



การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกด
ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



วุฒิชัย คำภีระยศ

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกด
ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

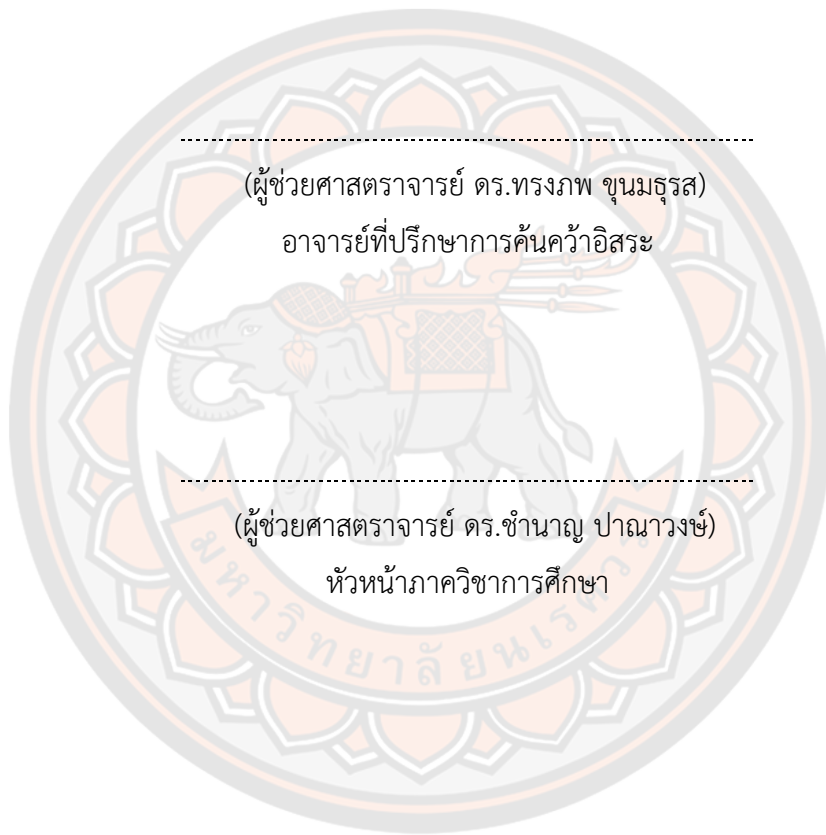
การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ
เรื่อง "คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด" ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4"
ของ วุฒิชัย คำภีระยศ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	วุฒิชัย คำภีระยศ
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ, เกม, ผังกราฟิก

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 2 ห้องเรียน จำนวน 51 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน โดยวิธีการเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยวิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 2) แบบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.67) 2) ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่า

ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.63)



Title	THE DEVELOPMENT OF READING ALOUD WORD AND SPELLING ABILITIES ON THE SUBJECT OF “WORDS THAT ARE MISSPELLED ACCORDING TO SECTION” BY USING GAME BASED LEARNING MANAGEMENT WITH GRAPHICAL CHARTS TECHNIQUES. FOR GRADE 4 STUDENT
Author	Wutthichai Khamphirayot
Advisor	Assistant Professor Songphop Khunmathurot, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
Keywords	Reading Aloud and Word Spelling, Game, Graphical Charts

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop the lesson plan which using games and graphic mapping to promote reading aloud and spelling writing on the Thai word that the words that are section misspelled 2) compare the abilities of reading aloud and spelling writing on the Thai word that the words between before and after the game-based learning management with graphical charts; and 3) discover the level of satisfactions of the students on the certain kind of learning. The participants of the study were 51 students from Grade 4, Semester 2/2022, Naresuan University Demonstration School. The sample groups included 25 students from Grade 4/1, Semester 2/2022, Naresuan University Demonstration School. Simple Random Sampling was employed for the sample selection, through lottery picking. The tools of the study included 1) the learning plan through games with graphical charts in order to enhance the abilities to read aloud and spell the words that were section misspelled; 2) the evaluation of reading aloud and writing abilities about the words that were section misspelled; and 3) the satisfactory evaluation form on the learning management. The statistical data applied in the study were mean, percentage, standard deviation, and t-test dependent.

The results of the study revealed that 1) the level of appropriateness of

learning plan through games with graphical charts in order to enhance the abilities to read aloud and spell the words that were section misspelled was the highest ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.67) 2) the students' ability to read aloud and write the words that were section misspelled after the learning was significantly higher than before the learning significance .05 and 3) the students' satisfaction on the learning management through games with graphical charts was high excellent level of satisfaction ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.63).



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความเมตตา และความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีจึง จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สนม ครุฑเมือง รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจัน โดพิทักษ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย ช่วยชี้แนะแนวทางแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยจรัญ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจัน โดพิทักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจรจิต แป้นศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ และ ดร.ประสพศักดิ์ ตันติเสนาะ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนอนุบาลและประถมนสาธิต มหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บ ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อวิชาญ คำภีระยศ คุณแม่ณัฐชยา บุญมานันท์ ผู้ซึ่งให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

วุฒิชัย คำภีระยศ

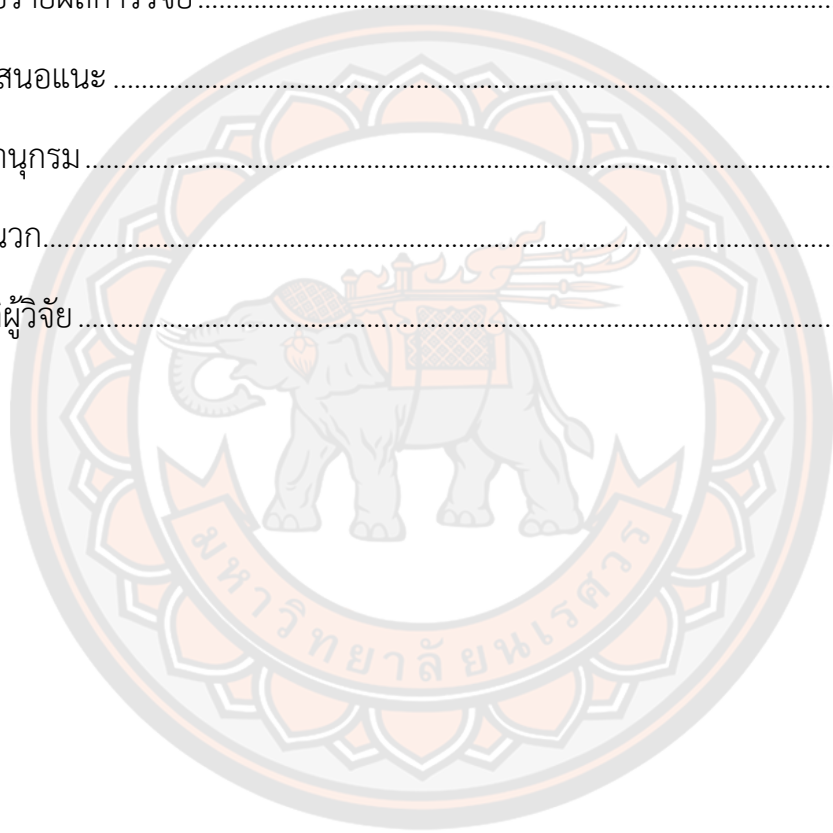
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมุติฐานของการวิจัย.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	12
1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	13
1.2 คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	13

1.3	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	14
2.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลักภาษาไทย	17
2.1	ความหมายของภาษา.....	17
2.2	ความสำคัญของการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย.....	17
2.3	จุดมุ่งหมายในการสอนหลักภาษาไทย.....	19
2.4	ปัญหาในการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย.....	20
2.5	วิธีการสอนหลักภาษาไทย.....	22
2.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย.....	24
3.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ.....	27
3.1	ความหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำ.....	27
3.2	ปัญหา สาเหตุและการวิเคราะห์คำที่มักอ่านผิดและการเขียนผิด.....	28
3.3	หลักการอ่านและการเขียนสะกดคำ	38
3.4	งานวิจัยที่เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำ.....	52
4.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	53
4.1	ความหมายของเกม.....	53
4.2	เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม	54
4.3	ประโยชน์ของเกมต่อการจัดการเรียนการสอน	55
4.4	หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา.....	56
4.5	งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม.....	58
5.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก.....	59
5.1	ความหมายของผังกราฟิก	60

5.2 รูปแบบของผังกราฟิก	61
5.3 ประโยชน์และการใช้ผังกราฟิกต่อผู้เรียน	65
5.4 เทคนิคและการใช้ผังกราฟิกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	66
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก	68
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	69
6.1 ความหมายของความพึงพอใจ	69
6.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	70
6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	71
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	74
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	74
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	74
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	75
การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	75
การเก็บรวบรวมข้อมูล	81
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	83
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	84
บทที่ 4 ผลการวิจัย	86
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่ สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	86
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกด คำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผัง กราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	102

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ เทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	103
บทที่ 5 บทสรุป	106
จุดมุ่งหมายของการวิจัย	106
สรุปผลการวิจัย	106
อภิปรายผลการวิจัย	107
ข้อเสนอแนะ	110
บรรณานุกรม	111
ภาคผนวก	118
ประวัติผู้วิจัย	229



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สาระที่ 1 การอ่าน.....	15
ตาราง 2 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	16
ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบเสียงสั้น-ยาวของสระ.....	41
ตาราง 4 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	87
ตาราง 5 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	89
ตาราง 6 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	91
ตาราง 7 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผัง	

กราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	94
ตาราง 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผัง กราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	96
ตาราง 9 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สรุปรูปร่างมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผัง กราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	99
ตาราง 10 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถ ด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	101
ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกด คำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	102
ตาราง 12 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ เทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	103
ตาราง 13 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ	

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	131
ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	133
ตาราง 15 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	135
ตาราง 16 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	137
ตาราง 17 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กค การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	139
ตาราง 18 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สรุปความรู้มาตราตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผัง กราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	141
ตาราง 19 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ของแบบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตาม มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน	144
ตาราง 20 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับจุดประสงค์การ เรียนรู้ของแบบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน	146

ตาราง 21 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของ แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกด	149
ตาราง 22 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของ แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกด	151
ตาราง 23 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผัง กราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	156
ตาราง 24 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	159
ตาราง 25 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่ สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	161
ตาราง 26 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ เทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	173

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
รูปภาพ 2 แสดงผังใยแมงมุม (Web Diagram).....	62
รูปภาพ 3 แสดงผังมโนทัศน์ (Concept Mapping).....	63
รูปภาพ 4 แสดงผังก้างปลา (Fishbone Map).....	64



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยนับว่ามีความสำคัญอันเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารของคนไทย เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีของคนในสังคม อีกทั้งภาษาไทยยังแสดงถึงเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญา และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทย ดังที่ปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถในการแสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553, หน้า 31) อีกทั้งประเทศไทยยังเป็นหนึ่งในไม่ถึงสามสิบประเทศที่มีภาษาเขียนเป็นของตัวเอง ดังที่จาง ทงประเสริฐ (2548, หน้า 38) กล่าวว่า “ภาษาไทยคือเอกลักษณ์ที่แสดงเอกภาพของชาติที่น่าภาคภูมิใจ ประเทศไทยเป็นหนึ่งในไม่ถึงสามสิบประเทศในโลกที่มีภาษาเขียนเป็นของตัวเอง”

ด้วยความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าวหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้กำหนดในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนประการหนึ่งด้านความสามารถในการสื่อสารอันเป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553, หน้า 4) ฉะนั้นจึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรทุกระดับชั้น จากสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน การเรียนการสอนภาษาไทยจึงมีความสำคัญ ดังที่วรรณิ โสมประยูร (2534, หน้า 28) ได้กล่าวไว้ว่า “ในแง่ที่มนุษย์ได้ใช้ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและสร้างเสริมคุณภาพชีวิตในด้านอื่น ๆ” ทั้งนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ทั้ง 5 สาระคือ 1. การอ่าน 2. การเขียน 3. การฟัง การดูและการพูด 4. หลักการใช้ภาษา และ 5. วรรณคดีและวรรณกรรม รวมถึงการ

กำหนดมาตรฐาน การเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้ของแต่ละระดับชั้น เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนของแต่ละสถานศึกษา

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและมีประสิทธิภาพนั้น วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับคนไทยที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการสืบค้นหาความรู้เพื่อจะนำมาพัฒนาตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านทักษะการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ สำหรับโลกปัจจุบันที่มีสื่อต่าง ๆ และมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น รวมถึงครอบครัวในยุคปัจจุบันใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากขึ้นส่งผลให้การอ่านออกเสียงคำ เกิดการอ่านผิดเพี้ยน ออกเสียงไม่ถูกต้อง และการเขียนสะกดคำผิดรูปพยัญชนะต้นและตัวสะกด โดยเฉพาะคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และสำหรับนักเรียนหรือแม้แต่ประชาชนทั่วไปยังพบว่ามักเขียนสะกดคำผิด เนื่องมาจากความเคยชินในการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องตามหลัก และไม่ได้ใส่ใจสำหรับการเขียนสะกดคำมากพอ ส่งผลทำให้การเขียนงานผิดพลาด และสื่อความหมายผิด ประเด็น รวมทั้งเขียนตัวสะกดผิดในคำนั้น ๆ ทักษะด้านการอ่านและเขียนสะกดคำจำเป็นอย่างยิ่ง สำหรับนักเรียนยุคปัจจุบัน ดังที่ Nattawan Tutor (2558, หน้า 3) กล่าวว่า

การเขียนคำภาษาไทยและการอ่านภาษาไทยให้ถูกต้องตรงตามแบบแผนนั้น นับเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่ง การเขียนคำภาษาไทยได้ถูกต้อง การอ่านหนังสือ และการสะกดคำเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจ และให้ความสำคัญอย่างลึกซึ้งกับภาษา ซึ่งเป็นมรดกล้ำค่าของไทยแต่โบราณ ปัจจุบันการเขียนภาษาไทยเป็นไปอย่างกว้างขวาง ทั้งถึง อีกทั้งภาษาไทยเป็นภาษาที่งดงามซับซ้อนมีตัวพยัญชนะถึง 44 ตัว มีสระ 32 ตัว มีคำพ้องรูป พ้องเสียงมากมาย จึงทำให้เกิดความสับสน ในการสะกดคำบางคำ นานวันเข้าจึง มีคำที่เขียนคำ และอ่านผิดเป็นอย่างมาก ทำให้เด็กไทยไม่นิยมอ่านหนังสือและอ่านหนังสือ ไม่ได้เป็นจำนวนมาก

