้วนำไปใช้เลยก็ได้ แต่ผู้สอนก็ต้องศึกษาเกมให้เข้าใจแล้วทดลองเล่นก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็น และข้อขัดข้องต่างๆ แล้วเตรียมการป้องกันและแก้ไขไว้ล่วงหน้า ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนการเล่นและชี้แจงรายละเอียดกติกาการเล่นที่ชัดเจนหรืออาจให้ผู้เรียนได้ซ้อมก่อนและเล่นจริง

2. การเล่นเกม ผู้เรียนจะเล่นเกมตามกติกา โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และอาจต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วยขณะที่ผู้เรียนเล่น ครูผู้สอนควรติดตามดูอย่างใกล้ชิด เพื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนและจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นหรืออาจมอบหมาย ให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่ สังเกตและจดบันทึกหรือควบคุมกติกาการเล่นด้วยก็ได้

3. การอภิปรายหลังการเล่น เป็นขั้นตอนที่สำคัญยิ่งเพราะหากไม่มีขั้นตอนนี้ การเล่น ก็จะกลายเป็นการเล่นเกมธรรมดา จุดเน้นของการเล่นเกมอยู่ที่กลวิธีที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อไปถึงเป้าหมาย

การฝึกทักษะคำพื้นฐาน

ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม (2525 : 138) กล่าวถึงการฝึกทักษะคำพื้นฐาน ไว้ว่า คำศัพท์ ที่จัดเป็นคำพื้นฐาน ได้แก่ คำที่พบบ่อยๆ ในชีวิตประจำวันเด็กจะเห็นคำเหล่านี้จนคุ้นตา เป็นคำที่เด็กส่วนใหญ่จะจำได้และเป็นพื้นฐานที่จะทำให้เด็กสามารถอ่านเรื่องราวต่างๆ ได้ด้วยความเข้าใจ คล่องแคล่วและเกิดความซาบซึ้งในการเลือกคำพื้นฐานนี้ครูอาจสำรวจเอง หรือใช้ผลจากการสำรวจที่มีผู้ทำไว้แล้วเช่น รายงานการสำรวจประมวลคำของเด็กวัยเริ่มเรียน ของการวิจัยกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เป็นต้น การใช้คำจากรายงานการสำรวจที่ทำอย่างกว้างขวางอาจให้ผลดีตรงที่ ช่วยให้เด็กได้รู้จักคำพื้นฐาน ซึ่งเด็กทุกคนรู้จักกันจริงๆ และหากมีคำที่ครูผู้สอนคิดว่า เป็นคำพื้นฐานของเด็กในถิ่นนั้นก็ควรนำมาผนวกในการสอนซ่อมเสริมด้วยเช่นกัน

การสอนและฝึกทักษะคำเหล่านี้ควรใช้วิธีเล่นปนเรียนเช่น การเล่นเกมต่างๆ เพื่อให้เด็กสนุกสนาน ไม่ตึงเครียด อย่งไรก็ดีครูจะต้องระวังมิให้ความสนุกสนาน จากการเล่นเกมมาประทับใจและกลบเกลื่อนจุดมุ่งหมายของการสอนซ่อมเสริมเสียหมด

ตัวอย่างการเล่นเกมที่ฝึกทักษะคำพื้นฐาน

ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม (2525 : 139) ได้กล่าวถึงการเล่นเกมที่ฝึกทักษะคำพื้นฐานว่า ครูจัดเตรียมคำพื้นฐานที่ต้องการสอนมา 1 ชุด โดยเขียนลงในบัตรคำด้วยขนาดที่ชัดเจน ข้างหลังบัตรคำมีตัวเลข ซึ่งเป็นคะแนนที่แบ่งระดับความยากของคำกำกับไว้เช่น เลข 1 เป็นคำที่อ่านง่ายที่สุด (จากคำพื้นฐานของเด็ก ป.1) เลข 2 ยากขึ้นมาเป็นลำดับ 2 (คำพื้นฐานของเด็ก ระดับ ป.2) และเลข 3 เป็นคำที่ยากลำดับ 3 (คำพื้นฐานระดับ ป.3) ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องผลัดกันอ่านบัตรคำเหล่านั้นสุดแล้วแต่ใครจะเลือกหยิบบัตรใดขึ้นมาหากอ่านได้ถูกต้องก็เก็บไว้ที่ตัว หากอ่านผิดก็เอาบัตรเก็บซ่อนไว้ข้างล่างของบัตรกองกลางผลัดกันอ่านทีละคนจนบัตรหมด แล้วนับคะแนนจากคะแนนในจำนวนบัตรที่อ่านได้ถูกต้องว่าใครจะได้มากที่สุดคนนั้นก็ชนะ ในกรณีที่คำที่ครูเลือกมีความยากง่ายระดับเดียวกันก็ได้คะแนนเท่ากัน การนับคะแนนก็ถือเอาผลรวมของจำนวนคำที่อ่านได้ถูกต้อง

ในบางกรณีครูควรให้เด็กได้ฝึกใช้คำ เห็นคำในประโยคแทนที่จะเห็นเดี่ยวๆ ก็อาจทำได้ ในทำนองเดียวกันนี้ หรือครูอาจพลิกแพลงประกอบการเล่นเกมอื่นๆ เช่น ให้เล่นเกม “ผ่านดาว” นักเรียนกลุ่มหนึ่งเป็นคนเฝ้าประตู อีกกลุ่มหนึ่งเป็นนักท่องเที่ยว ซึ่งต้องการเข้าไปชม “แดนสนุก” แต่ต้องผ่านด่าน โดยคนเฝ้าประตูจะถามว่า จะไปไหน นักเรียนคนที่ 1 บอก จะขอดู.. (อะไร ก็ได้) คนเฝ้าประตูหยิบบัตรให้อ่าน ถ้าอ่านออกก็ให้ไปยังคนเฝ้าประตูคนที่ 2 ได้ และเก็บบัตรที่อ่านได้ไว้ เช่นนี้เรื่อยไปจนสามารถผ่านด่านได้หมด ถ้าอ่านผิดก็ต้องอ้อมไปต่อทางแถว จนกระทั่งหมดเวลาที่ครูกำหนดก็นับคะแนนเต็มสลับกันเป็นคนเฝ้าประตู ความสนุกของเกมนี้ อยู่ที่ข้อความบนบัตรที่คนเฝ้าประตูหยิบบัตรให้อ่าน ซึ่งครูก็ต้องจัดเตรียมไว้ล่วงหน้า การฝึกทักษะคำพื้นฐานนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า เด็กที่มีความจำด้านสายตาดี มักเรียนและอ่านคำพื้นฐานได้เร็ว ในการฝึกแต่ละครั้งถ้าเป็นเด็กอ่อนมากก็ไม่ควรใช้จำนวนคำในการฝึกมากเกินไป

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมพอสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ครูจะต้องมีความรู้ความสามารถในการเลือกใช้เกมให้เหมาะสม และสอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็ก ให้เด็กได้เล่นกิจกรรมร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนานเพลิดเพลิน

แบบฝึกและการสร้างแบบฝึก

แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบฝึกที่ประกอบด้วยกิจกรรมที่ใช้ฝึกทักษะเฉพาะเรื่อง ให้นักเรียนเกิดความชำนาญและก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีเพื่อให้แบบฝึกมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก ไว้ดังนี้

ความหมายของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกเป็นหนึ่งในนวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่ครูสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อใช้ในการสอนของตนให้บรรลุจุดมุ่งหมาย มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2532 : 102) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกว่า หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมความเข้าใจและเสริมเพิ่มเติมเนื้อหาบางส่วนที่ช่วยให้นักเรียนฝึกปฏิบัติและนำความรู้ไปใช้ได้อย่างแม่นยำ ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ประยงค์ โชติการณ (2534 ; อ้างถึงในสุภมาศ คำานพานิช. 2541 : 41) ให้ความหมายของแบบฝึกว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะแบบฝึกสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกๆด้าน แบบฝึกช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาได้อย่างกว้างขวาง

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544 : 1-2) กล่าวว่า “เมื่อครูได้สอนเนื้อหา แนวคิดหรือหลักการเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้กับนักเรียน และนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น ขั้นต่อไปครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ ฝึกฝน เพื่อให้ความชำนาญ คล่องแคล่วถูกต้อง แม่นยำ และรวดเร็วหรือเรียกว่าฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะ”

สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์ (2544 : 106) กล่าวว่า แบบฝึกหัด คือการจัดประสบการณ์ที่เน้นการฝึกหัด เพื่อให้เกิดความจำจนกระทั่งสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติ ขั้นตอนในการสอนก็มักจะเริ่มต้นด้วยการบอกหรือทำให้ดูเป็นตัวอย่างแล้วให้นักเรียนทำตามและฝึกหัดเรื่อยไปจนกระทั่งจำและทำได้

จากความหมายที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อ สิ่งเร้า หรือกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นเพื่อเสริมทักษะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ ฝึกทำซ้ำ จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างแม่นยำ

ความสำคัญของแบบฝึกทักษะการอ่านต่อการเรียนการสอนภาษาไทย

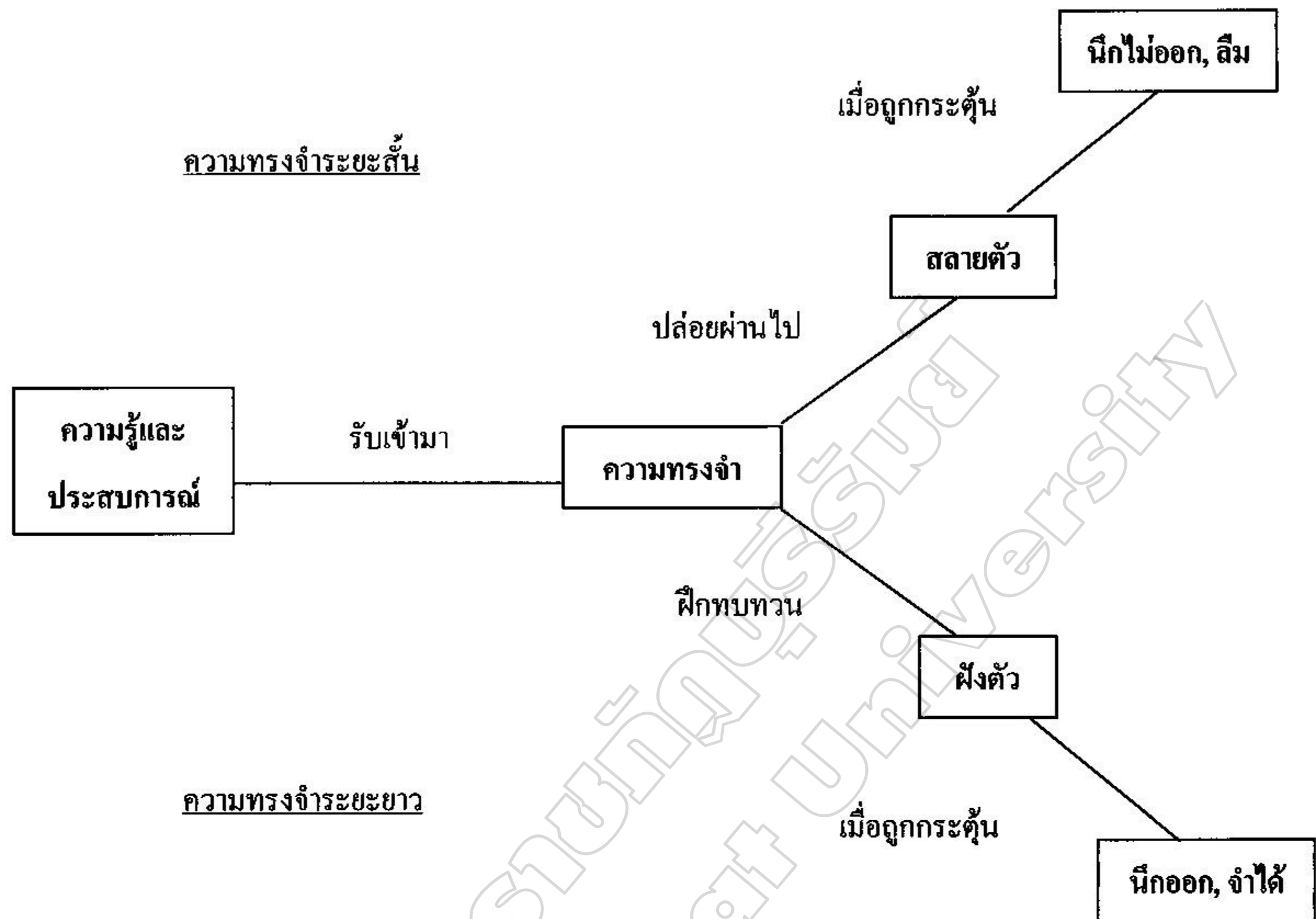
อนงค์ศิริ วิชาลัย (2536 :27) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของแบบฝึกว่าเป็นวิธีสอนที่สนุกอีกวิธีหนึ่ง คือการให้นักเรียนได้ทำแบบฝึกหลายๆ สิ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น เพราะนักเรียนมีโอกาสที่จะนำความรู้ที่เรียนมาแล้วมาฝึกให้เกิดความเข้าใจดียิ่งขึ้น

กมล ดิษฐกมล (2539 : 15) กล่าวว่า “หัวใจสำคัญของการสอนวิชาทักษะอยู่ที่การฝึก การฝึกอย่างถูกวิธีเท่านั้นที่จะทำให้เกิดความชำนาญคล่องแคล่ว ว่องไว และทำได้โดยอัตโนมัติ”

วิมลรัตน์ สุนทรวิโรจน์ (2547 : 131) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกว่าแบบฝึกเป็นเทคนิคการสอนที่สนุกเพราะการให้นักเรียนทำแบบฝึกมาก ๆ ที่จะช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาได้ดีขึ้นเนื่องจากนักเรียนนำความรู้ที่เรียนมาแล้วมาฝึกให้เกิดความเข้าใจกว้างขวางยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป แบบฝึกมีความสำคัญต่อผู้เรียนมาก ในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น ชัดเจน กว้างขวางขึ้น ทำให้การสอนของครูและการเรียนของนักเรียนประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของแบบฝึกมีผลต่อความจำระยะสั้นและระยะยาว ในการเรียนรู้อะไรก็ตาม ถ้าสิ่งนั้นมีการฝึกทบทวนกระตุ้นอย่างสม่ำเสมอ สิ่งนั้นก็จำไปได้ยาวนาน แต่ถ้าขาดการฝึกขาดการกระตุ้นไม่นานความจำนั้นก็เลยเลือนหายไป ศิริินาด เพชรทองคำ (2520; อ้างถึงในอัมพานกอิม 2550: 24) แสดงให้เห็นถึงกระบวนการจำระยะสั้นและระยะยาว ไว้ในภาพประกอบ ดังนี้



ภาพประกอบ 7 : ความจำระยะสั้นและระยะยาว
ที่มา : อัมพา นกอิม. 2550: 24

ประโยชน์ของแบบฝึก

แบบฝึกมีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะของนักเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น เพตตี้ (Petty, 1971: 469 – 472 อ้างถึงใน พนมวัน วรคลัง. 2542: 38 - 39) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของแบบฝึกไว้ 10 ประการ ดังนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นส่วนที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบมีระเบียบ
2. เป็นส่วนเสริมทักษะในการใช้ภาษา เป็นเครื่องมือที่ช่วยเด็กในการฝึกฝนทักษะทางการใช้ภาษาให้ดีขึ้น แต่ทั้งนี้จะต้องอาศัยการส่งเสริมและการเอาใจใส่จากครูผู้สอนด้วย
3. เป็นสื่อที่ใช้สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกที่เหมาะสมกับความสามารถของเขาจะช่วยให้เด็กประสบผลสำเร็จในด้านจิตใจมากขึ้น ดังนั้นแบบฝึกจึงไม่ใช่สมุดฝึกที่ครูจะแจกให้แก่เด็กบทต่อบทหรือ

หน้าต่อหน้า แต่เป็นแหล่งประสบการณ์เฉพาะสำหรับเด็กที่ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ และเป็น
 เครื่องช่วยที่มีค่าของครูที่จะสนองความต้องการรายบุคคล

4. เป็นแบบฝึกที่ช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน ลักษณะการฝึกเพื่อช่วยให้เกิดผลดังนี้

4.1 ฝึกทันทีหลังจากเด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น

4.2 ฝึกซ้ำหลายๆ ครั้ง

4.3 เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด

5. เป็นเครื่องมือวัดการเรียนรู้หลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง

6. เป็นแบบฝึกที่จัดขึ้นเป็นรูปเล่มสามารถเก็บรักษาไว้ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วย
 ตนเองต่อไป

7. เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่างๆ ของเด็กได้ชัดเจน ซึ่งจะ
 ช่วยให้คุณดำเนินการปรับปรุงแก้ไขปัญหานั้นๆ ได้ทันที

8. แบบฝึกที่จัดขึ้นนอกเหนือจากที่มีอยู่ในหนังสือแบบเรียนจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนอย่าง
 เต็มที่

9. แบบฝึกที่จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยแล้วจะช่วยให้คุณประหยัดทั้งแรงงานและเวลาในการ
 ที่จะเตรียมสร้างแบบฝึกอยู่เสมอ ในด้านผู้เรียนก็ไม่ต้องเสียเวลาในการลอกแบบฝึกหัดจาก
 ตำราเรียนหรือกระดานดำ ทำให้มีเวลาและโอกาสฝึกฝนทักษะต่างๆ มากขึ้น

10. แบบฝึกช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย เพราะการจัดพิมพ์ขึ้นเป็นรูปเล่มที่แน่นอนย่อม
 ลงทุนต่ำกว่าการที่จะใช้วิธีพิมพ์ลงกระดาษใบทุกครั้งไป นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ในการที่ผู้เรียน
 สามารถบันทึกและมองเห็นความก้าวหน้าของตนเองได้อย่างมีระบบและเป็นระเบียบ

จากที่กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึก สรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความสำคัญ
 สำหรับครูและนักเรียน คือ ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนดีขึ้น ช่วยผ่อนแรงและประหยัดเวลา
 ของกระบวนการเรียนการสอนในตารางเรียน เพราะแบบฝึกสามารถนำไปฝึกกิจกรรมนอกเวลา
 เรียนหรือในชั่วโมงซ่อมเสริมได้

ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

แบบฝึกที่ใช้ในการฝึกทักษะ ควรจะเป็นแบบฝึกที่มีประสิทธิภาพดี คือ มีเนื้อหาและ
 ตัวอย่างที่ชัดเจนพอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์ที่แบบฝึกกำหนด มี
 กิจกรรมหลากหลาย ไม่ใช่เวลาในการฝึกนานเกินไป มีรูปเล่มกะทัดรัด มีภาพประกอบสวยงามที่
 ได้รับความสนใจของนักเรียน ดังที่ ริเวอร์ (Rivers) ได้กล่าวถึง ลักษณะของแบบฝึกที่ดี คือ

1. ต้องมีการฝึกนักเรียนมากพอสมควรในเรื่องหนึ่งๆ ก่อนจะมีการฝึกเรื่องอื่นๆ ต่อไป
 ทั้งนี้ทำขึ้นเพื่อการสอนไม่ใช่เพื่อทดสอบ

2. แต่ละชุดควรฝึกเพียงหนึ่งเรื่องเท่านั้น
3. ฝึกโครงสร้างใหม่กับสิ่งที่เรียนรู้แล้วเป็นการเรียนรู้จากตัวอย่าง
4. ประโยคที่ใช้ฝึกควรเป็นประโยคที่สั้นกะทัดรัดมีความหมายชัดเจน
5. ควรเป็นเรื่องที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่นักเรียนรู้จัก
6. เป็นแบบฝึกที่นักเรียนใช้ความคิด
7. แบบฝึกควรมีหลายๆ แบบ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย
8. ควรฝึกให้นักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ลักษณะของแบบฝึกที่ดี จะต้องเร้าความสนใจและสมาธิของนักเรียน ใช้หลักจิตวิทยา โดยสร้างแบบฝึกที่จัดเนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายากเปิดโอกาสให้เด็กฝึกทักษะเฉพาะอย่าง ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย แบบฝึกที่ดีควรเป็นแบบฝึกสำหรับเด็กเก่งและในขณะเดียวกันก็เป็นแบบซ่อมเสริมสำหรับเด็กอ่อนด้วย ดังเช่นวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2547:131) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นนวัตกรรมที่ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน ได้ดียิ่งขึ้นและเป็นแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนได้ดีตามความสามารถของตนเองพร้อมทั้งฝึกให้นักเรียนมีความเชื่อมั่น และสามารถประเมินความสามารถของตนเองได้ เอมอร์ สงวนดี (2547:30) กล่าวว่า แบบฝึกที่ดีคือการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะของตนเองและทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน และถวัล มาศจรัส (2550:21) กล่าวว่า แบบฝึกที่ดีจะต้องมีลักษณะที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ความพอใจของนักเรียน ควรมีกิจกรรมประกอบหลายๆลักษณะเริ่มจากง่ายไปหายาก และมีรูปภาพประกอบเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