จากคำกล่าวข้างต้นการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ และเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนในรายวิชาอื่น ๆ ด้วยเหตุนี้ทำให้ครูได้ให้ความสำคัญในเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำ พร้อมทั้งต้องส่งเสริมความเข้าใจในการเขียนสะกดคำมากขึ้น เพราะหากเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง นอกจากจะส่งผลทำให้อ่านออกเสียงคำนั้นไม่ถูกต้องแล้วนั้น ข้อความนั้น ๆ จะถูกสื่อสารในความหมายที่ผิดไปจากเจตนาของผู้เขียน ดังนั้นการที่นักเรียนจะมี ทักษะความสามารถในการอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้องนั้น จำเป็นต้องรู้ หลักเกณฑ์ทางภาษาและมีทักษะในการอ่านและการเขียนเบื้องต้นที่ต้องแม่นยำ ถือได้ว่าพื้นฐานการ อ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำนั้นมีประสิทธิภาพ การสอนหลักเกณฑ์ทางภาษาไทยให้ นักเรียนในระดับประถมศึกษา ครูต้องใช้เทคนิคการสอนอย่างหลากหลายใช้วิธีการสอดแทรกหลัก ภาษาไปในกระบวนการสอน นำวิธีการสอนที่สนุกสนานที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน สรุบน้ำ

ให้เข้าใจง่าย จะทำให้นักเรียนไม่รู้สึกลำบาก สนใจในการเรียนและเห็นคุณค่าของภาษาไทย ซึ่งถือได้ว่าเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สำคัญอย่างยิ่ง อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้เนื้อหาสาระวิชาอื่น ๆ ของนักเรียนเพื่อต่อยอดความรู้ต่อไป

จากการศึกษาคำศัพท์ในภาษาไทยมีทั้งคำไทยแท้ คำยืม คำทับศัพท์ ที่มีทั้งคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ภาษาจีน หรือภาษาบาลี-สันสกฤต ซึ่งนักภาษาศาสตร์ได้จำแนกคำต่าง ๆ เหล่านี้ ไว้ในมาตราตัวสะกด แบ่งเป็นคำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ซึ่งมีพยัญชนะสะกดเพียงแค่ตัวเดียว และคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีพยัญชนะที่สะกดหลายตัว และหลายคำเป็นพ้องรูป พ้องเสียง ทำให้นักเรียนมักอ่านและเขียนที่ผิดอยู่เสมอ จึงส่งผลถึงการสื่อสารในความหมายของรูปคำและรูปประโยคที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้นความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักเรียน เพื่อให้เกิดทักษะในการอ่านและเขียนสะกดคำ ครูจึงควรเปลี่ยนวิธีสอนและวิธีการฝึก ครูควรหาแบบฝึกหัดให้เด็กได้ฝึกอย่างเพียงพอ การใช้สื่อและกิจกรรมจะเป็นการช่วยให้เด็กเกิดความสนใจและเข้าใจภาษาเขียนยิ่งขึ้น ทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ครูต้องเปลี่ยนแปลงกิจกรรมบ่อย ๆ ดังที่กรรณิการ์ พวงเกษม (2533, หน้า 17) กล่าวว่า

การเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องให้เด็กได้รับการฝึกฝนอย่างเพียงพอ เพื่อเกิดความชำนาญที่จะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ดังนั้นครูจะต้องให้โอกาสเด็กได้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมให้มากที่สุด ส่วนครูเป็นผู้มีบทบาทเป็นผู้กำกับวางแผนทางในการจัดกิจกรรม ให้คำแนะนำที่ถูกต้อง ครูต้องมีวิธีการสอนการจัดกิจกรรมหลายรูปแบบและชี้แจงให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำ และฝึกทักษะนี้บ่อย ๆ ตามกฎแห่งการฝึก (Law of Exercise) ของธอร์นไดค์ (Thorndike) ที่ว่าสิ่งใดที่ทำบ่อย ๆ หรือมีการฝึกกระทำซ้ำเสมอ ๆ ย่อมทำสิ่งนั้นได้ดีและนานคงทนถาวร สิ่งใดขาดการฝึกฝนย่อมทำสิ่งนั้นได้ไม่ดีและจะค่อย ๆ ลืมเลือนหายไป

จากปัญหาและแนวทางการแก้ไขของนักวิชาการ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและนวัตกรรมที่ช่วยพัฒนาการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ สามารถส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน จากการศึกษาพบว่าเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนได้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจการเรียนมากขึ้น เพราะเกมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ที่ได้นอกจากได้รับจากครูผู้สอนแล้วนั้น ได้รับการเรียนรู้จากตนเองและเพื่อนอีกด้วย เกมจึงเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนสำหรับครูระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากทำให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนสนุกสนาน ไม่เครียด เกมจึงจัดเป็นสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนได้

อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ วรรณภา พุทธสอน (2558, หน้า 3 อ้างอิงใน กัณฐรี เพ็ชรทวีพรเดช และคณะ, 2550, หน้า 161) กล่าวถึง

วิธีสอนโดยใช้เกมว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้เกมเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน นำเรียนน่าสนใจ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการกำหนดเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อหาข้อสรุปการเรียนรู้

นอกจากการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนยังพบว่าอีกหนึ่งวิธีการสอนที่อาจจะทำให้นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง คือ เทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งเป็นเครื่องมือช่วยสร้างกระบวนการคิดไว้ว่า เครื่องมือที่สะท้อนความคิดให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การใช้ผังกราฟิก (Graphic organizers) เป็นเทคนิคที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากการจัดโครงสร้างความคิดล่วงหน้าตามทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (meaningful learning theory) ของเดวิด ออซูเบล (David P. Ausubel) นักจิตวิทยาอเมริกันที่เสนอการจัดโครงสร้างความคิด หรือโครงสร้างภาพรวมล่วงหน้า (presenting first) เพื่อใช้สำหรับอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหา ผังกราฟิกจึงเป็นเครื่องมือที่ได้จากการนำข้อมูลมาทำการจัดกระทำข้อมูลและนำเสนอข้อมูล โดยอาศัยทักษะการคิดต่าง ๆ ในการจัดกระทำข้อมูล ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสังเกต เปรียบเทียบ จัดเรียงลำดับ จัดประเภท และการใช้ตัวเลข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาจนสามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหรือสาระเนื้อหาของกลุ่มสาขาวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมากมาย จนกลายเป็นความเข้าใจในเรื่องที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ได้ง่ายยิ่งขึ้นนั่นเอง นอกจากนี้ ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดซำลง สามารถเกิดการจดจำเก็บร่องรอยของขั้นตอนต่าง ๆ ข้อมูลที่เรียนได้อย่างดีสามารถนำไปใช้ได้สำหรับคิดคนเดียว คิดเป็นกลุ่ม หรือการสอนคิดทั้งห้องเรียนให้ผู้เรียนมีความริเริ่มคิดสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงความคิดกับข้อมูลที่ได้รับแสดงออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น แสดงออกเป็นภาพ หรือข้อความ ใช้เป็นโปสเตอร์ในห้องเรียนเพื่อแสดง “แม่แบบของการคิด” และสามารถใช้เป็นเครื่องมือส่วนหนึ่งสำหรับการประเมินงานเขียน (สุทธิมาศ อภิรักษ์วินิชย์, 2560, ออนไลน์ อ้างอิงใน ชีรนันทน์ ไกรเลิศ, 2565, ออนไลน์)

จากปัญหาการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตามตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะในการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ ในระดับสูงต่อไป และครูผู้สอนสามารถ

นำผลการวิจัยไปปรับปรุงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพและนำไปต่อยอดในการใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันในระดับที่สูงขึ้น

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย
2. นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีสมรรถนะการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้น
3. ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
4. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษา สาคิมมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องละ 25 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 50 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธรมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีจับสลาก (Lottery)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะได้ศึกษาการอ่านจับใจความตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สาระการเรียนรู้แกนกลาง มาตรฐานตัวสะกด (คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด) ประกอบด้วย มาตราตัวสะกดแม่ กก, มาตราตัวสะกดแม่ กน, มาตราตัวสะกดแม่ กบ, มาตราตัวสะกดแม่ กด โดยคำศัพท์ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที - วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

3.2 ตัวแปรตาม คือ

- 1) ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด
- 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด หมายถึง ระดับคะแนนของนักเรียนด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กก กน กบ และกด ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการใช้ผังกราฟิก เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในรูปแบบความคิดรวบยอดแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์และมโนทัศน์ย่อย ๆ เป็นลำดับขั้นด้วยเส้นเชื่อมโยง โดยผู้วิจัยได้จำแนกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูผู้สอนบรรยายเนื้อหาในบทเรียนให้กับนักเรียน โดยใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนตอบ และร่วมกันคิด ร่วมถึงใบงานในการประกอบการเรียนรู้

ขั้นการสอน

1. ขั้นเลือกเกม คือ ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม

ขั้นสรุป

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผลร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกในส่วนเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

สมมุติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระดับมากขึ้นไป
2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก มีความสามารถด้านการอ่าน

ออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก อยู่ในระดับมากขึ้นไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แนวคิด กระบวนการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อนำมาพัฒนางานวิจัยของตนเอง โดยผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยมี
ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูผู้สอน
บรรยายเนื้อหาในบทเรียนให้กับนักเรียน
โดยใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนตอบ
และร่วมกันคิด รวมถึงใบงานในการ
ประกอบการเรียนรู้

ขั้นการสอน

1. ขั้นเลือกเกม คือ ครูผู้สอนเลือกเกม
มาใช้ในการประกอบการเรียนรู้ตามความ
เหมาะสมกับเนื้อหา มาตราตัวสะกด
เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา
ตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำ
ปริศนา

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

3. ขั้นเล่นเกม

ขั้นสรุป

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล
ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ
หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็น
คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และ
นักเรียนได้สรุปความรู้จากเรื่องมาตรา
ตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา
ตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์

1. ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

รูปภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 1.2 คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย

- 2.1 ความหมายของภาษา
- 2.2 ความสำคัญของการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย
- 2.3 จุดมุ่งหมายในการสอนหลักภาษาไทย
- 2.4 ปัญหาในการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย
- 2.5 วิธีการสอนภาษาและหลักภาษาไทย
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ

- 3.1 ความหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำ
- 3.2 ปัญหาและการวิเคราะห์คำที่มักอ่านผิดและการเขียนผิด
- 3.3 หลักการอ่านและการเขียนสะกดคำ
- 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

- 4.1 ความหมายของเกม
- 4.2 เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 4.3 ประโยชน์ของเกมต่อการจัดการเรียนการสอน
- 4.4 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกม

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

5.1 ความหมายของผังกราฟิก

5.2 รูปแบบของผังกราฟิก

5.3 ประโยชน์และการใช้ผังกราฟิกต่อผู้เรียน

5.4 เทคนิคและการใช้ผังกราฟิกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

6.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ



1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 37) ได้ให้ความสำคัญของภาษาไทยไว้ว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็น สมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 37-38) กล่าวว่าภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง ประกอบด้วยสาระทั้ง 5 สาระ ดังนี้

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การ อ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ ในชีวิตประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธีการเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและ ไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อนำใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้อง เหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของ ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทแห่ง บท ร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 44-54) ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

1.2 คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 40) เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เรียนต้องมีคุณภาพ ดังนี้

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อธิบายความหมาย โดยตรงและความหมายโดยนัยของคำ ประโยค ข้อความ สำนวนโวหาร จากเรื่องที่อ่าน เข้าใจ คำแนะนำ คำอธิบายในคู่มือต่าง ๆ แยกแยะข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง รวมทั้งจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและนำความรู้ความคิดจากเรื่องที่อ่านไปตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตได้มีมารยาท และมีนิสัยรักการอ่าน และเห็นคุณค่าสิ่งที่อ่าน

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัด เขียนสะกดคำ แต่งประโยค และเขียนข้อความ ตลอดจนเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำชัดเจนเหมาะสม ใช้แผนภาพ โครงเรื่องและแผนภาพความคิด เพื่อพัฒนางานเขียน เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมายส่วนตัว กรอกแบบรายการ

ต่าง ๆ เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และมีมารยาทในการเขียน

พูดแสดงความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู เล่าเรื่องย่อหรือสรุปจากเรื่องที่ฟังและดู ตั้งคำถาม ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังและดู รวมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือจากการฟังและดูโฆษณา อย่างมีเหตุผล พูดตามลำดับขั้นตอนเรื่องต่าง ๆ อย่างชัดเจน พูดรายงานหรือประเด็นค้นคว้าจากการฟัง การดู การสนทนา และพูดโน้มน้าวได้อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการดูและพูด

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ สำนวน คำพังเพยและสุภาพศัพท์ รู้และเข้าใจ ชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ชนิดของประโยค และคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างเหมาะสม แต่งประโยค แต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสี่ กลอนสุภาพ และกาพย์ยานี 11

เข้าใจและเห็นคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน เล่านิทานพื้นบ้าน ร้องเพลงพื้นบ้านของท้องถิ่น นำข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดได้

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, หน้า 44-54) แสดงตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
สาระที่ 1 การอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	<p>1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้อง</p> <p>2. อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่าน</p>	<p>การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองที่ประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำที่มี ร ล เป็นพยัญชนะต้น - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ - คำประสม - อักษรย่อและเครื่องหมายวรรคตอน - ประโยคที่มีสำนวนเป็นคำพังเพย สุภาษิต ปริศนาคำทาย และเครื่องหมายวรรคตอน <p>การอ่านบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะ</p>
	<p>3. อ่านเรื่องสั้น ๆ ตามเวลาที่กำหนด และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน</p> <p>4. แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน</p> <p>5. คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ</p> <p>6. สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรื่องสั้น ๆ - เรื่องเล่าจากประสบการณ์ - นิทานชาดก - บทความ - บทโฆษณา - งานเขียนประเภทโน้มน้าวใจ - ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน - สารคดีและบันเทิงคดี
	<p>7. อ่านหนังสือที่มีคุณค่าตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน</p>	<p>การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
	<p>8. มีมารยาทในการอ่าน</p>	<p>มารยาทในการอ่าน</p>

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. สกคคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่างๆ	คำในแม่ ก กา มาตราตัวสะกด การผันอักษร คำเป็นคำตาย คำพ้อง
	2. ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค	ชนิดของคำ ได้แก่ - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา - คำวิเศษณ์
	3. ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ	การใช้พจนานุกรม
	4. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษา	ประโยคสามัญ - ส่วนประกอบของประโยค - ประโยค 2 ส่วน - ประโยค 3 ส่วน
	5. แต่งบทร้อยกรองและคำขวัญ	กลอนสี่ คำขวัญ
	6. บอกความหมายของสำนวน	สำนวนที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิต
	7. เปรียบเทียบภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาถิ่นได้	ภาษาไทยมาตรฐาน ภาษาถิ่น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลักภาษาไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนหลักภาษาไทย พบว่าการสอนหลักภาษาไทยมีองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

2.1 ความหมายของภาษา

จากการศึกษาความหมายของภาษาภาวาส บุนนาค (2547, หน้า 25 อ้างอิงใน วรวรรธน์ ศรียาภย์, 2556, หน้า 2) ได้กล่าวว่า ภาษา คือ เสียงที่ไข้พูดจากัน “ภาษา” โดยทั่วไป หมายถึง สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์กำหนดขึ้นเพื่อใช้สื่อสารทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน

กำชัย ทองหล่อ (2552, หน้า 1) ภาษา เป็นคำสันสกฤต มาจากรากเดิมว่า ภาษา แปลว่า พูดหรือบอก เมื่อนำมาใช้เป็นคำนาม มีรูปเป็น ภาษา แปลตามรูปศัพท์ว่าคำพูด หรือถ้อยคำ แปลเอาความว่า เครื่องสื่อความหมายระหว่างมนุษย์ ให้สามารถกำหนดรู้ความประสงค์ของกันและกันได้ โดยมีระเบียบคำหรือจังหวะเสียงเป็นเครื่องกำหนด

รสริน ดิษฐบรรจง (2554, หน้า 10) ภาษา หมายถึง เครื่องมืออันสำคัญยิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อสารกับผู้อื่นในสังคม เพื่อถ่ายทอดความรู้นึกคิด อารมณ์ จินตนาการ ความต้องการต่าง ๆ แก่บุคคลอื่น ภาษาเป็นสื่อที่ทำให้คนในสังคมรู้ความต้องการของกันและกัน และสามารถสนองตอบความต้องการเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง และตรงตามวัตถุประสงค์

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ภาษา หมายถึง สัญลักษณ์เพื่อการสื่อสารของผู้คนให้เข้าใจกันทั้ง 2 ฝ่าย โดยแสดงผ่านถ้อยคำ ตัวอักษร สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงจุดประสงค์ของการสื่อสาร โดยมนุษย์เป็นผู้กำหนดให้เกิดภาษา

2.2 ความสำคัญของการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย

จากการศึกษาความสำคัญของการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความสำคัญของเรื่องดังกล่าวไว้ ดังนี้ ทรง จิตปราสาท (2526, ออนไลน์) ได้กล่าวไว้ว่า มีวิธีการสอนหลายวิธี ครูควรเลือกใช้วิธีใดก็ได้ที่เห็นว่าเหมาะสมและตรงตามความถนัดของครู โดยให้การดำเนินการสอนนั้นทำให้เด็กเรียน ฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องรวดเร็วและสัมพันธ์กัน เรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน การสอนจะต้องจัดให้มีการสอนครบ 6 ประการดังต่อไปนี้

1. สอนสระ พยัญชนะ ให้บอกชื่อ ออกเสียง และเขียน ให้ถูกต้องจะสอนครบทุกตัวทันที หรือจะสอนบางตัวโดยเริ่มจากพยัญชนะที่เด็กได้พบก่อนแล้วค่อยเพิ่มขึ้นจนครบทุกตัวแล้วนำมาเรียงลำดับให้ถูกต้องในภายหลังก็ได้

2. สอนคำ ให้อ่าน – เขียน ให้ถูกต้องรู้ความหมาย

3. สอนประโยคให้อ่าน เขียน ให้ถูกต้องรู้ความหมายและใช้คำเรียงประโยคได้ถูกต้องทั้งในการพูดและการเขียน

4. สอนแจกลูก ให้สามารถจับหลักเกณฑ์วิธีออกเสียงผสมพยัญชนะกับสระ เพื่อนำไปใช้ในการอ่านและเขียนคำที่ต้องการได้

5. สอนผันให้สามารถจับหลักเกณฑ์วิธีออกเสียง ผันวรรณยุกต์ เพื่อนำไปใช้ในการอ่านและการเขียนคำที่ต้องการได้

6. สอนการใช้ภาษาไทย ให้สามารถใช้ภาษาไทยสื่อความหมายแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกทั้งการพูด และการเขียนได้ถูกต้องทั้งสะกดตัวและความหมายได้ดี ตามวัยและระดับชั้น เช่น ในการอภิปราย เล่าเรื่อง แต่งความ จดหมาย เป็นต้น การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยมิได้มุ่งเพียงการอ่านออกเขียนได้แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เน้นที่ผลสัมฤทธิ์ของทักษะความเข้าใจภาษา คือการฟังและการอ่าน ทักษะการใช้ภาษาคือการพูดและการเขียน จนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความคิด ความเข้าใจ การหาเหตุผล แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

คณาจารย์สมานมิตร ณ พุ่มประสานมิตร (2547, หน้า 19) ความสำคัญของการสอนภาษาไทย สรุปได้ดังนี้ คือ

1. ช่วยให้เกิดความเข้าใจในการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในชาติให้มีความเข้าใจตรงกันทั้งด้านฟัง พูด อ่าน เขียน

2. ช่วยให้เกิดความรักในวัฒนธรรมของตนเอง ควรรักษาสืบทอดต่อไป และการสอนภาษาไทยต่อคนไทยทำให้เกิดความรู้สึกว่าภาษาของตนต้องหวงแหน ทำให้นักเรียนสาคราค

3. การสอนภาษาไทย ช่วยในด้านความเจริญงอกงามของนักเรียน ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจ มีความเจริญงอกงามในด้านจิตใจอีกด้วย สามารถนำไปใช้ศึกษาวิชาในแขนงต่าง ๆ เป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ในด้านจิตใจอีกด้วย สามารถนำไปใช้ศึกษาวิชาในแขนงต่าง ๆ เป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ในสรรพวิทยาการอื่น ๆ และสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ เช่น นักเขียน นักแปล นักหนังสือพิมพ์ ครูสอนภาษาไทย นักการเมือง เป็นต้น

คณาจารย์สมานมิตร ณ พุ่มประสานมิตร (2547, หน้า 61) หลักภาษา คือ ระเบียบแบบแผนของภาษาที่มีไว้ให้ผู้ใช้ได้ยึดถือเป็นหลักการในการใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง ช่วยให้การใช้ภาษาของเราเป็นแบบแผนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั่วประเทศการสอนหลักภาษามีความสำคัญและประโยชน์หลายประการ คือ

1. เป็นการอนุรักษ์ภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาประจำชาติและเป็นอัตลักษณ์ของชาติไทยให้ยืนยงคงอยู่ตลอดไป

2. ช่วยให้เกิดวิวัฒนาการหรือความเจริญงอกงามของภาษาเป็นไปอย่างมีระเบียบแบบแผน

3. ช่วยยึดหลักการรักษาภาษาให้มีความมั่นคง แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงหรือวิวัฒนาการก็ควรเป็นไปตามธรรมชาติของภาษา ไม่เปลี่ยนแปลงไปมากหรือรวดเร็วไร้เหตุผลเกินไป

4. เพื่อให้นักเรียนได้ซาบซึ้งในคุณค่าของภาษาไทย เห็นความจำเป็นในการต้องใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องตามลักษณะของภาษา

5. การสอนหลักภาษาจะช่วยให้เด็กมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาไทยเป็นอย่างดี และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. การสอนหลักภาษาของผู้ชำนาญการสอน จะช่วยให้เกิดความสนุกสนาน เกิดความรู้สึกละลานใจจะศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย เกิดความงอกงามทางภาษา เกิดแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจในการศึกษาหาค้นคว้าต่อ สร้างพื้นฐานความรู้ทางภาษาที่ดีในอนาคต

7. การสอนหลักภาษาโดยการโดยการเรียนรู้ได้ศึกษาค้นคว้าหรือรวบรวมข้อมูลทางภาษาต่าง ๆ จะเป็นแนวทางสำคัญในการสำรวจทำวิจัยระดับสำคัญทางภาษาของเราต่อไป

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความสำคัญของการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทยว่า ครูผู้สอนภาษาไทย จะต้องสอนให้นักเรียนเห็นคุณค่าทางภาษาไทย ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ที่ถูกต้อง เพื่อที่จะทำให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

2.3 จุดมุ่งหมายในการสอนหลักภาษาไทย

ราตรี เปรียวพานิช (2547, หน้า 191-192) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์สำคัญในการสอนหลักภาษา คือ เพื่อให้เด็กได้ทราบแบบแผนลักษณะและโครงสร้างของภาษา เพื่อจะสามารถนำความรู้ทางหลักภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเกิดประโยชน์ การสอนหลักภาษาให้ได้ผลมากที่สุดนั้น ขึ้นอยู่ที่ความแม่นยำในเนื้อหาของครูเป็นประเด็นสำคัญ และวิธีการสอนเป็นประเด็นรองลงมา อุปสรรคสำคัญที่ทำให้การสอนหลักภาษามีปัญหา คือ ครูไม่แม่นยำในเนื้อหา ขาดการศึกษาทฤษฎีในการสอน เพราะเรื่องของหลักเกณฑ์นั้นเป็นเรื่องไม่สนุก ครูจึงต้องพลิกแพลงวิธีสอนหลาย ๆ แบบ การยกตัวอย่างประกอบการสอนควรเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน และประการสำคัญคือ ครูต้องสอนสิ่งที่เป็นความรู้ ความจริง และเป็นความจริงที่เป็นประโยชน์ ความรู้บางประการในหลักภาษาไทยก็มิได้เป็นประโยชน์ในการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน เพราะอยู่ไกลตัวเกินไป เช่น การรู้หลักของภาษาบาลีสันสกฤต และภาษาอื่นที่ปนอยู่ในภาษาไทย เมื่อนักเรียนต้องเรียนสิ่งที่เขาเห็นว่าไม่จำเป็นจึงเกิดความเบื่อหน่าย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551, หน้า 52) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดเรื่องหลักการใช้ภาษาไทย มีจุดมุ่งหมายให้เข้าใจธรรมชาติของภาษาและ

หลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สมปอง จันทอง (2552, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการสอนหลักภาษา ดังนี้

1. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษาไทย
2. ให้สามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในการพูด อ่าน เขียน อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ให้รู้เอกลักษณ์ของภาษาไทย ภูมิใจในภาษาของตน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการสอนหลักภาษาไทย คือ มุ่งให้นักเรียนได้รับรู้ถึงโครงสร้างทางภาษาที่ถูกต้อง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหาที่ถูกต้องและแม่นยำ เพื่อให้ นักเรียนได้นำหลักภาษาไทย มาใช้ให้ถูกหลักการใช้ภาษานั้นเอง

2.4 ปัญหาในการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย

ปีตมา ลิ้มสามควน (2553, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงปัญหาในการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย ไว้ดังนี้

ปัญหาเกี่ยวกับนักเรียน

1. นักเรียนเข้าใจภาษาไม่แตกฉาน
2. นักเรียนพูดภาษาไทยไม่ชัด
3. เขียนสะกดผิด
4. อ่านหนังสือไม่ออก
5. อ่านหนังสือไม่คล่อง
6. ไม่มีนิสัยรักการอ่าน
7. มีปัญหาด้านครอบครัว
8. ความพร้อมและระดับสติปัญญาของเด็กต่างกัน
9. เด็กไม่ตั้งใจเรียน

ปัญหาเกี่ยวกับครู

1. ครูไม่เข้าใจหลักสูตรการจัดกระบวนการอย่างแท้จริง
2. ครูไม่มีสื่อในการเรียนการสอน จะใช้เฉพาะกระดานดำ
3. ครูไม่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่
4. ครูไม่ได้เตรียมการสอนล่วงหน้า
5. ครูไม่มีการพัฒนาตนเอง จึงทำให้ไม่มีเทคนิคด้านการสอนที่ใหม่ ๆ
6. ครูไม่มีความเสียสละในการที่จะสอนเด็กให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงและต้องการที่จะ

แก้ไข

เกรียงไกร เรือนน้อย (2555, ออนไลน์) กล่าวถึงปัญหาการเรียน การสอน และการใช้ภาษาไทยในปัจจุบัน เริ่มมีแต่ปัญหาในระดับนโยบาย ปัญหาที่ตัวผู้สอน และผู้เรียน ปัญหาที่สื่อหรือนวัตกรรม และปัญหาที่สำคัญที่สุด คือ การที่ผู้เรียนมิได้ให้ความสนใจกับวิชาภาษาไทยอย่างตระหนักรู้ว่า “นี่คือความจำเป็นที่จักต้องเรียนรู้ภาษาของชาติโดยมุ่งผลสัมฤทธิ์โดยแท้จริง” โดยจำแนกประเด็นปัญหาได้ ดังนี้

ปัญหาในระดับนโยบาย ชั่วโหมงของวิชาภาษาไทย ในทุกระดับชั้นถูกลดทอนลง จนผู้สอนมีโอกาสดำเนินการให้ลุ่มลึกได้ และนโยบายที่มีให้มี “เด็กตก” เป็นการเพิ่ม “ตัวเลข” ผู้เรียนอ่านหนังสือไม่ออกเพิ่มขึ้นอย่างเป็นปัญหายิ่ง ผู้บริหารในทุกลำดับชั้น มิได้ให้ความสำคัญกับภาษาไทย ทั้งด้านอัตรากำลังและงบประมาณสนับสนุน

ปัญหาที่ตัวผู้สอน ผู้สอนภาษาไทย บางคนมิได้จบทางด้านการศึกษาหลักภาษาหรือภาษาศาสตร์มาโดยตรง ในบางเนื้อหาของภาษาไทย เช่น หลักภาษา อาจจะไม่ถนัดในเนื้อหา ผู้สอนมักสอนโดยบรรยายและมุ่งสอนเพื่อให้นักเรียนสอบได้ มิได้ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เมื่อเด็กไปสอบวัดผลระดับจังหวัด มักจะมีผลที่ไม่น่าพึงพอใจ นี่คือ ข้ออ่อนด้อยโดยตรง ที่ศาสตร์ทางภาษามีได้รับการเรียนรู้และถ่ายทอดจากคนตรงสายวิชา และยิ่งกว่านั้น ในระดับอุดมศึกษายังมีเสียงสะท้อนว่า ผู้สอนบางท่านมิได้แม่นยำทางภาษาไทย ซึ่งนำกรณีดังกล่าวนี้จึงมีผลย่อหย่อนต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างน่าได้รับการแก้ไขโดยด่วนยิ่ง

ปัญหาที่ตัวผู้เรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่ เขียนหนังสือไม่ถูกต้อง สะกดคำไม่เป็นและต่างยอมรับว่ายังคงมีความผิดพลาดอีกมากในการเขียนสะกด-การันต์ ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาหลักภาษาไทยค่อนข้างยากและน่าเบื่อ เด็กจึงมีทัศนคติทางภาษาไทยในแง่ลบ