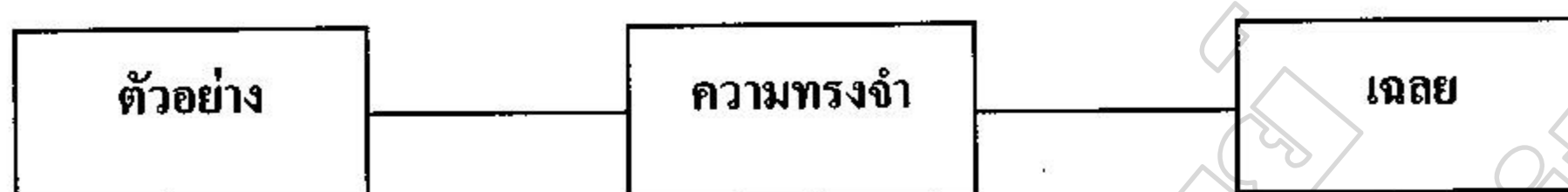
จากที่กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดี สรุปได้ว่า ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อให้แบบฝึกน่าสนใจ ได้แก่ การเสริมแรง ความพร้อม การจัดเนื้อหากิจกรรมจากง่ายไปหายาก เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ความยากง่าย จัดเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะกับวัยไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปต่อการทำความเข้าใจของนักเรียน จัดกิจกรรมให้มีความหลากหลายสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง เพื่อกระตุ้นความสนใจ แบบฝึกแต่ละชุดควรฝึกเฉพาะเรื่องเพียงเรื่องเดียว ข้อความเป็นคำสั่งหรือคำชี้แจงต้องกะทัดรัดและชัดเจน แบบฝึกไม่ควรยาวจนเกินไป ควรมีความยาวที่เหมาะสมกับช่วงความสนใจของนักเรียน

รูปแบบของแบบฝึก

แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนที่ใช้ฝึกทักษะ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็ว รูปแบบที่ใช้ในการฝึกทักษะนั้นมีหลายรูปแบบ ได้มีผู้เสนอแนะเกี่ยวกับรูปแบบของแบบฝึกไว้ดังนี้

มานะ สกุลภักดี (2521, 241 – 242) กล่าวถึงแบบฝึกตามรูปแบบของโครงการส่งเสริมสมรรถภาพการสอน (Reduced Instructional Time หรือ RIT) ว่ามี 2 รูปแบบ คือ

แบบที่ 1 คือ แบบฝึกทักษะ เป็นวิธีที่นำไปใช้สอนในวิชาทักษะ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย เป็นต้น



ภาพประกอบ 8 : โครงสร้างของแบบฝึกที่ 1

ที่มา : มานะ สกุลภักดี (2521: 241 – 242)

แบบที่ 2 คือ แบบฝึกที่ใช้ฝึกเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด เป็นวิธีที่นำไปใช้สอนในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เช่น วิทยาศาสตร์ สังคม เป็นต้น



ภาพประกอบ 9 : โครงสร้างของแบบฝึกที่ 2

ที่มา : มานะ สกุลภักดี (2521: 241 – 242)

หลักจิตวิทยาที่นำมาใช้ในการสร้างแบบฝึก

ในการสร้างแบบฝึกนั้นต้องใช้หลักจิตวิทยาการศึกษาเข้าช่วย เพื่อให้แบบฝึกนั้นมีความสมบูรณ์เหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของนักเรียน พรรณี ชูทัย (2522: 45 – 46) ได้สรุปแนวคิดของนักจิตวิทยาการศึกษาไว้ดังนี้ คือ

1. กฎแห่งผล (Law of Effect) ตามแนวคิดของธอร์นไดค์ที่ว่า การกระทำใดๆ ก็ตาม ถ้าเป็นสิ่งที่ผู้กระทำพึงพอใจก็จะทำพฤติกรรมนั้นๆ ซ้ำอีก ในทางตรงกันข้ามการกระทำใดๆ ถ้ามีผลไม่เป็นที่น่าพอใจผู้กระทำก็จะเลิกทำพฤติกรรมนั้น

2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) กล่าวว่าการเรียนรู้เกิดจากการฝึกทักษะ โดยเฉพาะการฝึกหัดนั้นเป็นการกระทำที่สนองต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งซ้ำๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้นานและคงทนถาวร

3. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตอบสนอง หรือพฤติกรรม การเรียนรู้ พฤติกรรมใดๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มให้เกิดพฤติกรรมนั้นอีก ส่วน พฤติกรรมที่ไม่ได้รับการเสริมแรงย่อมจะลดความถี่ของการกระทำนั้นให้ค่อยๆ ห่างและหายไป ผู้สอนจึงต้องหาวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเรียนมากที่สุด

4. แรงจูงใจ (Motivation) เป็นสิ่งสำคัญในการเรียน ครูต้องรู้จักกระตุ้นให้นักเรียน ตื่นตัว อยากรู้อยากเห็น แบบฝึกที่น่าสนใจจะเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่งที่ทำให้นักเรียนอยากทำ อยากฝึก และเกิดการเรียนรู้

การสร้างแบบฝึกต้องใช้หลักจิตวิทยา เพื่อให้แบบฝึกนั้นน่าสนใจและใช้เป็นเครื่องมือ ในการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจภายใน พฤติกรรมใดก็ตามที่ทำด้วยความพอใจย่อมเกิดการเรียนรู้ และอยากจะทำ

หลักการสร้างแบบฝึก

เพื่อให้แบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพผลจึงจำเป็นที่จะต้องมีการวางแผนในการสร้าง แบบฝึกให้เป็นไปตามขั้นตอน ดังที่รณาด พ่วงสุวรรณ (2518: 34 – 37) ได้เสนอหลักการสร้าง แบบฝึกไว้ ดังนี้

1. ตั้งวัตถุประสงค์ในการสอน ว่าต้องการให้นักเรียนได้รับการฝึกด้านใด
2. ศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนที่จะสอนว่านักเรียนจะต้องมีความรู้ ความสามารถ เรื่องอะไรบ้าง
3. ขั้นตอนในการสร้างแบบฝึก
 - 3.1 ศึกษาปัญหาของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนที่จะนำมาสร้างแบบฝึก
 - 3.2 ศึกษาจิตวิทยาเกี่ยวกับการเรียนการสอน และจิตวิทยาพัฒนาการเพื่อเลือกใช้ ภาษาและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
 - 3.3 ศึกษาลักษณะของแบบฝึก เพื่อออกแบบลักษณะของแบบฝึกและกิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึก
 - 3.4 วางโครงเรื่องและกำหนดรูปแบบการฝึกให้สัมพันธ์กัน
 - 3.5 เลือกเนื้อหาต่างๆ ที่เหมาะสมบรรจุในแบบฝึกให้ครบตามที่กำหนดไว้

ในการสร้างแบบฝึกทักษะมีหลักการที่ควรคำนึง ดังนี้

1. ให้สอดคล้องกับจิตวิทยา และพัฒนาการของเด็กและระดับชั้นของนักเรียน เด็กแรก เรียนยังมีประสบการณ์น้อย แบบฝึกทักษะจะต้องมีรูปแบบและมีสีสันจูงใจเด็ก เป็นไปตามลำดับ ความยากง่าย เพื่อให้เด็กมีกำลังใจ

2. ให้มีจุดมุ่งหมายว่ามุ่งจะฝึกในด้านใด แล้วจัดเนื้อหาให้ตรงกับความมุ่งหมายที่วางไว้ ครูต้องจัดทำไว้ล่วงหน้าเสมอ

3. ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของเด็ก ถ้าสามารถแยกตามความสามารถและจัดทำแบบฝึกเพื่อส่งเสริมเด็กแต่ละกลุ่ม ได้ก็ยิ่งดี

4. ในแบบฝึกต้องมีคำชี้แจงง่ายๆ สั้นๆ เพื่อให้เด็กเข้าใจ ถ้าเด็กยังอ่านไม่ได้ ครูต้องชี้แจงด้วยคำพูดที่ใช้เป็นภาษาง่ายๆ ให้เด็กสามารถทำตามคำสั่งได้

5. การให้เด็กทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้ง ต้องให้เหมาะสมกับเวลาและความสนใจของเด็ก เด็กเล็กๆ ย่อมสนใจจะทำสิ่งใดได้ไม่นาน

6. ควรทำแบบฝึกหัดหลายๆ แบบ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ได้กว้างขวาง ส่งเสริมให้เกิดความคิดและไม่เบื่อหน่าย

7. แบบฝึกควรเปิดโอกาสให้เด็กใช้สติปัญญา ความคิดเห็นในการตอบคำถามมากกว่า เป็นเรื่องความรู้ความจำเท่านั้น

8. แบบฝึกต้องมีความเชื่อมั่น มีความเที่ยงตรง สามารถใช้ฝึกและวัดผลได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

9. แบบฝึกควรสร้างให้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีหลักในการสร้างแบบฝึก โดยดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

1. จัดเนื้อหากิจกรรมการเรียนการสอนเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก
2. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมในแต่ละแบบฝึกย่อย
3. เนื้อหากิจกรรมจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ
4. กิจกรรมที่ใช้ฝึกมีหลายรูปแบบ เพื่อเข้าใจและไม่ให้เบื่อหน่าย
5. นักเรียนได้รับทราบผลของการทำแบบฝึกหัดทันที เพื่อนำไปปรับปรุงผลงานของตน
6. เมื่อมีข้อสงสัยนักเรียนสามารถขอคำแนะนำได้จากครูผู้สอน
7. มีการเสริมแรงเป็นระยะๆ เพื่อให้เกิดความภูมิใจและมีกำลังใจที่เรียนในแบบฝึก

ต่อไป

การหาประสิทธิภาพ

การหาประสิทธิภาพเป็นการประเมินคุณภาพของสื่อที่ผลิตขึ้น เพื่อให้เกิดความทันใจในการนำไปใช้ อันจะส่งผลให้การเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ นักวิชาการหลายท่านได้แนวทางการหาประสิทธิภาพดังนี้

ความหมายของการหาประสิทธิภาพ

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2522 : 127) กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพเครื่องมือว่าเป็นการประเมินหรือพิจารณาคุณค่าด้านต่าง ๆ ของสื่อ นั้น ๆ เพื่อจะได้แก้ไขปรับปรุงให้ได้ผลตามจุดหมายก่อนที่จะนำสื่อ นั้น ไปใช้ในระบบการเรียนการสอนและเผยแพร่ต่อไป

อิทธิพร ศรียมก (2537 : 879) กล่าวถึงการประเมินสื่อการสอนหรือการหาประสิทธิภาพของสื่อว่า คือการตรวจสอบคุณภาพของสื่อ นั้น ๆ ว่ามีคุณภาพเพียงใด ช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่ ถ้าไม่เป็นเพราะเหตุใด ข้อมูลที่ได้จากการประเมินสื่อการเรียนการสอนสามารถนำมาปรับปรุงสื่อการสอนให้มีคุณภาพต่อไป

จูติพร ทองสุข (2541 : 22) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพเครื่องมือเป็นกระบวนการตรวจสอบและพิจารณาคุณค่าของสื่ออย่างมีระบบ ก่อนนำสื่อ ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

จากความหมายของการหาประสิทธิภาพ กล่าวได้ว่าการหาประสิทธิภาพเป็นขั้นตอนสำคัญในการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของสื่อว่ามีคุณภาพเพียงใด สื่อ นั้น เมื่อนำไปใช้สามารถทำให้การเรียนการสอนสัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์

ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ

การทดสอบหาประสิทธิภาพของเครื่องมือเป็นกระบวนการที่สำคัญ เมื่อผลิตสื่อการสอนแล้วต้องนำสื่อ ไปทดสอบหาประสิทธิภาพ เพื่อที่จะได้ทราบว่าเมื่อใช้สื่อ กับผู้เรียนแล้วเกิดผลในการสอนมากน้อยเพียงใด

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2532 : 490) กล่าวถึงแนวคิดการทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Developmental Testing” (การตรวจสอบพัฒนาการเพื่อให้งานดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ) เป็นการนำชุดการสอนไปทดลองใช้ (Try - out) เพื่อปรับปรุงแล้วนำไปทดลองสอนจริง (Trial run) แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิตชุดการสอนที่มีคุณภาพ

อิทธิพร ศรียมก (2537 : 927) กล่าวถึงขั้นตอนการทดสอบ เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อว่า ต้องนำเครื่องมือไปทดลองใช้ เพื่อปรับปรุงแล้วนำไปทดสอบใช้จริง (Trial Run) นำผลที่ได้มา

ปรับปรุงแก้ไขเสร็จแล้วดำเนินการผลิตเป็นจำนวนมากและนำไปใช้สอนในชั้นเรียนตามปกติได้ การทดลองมีขั้นตอนดังนี้

1. การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองต่อผู้เรียน 1 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเก่ง จำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบ เดี่ยวจะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่เมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่ม ในขั้นนี้ E1 / E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2. การทดลองแบบกลุ่มย่อย (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 – 10 คน (แต่ละผู้เรียน ที่เก่งกับอ่อน) จำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีก เกือบเท่าเกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E1 / E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. การทดลองแบบกลุ่มใหญ่ (1 : 100) เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 40 -100 คน จำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ ไม่เกิน 2.5% ก็ยอมรับได้ หากแตกต่างกันมากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของเครื่องมือ ใหม่ โดยยึดสภาพความจริงตามเกณฑ์

เผชิญ กิจระการ (2544 : 46-51) อธิบายว่า ในปัจจุบันมีการใช้สื่อ เทคโนโลยีและ นวัตกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น สื่อพื้นฐาน ได้แก่ การใช้รูปภาพ การเขียนแผนการสอน การสร้างชุดฝึกทักษะ บทเรียนสำเร็จรูป เมื่อสื่อ เทคโนโลยีและนวัตกรรมได้รับการผลิตขึ้นมาแล้วต้อง มีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้ การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนมี กระบวนการสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) กระบวนการนี้เป็นการหา ประสิทธิภาพโดยใช้หลักความรู้ และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัย ผู้เชี่ยวชาญ (Panel of Experts) เป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผลจาก การประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพ

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อ ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงค่าเป็นตัวเลข 2 ตัว เช่น $E1/E2 = 80/80$, $E1 / E2 = 85/85$, $E1/ E2 = 90/90$ เป็นต้น

กล่าวได้ว่าการหาประสิทธิภาพของสื่อ นั้น ถ้าเป็นสื่อที่ต้องการหลักของความรู้และเหตุผลในการตัดสินใจคุณค่า ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาโดยการประเมินแล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ถ้าต้องการทราบผลการใช้สื่อต้องผ่านการทดลองใช้โดยทดลองแบบเดี่ยว แบบกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ แล้วพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรม แสดงค่าเป็นตัวเลข 2 ตัว เช่น $E1/E2 = 80/80$

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของเครื่องมือหรือสื่อการสอน จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหมายว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจดังมีผู้กล่าวไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคนอื่น ๆ (2538 : 494-495) ได้กล่าวไว้ว่า การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งประเมินออกเป็น 2 ลักษณะคือ ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องเป็นการกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E1 ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการและประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้ายจะกำหนดค่าเป็น E2 คือประสิทธิภาพของผลลัพธ์

เพชฌัญญู กิจระการ (2544 : 49-52) กล่าวว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ ($E1/ E2$) มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะในที่นี้จะยกตัวอย่าง $E1/ E2 = 80/80$ ดังนี้

1. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วน 80 ตัวหลัง (E2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ

นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 คน แต่ละคนได้คะแนน จากการทดสอบหลังเรียนถึงร้อยละ 80 (E1) ส่วน 80 ตัวหลัง (E2) คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยเทียบกับ คะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน (Pretest) ยกตัวอย่างเฉพาะตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) ดังนี้ สมมตินักเรียน ทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่าแตกต่างจากคะแนน เต็ม (ร้อยละ 100) เท่ากับ 90 ถ้านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 85 แสดงว่าความแตกต่างของการสอบ 2 ครั้งนี้ (ก่อนเรียนกับหลังเรียน) เท่ากับ $85 - 10 = 75$ ดังนั้นค่าของ $E2 = (75/90) \times 100 = 83.33\%$ ถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ($E2 = 80$)

4. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบ ทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E2) คือ นักเรียนทั้งหมดทำ แบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวน นักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า สื่อไม่มีประสิทธิภาพ และชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้น มีความบกพร่อง) กล่าวโดยสรุปว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนจะนิยม ตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่ นำสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหา ง่ายอาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เป็นต้น

นอกจากนี้ยังตั้งเกณฑ์เป็นค่าความคลาดเคลื่อนไว้เท่ากับร้อยละ 2.5 นั่นคือ ถ้าตั้งเกณฑ์ ไว้ที่ 90/90 เมื่อคำนวณแล้วค่าที่ถือว่าใช้ได้คือ 87.5/87.5 หรือ 87.5/90 ประสิทธิภาพของสื่อและ เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน จะมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ E1 และ E2 เป็นตัวเลข ตัวแรก และ ตัวหลังตามลำดับถ้าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มากเท่าไรยิ่งถือว่ามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นเกณฑ์ ที่ใช้พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน แนวคิดในการหาประสิทธิภาพ ที่ควรคำนึง มีดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นต้องมีการกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อการเรียนการสอนอย่างชัดเจน และสามารถวัดได้
 2. เนื้อหาของบทเรียนที่สร้างขึ้นต้องผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
 3. แบบฝึกหัดและแบบทดสอบต้องมีการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการสอนที่ได้วิเคราะห์ไว้ ส่วนความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบควรมีการวิเคราะห์เพื่อนำไปใช้กำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนในแต่ละข้อคำถาม
 4. จำนวนแบบฝึกหัดต้องสอดคล้องกับจำนวนของจุดประสงค์ และต้องมีแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบไม่น้อยกว่าจำนวนจุดประสงค์การคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน เป็นผลรวมของการหาคุณภาพ (Quality) ทั้งเชิงปริมาณที่แสดงเป็นตัวเลข (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) ที่แสดงเป็นภาษาที่เข้าใจได้
- กล่าวโดยสรุป การหาประสิทธิภาพจะช่วยทำให้สื่อที่ผลิตมีประสิทธิที่นำเชื่อถือทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณสามารถแสดงเป็นตัวเลขได้อย่างชัดเจน เมื่อสื่อ เทคโนโลยีและนวัตกรรมได้รับการผลิตขึ้นมาแล้วต้องมีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้

การหาดัชนีประสิทธิผล

การประเมินพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียนว่ามีความก้าวหน้ามากน้อยเพียงใดสามารถดูได้จากความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเรียกว่าดัชนีประสิทธิผล

ความหมายของดัชนีประสิทธิผล

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2545 : 279) กล่าวว่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หรือ E.I. หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน โดยการเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน

เผชิญ กิจระการ (2546 : 1) กล่าวว่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน โดยการเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนน

การทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เมื่อมีการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นมา เรามักจะดูถึงประสิทธิผลทางด้านการสอนและการวัดผลประเมินผลทางสื่อ นั้น ตามปกติแล้วจะเป็นการประเมินความแตกต่างของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือ ความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน หรือเป็นการทดสอบเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติส่วนมากจะเน้นที่ผลความแตกต่างที่แท้จริงมากกว่าผลของความแตกต่างทางสถิติ แต่ในบางกรณีการเปรียบเทียบเพียง 2 ลักษณะก็อาจจะยังไม่เพียงพอ เช่น ในกรณีของการทดลองใช้สามารถระบุได้ว่าเกิดขึ้นเพราะสิ่งทดลอง (Treatment) นั้นหรือไม่ เนื่องจากการทดสอบทั้ง 2 กรณี มีคะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) แตกต่างกัน ซึ่งจะส่งผลถึงคะแนนทดสอบหลังเรียนที่จะเพิ่มขึ้นสูงสุด ของแต่ละกรณี

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index) หมายถึงค่าที่แสดงความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน โดยการเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนที่เพิ่มจากคะแนนสอบก่อนเรียน

การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผลเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนเปรียบเทียบกับก่อนเรียน โดยแสดงค่าเป็นร้อยละ มีผู้เสนอวิธีการหาค่าดัชนีประสิทธิผลดังนี้

ฮอฟแลนด์ (Hovland. 1949 : unpagged; อ้างถึงใน เจริญ กิจระการ. 2546 : 1) ได้เสนอดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) ซึ่งได้จากการหาความแตกต่างของ การทดสอบก่อนการทดลอง และการทดสอบหลังการทดลองด้วยคะแนนสูงสุดที่สามารถทำเพิ่มขึ้นได้ฮอฟแลนด์ เสนอว่า ค่าความสัมพันธ์ของทดลองจะสามารถทำได้อย่างถูกต้องแน่นอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างของคะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) และคะแนนที่สามารถทำได้สูงสุดดัชนีประสิทธิผลจะเป็นตัวชี้ถึงขอบเขตและประสิทธิภาพของสื่อ