ปัญหาเรื่องสื่อและนวัตกรรม ทุกวันนี้การเรียนการสอนภาษาไทยยังมีข้ออ่อนด้อยเรื่องนวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ ซึ่งถ้าผู้สอนหรือผู้เกี่ยวข้องจัดทำ จัดเตรียม หรือหามาได้เหมาะสมสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่มุ่งให้เด็กเป็นศูนย์กลางแล้ว เชื่อว่าจะเกิดประสิทธิภาพยิ่ง

ส่วนในเรื่องสำคัญที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มิได้ให้ความสนใจกับการเรียนภาษาไทย สรุปว่าทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายคงต้องถือเป็นวาระใหญ่ โดยแท้จริงที่จะทำให้เกิดการตระหนักรู้ว่านี่มิใช่เพียงการเรียนวิชาหนึ่ง แต่แท้จริงแล้ว คือการเรียนรู้ในเอกลักษณ์และวัฒนธรรม เห็นสังคมสำคัญเป็นความมั่นคงของชาติในที่สุด

อรรถพงษ์ ผิวเหลือง, บัญชา เกียรติจรุงพันธุ์, และณัฐกิตติ์ สิริวัฒนาทากุล (2563, ออนไลน์) ได้ศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในปัจจุบันนั้น พบว่ามีหลายปัจจัยที่ทำให้การเรียนการสอนภาษาไทย ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยมีสาเหตุหลายประการ คือ 1) สภาพปัญหาจากครูผู้สอน พบว่าเกิดปัญหาหลายอย่างในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยอันเกิดจากตัวครูผู้สอน ได้แก่ การวิเคราะห์หลักสูตรและตัวชี้วัด ขาดความรัก ความตระหนักในการจัด

กิจกรรม ขาดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ของแก่นภาษาไทย กลวิธีการจัดการเรียนรู้การวัดและประเมินผลไม่หลากหลาย สื่อและนวัตกรรมที่นำมาใช้ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน ครูขาดการศึกษา ค้นคว้า อบรม สัมมนาเพิ่มเติม และภารกิจนอกเหนือจากงานสอน 2) สภาพปัญหาจากผู้เรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีสภาพปัญหาด้านต่าง ๆ ได้แก่ สภาพร่างกาย สภาพสติปัญญา สภาพจิตใจ สภาพสังคม สภาพอารมณ์ ทักษะของผู้เรียน เป็นต้น 3) สภาพปัญหาจากผู้บริหาร พบว่าผู้บริหารยังมีปัญหาในการบริหารจัดการเรียนการสอนด้านต่าง ๆ เช่น ขาดวิสัยทัศน์ด้านภาษาไทย ไม่ให้ความสำคัญของภาษาไทยเท่าที่ควร คัดเลือกครูผู้สอนโดยไม่คำนึงถึงความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ และความเหมาะสมและจัดตารางสอนไม่สอดคล้องกับบริบทของวิชาภาษาไทย เป็นต้น 4) สภาพปัญหาจากหลักสูตร พบว่าหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีปัญหา ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรความสอดคล้องของหลักสูตรกับวิธีการจัดการเรียนรู้ของครู หลักสูตรไม่ตอบสนองผู้เรียนทุกระดับ เนื้อหาสาระของหลักสูตรมีมากแต่เวลาจัดกิจกรรมมีน้อยหนังสือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติของหลักสูตรไม่ทั่วถึง การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในลักษณะกว้างเกินไป เป็นต้น 5) สภาพปัญหาจากหนังสือเรียน พบว่าหนังสือเรียนในปัจจุบันมีปัญหา ได้แก่ ความยากง่ายของเนื้อหาในหนังสือเรียน ความสอดคล้องเนื้อหากับชีวิตประจำวัน ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ความล้าสมัยของเนื้อหาบางเรื่อง และความน่าสนใจของหนังสือเรียน 6) สภาพปัญหาจากผู้ปกครอง และสิ่งแวดล้อม พบว่าเกิดจากปัญหาต่าง ๆ ได้แก่ ความเอาใจใส่ของผู้ปกครอง และผู้ปกครองไม่มีเวลาเพียงพอ

อย่างไรก็ตามแม้จะเกิดปัญหาต่าง ๆ ข้างต้น แต่ทั้งนี้หากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บริหาร ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ครู และนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูผู้สอน ผู้เปรียบเสมือนหัวใจหลักในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้มีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ก็จะทำให้การเรียนการสอนภาษาไทยเป็นเรื่องที่ไม่ยุ่งยาก นักเรียนมีความสุขกับการเรียน สุดท้ายก็จะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกกับการเรียนการสอนภาษาไทยต่อไป

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ปัญหาในการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย คือ 1) นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาภาษาไทย จึงทำให้เรียนโดยไม่เข้าใจบทเรียนภาษาไทย 2) ภูมิหลังของนักเรียนในสภาพครอบครัวที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาไทย 3) นักเรียนใช้ภาษาถิ่นเป็นหลักมากกว่าภาษาไทยกลาง 4) ครูผู้สอนขาดการเตรียมตัวในการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย 5) สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ทางภาษาไทยไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้สำหรับผู้สอน

2.5 วิธีการสอนหลักภาษาไทย

จากการศึกษาวิธีการสอนหลักภาษาไทย พบว่านักวิชาการหลายท่านให้แนวทางไว้ดังที่ ประภาศรี สีหอำไพ (2524, หน้า 361 อ้างอิงใน ราตรี เปรียวพานิช, 2547, หน้า 192-193) กล่าวว่า

1. ตั้งจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมให้ชัดเจนเพื่อประเมินผลตามลำดับ โดยบอกจุดประสงค์ให้ผู้เรียนรู้ด้วย
 2. กำหนดงานทักษะการใช้ภาษา แล้วนำหลักภาษาไปเป็นเกณฑ์ในการปฏิบัติงานและตรวจแก้ไขทุกครั้ง
 3. เน้นที่การนำไปใช้มากกว่าความรู้ความจำ ให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับหลักภาษาไทยไปใช้ในการฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างถูกต้อง
 4. อภิปรายคุณค่าของวิชาหลักภาษาในฐานะที่เป็นแบบแผนไว้เป็นหลักในการใช้ร่วมกัน
 5. ให้นักเรียนสังเกตและพิจารณาลักษณะต่าง ๆ ของภาษาไทย สามารถนำตัวอย่างมาสรุปหลักเกณฑ์ได้ถูกต้องแบบวิธีสอนอุปมาน
 6. นำเอาวรรณคดีและวรรณกรรมปัจจุบันมาเป็นอุปกรณ์การสอนหลักภาษาและการใช้ภาษาอย่างสัมพันธ์กันเหมือนกับที่ใช้จริง ๆ ในชีวิตประจำวัน
 7. ส่งเสริมให้ศึกษาค้นคว้าสังเกตคำและลักษณะของภาษาไทยได้ด้วยตนเอง รวบรวมเป็นสมุดเนื้อหาประกอบหรือเขียนรายงานเป็นงานกลุ่มหรือรายบุคคลตามความเหมาะสม
 8. ฝึกการแต่งร้อยแก้วและร้อยกรอง แล้วนำผลงานของนักเรียนมาสัมพันธ์กับหลักภาษา
 9. สร้างประโยชน์ของหลักภาษาทุกครั้งเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้ตามจุดประสงค์และเกิดความรัก ภาคภูมิใจว่าจะรักษาภาษาไทย และเห็นคุณค่าของการใช้ศิลปภาษาที่ถูกต้อง
 10. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเร้าความสนใจด้วยสื่อการสอนหรือบททวนเรื่องโดยให้นักเรียนได้แสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ ให้มากที่สุด เช่น นำชื่อตัวละครในวรรณคดีมาสังเกตหลักคำสมาสและสนธิ เป็นต้น
 11. แบ่งกลุ่มตั้งคำถามหรืออภิปรายหลักเกณฑ์ของภาษาอย่างกว้าง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดงานศึกษาค้นคว้าต่อไป
 12. แข่งขันสะกดคำ โดยการรวบรวมหมวดหมู่คำศัพท์ ทายปัญหา ฯลฯ ตามวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
 13. นำคำประพันธ์เนื้อหาหลักภาษาที่มีผู้แต่งไว้แล้วมาให้สังเกตหลักภาษา แยกคำออกมาให้เห็นชัดเจน
 14. นำหลักภาษามาช่วยกันแต่งคำประพันธ์ เพื่อความไพเราะและจำได้ง่าย
 15. สังเกตการใช้ภาษาของสื่อมวลชน นำมาใช้เปรียบเทียบกับมาตรฐานในหลักภาษาทั้งในชั้นเรียน โดยใช้สื่อการสอน หรือกำหนดงานให้ทำเป็นครั้งคราว
 16. ใช้หนังสืออุเทศ เช่น พจนานุกรม หลักภาษา ฯลฯ
- การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหลักภาษาไทย ผู้สอนควรยึดหลักดังนี้

1. สอนให้สัมพันธ์กับการใช้ภาษา ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน กล่าวคือ เมื่อสอนวิชาหลักภาษา ผู้สอนก็ควรมีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในชั่วโมงให้มากที่สุด

2. สอนเนื้อหาบทเรียนให้สัมพันธ์กับภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คือ เน้นการนำไปใช้ มากกว่าความรู้ความจำ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนหลักภาษาไทยนั้นมีประโยชน์ ช่วยให้สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องตามระเบียบ แบบแผน เช่น ให้ผู้เรียนลองพิจารณาว่าชื่อของตนเป็นภาษาบาลีหรือ สันสกฤต เมื่อจัดการเรียนรูเรียนเรื่อง คำบาลีสันสกฤต

3. ไม่ควรมุ่งสอนแต่เนื้อหาหลักภาษาแต่เพียงอย่างเดียวแต่ควรสอนให้สัมพันธ์กับทักษะ การใช้ภาษา ซึ่งได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนและเมื่อสอนวรรณคดีควรให้ความรู้ ทางด้านภาษาด้วย เช่น เมื่อเรียนวรรณคดี เรื่องข้อคิดการบวช ควรให้รู้จักคำศัพท์และรู้จักวิเคราะห์ คำราชาศัพท์สำหรับพระสงฆ์ด้วย

4. ควรใช้วิธีสอนหลาย ๆ วิธีเพื่อเราความสนใจผู้เรียนจะได้ไม่เบื่อ ซึ่งควรจะทำตลอดเวลา ที่สอนไม่ใช่เราความสนใจแต่ช่วงนำเข้าสู่บทเรียนเท่านั้น

5. ผู้สอนควรมีการวางแผนและเตรียมการสอนอย่างดีว่าจะดำเนินการสอนอย่างไรจึงจะทำให้ การเรียนการสอนประสบผลดี ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง และให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู่มากที่สุด

6. เตรียมสื่อประกอบการจัดการเรียนรูหลาย ๆ ประเภท เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียน ได้ง่ายและช่วยเราความสนใจของผู้เรียน

สมปอง จันทอง (2552, ออนไลน์) หลักการสอนหลักภาษา ดังนี้

1. สอนให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน
2. สอนให้สัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน และวรรณคดี
3. จัดกิจกรรมเสริม ใช้สื่อที่ทันสมัยน่าสนใจ สนุกสนาน
4. ใช้วิธีสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เรื่องที่สอน บรรยากาศ สถานการณ์
5. ฝึกให้นักเรียนมีโอกาสใช้ความคิด วิเคราะห์ญาณของตนเองให้มากที่สุด

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า วิธีการสอนหลักภาษาไทย คือ 1) สอนหลักภาษาให้ถูกหลักและเกิด ทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน 2) สอนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทยให้สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง 3) ออกแบบกิจกรรมหลักภาษาและจัดเตรียมสื่อการเรียนรูหลักภาษา ให้น่าสนใจ เข้ากับบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษา

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย

อริสรา โพธิ์ทอง (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและเขียนภาษาไทยโดย การแจกลูกสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ

1) พัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยด้านการอ่านและเขียน หลังเรียนและก่อนเรียนด้วยชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนภาษาไทย โดยการแจกลูกสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปรืออำเภอด่านขุนทดจังหวัดนครราชสีมาจำนวน 32 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการเรียนด้วย t-test ผลการวิจัยปรากฏผลดังนี้ 1) ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 82.66/85.31 เป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและเขียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทักษิณ คุณพิภาค (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับแผนผังความคิด เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่างกัน (สูง ปานกลาง และต่ำ) หลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกุดสะกอย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบสอบถามแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 คิดเป็นร้อยละ 59 แสดงว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วย

แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดหลังเรียนอยู่ในระดับมากขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน หลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปริตา ธรรมรัตน์ และคุณเดือน ไชยพิชิต (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีคะแนนการอ่านตั้งแต่ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด และ 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านดงแสนตอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สกลนคร เขต 2 จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นรูปแบบการวิจัยเบื้องต้น Pre-Experimental One Group posttest only design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา 13 แผน จำนวน 13 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้พรรณนาและการวิเคราะห์เนื้อหาสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่าน เฉลี่ยเท่ากับ 47.51 ของคะแนนเต็ม 60 คิดเป็นร้อยละ 79.18 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 2) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา

จำนวนนักเรียน 14 คน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.85 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.25 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 71.42 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทยและหลักภาษาไทย สรุปได้ว่าการสอนหลักภาษานั้นพบว่ายังมีจุดบกพร่องที่ผู้วิจัยหลายท่าน คิดค้นวิธีการและนวัตกรรม เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวข้องกับภาษาไทย โดยเฉพาะด้านทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการแก้ไขปัญหามาเป็นฐานในการแก้ไขปัญหาการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยเกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดต่อไป

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ พบว่าการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำมีองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

3.1 ความหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำ

3.1.1 ความหมายของการอ่าน จากการศึกษาความหมายของการอ่านพบว่านักวิชาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 134) ได้ให้ ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่า หมายถึงการอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน การอ่านสะกดคำจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตรูปคำ พร้อม ๆ กับการอ่านและสอนอ่านสะกดคำพร้อมกับการเขียน ครูจะต้องให้อ่านสะกดคำแล้วเขียนคำ พร้อม ๆ กับการสอนสะกดคำ จะนำคำที่มีความหมายมาสอนเมื่อสะกดคำจนจำคำได้แล้ว ต่อไปจะต้องไม่ใช้วิธีการสะกดคำเพราะการสะกดคำจะเป็นเครื่องมือการอ่านคำใหม่จึงให้อ่านเป็นคำโดยไม่สะกดคำ มิฉะนั้นผู้เรียนจะอ่านจับใจความไม่ได้และอ่านได้ช้า

พจนานุกรมศึกษาศาสตร์ (2555, หน้า 441) Reading การอ่าน หมายถึง

- 1) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับสื่อต่าง ๆ เช่น สิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ภาพ ลายเส้น เพื่อบรรลุถึงความหมายของสื่อ
- 2) ทักษะและกระบวนการทางสังคมที่เป็นเครื่องมืออันทรงพลังทางการสื่อสารที่มนุษย์มีใช้อยู่
- 3) ความสามารถที่จะจดจำถ้อยคำที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ และเข้าใจในเนื้อหา
- 4) รายวิชาที่สำคัญในหลักสูตรระดับต่าง ๆ

อมรรัตน์ ชำนาญรักษา (2555, ออนไลน์) การอ่าน หมายถึง การแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิด หรือสาระจากเรื่องราวที่อ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความหมายของการอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านออกเสียงคำโดยอ่านเรียงจากพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด โดยออกเสียงให้ถูกต้องและชัดเจน เพื่อเข้าใจในการสื่อความหมายนั้น ๆ

3.1.1 ความหมายของการเขียน จากการศึกษาความหมายของการเขียนพบว่านักวิชาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

วีระศักดิ์ ปัตตลาโพธิ์ (2540, หน้า 12) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่าหมายถึงการจัดเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ ให้เป็นคำที่มีความหมายที่ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน และสามารถนำคำดังกล่าวไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

ปิยลาภ น่วมทอง (2543, หน้า 16) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่าหมายถึงการจัดเรียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ให้เป็นคำที่มีความหมายถูกต้องเพื่อให้สามารถเขียนได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ การเขียน อ่านออกเสียงคำนั้นได้อย่างถูกต้องชัดเจน สามารถสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

วรรณิ โสมประยูร (2549, หน้า 542) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า วิธีเขียนคำโดยเรียงคำลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ ให้ถูกต้องตรงกับหลักเกณฑ์ของการเขียน เพื่อให้ผู้เขียนสามารถสื่อสารความหมายให้ผู้อ่านได้เข้าใจ

3.2 ปัญหา สาเหตุและการวิเคราะห์คำที่มักอ่านผิดและการเขียนผิด

3.2.1 ปัญหาในการสอนอ่าน จากการศึกษาปัญหาของการสอนอ่านพบว่านักวิชาหลายท่านได้กล่าวถึงเรื่องดังกล่าวไว้ ดังนี้

กรรณิการ์ พวงเกษม (2533, หน้า 3) ในการสอนอ่านมี 2 แบบ คือการอ่านออกเสียง และอ่านในใจ ปัญหาที่พบมากคือการอ่านออกเสียง ดังนี้

1. อ่านไม่ออก จะพบได้ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 2 ที่ยังจำหลักเกณฑ์ในการสะกดคำต่าง ๆ ไม่ได้จึงอ่านไม่ได้ เช่น

- อ่านคำที่ใช้อักษรต่ำ และอักษรสูงที่มีวรรณยุกต์ เช่น ฟ้า พ้า น้า ท้า ฯลฯ

- อ่านคำที่ประสมกับสระประสม เช่น เปลือก เปลี่ยน เหมือน ฯลฯ
- คำที่ใช้ตัวสะกดมาตราตัวสะกด เช่น พืช เมฆ สมบัติ ฯลฯ
- 2. อ่าน คำผิด ลักษณะที่อ่านผิดส่วนมากมีดังนี้
 - อ่านคำที่มีอักษรนำผิด เช่น ผลิต (ผะ-หลิต) อ่านเป็นผลิต ปราปรา (ปะ-ร่า-ปะ-รา) อ่าน ปริปรา ขมุก ขมัว (ชะ-หมุก-ชะ-หมีว) อ่านเป็น ชะมุกชะมัว ฯลฯ
 - คำพ้องรูป เช่น เผลา – เผลา (เพ-ลา) อ่านเป็น เพลา แหน – แหน (แหน) อ่านออกเสียงเป็น น สะกด พลี – พลี (พะ-ลี) อ่านออกเสียง พลี อ่านเป็น ล ควบทั้งสองคำ
 - อ่านคำหรือข้อความที่มีเครื่องหมายประกอบผิด เช่น คำที่มีเครื่องหมาย ไปยาลน้อย (ๆ) เครื่องหมายไปยาลใหญ่ (ฯลฯ) ได้แก่คำ โปรตเกล้าฯ อ่านว่า โปรตเกล้า ไปยาลน้อย ที่ต้องอ่าน โปรตเกล้าโปรดกระหม่อม

โณ-นด

- 3. อ่านออกเสียงผิด การอ่านออกเสียงผิดมีหลายลักษณะ เช่น
 - ก. อ่านตุ่ตัว ออกเสียงพยัญชนะตัวหนึ่งเป็นพยัญชนะอีกตัวหนึ่ง เช่น เราไปเที่ยวภูเขาสนุกมากเป็น เราไปเที่ยวภูเขาสนุกมาก
 - ข. อ่านออกเสียงคำที่ใช้ ร. เป็น ล. เช่น โรงเรียน เป็น โลงเรียน เรียบร้อย เป็น เลียบล้อย ฯลฯ
 - ค. ออกเสียงคำควบกล้ำผิด เช่น ปรับปรุง อ่าน ปับปุง คลาน อ่านเป็น คาน แก่งไกว อ่าน แผ่งไฟ หรือ แก่งไก ฯลฯ
 - ง. ออกเสียงคำผิดตามลักษณะของภาษาถิ่น เช่นเดียวกับกรพูด เช่นอ่านข้อความ เขียนหนังสือ เป็น เขียนหนังสือ ข้อความ ตาพบงูใหญ่ เป็น ตาพบงูใหญ่ ข้อความ เขาเดินไปพบช้าง เป็น เขาเดินไปพบจ้าง เป็นต้น
 - จ. ออกเสียงคำที่มาจากต่างประเทศผิด เช่น อ่านคำ คอมพิวเตอร์ ตามรูปคำที่สะกด คือ คอม – พิว – เตอ ที่ถูกต้องอ่านว่า คอม - พิว - เตอ
 - ฉ. ใช้เนื้อหาไม่เหมาะสมกับเนื้อหาที่อ่าน เช่น ขโมยดอกไม้อีกละซี ต้องอ่านออกเสียงว่า ขโมยดอกไม้อีกละซี เธอมาถึงเมื่อไร ต้องอ่านออกเสียงว่า เธอมาถึงเมื่อไหร่ เป็นต้น
 - ช. อ่านลากเสียง ยานคาง โดยมากจะเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เมื่อให้อ่านพร้อม ๆ กันจะอ่านลากเสียงยาว การอ่านลากเสียงยาวหรือยานคาง จะทำให้เกิดผลเสียหลายประการ เช่น ทำให้คิดช้า ความคิดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องไม่ต่อเนื่องกัน ถ้าไม่แก้ไขจะติดเป็นนิสัยทำให้เสียบุคลิกภาพในการอ่าน และทำให้เป็นคนเฉื่อยชา

4. อ่านช้า ทั้งอ่านในใจและอ่านออกเสียงใช้เวลาในการอ่านข้อความแต่ละบรรทัดนานเกินไป โดยเฉพาะการอ่านในใจ ซึ่งควรจะต้องอ่านได้เร็วกว่าการอ่านออกเสียงใน ระดับประถมศึกษา นักเรียนควรจะสามารถอ่านได้ประมาณ 120 – 150 คำต่อนาที

5. จับใจความสำคัญของเรื่องไม่ได้ เด็กบางคนอ่านได้แต่ไม่รู้เรื่องที่อ่าน และจับใจความสำคัญของเรื่องไม่ได้ ทำให้การอ่านไม่มีความหมาย และไม่มีประโยชน์เพราะไม่ได้รู้เรื่องหรือได้สาระความรู้จากเรื่องที่อ่าน

6. อ่านทำนองเสนาะไม่ได้ เด็กบางคนอ่านทำนองเสนาะไม่ได้เพราะไม่ยอมอ่านคนเดียวทำให้ไม่ได้รับความไพเราะของร้อยกรอง

7. อ่านทั้งคำบางคำ เช่น ข้อความ “ระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะต้องเดินผ่านตลาด” เด็กที่อ่านลักษณะนี้จะอ่านว่า “ระหว่างทางไปโรงเรียนเดินผ่านตลาด”

8. ไม่เห็นประโยชน์ของการอ่าน เด็กบางคนไม่ชอบอ่านหนังสือเวลาที่ถูกให้อ่านจะได้แต่ในเวลาว่างไม่ชอบอ่านหนังสือ หรือไม่ชอบอ่านหนังสือในห้องสมุดทำให้มีความรู้ไม่กว้างขวางและไม่พัฒนาทักษะการอ่าน

3.2.2 ปัญหาในการสอนเขียน จากการศึกษาปัญหาของการสอนเขียนพบว่านักวิชาหลายท่านได้กล่าวถึงเรื่องดังกล่าวไว้ ดังนี้

กรณีการ์ พวงเกษม (2533, หน้า 31-33) ปัญหาในการสอนเขียนมีหลายลักษณะ ดังนี้

1. เขียนพยัญชนะ สระ และเขียนคำไม่ได้ มักจะเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เริ่มเรียน ได้แก่

ก. เขียนไม่เป็นรูปร่าง คือ อ่านไม่ออกกว่าเขียนพยัญชนะอะไรและสระอะไร

ข. เขียนพยัญชนะ หรือคำกลับ เช่น ถ. เป็น ว. ขน เป็น นข

ค. เขียนพยัญชนะ และสระไม่มีหัว เช่น คำ ปวดศึรชะ เป็น ปาดศึรชะ

ง. เขียนตัวพยัญชนะไม่อยู่บนเส้นบรรทัด คือเขียนลอยเหนือเส้นบรรทัดหรือลงมาล่างเส้นบรรทัด

2. สะกดคำผิด การเขียนสะกดคำผิด มีหลายรูปแบบ คือ

ก. วางสระและวรรณยุกต์ไม่ถูกที่ เช่น คำว่า แก่ล้ง เขียนเป็น แก่ล้ง คำว่าศึรชะ เขียนเป็น ศึรชะ

ข. คำพ้องเสียง นักเรียนเขียนคำพ้องเสียงผิด ไม่รู้ความหมายของคำ เขียนคำที่สะกดง่ายตามเสียงที่ได้ยิน เช่น คำน่ารัก เขียน นำ เป็น หน้า คำศาสนาพุทธเขียน พุทธ เป็น พุช ฯลฯ

ค. เขียนคำที่ใช้ตัวสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดผิด เช่น คำว่า โอกาส เป็น โอภาศ เขียนคำพิศดาร เป็น พิศดาร ฯลฯ

- ง. เขียนคำที่มีการันต์ผิด เช่น คำว่าอารมณ์ เป็น อารมย์ พิษพันธ์ เป็น พิษพันธ์ ฯลฯ
- จ. เขียนคำที่มีสระเสียงสั้นและเสียงยาวสลับกัน บางคำใช้สระเสียงสั้นเขียนเป็นสระเสียงยาว เช่น ประณีต เขียนเป็น ปราณีต คำที่ใช้สระเสียงยาวเขียนเป็นเสียงสั้น เช่น หยากโย เป็น หยักโย
- ฉ. เขียนคำควบกล้ำผิด เช่น คำว่า ประปราย เขียนเป็น ปะปาย คำว่ากลอกกลิ้ง เขียนเป็น กอกกลิ้ง หรือกอกกิ้ง คำว่าสะพรั่ง เขียนเป็น สะพั่ง ฯลฯ
- ช. เขียนพยัญชนะบางตัวในคำเบียดกัน บางตัวห่างออกไป เช่น คำว่าแปรงลบกระดาน เขียนเป็น แปรง ลบ กระดาน
- ซ. เขียนคำที่มาจากต่างประเทศผิด เช่น คำว่า โน้ต เขียนเป็น โน๊ต คำว่าเสื้อเชิ้ต เขียนเป็น เสื้อเชี๊ต คำว่ากรุป เขียนเป็น กู๊ป คำว่าไอศกรีม เขียนเป็น ไอศกริม หรือไอศกริม

3. เว้นวรรคตอนและย่อหน้าไม่ถูก

4. ใช้คำไม่เหมาะสม นำภาษาพูดมาใช้ในภาษาเขียน เช่น คุณจะกินเครื่องดื่มอะไร ? จะต้องใช้ว่า คุณจะดื่มเครื่องดื่มอะไร ? นักเรียนขาดเรียนเยอะจะต้องใช้ว่านักเรียนขาดเรียนมาก

5. เขียนคำที่ใช้อักษรย่อไม่ถูกต้อง เช่น เมษายน จะต้องเขียน เม.ย. แต่มักเขียน เมย พ.ศ. เขียนเป็น พศ. ต.ช. เขียนเป็น ตช. ฯลฯ

6. ลำดับความคิดในการเขียนไม่ได้ ทำให้เรื่องสับสน วกวน ผู้อ่านไม่เข้าใจเรื่องที่ย่อาน ดังนี้

“.....ฝนตกหนัก สายฝนสาดมาทุกทิศทาง น้ำท่วมถนนทุกสายจนกระทั่งฝนหยุดตกแล้วน้ำก็ยังไม่ลด ฉันเดินทางร่วมไปโรงเรียนฉันเปียกไปทั้งตัว....” ต้องเขียน

ลำดับเหตุการณ์ใหม่ ดังนี้

“ฝนตกหนัก ฉันเดินทางร่วมไป โรงเรียนสายฝนสาดมาทุกทิศทางจนฉันเปียกไปทั้งตัวน้ำท่วมถนนทุกสาย จนกระทั่งฝนหยุดตกแล้วน้ำก็ยังไม่ลด.....”