เวบบ์ (Webb. 1963 : unpagged ; อ้างถึงใน เจริญ กิจระการ.2542: 3) ได้เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนน โดยใช้วิธีการ 3 แบบ ซึ่งเพิ่มเติมจาก “ดัชนีประสิทธิผล” ของฮอฟแลนด์ โดยเวบบ์ให้ความสนใจค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนซึ่งเรียกว่า วิธีการ (Conventional) โดยจะคำนวณจากการนำค่าคะแนนร้อยละของกลุ่มควบคุมลบออกจากคะแนนร้อยละของกลุ่มทดลอง

แล้วจึงหารด้วยคะแนนร้อยละของกลุ่มควบคุม ผลที่ได้จะแสดงถึงร้อยละที่เพิ่มขึ้น (หรือลดลง)
เปรียบเทียบกับคะแนนของกลุ่มควบคุมดัชนีประสิทธิผล มีรูปแบบในการหา ดังนี้

(Goodman, Fletcher and Schneider.1980 : 30-34)

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียน}}{\text{(คะแนนเต็ม} \times \text{จำนวนนักเรียน)} - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

หรือ $E.I. = \frac{100 - P_1}{P_2 - P_1}$

เมื่อ $P_1 =$ คะแนนทดสอบก่อนเรียน

$P_2 =$ คะแนนทดสอบหลังเรียน

หมายถึง จำนวนเศษของ E.I. จะเป็นเศษที่ได้จากการวัด ระหว่างการทดสอบก่อนเรียน (P_1) และการทดสอบหลังเรียน (P_2) ซึ่งคะแนนทั้ง 2 ชนิด (ประเภท) นี้ จะแสดงถึงค่าร้อยละของคะแนนรวมสูงสุดที่ทำได้ (100%)

ตัวหารของดัชนี คือ ความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียน (P_1) และคะแนนสูงสุดที่นักเรียนจะสามารถทำได้

กล่าวโดยสรุป การหาค่าดัชนีประสิทธิผลมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน หรือ หาค่าความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และคะแนนการทดสอบหลังเรียน คำนวณ ได้จากการหาค่าความแตกต่างของการทดสอบก่อนการทดลองและการทดสอบหลังการทดลองด้วยคะแนนพื้นฐาน และคะแนนที่สามารถทำได้สูงสุด ซึ่งดัชนีประสิทธิผลจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงขอบเขตและประสิทธิภาพสูงสุดของสื่อการสอน

ความพึงพอใจ

ในการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ มีความจำเป็นต้องศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนต้องเรียนด้วยตัวเองและมีปฏิสัมพันธ์กับแบบฝึกทักษะ เพื่อนำผลของการศึกษาความพึงพอใจมาปรับปรุงบทเรียนให้ดียิ่งขึ้น และมีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

ความหมายของความพึงพอใจ

ศรีศักดิ์ ศรีตระกูล (2541 : 55) ได้กล่าวถึง ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่างๆ ในทางบวกและเป็นความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ ในทางบวกและเป็นความรู้สึกที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเวลาหรือสถานการณ์เปลี่ยนไป ดังนั้นความรู้สึกพึงพอใจในการเรียนรู้หมายถึง ความรู้สึกพอใจที่มีต่อการที่ได้ร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนจนบรรลุผลหรือเป้าหมายในการเรียนรู้

ศุภสิริ โสมาเกต (2544 : 49) ได้กล่าวถึง ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าความพึงพอใจ หมายถึง เป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงานซึ่งมีความหมายกว้างรวมถึงความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วย การมีความสุขที่ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นที่เข้าได้ในทัศนคติที่ดีต่องานด้วย

กนกพร แถวโสภา (2547 : 67) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

กล่าวโดยสรุป ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้นความพึงพอใจในการเรียนรู้หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

แนวคิดในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจ

แนวคิดในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลเชิงปฏิบัติ มีลักษณะ ดังนี้ สก็อต (Scott. 1970 : 124)

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว งานจะมีความหมายต่อผู้ทำ
2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งที่ยูงใจภายในเป้าหมายของงานต้องมีลักษณะ ดังนี้ มีความภูมิใจในการทำงานโดยตรง งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จจริง

เมื่อนำแนวคิดของสก็อต (Scott) มาใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน มีแนวดังนี้

1. ศึกษาความต้องการ ความสนใจของผู้เรียนและระดับความสามารถหรือพัฒนาการตามวัยของผู้เรียน

2. วางแผนการสอนอย่างเป็นกระบวนการและประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและกำหนดเป้าหมายในการทำงาน สะท้อนผลงานและทำงานร่วมกันได้

เฮอริชเบอร์ก (Herzberg. 1959 : 113-115) ได้ทำการค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า The Motivation Hygiene Theory ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน

2. ปัจจัยค้ำคูณ (Hygien Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการทำงานและมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน

กล่าวโดยสรุป การทำงานจะต้องมีการศึกษาความต้องการ วางแผน และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเป็นการกระตุ้นสร้างแรงจูงใจในการทำงานและเกิดความพึงพอใจในการทำงานนั้น

การวัดความพึงพอใจ

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2533 : 137) ศึกษาไว้ว่า ทักษคติ หรือเจตคติเป็นนามธรรม เป็นการแสดงออกค่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดทัศนคติโดยตรง แต่เราสามารถวัดทัศนคติโดยอ้อมได้ โดยวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นแทน ฉะนั้น การวัดความพึงพอใจก็มีขอบเขตจำกัดด้วย อาจมีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้น บุคคลเหล่านี้แสดงความเห็นไม่ตรงกันกับความรู้สึกที่แท้จริง ซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้ย่อมเกิดขึ้นได้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2541 : 14) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดความพึงพอใจในการทำงานไว้ ดังนี้

1. เพื่อจะได้เข้าใจถึงปัจจัยต่าง ๆ ทั้งด้านส่วนบุคคล ด้านงาน ด้านการจัดการที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ และความไม่พึงพอใจในการทำงาน

2. เพื่อจะได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในการทำงาน กับการปฏิบัติงาน ว่าอะไรเป็นสาเหตุให้คนทำงานให้ดี

3. เพื่อให้เข้าใจถึงหน่วยงานลักษณะใดที่คนพึงพอใจ และไม่พึงพอใจ รวมทั้งเกี่ยวกับการจัดการ และการบริหารหน่วยงานนั้น

4. เพื่อให้เข้าใจถึงผลจากการไม่พอใจงาน เช่น การขาดงาน ลางาน และการออกจากงาน รวมทั้งได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาต่อ การจัดสวัสดิการ บริการต่าง ๆ ว่าจะสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับการทำงานได้อย่างไร

สรุปได้ว่ามาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหาร และการควบคุมงาน เงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัด ความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดี จึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้ การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทางวิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ปิยศักดิ์ สินทรัพย์ (2530) ได้ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อุษา กลเกม (2533 :บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวก ที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่านักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษาและนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้แบบฝึกหัดมีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01นักเรียนที่ได้รับ การฝึก โดยใช้เกมการศึกษา และนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้แบบฝึกหัดมีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาแตกต่างกัน

บัวแก้ว บัวเย็น (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน วิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้ง มีความสามารถทางการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญศิริ ทศลี (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการทดลองใช้ตัวอักษรวิ่งไฟฟ้า คอมพิวเตอร์ในการ สอนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยแก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งระดับการได้ยินตั้งแต่ 27 เดซิเบลขึ้นไปจำนวน 8 คน โดยใช้ตัวอักษร ไฟฟ้า คอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยออกเสียงตามครู โดยการดูภาพและคำศัพท์ภาษาไทย จำนวน 15 คำ ใช้เวลาเรียน 15 ครั้งๆ ละ 30 นาที ผลปรากฏว่าการใช้ตัวอักษรวิ่งไฟฟ้าคอมพิวเตอร์ ในการสอนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ทำให้นักเรียนผ่าน จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมร้อยละ 100

นิธิตา หาญมานพ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ คือ มีระดับสติปัญญา 50 – 10 ปี ที่เรียน อยู่ในระดับก่อนประถมศึกษา พบว่าหลังจากกลุ่มตัวอย่าง ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ ด้วยเกมแล้ว มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปิยลักษณ์ พุกกะวัน (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจโดยใช้แนวทางสอนอ่าน เอ อาร์ ซี สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลองปรากฏว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถ ในการอ่าน ภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังจากเข้าร่วม โปรแกรมสูงกว่าเกณฑ์การประเมินผลอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิไลพร คำสะอาด (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับ การสอน โดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู พบว่านักเรียนที่ได้รับการ สอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนมีความสำคัญในการใช้ภาษา มีความคิดสร้างสรรค์และ ความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

นิภาพร ป่วนสุรินทร์ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการสะกดคำของ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้ เกมพบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยก่อน และหลังจาก การเรียนสะกดคำโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมาน แต้มพิมาย (2543 : 43 - 44) ได้ศึกษาการสร้างแบบฝึกอ่านคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียน โดยใช้แบบฝึกอ่านคำควบกล้ำสูงกว่าก่อนเรียน

สมคิด บุญบูรณ์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้วิธีการสอนอ่านตามแบบ ปรากฏว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาในด้านการอ่านภาษาไทยมีความสามารถในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยวิธีสอนอ่านเป็นคำ ผลวิจัยพบว่า การสอนอ่านเป็นคำมีประสิทธิภาพที่ 94.44 / 92.45 และนักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำหลังการสอนอ่านเป็นคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ได้ศึกษาการจำคำศัพท์ของนักเรียน โดยการใช้เกมการเคลื่อนไหวเกมเนื้อเยื่อ และการสอนตามปกติ โดยให้นักเรียนศึกษาคำศัพท์ใหม่วันละจำนวน 2 คำ พบว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเนื้อเยื่อและกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - 711- A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอน โดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้คำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน ในรัฐเพนซิลวาเนียพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้คำร่า

ออร์คัทท์ (Orcutt. 1977 : 147 - A) ทดลองใช้เกมการสอนกับเด็กอนุบาล ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกม มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม และกลุ่มที่เด็กเลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

จากเอกสารงานวิจัยดังกล่าวมา แสดงให้เห็นว่า เกมเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สามารถใช้ได้กับเด็กปกติและเด็กที่มีความต้องการพิเศษในด้านต่างๆ เช่น เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้และเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม และเกมควรสอดคล้องกับความต้องการของเด็ก เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมการเล่นเกมมาทดลองใช้สอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ตามศักยภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้แบบฝึกทักษะเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

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

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 2 ห้อง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ของโรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 17 คน เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มีดังนี้

1. แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษา เพื่อใช้สอนการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมทั้งหมด 25 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน เป็นแบบทดสอบเพื่อใช้ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำ โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ

4. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. การสร้างแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐานมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน โดยศึกษารายละเอียด รูปแบบ วิธีการสร้าง

1.3 ศึกษาแบบเรียนและหนังสือประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย ดำเนินการสร้างแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน ตามขั้นตอนการสร้างแบบฝึก ดังนี้

1.3.1 วิเคราะห์จุดประสงค์และเนื้อหา ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1.3.1.1 วิเคราะห์และเลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านคำพื้นฐานเพื่อนำมากำหนดเป็นเรื่องในการสร้างแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน

1.3.1.2 กำหนดแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐานให้สอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละเรื่อง โดยแต่ละเรื่องกำหนดตามคาบเวลาสอนในแผนการจัดการเรียนรู้

1.3.1.3 กำหนดรูปแบบวิธีการวัดและประเมินผลเพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน โดยการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการใช้แบบฝึกการอ่านคำพื้นฐานเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ และแบบประเมินผลหลังเรียนจากแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน

1.4. นำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคำพื้นฐานที่วิเคราะห์แล้วมาสร้างเป็นแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน

2. การสร้างแบบฝึกทักษะเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสอน โดยใช้เกมทางภาษาจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับเกม

2.2 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษาโดยนำคำพื้นฐานและวิธีการเล่นเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนซึ่งจะต้องให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียน มีความสนุกสนานในการเรียน โดยมีส่วนประกอบในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. สาระสำคัญ
2. สาระการเรียนรู้
3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้
5. สื่อการเรียนรู้
6. การประเมินผล
- 7.เกณฑ์การประเมินผล

3. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และคู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2 ศึกษาสภาพปัญหาในการเรียนภาษาไทยด้านการอ่านคำของนักเรียนจากแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านของนักเรียน

3.3 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.4 เลือกเนื้อหาเพื่อนำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งได้แก่ คำพื้นฐานภาษาไทย (คำใหม่ในบทเรียน) โดยเป็นคำที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากคำที่เป็นปัญหาสำหรับนักเรียน เช่น จำพยัญชนะในคำนั้นได้แต่อ่านเป็นคำไม่ได้ หรือจำสระในคำนั้นไม่ได้ จึงอ่านเป็นคำไม่ได้ ได้แก่ คำที่มีวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกด คำที่มีสระลดรูป คำที่มีอักษรนำ รวมจำนวนทั้งหมด 25 คำ ได้แก่ คำว่า รถไฟ ขึ้น ลูกหมาเล่น ชู สีดำ ลูกแมว บ้าน นั่ง รถกระบะ กิน ดื่ม นมวัว วังหนึ่ง กับข้าว แม่ไก่ ขาย เงิน น่อง จิก ไล่ วงกลม ลูกแพะ ใบไม้

3.5 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอนภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลทางการศึกษาเพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้มีจำนวน 3 ท่าน ดังมีรายนามต่อไปนี้

1. นายโสภณ ผาสุข ครูศาสตร์บัณฑิต เอกภาษาไทย ประกาศนียบัตรบัณฑิต เอกบริหารการศึกษา ครูชำนาญการพิเศษด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระงแก้ว เขต 1

2. นายสมจวน กองชิน ครูศาสตร์บัณฑิต เอกภาษาไทย ครูชำนาญการพิเศษด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย โรงเรียนบ้านคลองตีสสาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระงแก้ว เขต 1

3. นางละออ กองรส ครูศาสตร์บัณฑิต เอกการประถมศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต เอกการวัดผลการศึกษา ครูชำนาญการระดับปริญญาโทด้านการวัดผลประเมินผลทางการศึกษา โรงเรียนบ้านเขาแหลม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระงแก้ว เขต 1

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการประเมินผล โดยเลือกตอบในช่องแสดง ความคิดเห็นในการให้คะแนนคุณภาพเป็น 5 ระดับ โดยพิจารณาการให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า วิเคราะห์และแปลความหมายเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2546 :162)

เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพ 5 ระดับ

- 5 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพระดับมาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูล (บุญชม ศรีสะอาด.2546 ; 162)

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

3.6 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษามาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจและประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อีกครั้งหนึ่ง

3.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษาที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองหาประสิทธิภาพ โดยดำเนินการทดลองดังนี้

3.7.1 ทดลองรายบุคคล โดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านวังทอง อำเภอวังสมบูรณ์ จังหวัดสระแก้ว จำนวน 3 คน ได้แก่ เด็กเก่ง เด็กปานกลาง เด็กอ่อน โดยผู้วิจัยชี้แจงการทำแบบฝึกหัด นักเรียนทำแบบฝึก ผู้วิจัยคอยสังเกตและบันทึกข้อบกพร่อง เช่น คำชี้แจงค่อนข้างสับสน ยาวเกินไปทำให้นักเรียนไม่สามารถทำแบบฝึกได้ถูกต้อง ซึ่งทำการทดลองทั้ง 25 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

3.7.2 ทดลองกลุ่มเล็ก โดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์ อำเภอวังสมบูรณ์ จังหวัดสระแก้ว จำนวน 10 คน ได้แก่ เด็กเก่ง 3 คน เด็กปานกลาง 4 คน เด็กอ่อน 3 คน โดยนำแบบฝึกที่ปรับปรุงแล้วมาให้นักเรียนทำ ผู้วิจัยคอยสังเกตและบันทึกข้อบกพร่อง เพื่อนำไปปรับปรุงอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งทำการทดลองทั้ง 25 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

3.7.3 ทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน โดยนำแบบฝึกที่ปรับปรุงแล้วมาให้นักเรียนทำ เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึก ซึ่งทำการทดลองทั้ง 25 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

4. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน โดยมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการอ่านคำ ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารการวัดผลประเมินผลของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบการวัดผลประเมินผลทางการศึกษาพิเศษของ ศรียา นิยมธรรม (2542: 47)

4.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย แบบทดสอบจำนวน 2 ตอน เพื่อใช้ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ดังนี้
ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ
ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบ ตอนที่ 1

อ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

อ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง หรือไม่ออกเสียง ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบ ตอนที่ 2

โยงคำกับภาพให้มีความหมายเดียวกันได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

โยงคำกับภาพให้มีความหมายเดียวกันไม่ถูกต้อง ให้ 0 คะแนน

4.4 นำแบบทดสอบที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย และด้านการวัดผลการศึกษา โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม พิจารณาตรวจสอบ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบ โดยมีเกณฑ์พิจารณาดังนี้

คะแนน +1 = แน่ใจว่าข้อทดสอบวัดวัดคุณสมบัติข้อนั้น

คะแนน 0 = ไม่แน่ใจว่าข้อทดสอบวัดวัดคุณสมบัติข้อนั้น

คะแนน -1 = แน่ใจว่าข้อทดสอบไม่วัดวัดคุณสมบัติข้อนั้น

4.5 นำคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยการแทนค่าในสูตร IOC (Index of Item Objective congruence) ของ (ถ้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 249) แล้วพิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 มาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบ

4.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปแก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design (ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249) ดังนี้

ตาราง 7 วิธีการทดลอง

กลุ่มทดลอง	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂
เมื่อ E แทน	กลุ่มทดลอง		
T ₁ แทน	การสอนโดยใช้เกม		
X แทน	การทดสอบการอ่านด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านก่อนเรียน		
T ₂ แทน	การทดสอบการอ่านด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านหลังเรียน		

2. วิธีดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ระยะเวลาทดลอง 5 สัปดาห์ จะทำการทดลองในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาทดลองทั้งหมด 25 ครั้ง ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการยื่นคำร้องให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และออกหนังสือขออนุญาตผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านเขาแหลมเพื่อดำเนินการทดลอง

2.2 ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยไปติดต่อขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านเขาแหลม เพื่อดำเนินการวิจัย

2.3 ผู้วิจัยดำเนินการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน ด้วยแบบทดสอบและแบบประเมินความสามารถทางการอ่าน

2.4 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดลอง และดำเนินการตามขั้นตอนการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษาแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.5 ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยและเป็นกันเองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.6 ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน จำนวน 2 ตอน ซึ่งตอนที่ 1 ทำการทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง จำนวน 25 คำ และตอนที่ 2 ทำการทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 25 คำ แล้วบันทึกคะแนนผลการทดสอบก่อนการทดลอง เพื่อนำผลไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2.7 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 25 แผน โดยมีระยะเวลาการทดลอง ดังนี้

ตาราง 8 ระยะเวลาการทดลอง

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วันที่ทดลอง	กิจกรรม	
			คำพื้นฐานที่ใช้สอน	ชื่อเกมทางภาษา
1	1	จันทร์	ชู่	เกมหีบคำ
	2	อังคาร	ไต้	เกมไล่จับบอกคำ
	3	พุธ	ลีคำ	เกมซื้อผลไม้
	4	พฤหัสบดี	เล่น	เกมกล่องหาคู่
	5	ศุกร์	แม่ไก่	เกมจ่ายตลาด
2	6	จันทร์	คีม	เกมรจนาคู่
	7	อังคาร	วัง	เกมตกปลา
	8	พุธ	นั่ง	เกมส่งดอกไม้
	9	พฤหัสบดี	ขึ้น	เกมกล่องสมบัติ
	10	ศุกร์	รถกระบะ	เกมเห็นปุ๊บอ่านปั๊บ
3	11	จันทร์	หนึ่ง	เกมบันไดคารา
	12	อังคาร	บ้าน	เกมแข่งม้าหาคำ
	13	พุธ	น้อง	เกมแข่งรถคันคำ
	14	พฤหัสบดี	ชาย	เกมเก็บคำไล่ตะกร้า
	15	ศุกร์	ลูกหมา	เกมเวียนเทียนอ่านคำ

ตาราง 8 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วันที่ทดลอง	กิจกรรม	
			คำพื้นฐานที่ใช้สอน	ชื่อเกมทางภาษา
4	16	จันทร์	ใบไม้	เกมใครเก่ง
	17	อังคาร	กิน	เกมสอยดาว
	18	พุธ	เงิน	เกมเชื่อมจีเสีงรัก
	19	พฤหัสบดี	ลูกแพะ	เกมกระชิบ
	20	ศุกร์	กับข้าว	เกมคำสั่งนางฟ้า
5	21	จันทร์	ลูกแมว	เกมโดมิโนต่อคำ
	22	อังคาร	รถไฟ	เกมเธออยู่ไหนฉันอยู่นี่
	23	พุธ	จิก	เกมแม่ไก่ไขคำ
	24	พฤหัสบดี	นมวัว	เกมไซโย
	25	ศุกร์	วงกลม	เกมบุพเพสันนิวาส