7. ลายมืออ่านยาก ผู้อื่นไม่สามารถนำความคิดความเข้าใจนั้นไปใช้ประโยชน์ได้

8. ไม่มีความคิดในการเขียน จะเขียนด้วยความคิดของตนเองไม่ค่อยได้ จะต้องลอกแบบ เลียนแบบ ไม่สามารถใช้คำใช้สำนวนภาษาให้สัมพันธ์เป็นเรื่องเป็นราวได้

3.2.3 การวิเคราะห์คำที่มักอ่านผิด

สุภา พักข้อง (2551, หน้า 199 - 209) ได้วิเคราะห์สาเหตุของคำที่มักอ่านผิดและเขียนผิดไว้ดังนี้

1. เกี่ยวกับการออกเสียง

ในการอ่านนั้น ผู้อ่านจะต้องออกเสียงให้ถูกต้อง ถ้าออกเสียงไม่ถูกต้องความหมาย อาจจะมีผิดไปได้ เช่น 1. นัตยีนข้างซ้าย น้อยยีนข้างขวา 2. หมอเขาพยายามสุดฝีมือแล้ว แต่ตุ้ยก็ไม่ลอด 3. ฉันทชอบปา สามีนฉันทชอบ

ประโยคที่ 1 คำที่ถูกต้องคือ **ขวา** แต่ผู้พูดออกเสียงเป็น **ขวา** ชวนให้เข้าใจว่าน้อยไปยืนอยู่ข้างขวา

ประโยคที่ 2 คำที่ถูกต้องคือ **ลอด** แต่ผู้พูดออกเสียงเป็น **ลอด** ชวนให้เข้าใจว่า หมอพยายามให้ตาตุ้ย ลอดอะไรอย่างหนึ่ง

ประโยคที่ 3 คำที่ถูกต้องคือ **ปลา** แต่ผู้พูดออกเสียงเป็น **ปลา** ชวนให้เข้าใจว่า ทั้งสามมีและภรรยาชอบ ปลา น่าจะอยู่รวมกันอย่างไม่ปรกติสุข

การออกเสียงไม่ถูกต้องนี้ ในบางกรณีความหมายจะไม่ถึงกับผิดไปทีเดียวแต่ผู้พูดก็จะเสียบุคลิกภาพไปมาก

ข้อบกพร่องในการออกเสียง มีดังนี้

1. เสียง ร และ ล สับสน คำที่พยัญชนะต้นเป็น ร กลับออกเสียงเป็น ล และคำที่พยัญชนะเป็น ล กลับออกเสียงเป็น ร เช่น คำว่า รัก ออกเสียงเป็น ลัก คำว่า แลก ออกเสียงเป็นแรก
2. ไม่ออกเสียงควบกล้ำ เช่น คำว่า ครั่งคราว ออกเสียงเป็นคั้งคาว คำว่า คลายทุกซ์ ออกเสียงเป็น คายทุกซ์
3. ออกเสียงควบกล้ำบางเสียงผิดไป เช่น ออกเสียง คว หรือ ขว เป็นเสียง ฟ หรือ ออกเสียง ตร เป็น กร เป็นต้นว่า คำว่า ควัน ออกเสียงเป็น ฟัน คำว่า ตรา ออกเสียง เป็น กรา
4. ไม่ออกเสียงเชื่อมในคำสมาส เช่น บุตรทาน ควรออกเสียงว่า บุค-ตระ-ทาน แต่ผู้พูดออกเสียงว่า บุค-ทาน และคำว่า ทณฑสถาน ควรออกเสียงว่า ทัน-ทะ-สะ-ถาน แต่มีผู้พูดออกเสียงว่า ทัน-สะ-ถาน

5. ออกเสียงบางคำไม่ถูกต้อง เช่น ประพรม ควรออกเสียงเน้นหนักทั้ง 2 คำ ออกเสียงแต่มีผู้พูดออกเสียงเน้นหนักเฉพาะคำ พรม เสมือนว่า ประ-พรม เป็นคำ 2 พยางค์ เมรุวัด ควรออกเสียงว่า เมน-วัด แต่มีผู้พูดออกเสียงเป็น เม-รุ-วัด นอกจากนั้นก็ยังมีข้อบกพร่องอื่น ๆ อันอาจจะเป็นเพราะอิทธิพลภาษาถิ่น เช่น ออกเสียง แอเป็น เอ ออกเสียง ไอ ยาวกว่าที่ควร ออกเสียง อำ ในบางคำสั้นกว่าที่ควร เป็นต้น ข้อบกพร่องเหล่านี้แก้ไขได้ ถ้าผู้พูดรู้ตัวว่าตนออกเสียงเพี้ยนไปอย่างไร และพยายามฝึกฝนออกเสียงที่ถูกต้อง

2. เกี่ยวกับการอ่าน ถ

คำ “พฤษภดิ” อ่าน /พริ-หัด-สะ-บอ-ดิ/ เพราะ การออกเสียง พ ควบกล้ำกับ ร ได้ ออกเสียงพร้อมกัน แต่คนทั่วไปมักอ่าน /พะ-ริ-หัด-สะ-บอ-ดิ/ ดังนั้น คำนี้จึงอ่านได้สองอย่าง อาจจะมีแนวเทียบ นฤมล อ่าน /นะ-ริ-มน/ ซึ่ง น ควบกล้ำกับ ร ไม่ได้

3. เกี่ยวกับการอ่าน ท

การออกเสียง ฑ ตามแบบไทยจะออกเสียง /ท/ เช่น มณฑล มณฑา และออกเสียง /ด/ ตามเดิม เช่น บัณฑิต /บัน-ติด/ ซึ่งท่านอธิบายว่าการออกเสียง ฑ เป็น /ด/ มาจากคำตาย แต่คำ “มณฑก” แม้ออกเสียงเป็นคำตายแต่อ่านแบบไทยว่า /มน-ทก/ แปลว่า กบ ในเรื่องรามเกียรติ์ นางกบตายแทนฤๅษีเพื่อตอบแทนบุญคุณที่ได้รับน้ำนมที่เหลือทุกวัน ฤๅษีได้ชุบชีวิตขึ้นเป็นหญิงสาวสวยงามชื่อ มณโฑ /มน-โฑ/ ต่อมาเป็นมเหสีของทศกัณฐ์ คำ มณฑก จึงอ่านออกเสียงเป็น /มน-ทก

และคำ "บุณทริก" เดิมอ่าน /บุณ-ตะ-ริก/ แต่ปัจจุบันราชบัณฑิตยสถานฉบับแก้ไขเพิ่มเติมฉบับปี 2536 ให้อ่านออกเสียง /บุณ-ทะ-ริก/ ได้ด้วย

4. เกี่ยวกับการอ่านคำอย่างอักษรนำ

ตามธรรมดาการอ่านอักษรนำจะออกเสียง /อะ/ ที่พยางค์หน้า โดยไม่มีรูปสระประกอบอยู่คำที่ตามมาจะออกเสียงการผันอักษรตามอักษรที่มานำ เช่น อักษรสูงนำอักษรเดี่ยว ในคำว่า สว่างชมอง สวรรค์ ผยอง สลา ไฉน

มีบางคำที่มีปัญหา คือ มองรูปไม่ชัดแบบอักษรนำแต่อ่านอย่างอักษรนำ เช่น

คำ	คำอ่าน	คำแปล
จริต	/จระ-หริต/	ความประพฤติ
ผนิก	/พะ-หฺนิก/	ติดให้แน่น,อัดให้แน่น
ดิลก	/ดิ-หลก/	เลิศ,ยอด

5. เกี่ยวกับการอ่าน ศ, ซ, ส

การอ่าน ศ บ ส ที่มาจากภาษาสันสกฤต และอ่าน ส ที่มาจากภาษาบาลีตามที่ (กำชัย ทองหล่อ, 2513 หน้า 706 อ้างอิงใน สุภา พักช่อง, 2551 หน้า 204) กล่าวว่าไว้ว่า “การอ่าน ส ที่ไม่เป็นอักษรอย่างเรียงพยางค์” เช่น

สมรรถภาพ	อ่าน	/สะ-มัด-ละ-พาบ/ ปัจจุบันอ่าน /สะ-หมัด-ละ-พาบ/
สมาคม	อ่าน	/สะ-มา-คม/
สมาธิ	อ่าน	/สะ-มา-ธิ/

และการอ่าน น ส ตามที่ กำชัย ทองหล่อ กล่าวว่า “เมื่อมีอุปสรรค (prefix) เต็มหน้าคำจะมีการกลมกลืนเสียงให้ ซ ส เป็นตัวสะกดที่เกิดจากฐานเดียวกันแล้วไม่ออกเสียง ซ ส” เช่น

อธิษฐาน	อ่าน	/ะ-ทิต-ถาน/ มาจาก อธิ+ฐาน
สันนิษฐาน	อ่าน	/สัน-นิต-ถาน/ มาจาก สัน+นิ+ฐาน
สวัสดี	อ่าน	/สะ-หวัด-ดี/ มาจาก สุ+อัสดิ

6. การออกเสียง ป. หน้าคำ

คำที่มี ป นำหน้า แต่อ่านได้หลายอย่าง คือ อ่านอย่างธรรมดาออกเสียง /ปะ/ อ่านอย่างควบ กล้ำ และอ่านอย่างอักษรนำ ดัง เช่น

คำที่ “ป” นำหน้า ร ล แต่อ่านอย่างธรรมดา /ปะ/ เช่น

คำ	คำอ่าน	คำแปล
ปรัมปรา	/ปะ-ร่า-ปะ-รา/	เก่าก่อน, สืบ ๆ กันมา
อัปลักษณ์	/อับ-ปะ-ลัก/	ชั่วช้า, เลวทราม
ปราภพ	/ปะ-รา-พป/	ความฉิบหาย

การอ่าน ป นำหน้า ร ล อ่านอย่างอักษรนำ

คำ	คำอ่าน	คำแปล
ปรอท	/ปะ-หฺรอด/	ชื่อธาตุชนิดหนึ่ง
แปรก	/ปะ-หฺเรก/	ชื่อเกวียน
ปลัด	/ปะ-หฺลัด/	ผู้รอง, ผู้ผลัด, ผู้แทน

การอ่าน ป อย่างอักษรควบ

คำ	คำอ่าน	คำแปล
ปรัชญา	/ปรัด-ยา/	วิชาว่าด้วยหลักปัจจุบันอ่านหลักความจริง
ปรักรปรา	/ปรัก-ปรา/	ยีนยันเอา
ปราการ	/ปรา-กาน/	กำแพง

7. การอ่านคำเดิมอย่างเรียงพยางค์ไทยมาใช้ เป็นคำควบกล้ำ

คำภาษาบาลีสันสกฤตอ่านอย่างเรียงพยางค์ เมื่อมาใช้ในภาษาไทยมีการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะเมื่อพยางค์ที่ 2 เป็น ร ไทยนำมาใช้เป็นอ่านอย่างคำควบกล้ำ เช่น

คำเดิม	อ่าน	ไทยใช้อ่าน
ครุฑ	/คะ-รุ-คะ/	/ครูด/
ตรุษ	/ตะ-รุ-สะ/	/ตรูด/
ครู	/คะ-รุ/	/ครู/

และบางคำเขียนเหมือนกันอย่างคำพ้องรูปอ่านอย่างเรียงพยางค์และพยางค์ท้ายมาเป็นตัวสะกด ความหมายของคำจะต่างกันด้วย เป็นคำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤต เช่น

พยาธิ	อ่าน /พะ-ยา-ทิ/ แปลว่า ความเจ็บไข้
	อ่าน /พะ-ยาด/ แปลว่า ตัวเชื้อโรคจำพวกหนึ่งที่เกิดในกาย
สมาธิ	อ่าน /สะ-มา-ทิ/ แปลว่า ตั้งใจมั่น
	อ่าน /สะ-หฺมาต/ แปลว่า นั่งคู่เข้า ขาไขว้กัน เช่นการนั่งขัดสมาธิ
ปรามาส	อ่าน /ปะ-รา-มาค/ แปลว่า การจับต้องลูบล้ำ

อ่าน /ปรา-มาด/ แปลว่า ดูถูก

8. การอ่านคำที่มีตัวสะกดประกอบสระ

คำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤต เมื่อมาใช้ในภาษาไทย พยางค์ท้ายมีสระมาใช้เป็นตัวสะกดไม่ออกเสียง ไม่ต้องใส่ไม้ทัณฑฆาต (์) เช่น

จักรวรรดิ	อ่าน	/จัก-กระ-หวัด/
พยาธิ	อ่าน	/พะ-ยาด/
ประวัติ	อ่าน	/ประ-หวัด/

9. การอ่านออกเสียงตัวสะกดของคำพยางค์หน้าในคำ 2 พยางค์เป็น อะ

ตามธรรมดาที่มี 2 พยางค์ ในคำที่มีมาจากภาษาบาลีสันสกฤต ตัวสะกดของพยางค์หน้าจะไม่ออกเสียง เช่น มุกดา ภักดี สัปดาห์ ปัจจุบัน คำนี้อ่านออกเสียงได้ คือ /สับ-ดา/ และ /สับ-ปะ-ดา/ แต่ตัวสะกดจะออกเสียงได้เมื่อมีพยัญชนะอัมสระ คือ ย ร ล ว ตามหลังตัวสะกด จะทำให้ตัวอักษรออกเสียงได้ เช่น สักวา อ่าน /สัก-กะ-วา/ จัตวา อ่าน /จัต-ตะ-วา/ และ ศ ย ส เป็นตัวสะกดจะออกเสียง ศ ช ส ได้ เช่น อัจฉรย์ อ่าน /อัด-สะ-จัน/ ราษฎร อ่าน /ราด-สะ-ดอน/ พัสตุ อ่าน /พัต-สะ-ตุ/

แต่ภาษาไทยนิยามอ่านออกเสียงง่าย ๆ ไม่เหนียว จึงอ่านออกเสียงตัวสะกดของพยางค์หน้าเป็น “อะ” ออกเสียงเป็นคำ 3 พยางค์ เป็น หนัก-เบา-หนัก ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นคำไทยบางคำที่มาจากภาษาอื่นมักจะออกเสียงตัวสะกดนั้นเป็น “อะ” (กำชัย ทองหล่อ, 2513 หน้า 609 อ้างอิงใน สุภา พิกข์, 2551 หน้า 207) เช่น

คำ	คำอ่าน
จักจั่น	/จัก-กะ-จั่น/
ชั๊กเย่อ	/ชั๊ก-กะ-เย่อ/
สกปรก	/สก-กะ-ปรก/

10. การอ่านคำพยางค์เดียวมีตัวสะกด

การอ่านคำพยางค์เดียวมีตัวสะกด (ยกเว้น ร) ต้องอ่านมีเสียงสระ “โอะ” ลดรูปเป็นตัวสะกดจะออกเสียงเป็นสระ “อ” ลดรูป

คำพยางค์เดียวมีตัวสะกดยกเว้น ร ต้องอ่านมีเสียง “สระ โอะ” ลดรูป หมายความว่า ออกเสียงผสม โอะ ไม่ปรากฏรูปสระโอะเลย เช่น

คำ	คำอ่าน
จง	/จ + โอะ + ง/
ชง	/ช + โอะ + น/
คัน	/ค + โอะ + น ไม้โท

11. คำพยางค์เดียวที่มีตัวสะกดเป็น ร ออกเสียงเป็นสระ “อ” ลครูป

ลครูปคำที่มีตัวสะกดเป็น ร ส่วนใหญ่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตเป็นส่วนใหญ่และภาษาเขมรจะออกเสียงแบบภาษาไทย คือ ออกเสียงเป็นสระ “อ” ลครูป หมายความว่า ออกเสียงสระ “อ” แต่ไม่ปรากฏรูปสระ “อ” เช่น

คำ	คำอ่าน
กร	/ก + ออ + น/
จร	/จ + ออ + น/
มรณ	/ม + ออ + น/

3.3.4 การวิเคราะห์คำที่มักเขียนผิด

สุภา พิกข์อง (2551, หน้า 213 - 239) ได้วิเคราะห์คำที่มักอ่านผิด การเขียนคำที่ไม่ค่อยถูกนั้น เพราะไทยรับภาษาอื่นมาใช้ทำให้มีคำใช้มากขึ้น บางคำจึงต้องรักษารูปเดิมเอาไว้บ้าง เช่น พระลักษมณ์ น้องของพระรามในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ 3 ตัว บางทีผู้ใช้เขียนผิดเพราะไม่ทราบที่มาของคำไม่ทราบความหมาย และอาจมีแนวเทียบผิด แม้ใช้วรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง และเขียนสะกดตัววรรคไม่ถูกต้อง ผู้เขียนจึงรวบรวมคำต่าง ๆ ที่ผู้ใช้มักเขียนผิด ดังนี้

1. คำที่เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายของคำ

ภาวะ - สภาวะ - สภาพ - สถานะ คำทั้ง 4 คำนี้มีความหมายใกล้เคียงกันมาก บางครั้งเกิดความไม่แน่ใจว่าจะใช้คำใดจึงจะถูกต้อง เช่น จะใช้ว่า สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน, หรือสถานะเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน

คำว่า “ภาวะ” มาจากคำภาษาบาลีและสันสกฤตว่า “ภาวะ” ในพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่า “ความมี, ความเป็น, ความปรากฏ คำ “สภาวะ” พจนานุกรมแปลว่า “สภาพ” และที่คำ “สภาพ” แปลว่า “ความเป็นเองธรรมชาติของมัน ลักษณะในตัวเอง, ภาวะ, ธรรมชาติ” (ภาษาบาลีว่า สภาวะ สันสกฤตว่า สภาวะ)

คำ “สถานะ” มาจากคำสันสกฤตว่า “สถาน” ตรงกับคำ “ฐาน” ในภาษาบาลี พจนานุกรม แปลว่า “ความเป็นไป ความเป็นอยู่”

สภาวะ หรือ สภาพ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า nature (abstract)

ภาวะ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า condition

สถานะ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า state

คำว่า “สภาวะ” กับ “สภาพ” มีรากศัพท์มาจากคำเดียวกัน หลักคือ ลักษณะความเป็นอยู่โดยธรรมชาติ เช่น เกิดสภาวะอากาศแปรปรวน จนนักบินไม่สามารถ นำเครื่องลงได้, ดึกหลังนี้มีสภาพเก่าแก่ทรุดโทรมไปตามกาลเวลา

ส่วน “ภาวะ” หมายถึง ความมีหรือความเป็น โดยทั่ว ๆ ไปของแต่ละบุคคลนั้นหรือของสิ่งนั้นโดยเกิดจากผลที่มีผู้ได้กระทำหรือก่อขึ้น เช่น เขาอยู่ในภาวะดัดจริต, ประเทศกำลังตกอยู่ในภาวะสงคราม

คำว่า “สถานะ” หมายถึง ลักษณะความเป็นอยู่ คำนี้คณะกรรมการชำระพจนานุกรมชุด ปัจจุบัน ได้ให้ตัวอย่างประโยคเพิ่มเติมไว้ เพื่อจะได้เข้าใจชัดเจน คือ เขาอยู่ในภาวะยากไร้ เศรษฐกิจ ของประเทศไทยมีสถานะมั่นคง, น้ำมีสถานะปกติเป็นของเหลว นอกจากนี้คำนี้ยังใช้สมาสกับคำอื่น เป็น สถานการณ์ หมายถึง เหตุการณ์ที่กำลังเป็นไป เช่น สถานการณ์บ้านเมืองเป็นปกติดี และ สถานภาพ หมายถึง ฐานะ เช่น ราชบัณฑิตยสถานมีสถานะภาพเป็นแหล่งค้นคว้าและบำรุงสรรพ วิชา.ตำแหน่งหรือเกียรติของบุคคลที่ปรากฏในสังคมเช่นเขามีสถานะภาพเป็นผู้เชี่ยวชาญทาง ทัศนคติสิทธิหน้าที่ตามบทบาทของบุคคลเช่นเขามีสถานะภาพทางครอบครัวเป็นบิดา

2. คำที่เขียนผิดเพราะออกเสียงเหมือนกัน ต่างกันที่ตัวสะกดและความหมาย

คำในภาษาไทยมีคำที่ออกเสียงตรงกัน แต่เขียนสะกดต่างกัน จึงทำให้มีคำที่เรียกว่า “คำพ้องเสียง” ถ้ารู้ความหมายของคำจะสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง เช่น

กาน	หมายถึง	ตัด, ราน
การ	หมายถึง	กิจ, ชุระ, งาน
กาล	หมายถึง	เวลา

3. คำที่เขียนผิดเพราะมีแนวเทียบผิด

คำบางคำแม้จะเสียงเหมือนกัน แต่ความหมายหรือรูปศัพท์ ตลอดจนจนที่มาแตกต่างกันจะใช้แนวเทียบเดียวกันไม่ได้ เช่น

อานิสงส์	มักเขียนผิดเป็น	อานิสงษ์	เพราะไปเทียบกับคำ	พระสงฆ์
ผาสุก	มักเขียนผิดเป็น	ผาสุข	เพราะไปเทียบกับคำ	ความสุข
แกงบวด	มักเขียนผิดเป็น	แกงบวช	เพราะไปเทียบกับคำ	บวชพระ

4. คำที่เขียนผิดเพราะได้ประสบการณ์ที่ผิด ๆ

การเห็นคำที่เขียนผิดบ่อย ๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา ป้ายประกาศ เป็นต้น อาจทำให้เกิดประสบการณ์ที่ทำให้เขียนสะกดคำผิดไปด้วย ก่อนเขียนคำจึงควรศึกษาให้ถูกต้องเสียก่อน เช่น

โอกาส	มักเขียนผิดเป็น	โอกาศ
เกร็ดความรู้	มักเขียนผิดเป็น	เกล็ดความรู้
เกสร	มักเขียนผิดเป็น	เกสร

3.3.5 การเขียนคำ การเขียนหนังสือผิดทำให้เกิดอุปสรรคในการสื่อสาร เช่น คำ บาท บาตร บาศ บาศก์ แต่ละคำความหมายต่างกัน เพราะฉะนั้นควรระมัดระวังและสนใจในการ

4. - ำ ลากข้าง ใช้เป็น**สระอา** สำหรับเขียนไว้ข้างหลังพยัญชนะ เช่น ตา มา หา ยา
สา ฯลฯ และใช้ประสมกับสระรูปอื่นให้เป็นสระ **เอาะ อำ เอา**

5. - ิ พินทุ หรือพินทุอิ ใช้เป็น**สระอิ** สำหรับเขียนไว้ข้างบนพยัญชนะ เช่น กิตติ นิติ
ชิตติ ฯลฯ และใช้ประสมกับสระรูปอื่นให้เป็นสระ **อี อี อี เอียะ เอีย เอือะ เอือ**

6. - ุ ฝนทอง หรือพินหนู หรือมุสิกทันต์ สำหรับใช้ดังนี้ คือ

ก. เขียนไว้ข้างบนพินทุอิ ทำให้เป็น**สระอิ** เช่น มิ ติ ปลี ฯลฯ ถ้าเขียนคู่กัน 2 อัน
ทำให้เป็น**สระอี** เช่น ยืน ถือ ปืน ฯลฯ

ข. เขียนไว้ข้างบน ฟองมัทธ ๑" หมายความว่า ขึ้นต้นข้อความใหญ่หรือย่อหน้าขึ้น
บรรทัดใหม่

ค. ประสมกับสระรูปอื่นให้เป็นสระ **เอือะ เอือ**

7. - ิ หยาตน้ำค้าง เรียกตามบาลีว่า นิคหิต ตามศัพท์โบราณแปลว่า นฤคหิต ใช้
เขียนไว้ข้างบนลากข้าง ทำให้เป็น**สระ อำ** เขียนไว้ข้างบนพินทุ อี ทำให้เป็น**สระอี** เขียนไว้ข้างบน
อักษรบาลีทำหน้าที่เป็น ง สะกด เช่น ตั ติ = ตัง ติง เขียนไว้ข้างบนอักษร สันสกฤต ทำหน้าที่เป็นตัว
ม สะกด เช่น หิ หี = หัม หิม โบราณใช้เขียนไว้ข้างบนพยัญชนะใช้แทนตัว ม สะกดได้บ้างบางคำ เช่น
สั = สม ชัรึ = ชมรม

8. - ุ ตินเหยียด หรือลากติน ใช้เป็น**สระอุ** สำหรับเขียนไว้ข้างล่างตรงส่วนท้ายของ
พยัญชนะ เช่น กุ ปุ ตุ ฯลฯ

9. - ู ตินคู้ หรือลากติน ใช้เป็น**สระอุ** สำหรับเขียนไว้ข้างล่างตรงส่วนท้ายของ
พยัญชนะ เช่น กู ดู ปู ฯลฯ

10. - ะ ไม้หน้า ใช้เป็น**สระเอ** สำหรับเขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะ เช่น เสเพล เกเร
 ฯลฯ ถ้าใช้ 2 รูปคู่กันเป็น **สระเออ** เช่น แก แล แม่ แคร่ ฯลฯ และใช้ประสมกับรูปอื่นให้เป็น **สระเอะ
เอะ เอาะ เอือะ เอียะ เอือะ เอือ เอา**

11. ใ - ไม้้วน ใช้เป็น**สระไอ** สำหรับเขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะ เช่น ไคร ใใส่ ใจ
สะใภ้ ฯลฯ

12. ใ - ไม้มลาย ใช้เป็น**สระไอ** สำหรับเขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะ เช่น ไกล ไป ใไม่ได้
 ฯลฯ

13. ใ - ไม้โอ ใช้เป็น**สระโอ** สำหรับเขียนไว้ข้างหน้าพยัญชนะ เช่น โม่โห โทโส โต
 ใช้ประสมกับวิสรรชนีย์ทำให้เป็น **สระโอะ** เช่น โปะ โตะ โผละ ฯลฯ

14. ฤ - ใ ใช้เป็น**สระ ฤ** จะใช้โดด ๆ หรือประสมกับพยัญชนะก็ได้ ถ้าประสมกับ
พยัญชนะต้องเขียนไว้ข้างหลังพยัญชนะ เช่น กฤษณา ทฤษฏี ฯลฯ คำไทยใช้ ฤ มีพยัญชนะสะกดก็ได้
เช่น จาฤก แต่ปัจจุบันไม่นิยมใช้ ใช้ตัว ร แทน เช่น จาริก

15. ฤ - รือ ใช้เป็นสระ ฤ และใช้โดด ๆ ไม่ใช้ประสมกับพยัญชนะ เช่น ไปฤ และ ใช้เป็นพยางค์หน้าของคำ เช่น ฤษี ฤดี ฤสาย

16. ฤ - ลี ใช้เป็นสระ ฤ มีพยัญชนะสะกดก็ได้ เช่น ฤกซึ้ง = ลีกซึ้ง ดงฤก = ดงลือก ฯลฯ สระตัวนี้ ปัจจุบันเลิกใช้แล้ว

17. ฤ - ลือ ใช้เป็นสระฤ ปัจจุบันเลิกใช้แล้ว โบราณใช้แทน ลือ ได้ทุกแห่ง เช่น ฤชา ฤชื่อ ฤสาย ฯลฯ

18. ย - ด้วยย ถ้าอยู่ตามลำพัง ใช้เป็นพยัญชนะ จะเป็นสระได้ก็ต้องประสมกับสระอื่นคือ ประสมกับสระ เ + อี + ฝนทอง เป็นสระเอีย ประสมกับสระ เ + อี + ฝนทอง + ะ เป็น สระเอียะ

19. ร - ร หัน ถ้าอยู่ตามลำพัง ใช้เป็นพยัญชนะ จะเป็นสระได้ก็ต้องอยู่หน้าตัว ร ซึ่งเป็นตัวสะกด เพราะตัว ร-หัน ใช้แทนหันอากาศซึ่งแปลงรูปมาจากวิสรรชนีย์ เช่น สรร กรรม สรรพ ฯลฯ

20. ว - ตัวว ถ้าอยู่ตามลำพัง ใช้เป็นพยัญชนะ จะเป็นสระได้ก็ต้องประสมกับสระอื่นคือ ประสมกับหันอากาศเป็น สระอัว ประสมกับหันอากาศและวิสรรชนีย์ เป็นสระอิวะ

21. อ - ตัวอ ใช้เป็นสระอ สำหรับเขียนไว้ข้างหลังพยัญชนะ ถ้าประสมกับสระ อี+ ฝนทองทั้งคู่เป็น สระอือ ประสมกับสระเอเป็น สระเออ ประสมกับสระ เ + อะ เป็นสระเออะ ประสมกับสระ เ + อี + ฝนทองทั้งคู่ เป็น สระเอือ ประสมกับสระ เ+ อี + ฝนทองทั้งคู่ + อะ เป็น สระเอือะ

เสียงสระ

สระ 32 ตัว จำแนกออกเป็นเสียงสั้น เสียงยาว เสียงเบา เสียงหนัก ดังนี้
สระเสียงสั้น เรียกชื่อว่า รัสสระ ได้แก่สระ อะ อี อือ อุ ฤ ฤ อำ ไอ โอ เอ และสระที่ประวิสรรชนีย์ทั้งสิ้น สระเสียงยาว เรียกชื่อว่า ทิมสระ

สระเสียงเบา เรียกชื่อว่า ลหุ ได้แก่ รัสสระทุกตัวที่ไม่มีตัวสะกด ยกเว้นสระ อำ ไอ โอ เอ เพราะสระทั้ง 4 ตัวนี้ออกเสียงมีตัวกดกำกับอยู่ด้วย คือ

อำ = อัม (อะ + ม) ไอ = อัย (อ + ย) โอ = อ้อย (อะ + ย) เอ = อัว (อะ + ว)

สระเสียงหนัก เรียกชื่อว่า ครุ ได้แก่ ทิมสระทุกตัว และรัสสระที่มีตัวสะกดรวมทั้งสระสั้น 4 ตัว คือ อำ ไอ โอ เอ ด้วย ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบเสียงสั้น-ยาวของสระ