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับชั้น ดังนี้

1. ทดสอบความรู้ก่อนเรียนกับกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียน โรงเรียนบ้านเขาแหลม จำนวน 17 คน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน จำนวน 25 ข้อ โดยใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการสอนตามขั้นตอนการสอนในแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้รวม 25 ชั่วโมง โดยในการจัดการเรียนรู้ได้ให้นักเรียนฝึกทักษะตามคำชี้แจงในแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน ซึ่งในแต่ละกิจกรรมจะมีการฝึกทักษะ และความเข้าใจความหมายของคำ หลังจากทำชุดกิจกรรมแต่ละชุดเสร็จแล้ว จะมีการอภิปรายคำตอบร่วมกันจากนั้นจึงเฉลยแนวคำตอบ และเก็บคะแนนในแต่ละชุดกิจกรรมทันที

2.8 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง เป็นเวลา 5 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนการทดลอง โดยทดสอบเป็นรายบุคคล แล้วทำการบันทึกคะแนน เพื่อนำผลไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป โดยมีเกณฑ์การตัดสินความสามารถในการอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำ ซึ่งแบ่งเป็นช่วงระดับคะแนน ดังนี้

ตอนที่ 1 คะแนนการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน 25 คะแนน

ตอนที่ 2 คะแนนความเข้าใจความหมายของคำ 25 คะแนน

นำคะแนนของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำทั้ง 2 ตอนมารวมกันเป็นคะแนนเต็ม 50 คะแนน แล้วตัดสินโดยพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินผลของคะแนนแบบทดสอบเป็น 5 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ล้วน สายยศ และอังคณาสายยศ. 2538 : 59) แล้วประเมินระดับความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน ซึ่งพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินผลของคะแนนแบบทดสอบเป็น 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 41 – 50 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 31 – 40 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดี

คะแนน 21 – 30 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 11 – 20 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์

คะแนน 0 – 10 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านก่อนและหลังการสอน โดยใช้เกมทางภาษาโดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง ที่ระดับนัยสำคัญ .05 (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 92)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 111)

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

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 111)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด. 2535 : 111)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	\bar{X}	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	\sum	แทน	ผลรวม

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานก่อน และหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา โดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test ซึ่งเป็นวิธีการทดสอบนัยสำคัญ ณ ระดับนัยสำคัญ .05 (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 93)

$$D = Y - X$$

- เมื่อ D แทน ความแตกต่างระหว่างคะแนน X และ Y ก่อนและหลังการทดลอง
 Y แทน ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานหลังทำการทดลอง
 X แทน ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานก่อนทำการทดลอง

หาความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่กำกับด้วยเครื่องหมายบวก และลบ จากนั้นนำข้อมูลที่
 ได้มาจัดอันดับจากน้อยไปหามาก โดยให้ค่าที่น้อยที่สุดอยู่ในอันดับที่มีเครื่องหมายบวก และ
 ผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายลบ ค่าของผลรวมของอันดับที่มีค่าน้อยกว่าเป็นค่า T ที่จะทำการ
 ทดสอบ (โดยไม่คิดเครื่องหมาย)

3. สถิติการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

3.1 การหาค่าความสอดคล้อง IOC ใช้สูตร (สมนึก ภัททิยธนี. 2537:32)

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

- เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างค่ากับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.2 การหาค่าอำนาจจำแนก

3.3 การหาค่าความเที่ยงตรง

3.4 การหาค่าความยากง่าย

4. สถิติในการทดสอบสมมุติฐาน

4.1 การหาประสิทธิภาพของการใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน ใช้ E_1/E_2 (บุญชม ศรี
 สะอาด. 2538) โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 80 / 80 เมื่อ

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 80 ของคะแนนที่นักเรียน
 ได้จากการทำแบบทดสอบในแบบฝึกระหว่างเรียน

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{A}$$

E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของการทดสอบระหว่างเรียน
N	แทน	จำนวนผู้เรียน
A	แทน	คะแนนเต็มของการทดสอบระหว่างเรียน

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 80 ของคะแนนที่นักเรียน
ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการสะกดคำหลังจากการเรียน โดยใช้แบบฝึกเสริม
ทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

$$E_2 = \frac{\frac{\sum X}{N} \times 100}{B}$$

E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียน
N	แทน	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด
B	แทน	คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเรียน

4.2 สถิติวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน

ใช้ t-test (Dependent Samples) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด. 2535)

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	D	แทน	ผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

4.3 การหาดัชนีประสิทธิผล โดยใช้วิธีการของกูดแมน เฟลทเซอร์ และชไนเคอร์
ในการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index) ดังนี้ (เพชัญ กิจระการ และสมนึก
ภัททิยธนี. 2545: 31)

$$E.I. = \frac{\sum X_2 - \sum X_1}{(total) - \sum X_1}$$

เมื่อ	E.I.	คือ	ดัชนีประสิทธิผล
	$\sum X_1$	คือ	คะแนนทดสอบก่อนเรียน
	$\sum X_2$	คือ	คะแนนทดสอบหลังเรียน
	Total	คือ	คะแนนเต็มคูณจำนวนผู้เรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อฝึกทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา

ตอนที่ 3 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

1. ผลการหาประสิทธิภาพกลุ่มย่อย โดยการหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านวังทอง อำเภอวังสมบูรณ์ จังหวัดสระแก้ว จำนวน 3 คน ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 9

ตาราง 9 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 3 คน

แบบฝึก	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum x$	E_1
1	3	10	21	70.00
2	3	10	22	73.33
3	3	10	24	80.00
4	3	10	21	70.00
5	3	10	22	73.33
6	3	10	23	76.67
7	3	10	21	70.00
8	3	10	22	73.33
9	3	10	23	76.67
10	3	10	21	70.00
11	3	10	24	80.00
12	3	10	22	73.33
13	3	10	21	70.00
14	3	10	22	73.33
15	3	10	24	80.00
16	3	10	23	76.67
17	3	10	22	73.33
18	3	10	21	70.00
19	3	10	21	70.00
20	3	10	23	76.67
21	3	10	23	76.67
22	3	10	21	70.00
23	3	10	22	73.33
24	3	10	24	80.00
25	3	10	21	70.00
รวม	3	250	554	73.86

ตาราง 10 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 3 คน

แบบทดสอบ	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum x$	E_2
หลังเรียน	3	50	124	78.67

จากตาราง 9 และตาราง 10 พบว่าแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังไม่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดย E_1 เท่ากับ 73.86 E_2 เท่ากับ 78.67 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขการพิมพ์ข้อความที่ผิดพลาด แก้ไขคำชี้แจงให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งปรับปรุงรูปแบบของแบบฝึกเกมทางภาษาให้ น่าสนใจ นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น ปรับเปลี่ยนเวลา ในการทำกิจกรรม เมื่อปรับปรุงแล้วผู้วิจัยนำไปหาประสิทธิภาพกลุ่มเล็ก จำนวน 10 คนต่อไป

2. ผลการหาประสิทธิภาพกลุ่มเล็ก โดยการหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์ อำเภอวังสมบูรณ์ จังหวัด สระแก้ว จำนวน 10 คน ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 10

ตาราง 11 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 10 คน

แบบฝึก	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum x$	E_1
1	10	10	82	82.00
2	10	10	80	80.00
3	10	10	81	81.00
4	10	10	83	83.00
5	10	10	82	82.00
6	10	10	81	81.00
7	10	10	80	80.00
8	10	10	83	83.00
9	10	10	82	82.00
10	10	10	83	83.00

ตาราง 11 (ต่อ)

แบบฝึก	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum X$	E_1
11	10	10	80	80.00
12	10	10	83	83.00
13	10	10	82	82.00
14	10	10	81	81.00
15	10	10	80	80.00
16	10	10	82	82.00
17	10	10	82	82.00
18	10	10	83	83.00
19	10	10	81	81.00
20	10	10	80	80.00
21	10	10	80	80.00
22	10	10	82	82.00
23	10	10	83	83.00
24	10	10	81	81.00
25	10	10	82	82.00
รวม	10	250	2039	81.56

ตาราง 12 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองภาคสนาม จำนวน 10 คน

แบบทดสอบ	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum X$	E_2
หลังเรียน	10	50	415	83.00

จากตาราง 11 และตาราง 12 พบว่า แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดย E_1 เท่ากับ
81.56 E_2 เท่ากับ 83.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขรูปภาพ

ประกอบในแบบฝึกให้ชัดเจน จากนั้นนำแบบฝึกเกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปหา
ประสิทธิภาพภาคสนามต่อไป

3. ผลการหาประสิทธิภาพภาคสนาม โดยการหาประสิทธิภาพกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์
จังหวัดสระแก้ว จำนวน 17 คน ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 11

ตาราง 13 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน

แบบฝึก	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum X$	E_1
1	17	10	141	82.94
2	17	10	139	81.76
3	17	10	142	83.53
4	17	10	140	82.35
5	17	10	145	85.29
6	17	10	140	82.35
7	17	10	143	84.11
8	17	10	147	86.47
9	17	10	141	82.94
10	17	10	146	85.88
11	17	10	143	84.11
12	17	10	145	85.29
13	17	10	139	81.76
14	17	10	144	85.88
15	17	10	141	82.94
16	17	10	146	85.88
17	17	10	140	82.35
18	17	10	142	83.53
19	17	10	143	84.11
20	17	10	139	81.76

ตาราง 13 (ต่อ)

แบบฝึก	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum X$	E_1
21	17	10	144	84.71
22	17	10	141	82.94
23	17	10	140	82.35
24	17	10	145	85.29
25	17	10	143	84.11
รวม	17	250	3559	83.74

ตาราง 14 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน

แบบทดสอบ	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	$\sum X$	E_2
หลังเรียน	17	50	724	85.17

จากตาราง 13 และตาราง 14 พบว่าประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อนำมาใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 17 คนแล้ว ปรากฏว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การทดสอบระหว่างเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.74 และการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.17 จึงสรุปได้ว่าประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดนี้ มีประสิทธิภาพ 83.74/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา

ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา ปรากฏผลดังตาราง 15

ตาราง 15 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่างคะแนนก่อน-หลังเรียน
1	21	41	20
2	20	43	23
3	19	42	23
4	22	43	21
5	21	44	23
6	24	46	22
7	20	42	22
8	23	46	23
9	18	39	21
10	19	42	23
11	21	45	24
12	20	41	21
13	23	42	19
14	19	40	21
15	18	41	23
16	21	45	24
17	20	42	22
$\sum x$	349	724	375
\bar{X}	20.53	42.59	
S.D.	2.48	1.84	

ตาราง 16 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน

คะแนนสอบ	\bar{X}	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	20.53	2.48	375	8303	7.32*
หลังเรียน	42.59	1.84			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 15 และตาราง 16 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่าน

ตอนที่ 3 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา ปรากฏผลดังตาราง 17

ตาราง 17 ค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

คะแนน	จำนวนคน	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน	ดัชนีประสิทธิผล
ก่อนเรียน	17	50	349	0.75
หลังเรียน	17	50	724	

จากตาราง 17 พบว่าค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้เท่ากับ 0.75 แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกเกมทางภาษาที่สร้างขึ้นช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 75.00

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อ
เพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ปรากฏผลดังตารางที่ 18

ตาราง 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกเกม
ทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ ที่
1. แบบฝึกเกมทางภาษามีให้ฝึกมากพอดี	4.22	0.64	มาก	7
2. จำนวนข้อในแบบฝึกเกมทางภาษา	4.36	0.40	มาก	6
3. จำนวนข้อของแบบทดสอบประจำแบบฝึกเกมทาง ภาษา	4.36	0.56	มาก	6
4. ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรในแบบฝึกเกมทาง ภาษา	4.50	0.51	มาก	5
5. ความเหมาะสมสวยงามของรูปภาพในแบบฝึกเกม ทางภาษา	4.64	0.34	มากที่สุด	3
6. ความสวยงามของรูปเล่มในแบบฝึกเกมทางภาษา	4.56	0.43	มากที่สุด	4
7. เวลาที่ใช้ในการเรียนแต่ละชุดของแบบฝึก	4.16	0.58	มาก	8
8. ความหลากหลายของเนื้อหาในแต่ละแบบฝึกเกมทาง ภาษา	4.72	0.64	มากที่สุด	2
9. ความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละแบบฝึกเกมทาง ภาษากับความสามารถของผู้เรียน	4.80	0.42	มากที่สุด	1
10. การมีส่วนร่วมในการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทาง ภาษา	4.72	0.54	มากที่สุด	2

ตาราง 18 (ต่อ)

ความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ ที่
11. ความสะดวกและขั้นตอนในการศึกษาการอ่านคำ	4.50	0.73	มาก	5
12. แบบฝึกเกมทางภาษามีความเหมาะสมกับการอ่านคำพื้นฐาน	4.64	0.56	มากที่สุด	3
13. การทำแบบฝึกเกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านได้คล่องมากขึ้น	4.64	0.48	มากที่สุด	3
14. นักเรียนมีโอกาสได้รู้คะแนนผลงานที่ทำทันที	4.64	0.53	มากที่สุด	3
15. ครูมีวิธีการวัดและประเมินอย่างหลากหลายและสนุกสนาน	4.56	0.45	มากที่สุด	4
รวม	4.53	0.52	มากที่สุด	

จากตาราง 18 พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก คือ ความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละแบบฝึกเกมทางภาษากับความสามารถของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.80$) รองลงมา คือ ความหลากหลายของเนื้อหาในแต่ละแบบฝึกเกมทางภาษา และการมีส่วนร่วมในการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา ($\bar{X} = 4.72$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ย 2 ลำดับสุดท้าย คือ จำนวนชุดของแบบฝึกเกมทางภาษา ($\bar{X} = 4.22$) และเวลาที่ใช้ในการเรียนแต่ละชุดของแบบฝึก ($\bar{X} = 4.16$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสรุปสาระสำคัญและผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน
3. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

สมมติฐานในการวิจัย

1. แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านคำพื้นฐานหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนการอ่านโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกการอ่านคำพื้นฐาน มีค่าดัชนีประสิทธิผลสูงกว่าร้อยละ 50
4. นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานอยู่ในระดับมากขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยที่ดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการสอนโดยใช้เกมทางภาษาจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับเกมมาสร้างแบบฝึกเกมทางภาษาจำนวน 25 ชุด ซึ่งคัดจากคำพื้นฐานที่มีปัญหา นักเรียนส่วนใหญ่ยังอ่านไม่คล่องหรือยังอ่านไม่ได้ แล้วนำมาเขียนแผนการสอนรายชั่วโมงจำนวน 25 แผน ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอนภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลทางการศึกษาเพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพมีจำนวน 3 ท่าน จากนั้นดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านวังทอง ที่มีความสามารถทางการเรียนภาษาไทยระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวนอย่างละ 1 คน รวม 3 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษา เนื้อหา กิจกรรม และเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม และนำไปทดลองใช้แบบกลุ่มย่อยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์ ที่มีความสามารถทางการเรียนภาษาไทย ระดับเก่ง 3 คน ปานกลาง 4 คน และอ่อน 3 คน รวม 10 คน ทั้งนี้เพื่อต้องการข้อมูลไปปรับปรุงในเรื่องของภาษา เนื้อหา และเวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรม รวมถึงการสื่อความในแต่ละกิจกรรมของแบบฝึกเกมทางภาษา และปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียน โรงเรียนบ้านเขาแหลม จำนวน 17 คนเพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาในภาคสนามจนได้ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา โดยการนำแบบฝึกเกมทางภาษาไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านเขาแหลม จำนวน 17 คน โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ประกอบด้วย แบบทดสอบจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ และตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมาย

เดียวกัน จำนวน 25 คำ จากนั้นดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 25 แผน เมื่อสิ้นสุดการทดลองให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน แล้วนำคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียนมาเปรียบเทียบกัน โดยการทดสอบค่าที และการหาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. การศึกษาความพึงพอใจโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยทำการวัดความพึงพอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาแหลม ที่ผ่านการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ไปสอบถามนักเรียน จากนั้นนำแบบสอบถามบันทึกคะแนนและนำมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์ และการแปลความหมายในรูปตารางประกอบความเรียง

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผล ออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 83.74/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เรียน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาอย่างชัดเจน
3. ค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้เท่ากับ 0.75 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้นร้อยละ 75
4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการฝึกอ่านโดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 83.74/85.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

จากผลการวิจัย พบว่าแบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ผ่านการตรวจเพื่อปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญในการ ตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือ จากนั้นนำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2532:494,495) เมื่อนำไปหาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งกับนักเรียนจำนวน 3 คน ซึ่งผลที่ได้ยังไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุง ดังนี้คือ ปรับคำชี้แจง ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนรูปแบบของกิจกรรมให้เหมาะสม เมื่อปรับปรุงแบบฝึก ใหม่แล้ว ได้นำไปทดลองหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กจำนวน 10 คน ผลปรากฏว่ามีประสิทธิภาพ คือ 81.00/85.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 และได้นำมาปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องแล้วจึงนำไปหาประสิทธิภาพภาคสนาม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 17 คน ซึ่ง เป็นการหา ประสิทธิภาพตามขั้นตอนดังกล่าว จึงทำให้ แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการ อ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์สามารถ นำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะ

1.1 แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพ คือผู้เรียนควรมีการเรียนรู้จากสิ่งที่ย้ายไปหาสิ่งที่ ยากขึ้น มีรูปภาพประกอบจึงดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และเหมาะสมกับความรู้โดยความเข้าใจ ในกฎเกณฑ์หรือหลักการ มีลำดับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ได้รับการฝึกฝนบ่อย ๆ ทำให้ เกิดความรู้และความสามารถ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์ (2544 : 106) กล่าวว่า แบบฝึกหัด คือการจัดประสบการณ์ที่เน้นการฝึกหัด เพื่อให้เกิดความจำ จนกระทั่งสามารถ ปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติ ขั้นตอนในการสอนก็มักจะเริ่มต้นด้วยการบอกหรือทำให้ดูเป็นตัวอย่างแล้ว ให้นักเรียนทำตามและฝึกหัดเรื่อยไปจนกระทั่งจำและทำได้

1.2 รูปแบบของแบบฝึก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ออกแบบหลากหลายครอบคลุมเนื้อหา มีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละแบบฝึก จะมีภาพประกอบ ซึ่งเหมาะกับวัยและความสามารถของเด็ก แบบฝึกในแต่ละแบบฝึกมีกิจกรรมที่นักเรียนเรียนแล้วเกิดความสนุกสนานมีความท้าทายอยากที่จะ ทำต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ชันธชัย มหาโพธิ์ (2535 : 37) กล่าวว่าแบบฝึกที่ดีควรจะ ประกอบด้วยเนื้อหาที่ตรงกับจุดประสงค์ กิจกรรมเหมาะสมกับระดับวัยหรือความสามารถของ

นักเรียน มีภาพประกอบ มีการวางฟอร์มที่ดี มีที่ว่างเหมาะสำหรับการฝึกเขียน ใช้เวลาที่เหมาะสม และทำทายความสามารถของผู้เรียนและสามารถนำไปฝึกด้วยตนเองได้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนน หลังการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะ การอ่านคำพื้นฐานอย่างชัดเจน

จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังการใช้แบบฝึกเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แสดงว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสามารถในการอ่านคำ พื้นฐาน หลังการใช้แบบฝึกซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุพรรณิ ไชยเทพ (2543 : บทคัดย่อ) ที่ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเวฬุวัน สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอสารภี สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ ที่สอน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะเพื่อพัฒนา ความสามารถด้านการอ่านและการเขียน มีประสิทธิภาพ 90.49/83.462 และเมื่อนำไปใช้ในการเรียน การสอนแล้วช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านและเขียนคำในภาษาไทยหลังการใช้แบบฝึก เสริมทักษะการอ่านและการเขียนคำ สูงกว่าการใช้แบบฝึกเสริมทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

3. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการ อ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.7431 ซึ่งหมายความว่านักเรียนที่ เรียน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความรู้เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 75.00 ตามแนวคิดของฮอฟ แลนด์ (Hovland, 1949 : unpagged ;อ้างถึงใน เษชญ กิจระการ. 2546 : 1) ที่ได้เสนอดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) ซึ่งได้จากการหาความแตกต่างของ การทดสอบก่อนการทดลอง และการ ทดสอบหลังการทดลองด้วยคะแนนสูงสุดที่สามารถทำเพิ่มขึ้นได้ ฮอฟแลนด์ เสนอว่า ค่า ความสัมพันธ์ของทดลองจะสามารถทำได้อย่างถูกต้องแน่นอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างของ คะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) และคะแนนที่สามารถทำได้สูงสุดดัชนีประสิทธิผลจะ เป็นตัวชี้ถึงขอบเขตและประสิทธิภาพของสื่อ แสดงว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษา เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการพัฒนาในด้านการอ่าน เพิ่มขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและน่าพอใจ

4. ความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จากผลการวิจัยความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดของแบบประเมิน ทั้งนี้เป็นเพราะแบบฝึกที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับพัฒนาการผู้เรียน คือ เรียนรู้จากสิ่งง่ายไปหาสิ่งที่ยากขึ้น เรียนรู้โดยความเข้าใจในกฎเกณฑ์หรือหลักการมีลำดับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ได้รับการฝึกฝนบ่อยๆ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยจัดเนื้อหาของแบบฝึกให้เป็นไปตามลำดับขั้นพฤติกรรมการเรียนรู้และแบบฝึกที่สร้างขึ้น ได้มีการกำหนดจุดประสงค์ของแบบฝึกไว้ชัดเจน มีกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้ระยะเวลาการฝึกน้อย มีคำสั่งที่ชัดเจน นักเรียนสามารถเข้าใจและทำได้ด้วยตนเอง รวมทั้งก่อนที่จะนำแบบฝึกไปใช้ในภาคสนามได้ผ่านกระบวนการสร้างและพัฒนาอย่างเป็นระบบ ถูกต้องตามขั้นตอน มีการปรับปรุงแก้ไขจนได้แบบฝึกที่สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. แบบฝึกเสริมเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการกำหนดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน ครูควรแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกแก่นักเรียนให้เข้าใจก่อนเริ่มทำกิจกรรม
2. ครูผู้สอนควรศึกษาการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาให้เข้าใจและดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปด้วยดีและมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียน ร่วมสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความคิด
3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครูควรอ่านคำสั่งและอธิบายให้นักเรียนฟังจนเข้าใจก่อนในระยะแรก เมื่อนักเรียนปรับตัวได้แล้ว จึงปล่อยให้ นักเรียนศึกษาเอง ครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาและพัฒนาแบบฝึกเกมทางภาษา ให้มีความหลากหลายในเรื่องของกิจกรรม และพัฒนาไปในกลุ่มคำอื่นที่มีปัญหาในการอ่าน อาทิ คำควบกล้ำ คำที่มีตัวสะกด การันต์ ในแต่ละระดับชั้น
2. ควรพัฒนาหรือสร้างแบบฝึกเกมทางภาษา เช่น การอ่านในใจ การอ่านจับใจความ การฟัง การเขียน การคิดวิเคราะห์ และการพูดในโอกาสต่างๆ ในระดับชั้นอื่นๆ

บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

บรรณานุกรม

- กนกพร แฉวโสภณ. (2547). การพัฒนาการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง การแต่งกลอนสุภาพ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม.
มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กมล ศิษฏกมล. (2539). “กลวิธีการสอนทักษะ”, วารสารศูนย์ศึกษา. 13(1) : 16-20.
- กระทรวงศึกษาธิการ, (2535). หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง
พ.ศ.2533). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศาสนา .
- _____.(2544ก). หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มภาษาไทย. กรุงเทพฯ: นี๊คพอยท์ .
- _____.(2544ข). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่1.
กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- _____.(2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- เกศินี โชติเกษียร. (2533). การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- กรมวิชาการ. (2539). การรณรงค์เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์สภาลาดพร้าว.
- _____. (2545). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ศูนย์สภา.
ชั้นรัชช มหาโพธิ์. (2535). รายงานการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลการเขียนสะกดคำของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. อุดรธานี: สำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดอุดรธานี.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2523). คู่มือเกม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จรัสลักษณ์ จิรวินบูลย์. (2546). คู่มือครูและผู้ปกครองสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้การอ่าน.
กรุงเทพฯ : ศูนย์สภาลาดพร้าว.
- ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน. (2547). จิตวิทยาการอ่าน. กรุงเทพมหานคร : ชารอักษร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคนอื่น ๆ. (2538). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อ ระดับประถมศึกษาเล่มที่ 1,2.
(พิมพ์ครั้งที่ 14). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2522). หลักการและทฤษฎีเทคโนโลยีทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2 .
กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.

- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2545). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 503801 คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา และการฝึกอบรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 2-8. มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จิตพร ทองสุข. (2541). การพัฒนาชุดการสอน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- ดวงใจ วรรณสังข์. (2541). การศึกษาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหา ทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยัญชนะไทย. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เดือนใจ กรูยกระโทก. (2543). การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริมด้านความเข้าใจในการอ่านและ การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือแผ่นเดียวเป็นสื่อ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). นวัตกรรมการศึกษาชุด แบบฝึกหัด-แบบฝึกเสริมทักษะ. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี่.
- ทีศนา แยมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทพร กชศิริพงษ์. (2526). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและ ไม่มีเกมประกอบการสอน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิธินา หาญมานพ. (2541). การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง ทางสติปัญญาในระดับประถมศึกษา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิภา ศรีไพโรจน์. (2533). สถิติอนพารามตริก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม. ปรินญาณีพันธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นพดล จันทร์เพ็ญ. (2542). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ 1999 .
- บันลือ พฤษะวัน. (2533). มิติใหม่ในการสอนอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2538). การสร้างและการสอนประสบการณ์ภาษาของมนุษย์. เอกสารประกอบคำบรรยาย ณ สำนักงานศึกษานิเทศก์เขต 8. จังหวัดเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัยเล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม.
- _____. (2546). การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2533). วิธีวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : พิสิกส์เซนเตอร์.
- บุญศิริ ทศลี. (2538). การทดลองใช้อักษรวิ่งไฟฟ้าคอมพิวเตอร์ในการสอนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยแก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาณีพันธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เบญจพร ปัญญาสง. (2543). คู่มือช่วยเหลือเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัวแก้ว บัวเย็น. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญาณีพันธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปราณี รัตนัง. (2541). ตัวแปรคัดสรรที่ส่งผลต่อนิสัยรักการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในจังหวัดเชียงราย ปรินญาณีพันธ์ กศ.ม. (สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์). กรุงเทพมหานคร. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ปิยลักษณ์ พุกกะวัน. (2541). การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจโดยใช้แนวการสอนอ่าน เอ อาร์ ซี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยศักดิ์ สินทร์พย์. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมเพลงประกอบการสอน. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2533). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: บรรณกิจเทรดดิ้ง. (2537). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- _____. (2539). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- _____. (2542). การเรียนร่วมระหว่างเด็กปกติกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เผชิญ กิจระการ. (2542). ดัชนีประสิทธิผล. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- _____. (2544). การวิจัยและเทคโนโลยีการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พนมวัน วรคลัง. (2542). การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยากสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปริญญาโท กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พรรณี ชูทัย. (2522). เจนจิตจิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี.
- เพ็ญศรี กันกา. (2536). “हनูน้อยค้อยเพียรเรียนภาษาไทย”, วิทยาการก้าวไกล. 4(7) : 92-94.
- ภรณ์ กุรุรัตน์. (2535). การเล่นของเด็ก , เอกสารคำสอนวิชา ปว.33. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2528). เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก. หน่วยที่ 10. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- มานะ สกุลภักดี. (2521). จิตวิทยาการเรียนรู้กับแบบฝึก. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม พ.ศ. 2553,
จาก <http://www.supervis-nited.com/2008>.
- มัทธนา พันธุ์ประสิทธิ์. (2543). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม:
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- แม่นมาศ ชวลิต. (2534). การพัฒนาการอ่านภาษาไทย หน่วยที่ 1 -7 นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เขวพรรณ ทิมทอง. (2535). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เขวภา เตชะคุปต์. (2546). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- ราตรี เพ็ริ้วพานิช. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เรืองชัย ทรัพย์นรินทร์. (2541). สรุปข้อคิดเห็นจากการตรวจเยี่ยมติดตามคุณภาพการศึกษา
สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. จดหมายข่าวสารสถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ถ้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- _____. (2543). สถิติวิทยาทางการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- วรี เกียรติสกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอน
โดยใช้เกมและแบบฝึกหัด. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วัฒนาพร ระจับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ: พรึกหวานกราฟฟิค.
- วรรณิ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- วาสนา เลิศศิลป์. (2540). การศึกษาเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิภา คัมชุลพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2544). พัฒนาการเรียนการสอน. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2546). เอกสารประกอบการสอนวิชา 0506711. สัมมนาหลักสูตรและการสอนภาษาไทย. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิไลพร คำสะอาด. (2541). การศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาความคิดสร้างสรรค์. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรสุดา บุญขิวโรจน์. (2530). เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศศิธร วงศ์ชาติ. (2542). การศึกษาความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษาด้วยการสอนตามคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- คันสนีย์ นัทรคุปต์. (2543). ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือ แอลดี ,ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- _____. (2544). ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ศรศักดิ์ ศรีตระกูล. (2541). การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศรียรัตน์ เจริญจันทร์. (2538). การอ่านและการสร้างนิสัยการอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- ศรียา นิยมธรรม. (2537). แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ:
ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
_____. (2541). ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยาการศึกษาและสังคม.
พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พี เอ อาร์ ตี พรินต์ติ้ง.
_____. (2546). การศึกษาพิเศษ. กรุงเทพฯ: ธนชัยการพิมพ์.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสสร นิยมธรรม. (2525). การสอนซ่อมเสริม (การสอนเพื่อบรรดิกการ).
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
_____. (2537). รายงานการวิจัยการสร้างแบบฝึกคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.
กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2545). จิตวิทยาเด็กพิเศษแนวคิดสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: ภาควิชา
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีวิไล พลมณี. (2528). ภาษาและการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เลล็คไทย.
- ศุภมาส คำนพานิช. (2541). การศึกษาการสร้างแบบฝึกการอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา
ตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศุภสิริ โสมาเกตู. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียน
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้โดยโครงการกับ
การเรียนรู้ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สนิท สัต โยภาส. (2545). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี่ .
- สมาน แด้มพิมาย. (2543). การสร้างแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมคิด บุญบูรณ์. (2546). การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กที่มีปัญหาทาง
การเรียนรู้ด้านการอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีสอนอ่านตามแบบ.
ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สมนึก กัททิษณี. (2544). การวัดผลการศึกษา. มหาสารคาม: ภาควิชาวัดผลและวิจัยการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- สมศักดิ์ สิ้นธุระเวช. (2544). การประเมินผลกลุ่มทักษะภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ:
ฝ่ายส่งเสริมมาตรฐานการศึกษาสำนักทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ.
- สมพล รูปบุชา. (2524). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบ
บรรยายโดยการใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชา จันทร์เอม. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
_____. (2543). การจัดการเรียนร่วมในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2537). หลักการและวิธีสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
_____. (2543). หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2544). การสร้างแบบฝึกเล่ม 2. ชัยนาท : ชมรมพัฒนาความรู้
ด้านระเบียบกฎหมาย.
- สุพรรณิ ไชยเทพ. (2543). การใช้แบบฝึกเสริมทักษะเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน
และการเขียนคำในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2525). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง. กรุงเทพฯ: โครงการผลิตตำรา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 20 วิธีการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาพการพิมพ์.
- สุวิมล ต้นปีติ. (2528). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา. หน่วยที่ 4.
นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
_____. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงที่มี ร ล ว ควบกล้ำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- เสริมศรี หอทิมาวรกฤต. (2539). เอกสารการสอนชุดการสอนกลุ่มทักษะ 1 (ภาษาไทย)
หน่วยที่1-8. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, (2543). การบริหารและการจัดการศึกษา
พิเศษเรียนรวม. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : จำไทยเพรส.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2538). คู่มือการดำเนินการสำรวจเด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2551). [www.http://service.nso.go.th](http://service.nso.go.th). สืบค้นเมื่อวันที่ 9 กันยายน
พ.ศ. 2553.
- สำรวม พุ่มวิเศษ. (2530). พฤติกรรมการสอนคณิตศาสตร์. สุราษฎร์ธานี:
สถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- อชิพร ศรียมก. (2537). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับมัธยมศึกษา หน่วยที่ 8-15. พิมพ์
ครั้งที่ 8. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- อนงค์ศิริ วิชาลัย. (2535). ผลการใช้ตำานานพื้นบ้านล้านนาเพื่อพัฒนาความเข้าใจการอ่าน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. พะเยา: ม.ป.พ.
- อมรรัตน์ คงสมบูรณ์. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียน
สะกดคำยากภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยเกมและ
แบบฝึกหัด. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรัญญา เชื้อทอง. (2544). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำยากของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
ในสถานศึกษาที่จัดการเรียนร่วม โดยใช้บัตรย่อยกรอง. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรัญญา ฤาชัย. (2541). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านความสามารถในการเขียนและ
เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอน
แบบมุ่งประสบการณ์ ทางภาษากับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.
(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- อรุณี ทรดาล. (2539). แนวคิดและหลักการของ “ปฐมวัยศึกษา” พัฒนาความคิดค้นหา
ความเป็นเลิศ. เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการวิทยากรแกนนำระดับ
ก่อนประถมศึกษา. สำนักงานกรุงเทพมหานคร.
- อังฉรา ชีวพันธ์. (2528). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน.
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2530). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2532). กิจกรรมการเล่นประกอบการเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2533). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5.
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อังฉรา นาคทรัพย์. (2546). การศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
ด้านการอ่านโดยวิธีการสอนอ่านเป็นคำ. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อัมพา นกอ้อม. (2550). การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา. ปรินญาณีพนธ์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อาทิตย์ มูรี. (2544). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องวรรณยุกต์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยใช้แผนการสอนที่มีประสิทธิภาพ. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม:
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อุบล เล่นวารี. (2542). การบริหารและการจัดการศึกษาพิเศษเรียนรวม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ :
 رأไทยเพรส.
- อุษา กลแกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียน
หูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด. ปรินญาณีพนธ์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- เอมอร สงวนดี. (2547). การพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำนักงาน
การประถมศึกษาอำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Arnold, A. (1975). **World Book of Children's Games** . New York: World Publishing.
- Bertram, M. (1977). "Instructional Strategies Used by General Educations and Teachers
of Students with Learning Disabilities," **Remedial and Special Education**.
9 (7): 16-19 A.
- Best , B. A. (1969). The Effect of Special Program on Kean Gains in
Reading. **Dissertation Abstracts International**. (10) : 3316 – A.
- Boss , R. S. (1991). **Strategies for Teaching Students with Learning and Behavior
Problems**. Massachusetts: Allyn and Bacon. A Division of Simon & Schuster, Inc
- Dickerson, D. P. (1976). "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with
Passive Games and Traditional Activities as Means of Reinforcing of Selected Sight
Vocabulary Words with Mid- Year First-Grade Children with Limited Sight
Vocabularies. **Dissertation Abstracts International**. 36(10) : 6465-A.
- Gearhart, B. R. (1973). **Learning Disabilities** (2nd Ed.). The C.V. Mosby Company, Saint
Others.
- Goodman, K. S. (1979). "Reading: Psycholinguistic Guessing Game," **Journal of the
Reading Specialist**. 4(5): 5-11;
- Grambs, J. D., Carr, J. C. & Fitch, R. M. (1970). **Methods in Secondary Education** (3rd Ed.).
U.S.A. Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Grellet, F. (1994). **Developing Reading Skills** (4th Ed.). Cambridge University Press.
- Harris, L. A. & Smith,C. B. (1976). **Reading Instruction Diagnostic Teaching in the
Classroom**. New York : Holt , Rinehart and Winston.

- Marry, E. D. & Bertram, R. A. (1977). "Instructional Strategies Used by General Educations and Teachers of Students with Learning Disabilities," **Remedial and Special Education**, 43(2): 45-48.
- Miller, W. H. (1973). **Diagnosis and Correction of Reading Difficulties in Secondary School Student**. New York : Center of Applied Research in Education, 38(2) : 710-A.
- Orcuit, L. E. (1977). Child Management of Instructional Games: Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self- Concept of Disadvantaged Preschool Children. **Dissertation Abstracts International**. 1: 32 (2): 710-A.
- Pinter, D.K. (1977, August). **The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grade**. Dissertation Abstracts International.32 (2): 710-A 711-A.
- Reese, J. (1977). **Simulation Games and Learning Activities Kit for the Elementary School**. New York: Paker Publishing.
- Rubin, D. (1993). **A Practical Approach to Teaching Reading**. New York : A Simon & Schuster, Inc. 39 (2) : 817-A.
- Rubin, K. & Maioni, T. (1975). **Play Reference and its Relationship to Egocentrism Popularity and Classification Skills in Preschoolers**. Merrill Palmer Quarterly.
- Smith, T. C. & Others. (1955). **Teaching Students with Special Needs in Inclusive Setting**. New York : Allyn and Bacon.
- William, D. (1981). **What Management Game do Best Management of Human Research**. New York: McGraw - Hill Book Company.

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- สำเนาหนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ
- สำเนาหนังสือราชการขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นายโสภณ ผาสุข

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ (คศ.3)
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านคลองยายอินทร์
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1
 ความเชี่ยวชาญ ชำนาญการพิเศษด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย
 (ปริญญาตรี เอกภาษาไทย)

2. นายสมจวน กองชิน

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ (คศ.3)
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านคลองสิบสาม
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1
 ความเชี่ยวชาญ ชำนาญการพิเศษด้านเนื้อหาและการสอนภาษาไทย
 (ปริญญาตรี เอกภาษาไทย)

3. นางละออ กองรส

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการ (คศ.2)
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านเขาแหลม
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1
 ความเชี่ยวชาญ ปริญญาโทด้านการวัดผลประเมินผลทางการศึกษา



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/ว๖๒๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ถ.จระ ต.ในเมือง อ.เมืองบุรีรัมย์
จ.บุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๓๐ กรกฎาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณโสภณ ผาสุข

ด้วย นางสาวปาริชาติ แพนบุตร นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี คร.สุรัชย์ ปิยานุกูล เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ในเรื่องนี้อย่างดียิ่ง จึงขอกความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือในการทำการวิจัยและศึกษาข้อมูลครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ทำการวิจัยจะได้ดำเนินการใน ขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทียบ ละอองทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๔๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๔๖๐ ๑๖๑๖ ตั๋ว ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๔๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศบ ๐๕๔๕.๑๑/วบ๒๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ถ.จระ ค.ในเมือง อ.เมืองบุรีรัมย์
จ.บุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๓๐ กรกฎาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณสมจวน กองชิน

ด้วย นางสาวปาริชาติ แพนบุตร นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.สุรัชย์ ปิยานุกูล เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ในเรื่องนี้อย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิจัยและศึกษาข้อมูลครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ทำการวิจัยจะได้ดำเนินการใน ขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทียบ ละอองทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๔๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๔๖๐ ๑๖๑๖ คို့ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๔๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/ว๖๒๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ถ.จระ ค.ในเมือง อ.เมืองบุรีรัมย์
จ.บุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๓๐ กรกฎาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณละออ กองรส

ด้วย นางสาวปาริชาติ แพนบุตร นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกเกมทางภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี คร.สุรัชย์ ปิยานุกูล เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พิจารณาแล้วว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ในเรื่องนี้อย่างดียิ่ง จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบเครื่องมือในการทำการวิจัยและศึกษาข้อมูลครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ทำการวิจัยจะได้ดำเนินการใน ขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คร.สุเทียบ ละอองทอง)

กณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๔๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๔๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๔๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/๖๒๖

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ถ.จระ ต.ในเมือง อ.เมืองบุรีรัมย์
จ.บุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๓๐ กรกฎาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขอกวามอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเขาแหลม

ด้วย นางสาวปาริชาติ แพนบุตร นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกภาษาเพื่อเพิ่มทักษะการอ่านคำพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร. สุรัชย์ ปิยานุกูล เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ในการนี้ นักศึกษามีความประสงค์ ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัยที่จะใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ ในการวิจัย

ดังนั้นจึงขออนุญาตให้ นางสาวปาริชาติ แพนบุตร ใช้เครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกำหนดการทำงานผู้ทำการวิจัยจะประสานในรายละเอียดอีกครั้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทียบ ละอองทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๔๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๔๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๔๖๑ ๒๘๕๘

ภาคผนวก ข

- การวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ

ตารางผนวก 1 คะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจสอบค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ ตอนที่ 1 การอ่านคำออกเสียงคำพื้นฐาน

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣX	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
9	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
10	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
14	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
15	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
16	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
18	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
19	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
20	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
21	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
22	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
24	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
25	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

ตารางผนวก 2 คะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจสอบคำดัชนี
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ ตอนที่ 2
ความเข้าใจความหมายของคำ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣX	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
9	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
10	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
14	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
15	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
16	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
18	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
19	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
20	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
21	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
22	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
24	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
25	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

ภาคผนวก ค

- แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
- แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ
- แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ

คู่มือดำเนินการทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานนี้เป็นการประเมินความสามารถในการอ่านคำของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ผู้ทดสอบควรทดสอบในแบบทดสอบตอนที่ 1 ก่อนและตามด้วยแบบทดสอบตอนที่ 2 ตามลำดับ
3. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานนี้ใช้สำหรับทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ซึ่งประกอบด้วย
 - ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน โดยการอ่านออกเสียงคำพื้นฐานที่กำหนดให้ จำนวน 25 คำ
 - ตอนที่ 2 แบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพที่มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ
4. ข้อควรระวังในการดำเนินการสอบ
 - 4.1. สถานที่ดำเนินการสอบไม่ควรมีเสียงดัง หรือผู้คนพลุกพล่าน
 - 4.2. ก่อนทำการทดสอบ ผู้ทดสอบควรสร้างความคุ้นเคย และสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองกับนักเรียน

คู่มือดำเนินการทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน

ขั้นตอนในการดำเนินการทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบควรศึกษาขั้นตอนและวิธีการทดสอบให้เข้าใจ ก่อนลงมือทดสอบเป็นรายบุคคล
2. ผู้ทดสอบ เตรียมแบบทดสอบในการอ่านคำพื้นฐาน (สำหรับนักเรียน) และแบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำ(สำหรับครู) ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนที่จะทำการทดสอบ
3. ผู้ทดสอบจัดที่นั่งในการสอบสำหรับนักเรียนให้พร้อม และการทดสอบในแต่ละครั้งห้ามมิให้ผู้อื่นมาเกี่ยวข้องขณะทำการทดสอบ
4. ผู้ทดสอบ บอกลำดับที่ของการทดสอบให้นักเรียนทราบก่อนทำการทดสอบ

ระหว่างทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟัง
2. ผู้ทดสอบ แจกแบบทดสอบให้นักเรียนดู
3. ให้นักเรียนวางแบบทดสอบลงบนโต๊ะ เพื่อให้เห็นคำได้ชัดเจน
4. ผู้ทดสอบบอกให้นักเรียนอ่านคำตามแบบทดสอบ ให้ใช้เวลาอ่านคำละประมาณ 5 นาที ถ้านักเรียนไม่อ่าน ให้ผู้ทดสอบถามว่า “อ่านได้หรือไม่” ถ้านักเรียนตอบว่า “อ่านไม่ได้” ให้ทดสอบคำอื่นต่อไป
5. ผู้ทดสอบบันทึกการอ่านของนักเรียนลงในแบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำ เมื่อทำการทดสอบเสร็จแล้วในแต่ละคำทันที

หลังทำการทดสอบ

ผู้ทดสอบตรวจสอบความเรียบร้อยของการทดสอบ การบันทึกคะแนนในแบบบันทึก และประเมินผลการอ่านออกเสียงคำพื้นฐานจากแบบบันทึก

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านคำต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (25 คะแนน)

บู	ไต่	ตีดำ
เล่น	แม่ไก่	คิม
วิ่ง	นั่ง	บิน
รถกระบะ	หนึ่ง	บ้าน

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน (ต่อ)

น้อง

ชาย

ลูกหมา

ใบไม้

กิน

แพะ

กับข้าว

เงิน

ลูกแมว

รถไฟ

จิก

นมวัว

วงกลม

แบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้ทดสอบ

ชื่อผู้รับการทดสอบ

คำพื้นฐาน	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		หมายเหตุ
	อ่านได้	อ่านไม่ได้	อ่านได้	อ่านไม่ได้	
บู					คะแนนการอ่าน (25 คะแนน) อ่านคำได้ถูกต้อง ได้ 1 คะแนน อ่านคำไม่ถูกต้อง ได้ 0 คะแนน
โล่					
สีคำ					
เล่น					
แม่ไก่					
คิม					
วิ่ง					
นั่ง					
ขึ้น					
รถกระบะ					
หนึ่ง					
บ้าน					
น้อง					
ชาย					
ลูกหมา					
ใบไม้					
กิน					
เงิน					
ลูกแพะ					
กบข้าว					
ลูกแมว					
รถไฟ					
จิก					
นมวัว					
วงกลม					

สรุปคะแนนการอ่านคำ

จำนวนคำที่อ่านได้ รวม.....คะแนน

จำนวนคำที่อ่านไม่ได้ รวม.....คะแนน

คู่มือดำเนินการทดสอบความเข้าใจความหมายของคำ

ขั้นตอนในการดำเนินการทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบควรศึกษาขั้นตอนและวิธีการทดสอบให้เข้าใจ ก่อนลงมือทดสอบเป็นรายบุคคล
2. ผู้ทดสอบเตรียมแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนที่จะทดสอบ
3. ผู้ทดสอบจัดที่นั่งสำหรับนักเรียนให้พร้อมในการทดสอบ โดยให้ห่างกันพอประมาณ
4. ผู้ทดสอบให้นักเรียนนั่งประจำโต๊ะ และเตรียมอุปกรณ์การเรียนให้พร้อม

ระหว่างทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบอ่านคำชี้แจงและอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟัง
2. ผู้ทดสอบแจกแบบทดสอบให้นักเรียนเขียน ชื่อและนามสกุล ลงในแบบทดสอบให้เรียบร้อย
3. ผู้ทดสอบให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน เป็นเวลา 20 นาที

หลังทำการทดสอบ

ผู้ทดสอบตรวจแบบทดสอบ บันทึกคะแนนลงในแบบบันทึก และประเมินผลการทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำของนักเรียนแต่ละคน

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

วัดความเข้าใจความหมายของคำ

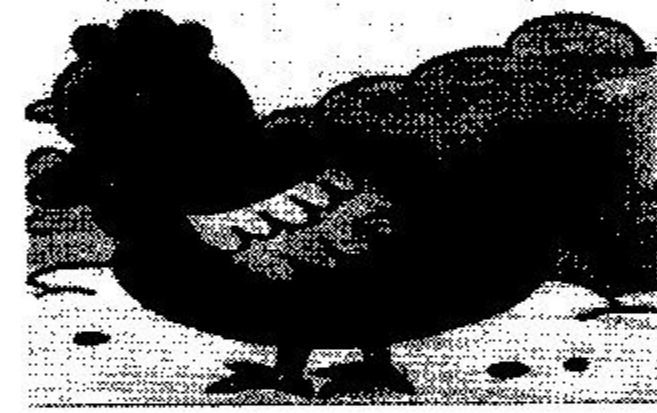
ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน (25 คะแนน)

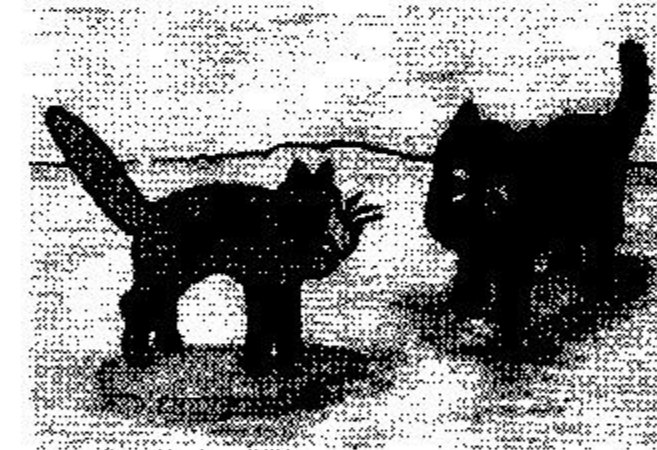
ขู่



ไล่



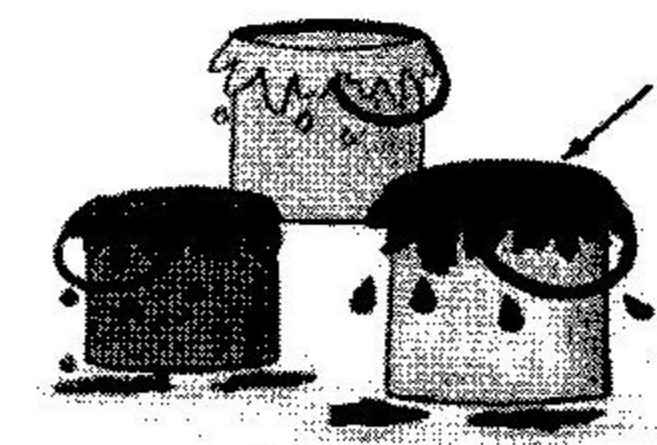
ตีดำ



เล่น



แม่ไก่



แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

คิม



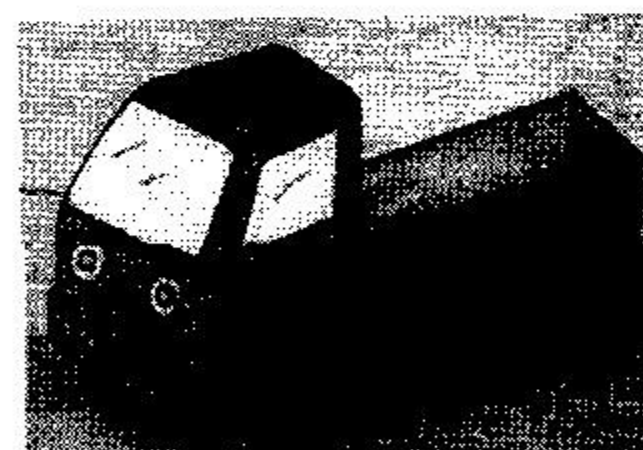
วิ่ง



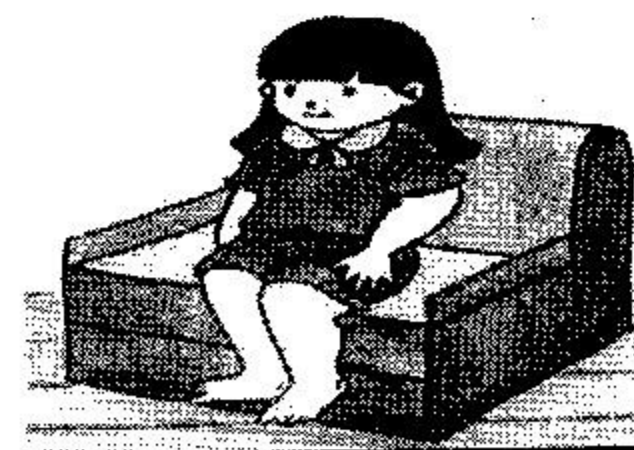
นั่ง



ขึ้น



รถกระบะ



แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

หนึ่ง



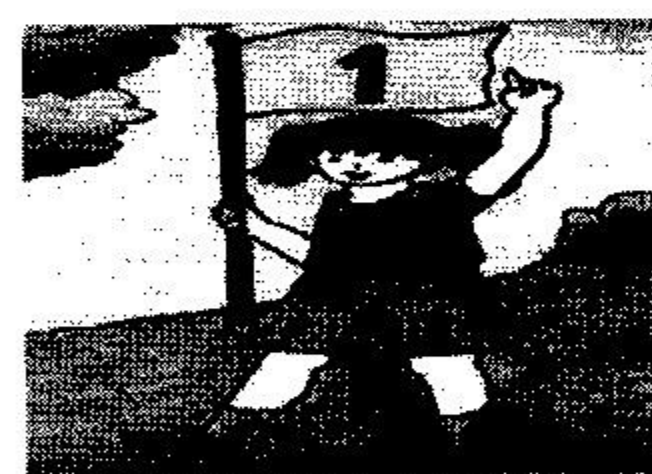
บ้าน



น้อง



ชาย

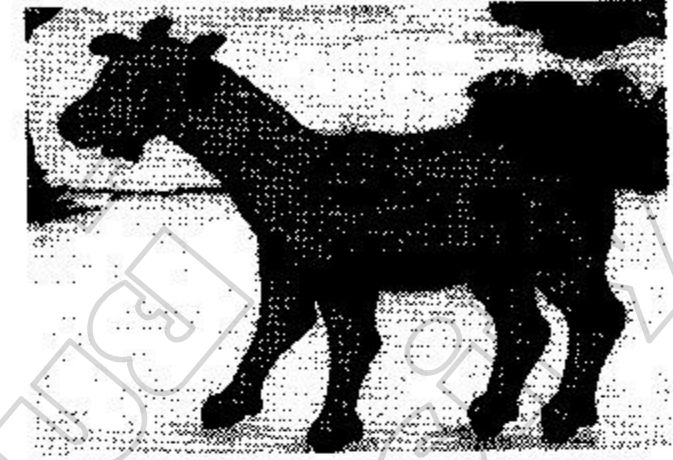


ลูกหมา

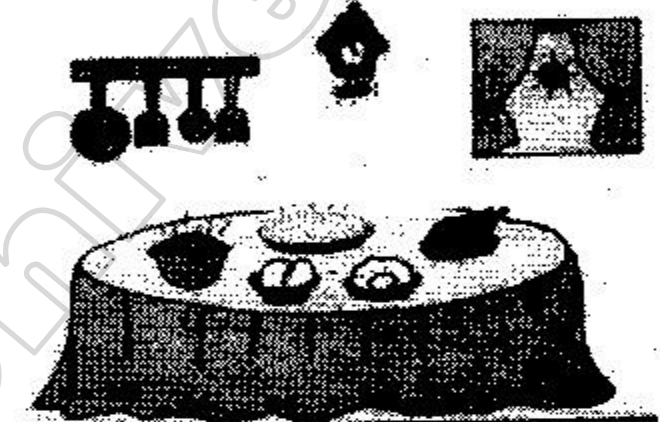


แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

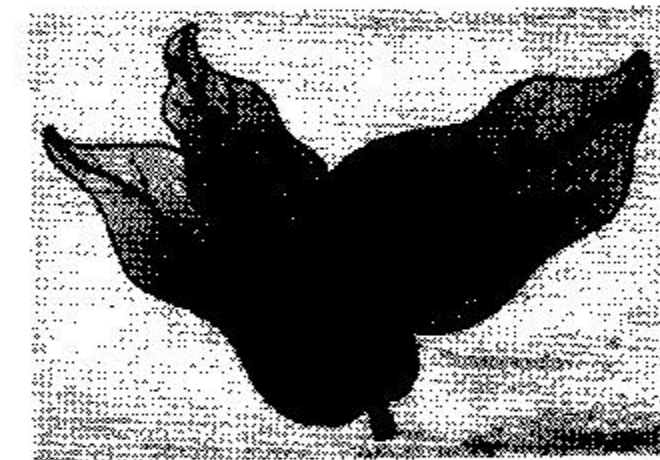
ใบไม้



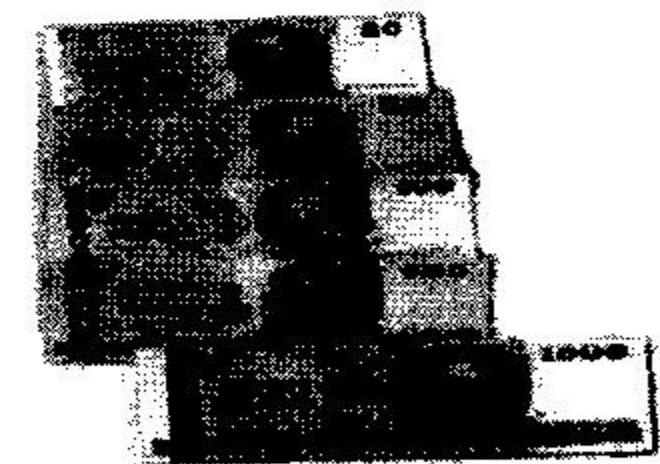
กิน



เงิน



ตุ๊กแพะ



กับข้าว

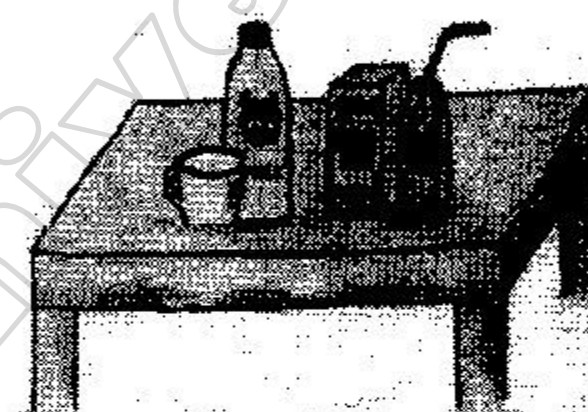


แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

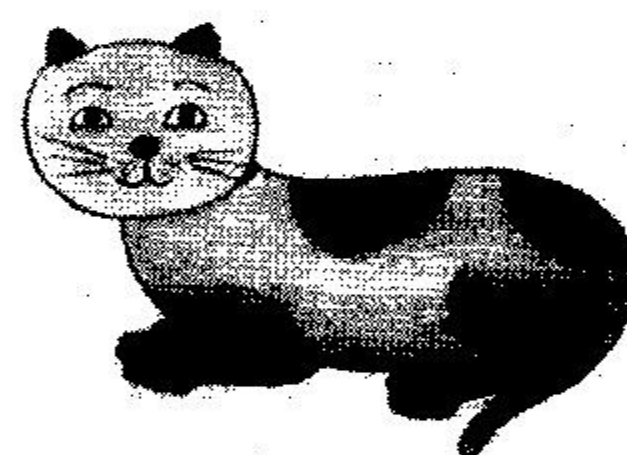
ลูกแมว



รถไฟ



จิก



นมวัว



วงกลม



แบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้ทดสอบ

ชื่อผู้รับการทดสอบ

คำพื้นฐาน	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		หมายเหตุ
	เข้าใจ	ไม่เข้าใจ	เข้าใจ	ไม่เข้าใจ	
ขู่					คะแนนความเข้าใจความหมาย ของคำ (25 คะแนน) เข้าใจความหมายของคำ ได้ 1 คะแนน ไม่เข้าใจความหมายของคำ ได้ 0 คะแนน
ไล่					
สีดำ					
เล่น					
แม่ไก่					
คีม					
วิ่ง					
นั่ง					
ขึ้น					
รถกระบะ					
หนึ่ง					
บ้าน					
น้อง					
ชาย					
ลูกหมา					
ใบไม้					
กิน					
เงิน					
ลูกแพะ					
กั๊วข้าว					
ลูกแมว					
รถไฟ					
จิก					
นมวัว					
วงกลม					

สรุปคะแนนการอ่านคำ

จำนวนคำที่เข้าใจความหมาย รวม.....คะแนน

จำนวนคำที่ไม่เข้าใจความหมาย รวม.....คะแนน

แบบสรุปคะแนน
การอ่านออกเสียงและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	ชื่อ - สกุล นักเรียนที่ได้รับการทดสอบ						หมายเหตุ
	เด็กชาย.....	เด็กชาย.....	เด็กชาย.....	เด็กหญิง.....	เด็กหญิง.....	เด็กหญิง.....	
ก่อนเรียน							
อ่านออกเสียงคำ							
เข้าใจความหมายของคำ							
รวมคะแนนก่อนเรียน							
หลังเรียน							
อ่านออกเสียงคำ							
เข้าใจความหมายของคำ							
รวมคะแนนหลังเรียน							

ภาคผนวก ง

- แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมหีบคำ เวลา 1 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน นางสาวปาริชาติ เพนบุตร ใช้สอนวันที่ 30 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2553

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า ชู ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมหีบคำ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน คำว่า ชู

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐาน คำว่า ชู ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพที่มีความหมายตรงกับ คำว่า ชู ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนเล่นบทบาทสมมติเป็นแมวแสดงอาการป้องกันตัว เพื่อให้สุนัขทำร้าย
2. ครูสนทนาซักถามนักเรียนที่ได้แสดงบทบาทสมมติว่า การที่แมวแสดงอาการพองขน แยกเขี้ยว และส่งเสียงร้อง เราเรียกลักษณะอาการนี้ว่าอย่างไร
3. นักเรียนช่วยกันคิดว่ามีสัตว์ชนิดใดบ้างที่แสดงการชู พร้อมทั้งเลียนเสียงของสัตว์นั้นๆ
4. ครูนำบัตรคำ ชู เสียบที่กระเป๋าค้น อ่านให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนอ่านตาม
5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1 ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม

1.2 ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกม และสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียน
ซักถามจนเข้าใจ

1.3 ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้ทั้ง 2 ชุดมาเสียบที่กระเป่าผนัง ชุดละ 1 กระเป่าผนัง

1.4 ครูนำกระเป่าผนังวางไว้หน้าห้องให้ห่างกัน โดยหันกระเป่าผนังไม่ให้
นักเรียนเห็นบัตรคำ

2. ขั้นเล่นเกม

2.1 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม เข้าแถว แล้วยืนตรงข้ามกับกระเป่าผนัง

2.2 ให้นักเรียนคู่แรกวิ่งมาหยิบบัตรคำที่กำหนด ที่เสียบไว้ที่กระเป่าผนังเพียง
จำนวน 1 บัตร วิ่งนำมาใส่ตะกร้าที่วางไว้ข้างหลังแถวของกลุ่มตัวเอง

2.3 นักเรียนคู่ที่ 2,3 ก็เล่นเกมเช่นเดียวกับคู่แรก

2.4 ครูให้นักเรียนเล่นเกมอีก 1-2 รอบ

2.5 ครูให้สัญญาณหยุดการเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

3.1 ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มช่วยกันนำบัตรคำที่หยิบมาได้มาวางเรียงบนโต๊ะ

3.2 ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ละกลุ่ม

3.3 ให้นักเรียนนับจำนวนบัตรคำที่หยิบมาได้ กลุ่มใดหยิบคำมาได้มากกว่าและ
ถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ

3.4 ครูให้นักเรียนหยิบบัตรคำคนละ 1 บัตร อ่านทีละคน แล้วนำบัตรคำไปเสียบ
ที่กระเป่าผนัง ทั้ง 2 กลุ่ม (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมหยิบคำ ดังนี้

- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
- นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

7. นักเรียนอ่านคำที่ครูเสียบไว้ที่กระเป่าผนังอีกครั้งหนึ่ง

8. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. บทบาทสมมติ
2. บัตรคำ ชู
3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว

4. กระเป๋าคอมพิวเตอร์
5. รูปภาพแมวแสดงอาการขู่สุนัข
6. ตะกร้า
7. เกมหีบคำ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น
2. สังเกตการอ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ

นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

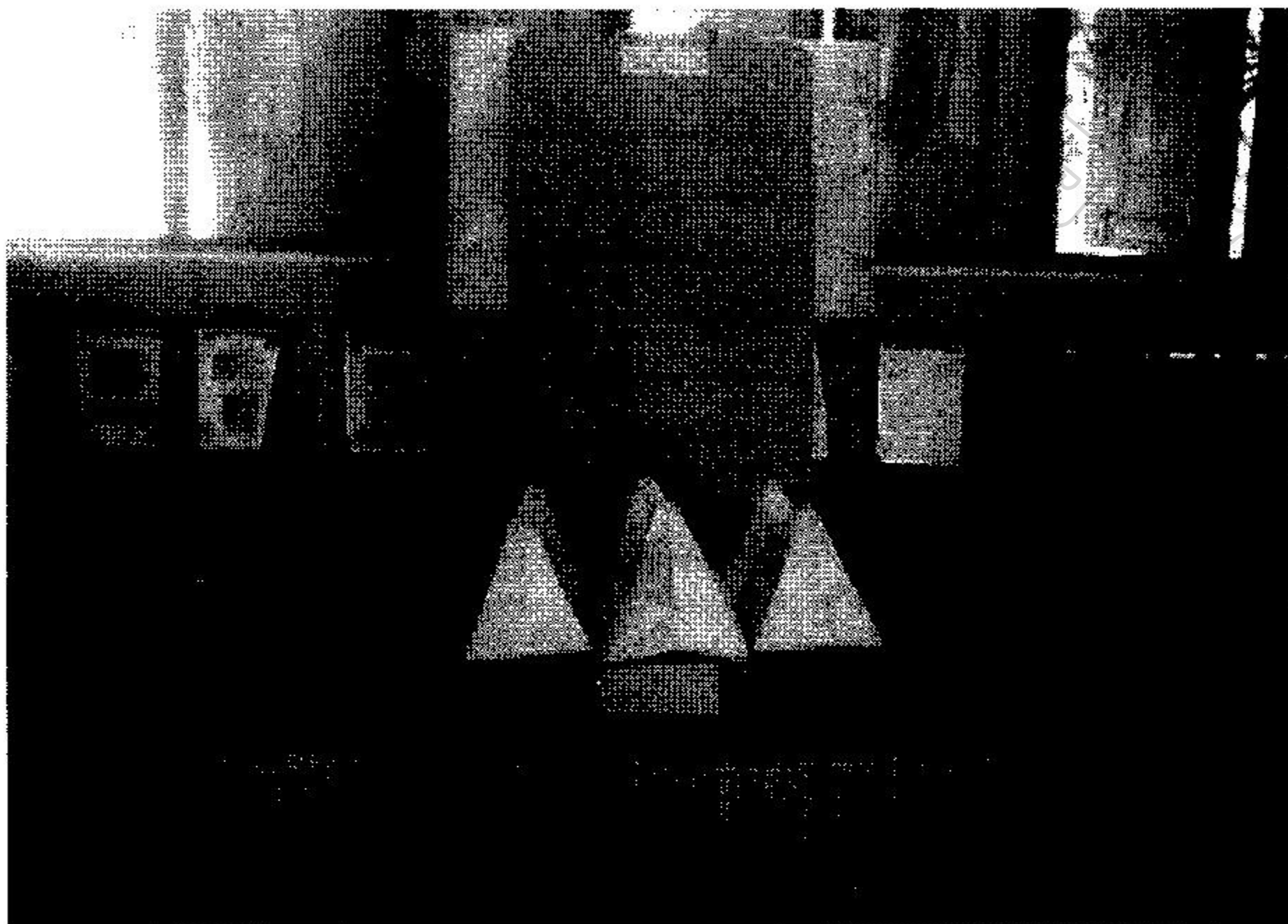
จากการสอนการอ่านคำโดยใช้เกมหีบคำพบว่า นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเล่น และเล่นเกมตามลำดับขั้นตอนด้วยความสนุกสนาน สามารถอ่านคำและเข้าใจความหมาย คำว่า ขู่ ได้ถูกต้อง

ลงชื่อ

(นางสาวปาริชาติ แพนบุตร)

ครูผู้สอน

เกมหยิบคำ



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน คำว่า “ชู” ได้

อุปกรณ์

1. กระดาษแข็ง
2. สีเมจิก
3. กรรไกร
4. ตะกร้า
5. กระเป๋าหนัง

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรคำ
2. เขียนคำว่า “ชู” และคำที่เรียนไปแล้วได้แก่คำว่า ดู หู อีกจำนวน 2 คำ อีกจำนวนคำละ

10 บัตร

3. นำบัตรคำที่เขียนไว้ทั้งหมดมาแบ่งเป็น 2 ชุดเท่าๆ กัน

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม

1.2. ครูชี้แจงกติกาการเล่น และสาธิตการเล่น พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ

1.3. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้ทั้ง 2 ชุดมาเทียบที่กระเปาะผนัง ชุดละ 1 กระเปาะผนัง

1.4. ครูนำกระเปาะผนังวางไว้หน้าห้องให้ห่างกัน โดยหันกระเปาะผนังไม่ให้นักเรียนเห็นบัตรคำ

2. ขั้นเล่นเกม

2.1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม เข้าแถว แล้วยืนตรงข้ามกับกระเปาะผนัง

2.2. ให้นักเรียนกลุ่มแรกวิ่งมาหยิบบัตรคำที่กำหนด 13-ที่เทียบไว้ที่กระเปาะผนังเพียงจำนวน 1 บัตร วิ่งนำมาใส่ตะกร้าที่วางไว้ข้างหลังแถวของกลุ่มตัวเอง

2.3. นักเรียนคนที่ 2,3 ก็เล่นเกมเช่นเดียวกับกลุ่มแรก

2.4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมอีก 1-2 รอบ

2.5. ครูให้สัญญาณหยุดการเล่น

3. ขั้นสรุป

3.1. ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มช่วยกันนำบัตรคำที่หยิบมาได้มาวางเรียงบนโต๊ะ

3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ละกลุ่ม

3.3. ให้นักเรียนนับจำนวนบัตรคำที่หยิบมาได้ กลุ่มใดหยิบคำมาได้มากกว่าและถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ

3.4. ครูให้นักเรียนหยิบบัตรคำคนละ 1 บัตร อ่านทีละคน แล้วนำบัตรคำไปเทียบที่กระเปาะผนัง ทั้ง 2 กลุ่ม (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

%%%%%%%%%

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมไล่จับบอกคำ เวลา 1 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน นางสาวปาริชาติ เพนบุตร ใช้สอนวันที่ 31 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2553

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า ไล่ ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมไล่จับบอกคำ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำว่า ไล่

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนอ่านคำพื้นฐานคำว่า ไล่ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า ไล่ ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูนำภาพที่เกี่ยวกับสัตว์ไล่ทำร้ายคนให้นักเรียนดู แล้วสนทนาซักถามเหตุการณ์ในภาพ

2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาประสบการณ์ที่ถูกสัตว์ไล่ หรือการไล่สัตว์
3. ครูชูบัตรคำให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม

1.2.ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกม และสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียน

ซักถามจนเข้าใจ

1.3.ครูนำบัตรคำทั้ง 2 ชุดเสียบที่กล่องโฟมทั้ง 2 กล่อง

1.4.เขียนหมายเลข 1 , 2 ที่ด้านข้างของกล่องโฟม หมายเลขละ 1 กล่อง

1.5.ครูนำลูกปิงปองใส่ตะกร้าและวางไว้หน้าห้อง

2. ชั้นเล่นเกม

2.1.ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆกัน

2.2.ให้นักเรียนคู่ที่ 1 ของกลุ่ม มาหยิบลูกปิงปองคนละ 1 ลูก

2.3.ให้นักเรียนที่ได้ลูกปิงปองหมายเลข 1 เป็นผู้เล่นก่อน โดยให้นักเรียนวิ่งไปที่กล่องโฟมที่ 1 แล้วเลือกบัตรคำที่กำหนด 1 บัตร จากนั้นให้นักเรียนวิ่งไปที่กล่องโฟมที่ 2 พร้อมกับเลือกบัตรคำที่กำหนดอีก 1 บัตร แล้วถือบัตรคำวิ่งกลับมาที่กลุ่มของตัวเอง

2.4.นักเรียนที่ได้ปิงปองหมายเลข 2 ก็เริ่มเล่นเช่นเดียวกัน

2.5.นักเรียนคู่ที่ 2 , 3 ก็เล่นเกมตามลำดับเช่นเดียวกัน

2.6.ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้

2.7.ครูให้สัญญาณหยุดการเล่นเกม

3. ชั้นสรุป

3.1.ครูให้นักเรียนนำบัตรคำที่เลือกมาได้ ชูให้เพื่อนดู ทั้ง 2 กลุ่ม

3.2.ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มผลัดกันอ่านคำ และนับบัตรคำ กลุ่มใดมีจำนวนบัตรคำถูกต้องมากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมที่จับบอกรู้ คำ ดังนี้

— นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกรู้สึกอย่างไร

— นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด

— นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

6. นักเรียนอ่านคำที่ครูเสียบไว้ที่กระเป๋าผนังอีกครั้งหนึ่ง

7. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพสัตว์ไล่คน

2. บัตรคำ ไล่

3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว

4. กล่องโฟม จำนวน 2 กล่อง

5. ลูกปิงปอง

6. เกมไล่จับบอกคำ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น

2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ

นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

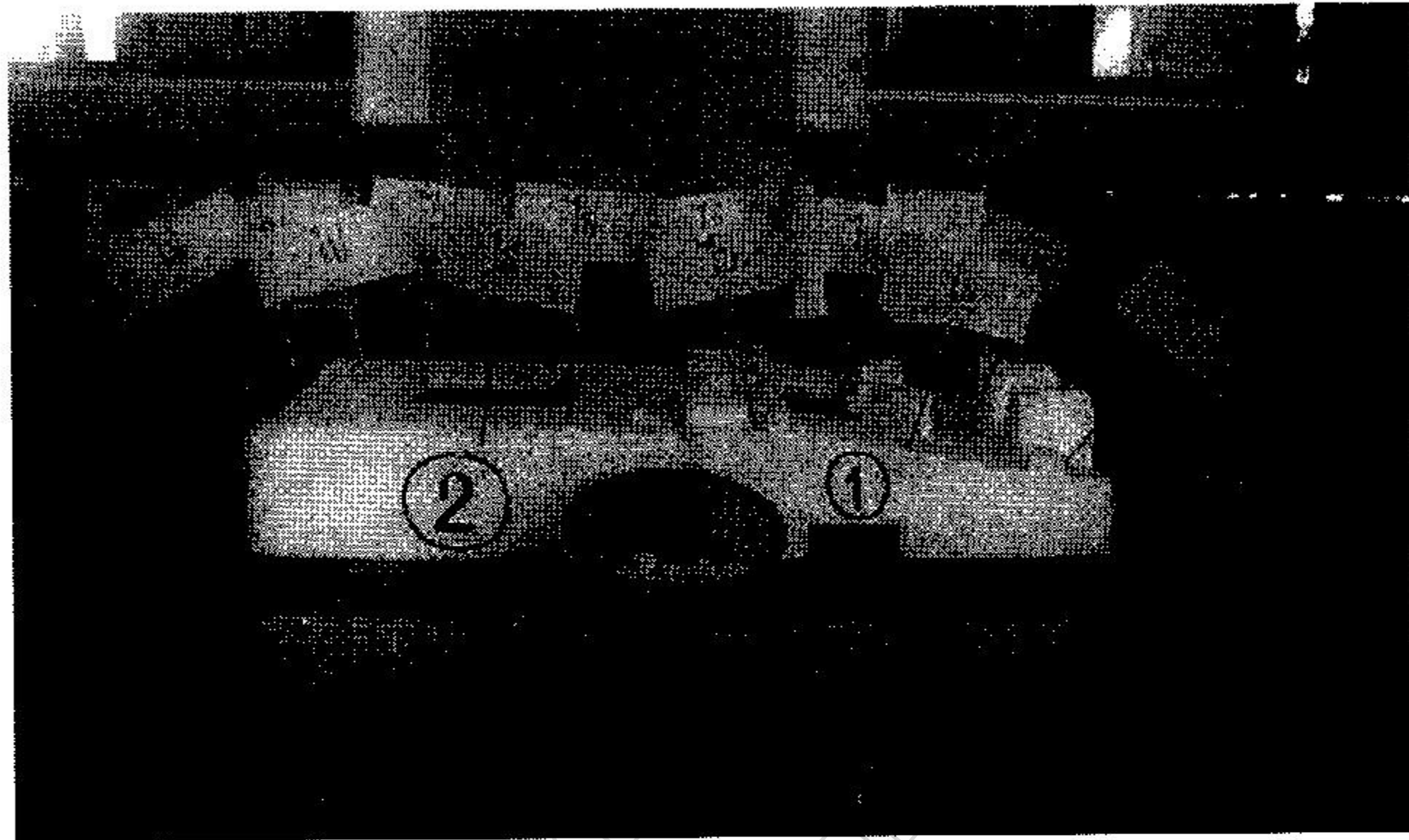
จากการสอนการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมไล่จับบอกคำพบว่า นักเรียนเล่นเกมได้ตามลำดับขั้นตอน สามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำได้ถูกต้อง

ลงชื่อ

(นางสาวปาริชาติ แพนบุตร)

ครูผู้สอน

เกมไล่จับบอกคำ



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า ไล่ ได้

อุปกรณ์

1. กระดาษแข็ง
2. สีเมจิก
3. ไม้ไผ่ ขนาดเท่าตะเกียบ
4. กระดาษกาวย่น
5. ก्ल่องโฟร์ม 2 ก्ल่อง
6. ลูกปิงปอง

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งทำบัตรคำ เขียนคำว่า ไล่ และคำที่เรียนไปแล้วได้แก่คำ ไป ในจำนวนคำละ 10 บัตร
2. นำไม้ไผ่มาติดกับด้านหลังของบัตรคำด้วยกระดาษกาวย่น เพื่อเป็นค้ำจับ
3. แบ่งบัตรคำเป็น 2 ชุด เท่า ๆ กัน
4. เขียนหมายเลข 1,2 ที่ลูกปิงปอง หมายเลขละ 10 ลูก

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมชื่อผลไม้

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวปาริชาติ เพนบุตร

ใช้สอนวันที่ 1 เดือน กันยายน พ.ศ. 2553

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า สีคำ ด้วยวิธีสอน โดยใช้เกมชื่อผลไม้ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน ได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า สีคำ

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานคำว่า สีคำ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพให้มีความหมายตรงกับคำว่า สีคำ ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูชูกระดาษสีคำให้นักเรียนดู และสนทนาซักถามว่ากระดาษมีสีอะไร
2. นักเรียนช่วยกันบอกชื่อสีของเครื่องใช้ และอาหารที่มีสีคำ
3. ครูชูบัตรคำ สี ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูชูบัตรคำ คำ ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
5. ครูนำบัตรคำ สีคำ เสียบที่กระเป๋าคำ แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม

- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. จัดโต๊ะนักเรียนให้เป็นแถวยาวๆ เพื่อสมมติเป็น โต๊ะวางขายผลไม้ของในร้านขายผลไม้
- 1.4. นำบัตรภาพผลไม้ที่มีบัตรคำเสียบติดไว้มาวางเรียงบนโต๊ะ โดยให้บัตรคำ
- 1.5. ให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกันและมารับตะกร้าคนละ 1 ใบ
- 2. ชั้นเล่น**
- 2.1. ครูสมมติสถานการณ์ ให้นักเรียนมาซื้อผลไม้ในร้านขายผลไม้
- 2.2. ให้นักเรียนถือตะกร้าคนละ 1 ใบ แล้วเดินเข้ามาในร้านขายผลไม้
- 2.3. ครูกำหนดเวลาในการเลือกซื้อผลไม้
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกหาบัตรคำรูปผลไม้ตามที่ครูกำหนดใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. นักเรียนทุกคนถือตะกร้าผลไม้เดินมาหาครูซึ่งอยู่ที่โต๊ะจ่ายเงินเพื่อตรวจดู
- 3. ชั้นสรุป**
- 3.1. นักเรียนคนที่ 1 หยิบบัตรคำรูปผลไม้ออกจากตะกร้าที่ละบัตรพร้อมกับการอ่านคำให้ครูฟัง
- 3.2. ถ้านักเรียนเลือกบัตรคำมาไม่ถูกต้อง หรือเลือกบัตรคำได้ถูกต้องแต่อ่านไม่ถูกต้องนักเรียนก็จะไม่ได้บัตรผลไม้ไป แต่นักเรียนจะได้บัตรผลไม้ก็ต่อเมื่ออ่านคำได้ถูกต้อง
- 3.3. นักเรียนที่เลือกผลไม้ได้ถูกต้องและมีจำนวนมากกว่าเป็นผู้ชนะ
7. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมที่ซื้อผลไม้ ดังนี้
- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
 - นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
 - นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
8. นักเรียนอ่านคำที่ครูเสียบไว้ที่กระเป๋าผนังอีกครั้งหนึ่ง
9. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป
- 5. สื่อการเรียนรู้**
1. เศษกระดาษสีดำ
 2. บัตรคำ คำว่า สี, คำ, สีดำ

3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
4. บัตรรูปผลไม้ต่างๆ
5. ตะกร้า
6. เกมซื้อผลไม้

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกมน
2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ
นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

จากการสอนการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมซื้อผลไม้พบว่านักเรียนมีความตื่นตัวและ
อยากเล่นเกม นักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่นเกมนเพราะมีรูปร่างและสีสันสวยงาม นักเรียนเล่นเกม
อย่างสนุกสนาน เด็กชายบุญเลิศ โพธิ์แจ่มเลือกคำผิด 1 คำ ครูได้ให้คำแนะนำและชี้แจงจนเข้าใจ
นักเรียนทุกคนสามารถเลือกคำว่า สีคำ ได้ถูกต้อง

ลงชื่อ

(นางสาวปาริชาติ เพนนุตร)

ครูผู้สอน

เกมชื่อผลไม้



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า สีส้ม ได้

อุปกรณ์

1. กระดาษโปสเตอร์แข็งสีต่างๆ
2. สีเมจิก
3. กรรไกร
4. กาว
5. ตะกร้า
6. ลวดเสียบกระดาษ

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งเป็นรูปผลไม้ต่างๆ
2. เขียนคำว่า “สีคำ” จำนวน 12 บัตร
3. เขียนคำว่า ชื่อ แม่ ว่า เต็ม จำนวนคำละ 4 บัตร
4. นำลวดเสียบกระดาษเสียบบัตรคำกับบัตรภาพผลไม้เข้าด้วยกัน

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. จัด โต๊ะนักเรียนให้เป็นแถวยาวๆ เพื่อสมมติเป็น โต๊ะวางขายผลไม้ของในร้านขายผลไม้
- 1.4. นำบัตรภาพผลไม้ที่มีบัตรคำเสียบติดไว้มาวางเรียงบน โต๊ะ โดยให้บัตรคำคละกัน
- 1.5. ให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกันและมารับตะกร้าคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่น

- 2.1. ครูสมมติสถานการณ์ ให้นักเรียนมาซื้อผลไม้ในร้านขายผลไม้
- 2.2. ให้นักเรียนถือตะกร้าคนละ 1 ใบ แล้วเดินเข้ามาในร้านขายผลไม้
- 2.3. ครูกำหนดเวลาในการเลือกซื้อผลไม้ โดยครูกำหนดคำที่จะให้นักเรียนเลือกคำ ถ้านักเรียนเลือกบัตรคำมาไม่ถูกต้อง หรือเลือกบัตรคำได้ถูกต้องแต่อ่านไม่ถูกต้องนักเรียนก็จะไม่ได้บัตรผลไม้ไป แต่นักเรียนจะได้บัตรผลไม้ก็ต่อเมื่ออ่านคำได้ถูกต้อง
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกหาบัตรคำรูปผลไม้ตามที่ครูกำหนดใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. นักเรียนทุกคนถือตะกร้าผลไม้เดินมาหาครูซึ่งอยู่ที่ โต๊ะจ่ายเงินเพื่อตรวจดู

ความถูกต้อง

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนคนที่ 1 หยิบบัตรคำรูปผลไม้ออกจากตะกร้าทีละบัตรพร้อมกับอ่านคำให้ครูฟัง
- 3.2. ถ้านักเรียนเลือกบัตรคำมาไม่ถูกต้อง หรือเลือกบัตรคำได้ถูกต้องแต่อ่านไม่ถูกต้องนักเรียนก็จะไม่ได้บัตรผลไม้ไป แต่นักเรียนจะได้บัตรผลไม้ก็ต่อเมื่ออ่านคำได้ถูกต้อง
- 3.3. นักเรียนที่เลือกผลไม้ได้ถูกต้องและมีจำนวนมากกว่าเป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมกล่องหาคู่

เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวปาริชาติ เพนบุตร

ใช้สอนวันที่ 2 เดือน กันยายน พ.ศ. 2553

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า เล่น ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมกล่องหาคู่ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน ได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า เล่น

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานคำว่า เล่น ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพให้มีความหมายตรงกับคำว่า เล่น ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนดูรูปภาพการละเล่นต่างๆของเด็ก แล้วสนทนาร่วมกัน
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกการละเล่นต่างๆ ที่นักเรียนเคยเล่น หรือเคยรู้จัก
3. ครูชูบัตรคำ เล่น ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม

1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามได้จน

เข้าใจ

1.3. ครูนำกล่องไม้ขีดไฟมาแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนด้านนอก และส่วนด้านใน มาวางเรียงบนโต๊ะทั้ง 2 ตัว ให้ห่างกันเล็กน้อย

1.4. ครูแจกกระเป๋าคล้องคอให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่น

2.1. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 3 คน ยืนเข้าแถวเป็น 2 แถวให้ห่างจากโต๊ะที่วางบัตรคำ

2.2. ครูให้สัญญาณเริ่มต้น โดยให้นักเรียนคนแรกของกลุ่มวิ่งนำกล่องไม้ขีดไฟ ทั้ง 2 ส่วนมาสวมเข้าด้วยกัน โดยจะต้องเลือกคำให้ตรงกันทั้งส่วนนอกและส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟ

2.3. ให้นักเรียนนำกล่องไม้ขีดไฟมาอ่านให้ครูฟัง ถ้าเลือกและอ่านถูกต้องก็ให้นำกล่องไม้ขีดไฟใส่กระเป๋าคล้องคอไว้ แต่ถ้าเลือกและอ่านไม่ถูกต้องก็ต้องนำกล่องไม้ขีดไฟไปวางไว้ในที่เดิม

2.4. นักเรียนคนที่ 2,3 ก็เล่นเช่นเดียวกันกับนักเรียนคนที่ 1

2.5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้

2.6. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

3.1. นักเรียนทุกคนเทกล่องไม้ขีดไฟออกมานับจำนวน

3.2. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่กล่องไม้ขีดไฟที่ละคน นักเรียนคนใดอ่านคำได้ถูกต้องมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ(ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนากิจกรรมเล่นเกมกล่องหาคู่ ดังนี้

— นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร

— นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด

— นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

6. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพการละเล่นต่างๆ

2. บัตรคำ คำว่า เล่น

3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว

4. กล่องไม้ขีดไฟ

5. กระเป๋า

6. เกมกล่องหาคู่

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกม
2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ
นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

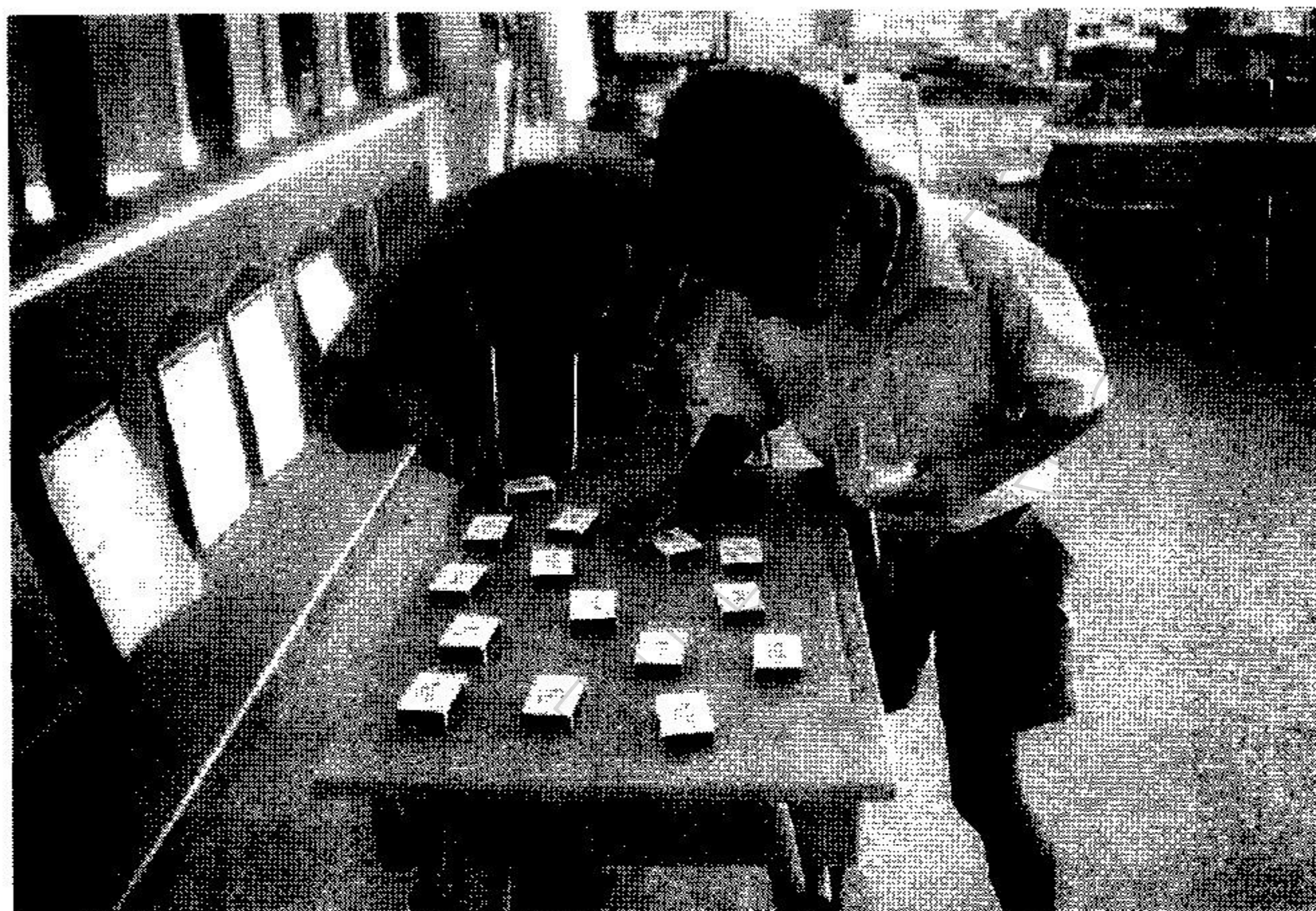
จากการสอนการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมกล่องหาคู่พบว่านักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่นเกม เช่นกระเป๋าล้อคคอ เป็นต้น และตั้งใจเล่นเกมมาก นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำได้ถูกต้อง

ลงชื่อ

(นางสาวปาริชาติ แพนบุตร)

ครูผู้สอน

เกมกล่องหาคู่



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า “เล่น” ได้

อุปกรณ์

1. กล่องไม้ขีดไฟ
2. กรรไกร
3. สีเมจิก
4. กระดาษแข็ง
5. กาวลาเท็กซ์
6. กระเป๋าคัดลอก

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งให้มีขนาดเท่ากับกล่องไม้ขีดไฟ
2. เขียนคำ ว่า “เล่น” จำนวน 20 คำ ลงบนกระดาษแข็ง เขียนคำ ว่า “ไล” จำนวน 6 คำ

และคำว่า “บู” จำนวน 6 คำ

3. นำบัตรคำ “เล่น” มาทากาวติดที่ส่วนบนของกล่องไม้ขีดไฟ จำนวน 10 คำ และติดที่ส่วนในอีก 10 คำ และบัตรคำว่า “ไล่”, “ชู” มาทากาวติดที่ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟอีกอย่างละ 6 คำ

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามได้จนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำกล่องไม้ขีดไฟมาแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนด้านนอก และส่วนด้านในมาวางเรียงบนโต๊ะทั้ง 2 ตัว ให้ห่างกันเล็กน้อย
- 1.4. ครูแจกกระเป๋าคล้องคอให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่น

- 2.1. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 3 คน ยืนเข้าแถวเป็น 2 แถวให้ห่างจากโต๊ะที่วางบัตรคำ
- 2.2. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น โดยให้นักเรียนคนแรกของกลุ่มวิ่งนำกล่องไม้ขีดไฟทั้ง 2 ส่วนมาสวมเข้าด้วยกัน โดยจะต้องเลือกคำให้ตรงกันทั้งส่วนนอกและส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟ
- 2.3. ให้นักเรียนนำกล่องไม้ขีดไฟมาอ่านให้ครูฟัง ถ้าเลือกและอ่านถูกต้องก็ให้นำกล่องไม้ขีดไฟใส่กระเป๋าคล้องคอไว้ แต่ถ้าเลือกและอ่านไม่ถูกต้องก็ต้องนำกล่องไม้ขีดไฟไปวางไว้ในที่เดิม
- 2.4. นักเรียนคนที่ 2,3 ก็เล่นเช่นเดียวกันกับนักเรียนคนที่ 1
- 2.5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้
- 2.6. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนเทกล่องไม้ขีดไฟออกมานับจำนวน
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่กล่องไม้ขีดไฟทีละคน นักเรียนคนใดอ่านคำได้ถูกต้องมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ(ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

%%%%%%%%%

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมถ่ายทอด เวลา 1 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน นางสาวปาริชาติ เพนบุตร ใช้สอนวันที่ 3 เดือน กันยายน พ.ศ. 2553

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า แม่ไก่ ด้วยวิธีสอน โดยใช้เกมถ่ายทอด สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า แม่ไก่

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานคำว่า แม่ไก่ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงรูปภาพกับคำให้มีความหมายตรงกับคำว่า แม่ไก่ ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูนำไข่ไก่ให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนตามประเด็นต่อไปนี้
 - สิ่งที่คุณนำมาคืออะไร
 - มันเกิดมาจากอะไร
 - มีประโยชน์อย่างไร
2. ครูและนักเรียนสรุปว่า ไข่ไก่เกิดมาจากแม่ไก่
3. ครูชูบัตรคำให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำสินค้ามาจัดวางที่ชั้นวางของเพื่อสมมติเป็นสินค้าในร้าน
- 1.4. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้เสียบที่กระเป๋าหนังโดยให้คำคละกัน
- 1.5. ครูแจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1. ครูสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเป็นร้านค้าแห่งหนึ่ง
- 2.2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน และให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม
- 2.3. นักเรียนทุกคนต้องมาเลือกบัตรคำที่กำหนด คนละ 1 บัตร แล้ววิ่งนำมาให้ครูดู ถ้าเลือกได้ถูกต้องก็ให้เข้าไปซื้อสินค้าได้ แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องก็ต้องไปเลือกบัตรคำมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่มีคำที่กำหนดให้ใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนนำสินค้าออกมาวางเรียง เพื่อตรวจดูความถูกต้อง
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ติดอยู่กับสินค้าที่ละคน ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านได้ถูกต้อง นักเรียนก็จะได้รับสินค้านั้นไปแต่ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านคำไม่ถูกต้อง ก็จะต้องนำสินค้านั้นไปคืนที่ร้านค้า
- 3.3. นักเรียนนับจำนวนสินค้าที่ได้ ใครมีสินค้ามากกว่าก็เป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมที่ถ่ายทอด ดังนี้

- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
- นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

6. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำสินค้ามาจัดวางที่ชั้นวางของเพื่อสมมติเป็นสินค้าในร้าน
- 1.4. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้เสียบที่กระเป๋าหนังโดยให้คำคละกัน
- 1.5. ครูแจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1. ครูสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเป็นร้านค้าแห่งหนึ่ง
- 2.2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน และให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม
- 2.3. นักเรียนทุกคนต้องมาเลือกบัตรคำที่กำหนด คนละ 1 บัตร แล้ววิ่งนำมาให้ครูดู ถ้าเลือกได้ถูกต้องก็ให้เข้าไปซื้อสินค้าได้ แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องก็ต้องไปเลือกบัตรคำมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่มีคำที่กำหนดให้ใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนนำสินค้าออกมาวางเรียง เพื่อตรวจดูความถูกต้อง
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ติดอยู่กับสินค้าทีละคน ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านได้ถูกต้อง นักเรียนก็จะได้รับสินค้านั้นไปแต่ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านคำไม่ถูกต้อง ก็จะต้องนำสินค้านั้นไปคืนที่ร้านค้า
- 3.3. นักเรียนนับจำนวนสินค้าที่ได้ ใครมีสินค้ามากกว่าก็เป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมจ่ายตลาด ดังนี้

- นักเรียนชอบเกมนี้อหรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
- นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

6. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. ไข่ไก่
2. บัตรคำรูปไข่ คำว่า แม่ไก่
3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
4. กล้องสื่อนิต้าชนิดต่างๆ
5. ตะกร้า
6. กระเป๋าหนัง
7. ชั้นวางสินค้า
8. เกมจ่ายตลาด

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกม
2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ
นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

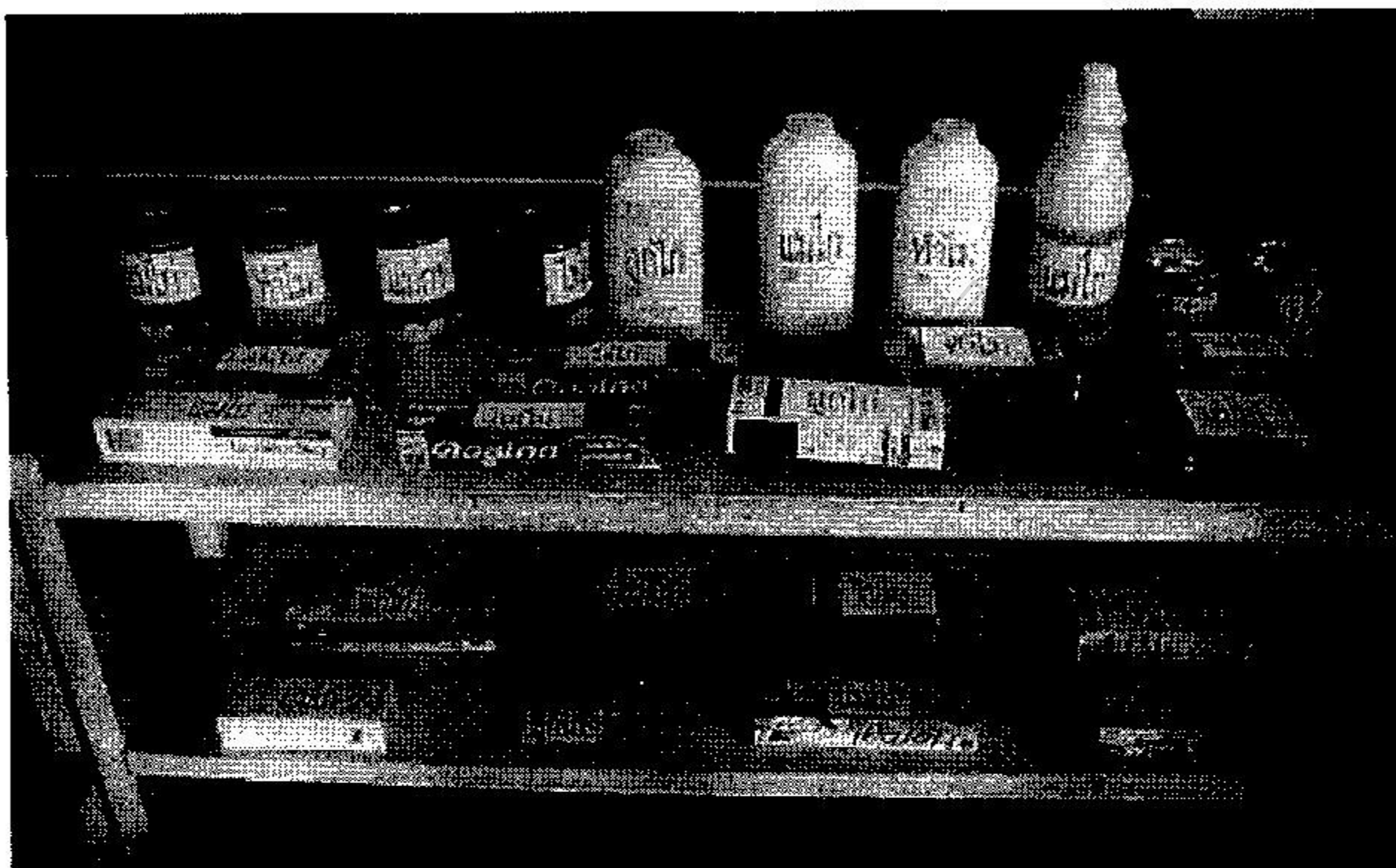
จากการสอนการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมจ่ายตลาดพบว่า นักเรียนมีความสนใจและ
อยากเล่นเกมมาก นักเรียนสนทนาถึงอุปกรณ์ในการเล่นเกมว่า ที่บ้านของนักเรียนก็มีเช่นกัน
นักเรียนสามารถเลือกและอ่านคำว่า แม่ไก่ได้ถูกต้องทุกคน

ลงชื่อ

(นางสาวปาริชาติ แพนบุตร)

ครูผู้สอน

เกมย้ายตลาด



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า “แม่ไก่” ได้

อุปกรณ์

1. เศษวัสดุต่างๆ ได้แก่ กระป๋องแป้ง กलोंงนม กलोंงสบู่ กलोंงยาสีฟัน ขวดต่างๆ ฯลฯ
2. กระดาษแข็ง
3. สีเมจิก
4. กาว
5. กรรไกร
6. ตะกร้า
7. ชั้นวางของ

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรคำให้มีจำนวนเท่ากับสินค้า
2. เขียนคำพื้นฐานลงบนบัตรคำ ดังนี้
 “แม่ไก่” จำนวน 20 คำ “ไข่ไก่” จำนวน 5 คำ “ลูกไก่” จำนวน 5 คำ
 “แม่กา” จำนวน 5 คำ “ทำไม” จำนวน 5 คำ

3. นำบัตรคำมาทากาวติดกับเศษวัสดุที่เตรียมไว้
4. ครูเขียนคำข้างต้นอีกอย่างละ 1 คำ รวม 5 คำ แล้วนำไปเสียบที่กระเป่าพองและติดที่ส่วนในอีก 10 คำ และบัตรคำว่า “ไล” “จู” มาทากาวติดที่ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟอีกอย่างละ 6 คำ

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำสินค้ามาจัดวางที่ชั้นวางของเพื่อสมมติเป็นสินค้าในร้าน
- 1.4. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้เสียบที่กระเป่าพอง โดยให้คำละกัน
- 1.5. ครูแจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1. ครูสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเป็นร้านค้าแห่งหนึ่ง
- 2.2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน และให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม
- 2.3. นักเรียนทุกคนต้องมาเลือกบัตรคำที่กำหนด คนละ 1 บัตร แล้ววิ่งนำมาให้ครูดู ถ้าเลือกได้ถูกต้องก็ให้เข้าไปซื้อสินค้าได้ แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องก็ต้องไปเลือกบัตรคำมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่มีค่าที่กำหนดให้ใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนนำสินค้าออกมาวางเรียง เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ติดอยู่กับสินค้าทีละคน ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านได้ถูกต้อง นักเรียนก็จะได้สินค้านั้นไปแต่ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านคำไม่ถูกต้อง ก็จะต้องนำสินค้านั้นไปคืนที่ร้านค้า
- 3.3. นักเรียนนับจำนวนสินค้าที่ได้ ใครมีสินค้านามากกว่าก็เป็นผู้ชนะ
(ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)
- 3.4. ครูทำการทดสอบหลังการเล่นเกมที่วัดความรู้และความเข้าใจของนักเรียนในเกมที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปแล้วว่านักเรียนมีความรู้และความเข้าใจมากน้อยเพียงใด

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล	นางสาวปาริชาติ แพนบุตร
วัน เดือน ปีเกิด	25 มีนาคม 2520
ภูมิลำเนา	อำเภอนาคู จังหวัดกาฬสินธุ์
ที่อยู่ปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านเขาแหลม อำเภอวังสมบูรณ์ จังหวัดสระแก้ว
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2533	ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนภูแล่นช้างคชนพิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์
พ.ศ. 2539	ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี จังหวัดปราจีนบุรี
พ.ศ. 2543	ระดับปริญญาตรีครุศาสตรบัณฑิต สถาบันราชภัฏจันทรเกษม
พ.ศ. 2554	ระดับปริญญาโทครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2548 – ปัจจุบัน	ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านเขาแหลม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้วเขต 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
Buriram Rajabhat University