เสียงสระ			
สั้น 18 รัสสระ	ยาว 14 ทีฆสระ	เบา 14 ลหุ	หนัก 18 ครุ
อะ	อา	อะ	อา
อิ	อี	อิ	อี
อึ	อึ	อึ	อึ
อุ	อู	อุ	อู
เอะ	เอ	เอะ	เอ
แอะ	แอ	แอะ	แอ
โอะ	โอ	โอะ	โอ
เอาะ	ออ	เอาะ	ออ
เออะ	เออ	เออะ	เออ
เอ็ยะ	เอ็ย	เอ็ยะ	เอ็ย
เอ็อะ	เอ็อ	เอ็ยะ	เอ็อ
อัวะ	อัว	อัวะ	อัว
ฤ	ฤ	ฤ	ฤ
ฃ	ฃ	ฃ	ฃ
อำ			อำ
ไอ			ไอ
ไอ			ไอ
เอา			เอา

การใช้สระ

ก.สระอะ มีวิธีใช้ 4 อย่างคือ

1. **คงรูป** คือ ต้องประวิสรรชนีย์ (ะ) ข้างหลังพยางค์ทุกพยางค์ที่ออกเสียง อะ ในกรณี ดังนี้

1. เป็นพยางค์ของคำไทยแท้ เช่น กะบะ มะระ ปะทะ มีช้อยกเว้นบ้าง
2. เป็นพยางค์สุดท้ายของคำบาลี สันสกฤต และภาษาอื่น ๆ เช่น สรรณะ คณะ อิศระ อาสนะ เอดนเบอร์ระ ฯลฯ
3. เป็นพยางค์ของคำในภาษาอื่นนอกจากบาลี สันสกฤต และภาษาตระกูลอินเดียน ยูโรป เช่น บะหมี่ แป๊ะซะ ตีอบะ ซากูระ กะจับปี มะเดหวิ มะตาหะรี ฯลฯ

4. เป็นพยางค์หน้าของคำ ซึ่งออกเสียง กระ ตระ พระ เช่น กระตัก กระถาง กระจ่าย กระษาปณ์ ตระกุล ตระกอง ประกาศ ประณีต ประสิทธิ์ ประสาท พระหาวัน พระหาสุข ฯลฯ

หมายเหตุ : พยางค์เดิมที่เป็น ชะ ถ้าเพิ่มตัว ร เข้าข้างหลัง ให้ประวิสรรชนีย์เฉพาะที่ตัว ร เท่านั้น เช่น ชระง่อน เดิมเป็น ชะง่อน, ชระมต เดิมเป็น ชะมต, ชระลอ เดิมเป็น ชะลอ

2. ลครูป คือไม่ต้องประวิสรรชนีย์ (ะ) ในพยางค์ที่ออกเสียง อะ แต่ต้องออกเสียง เป็น อะ เหมือนมีวิสรรชนีย์กำกับอยู่ด้วย ในกรณีต่อไปนี้

1. เป็นพยางค์ที่เป็นอักษรนำ เช่น ขนม ขยัน ฉลอง ถนอม ผนวจ ฝรั่ง ฯลฯ ทั้งนี้เพราะตัวนำกับตัวตามเป็นตัวเดียวกัน เพราะเป็นอักษรประสม

2. เป็นคำยักเว้น ซึ่งใช้เขียนไม่มีประวิสรรชนีย์มาแต่โบราณและรับรองกันว่าถูกต้อง ได้แก่คำ ณ ที่แปลว่า ใน ที่ เช่น ณ ที่นั้น

ท ที่แปลว่า คน ท่าน เช่น ทแก่แล้ว = คนแก่แล้ว ทนาย = คนผู้เป็นนาย

ธ ที่แปลว่า ท่าน เธอ เช่น ธ ประสงค์ใด...

พ ที่แปลว่า พ่อเหนือ พระเหนือ เช่น พนักงาน = พ่อคนงาน พนาย = พ่อนาย

3. เป็นตัวสะกดในคำไทยบางคำซึ่งนิยมออกเสียงตัวสะกดเป็นพิเศษ เช่น สกปรก จักจั่น ตักแตน สัพยอก สัพหงก อลหม่าน ฯลฯ

4. เป็นพยางค์ที่แผลงมาจากคำเดิมซึ่งไม่มีวิสรรชนีย์หรือไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น ชรไม เดิมเป็น ชไม, ชรโลง เดิมเป็น ชโลง, ชรอำ เดิมเป็น ชอำ, ชรุ่ม เดิมเป็น ชุ่ม

5. เป็นพยางค์ที่ออกเสียงเบา เช่น ขโมย ขนวน สไบ ฯลฯ

6. เป็นพยางค์ที่มีโซ่อยู่สุดท้ายของคำบาลีสันสกฤตและคำในภาษาตระกูลอินเดีย ยุโรป เช่น คติ จรียา อมรินทร์ อดติ กตัญญู ฆราวาส สฤษฏ์ สปริง สเปน อเมริกา ฯลฯ

หมายเหตุ : พยางค์สุดท้ายของคำบาลีและสันสกฤตซึ่งต้องประวิสรรชนีย์ เช่น อิสระ คณะ ฯลฯ ถ้ามีคำอื่นมาประสมข้างหลังให้เป็นคำเดียวกันเรียกว่า คำสมาส ในกรณีเช่นนี้ต้องตัดวิสรรชนีย์ออก เช่น **อิสรภาพ คณบดี** เพราะถือว่าเป็นคำเดียวกัน และเมื่อเป็นคำเดียวกัน

3. แปลงรูป คือ แปลงวิสรรชนีย์

1. ไม้หันอากาศ ในเมื่อมีตัวสะกด เช่น กัน ชัง รัก จัด ค้ม นับ ฯลฯ

2. อักษรหัน คือเปลี่ยนวิสรรชนีย์ให้เป็นพยัญชนะเดียวกับตัวสะกด เช่น

กนน=กัน ขงง=ขัง รกก=รัก จดต=จัด นบบ=นับ คम्म=ค้ม สรร=สัว จรร=จัว

อักษรหันโบราณนิยมใช้มาก และบรรดาพยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดได้ ย่อมใช้เป็นตัวอักษรหันได้ทุกตัว แต่ปัจจุบันใช้ ร ตัวเดียว เรียกว่า ร หัน เช่น ธรรมดา กรรม สรรพ สรร จรรยา ฯลฯ

4. ตักรูปตัดเสียง เช่น อนุช เป็น นุช, อดิเรก เป็น ดิเรก, อภิรมย์ เป็น ภิรมย์

ข.สระอี มีวิธีใช้ดังนี้

1. ต้องมีตัว **อ** กำกับซึ่งเดิมเข้ามา เมื่อใช้ในพยางค์ที่ไม่มีตัวสะกด พยางค์ที่ไม่มีตัวสะกดนั้น ได้แก่พยางค์ในแม่ ก กา เช่น มือ ถือ ลือ หรือ คือ ฯลฯ
2. ไม่ต้องมีตัว **อ** กำกับ เมื่อใช้พยางค์ที่มีตัวสะกด เช่น คีน ฝืน มีด ยืม ฯลฯ

ข.สระเอะ แอะ มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป ใช้ในที่ทั่ว ๆ ไป เช่น ละ เตะ แทะ แคะ แฉะ ฯลฯ
2. แปลงรูป คือแปลงวิสรรชนีย์เป็นไม้ไต่คู้ ในเมื่อมีตัวสะกด เช่น
 เก็ง = ก + เอะ + ง เพิ่ง = พ + เอะ + ง เชิญ = ช + เอะ + ณ
 แข็ง = ข + แอะ + ณ แม็ก = ม + แอะ + ก ฯลฯ

ค.สระโอะ มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป ใช้ทั่วไป ในเมื่อไม่มีตัวสะกด เช่น โกะ โปะ โละ โผละ ฯลฯ
2. ลดรูป คือตัดรูปสระโอะออกทั้งหมด คงไว้แต่พยัญชนะที่ถูกสะกด วิธีนี้ต่อไปเมื่อมีตัวสะกดเท่านั้น ฉะนั้น บรรดาพยัญชนะที่ไม่มีรูปสระกำกับ ถ้ามีตัวสะกด ให้พึงเข้าใจว่าเป็นสระโอะ ลดรูปทั้งสิ้น เช่น

กง = ก + โอะ + ง คน = ค + โอะ + น มด = ม + โอะ + ด ฯลฯ

หมายเหตุ : มียกเว้นอยู่ตัวหนึ่ง คือตัว ร ซึ่งใช้เป็นตัวสะกดสำหรับสระ **อ** ลดรูปโดยเฉพาะ เช่น จร มรณฺ พร ฯลฯ ถ้าเป็นตัวสะกดอื่นนอกจากตัว ร ต้องเป็น **โอะ** ลดรูปทั้งสิ้น

ค.สระเอาะ มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป ใช้ในที่ทั่วไป เช่น เกาะ เมาะ เบาะ เหาะ เพาะ ฯลฯ
2. ลดรูป คือตัดรูปเดิมออกทั้งหมดแล้วใช้ตัว **อ** กับไม้ไต่คู้แทน ในเมื่อมีตัวสะกด เช่น นือต = น + เอาะ + ต ลือก = ล + เอาะ + ก คือก = ค + เอาะ + ก ฯลฯ

ถ้าประสมกับตัว ก และไม่วรรณยุกต์โท แต่ไม่มีตัวสะกด ให้ลดรูปทั้งหมด แล้วใช้ไม้ไต่คู้แทนเป็น ก็ อ่านว่า เก้า มีใช้อยู่ในภาษาไทยปัจจุบันเพียงคำเดียวเท่านั้น

ข.สระออ มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป คือต้องมีตัว **อ** กำกับอยู่ด้วยเสมอ สำหรับใช้กับคำไทยและคำในภาษาอื่นที่เรานำมาใช้ในภาษาไทย (ยกเว้นคำบาลีสันสกฤตและคำไทยบางคำ) เช่น ขอ พอ พ่อ หลอ ขอน คลอง นอก กอด ตอบ คอย นอต คอกเทล ออกซิเจน ฯลฯ

2. ลดรูป คือตัดตัว **อ** แต่คงอ่านเหมือนมีตัว **อ** กำกับอยู่ด้วย ได้แก่
 - คำไทยบางคำ คือ **บ** และ **บ** ที่แปลว่า ไม่ แต่ถ้า **บอ** ที่แปลว่า เกือบบ้า หรือ **บ่อ** ที่แปลว่า หลุม ต้องมีตัว **อ** อยู่ด้วย, **จระเข้** ที่แปลว่า สัตว์น้ำชนิดหนึ่ง **บโตน** ที่แปลว่า ตำรวจชั้นขุนหมื่น
 - คำบาลีสันสกฤตและคำในภาษาอื่นบางคำที่ใช้ **ร** เป็นตัวสะกด เช่น กร พร จร สมร ฯลฯ

- คำบาลีและสันสกฤต ที่พยางค์หน้าเป็น **ป** แต่แผลงเป็น **บ** เช่น บดี บพิตร บรม บริษัท
บริสุทธิ์ บวร บริการ บริจาค บริบูรณ์ ฯลฯ

- คำบาลีและสันสกฤตบางคำที่ออกเสียงตัว **จ ท ธ น ม ว ศ ษ ส ห อ** และมีตัว **ร** ตามหลัง
พยัญชนะเหล่านี้ เช่น

จ : จรดล จรลี จรลู่ จรล่อง จรลือก

ท : ทรพา ทรพี ทรกรรม ทรชน ทรยศ

ธ : ธรณี ธรมาน ธรมาธิการณ์

น : นรชน ทรชาติ นรการ นรราช นรสิงห์

ม : มรคา มรทป มรณะ มรดก

ว : วรกาย วรวรรณ วรโณม วรลักษณ์

ศ : อศรพิช

ษ : อักษรลักษณ์ อักษรเลข อักษรศาสตร์

ส : สรลักษณ์ สรสิทธิ์

ห : หรดาล หรดี หรคุณ มหรสพ

อ : อรชุน อรพินท์

จ.สระเออ มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป วิธีนี้ใช้ในพยางค์ทั่วไปที่ไม่มีตัวสะกด เช่น เรอ กลอ เผอเรือ ฯลฯ ในสมัย
โบราณใช้ในพยางค์ที่มีตัวสะกดด้วย เช่น เศอก เพลอง เทิด เลอก ฯลฯ แต่ปัจจุบันนี้ไม่นิยมใช้ จะมีใช้
อยู่แต่ในหนังสือวรรณคดีที่ต้องการจะรักษาวิธีเขียนแบบเก่าไว้ ในการเขียนทั่ว ๆ ไปคงมีคำที่ใช้สระ
เออคงรูปและมีตัวสะกดอยู่เพียง 3 คำเท่านั้น คือ เทอญ เทอม และเยอว นอกจากนี้ ถ้ามีตัวสะกด
แล้วต้องแปลงรูปทั้งสิ้น

2. ลดรูป คือลดตัว **อ** ออกเสีย ในเมื่อมีตัวสะกดในแม่เกย (ตัว ย สะกด) เช่น เขย
เลย เสย เขย เวย เฮย ฯลฯ

3. แปลงรูป คือแปลงตัว **อ** เป็น **อิ** ในเมื่อตัวสะกด (ยกเว้นตัว ย สะกดซึ่งอยู่ในแม่
เกย) เช่น เต็ก เพลิง เถิด เลิก เดิน ฯลฯ วิธีนี้คงใช้อยู่ทั่วไปในปัจจุบันเพราะอ่านได้สะดวกกว่า

จ.สระเอีย มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป คือไม่เปลี่ยนแปลงรูปเป็นอย่างอื่น จะมีตัวสะกดหรือไม่ก็ตาม เช่น เสีย
เลียย เพลีย เมีย เสียง เวียง เรียก เขียด เพียบ ฯลฯ

2. ลดรูป คือตัดไม้หน้ากับพินทุ **อิ** ออก คงไว้แต่ตัว ย เช่น สยง = เสียง วยง = เวียง
รยง = เรียง รยก = เรียก ฯลฯ วิธีนี้ใช้เขียนแต่ในสมัยโบราณ ปัจจุบันนี้ไม่นิยมใช้แล้ว

จ.สระอัวะ มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป ใช้ในที่ทั่วไป เช่น ผัวะ ผลัวะ ยัวะ ฯลฯ
2. ลดและแปลงรูป คือ ลดหันอากาศแล้วแปลงวรรณยุกต์เป็นไม้ไต่คู้ ในเมื่อมีตัวสะกด เช่น ก้วง = ก + อ้วง + ง ช้วงก = ข + อ้วง + ก ฯลฯ

ข.สระอัว มีวิธีใช้ดังนี้

1. คงรูป คือไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร นิยมใช้ในที่ทั่วไป เช่น กลัว ผัว วัว ฯลฯ
ถ้าเขียนคำในบาลีหรือสันสกฤตให้ออกเสียง เอา เช่น สัว्हโย (สว्हโย) อ่านว่า เสวหุหะโย
2. ลดรูป คือลดไม้หันอากาศ ในเมื่อมีตัวสะกด เช่น
กวน = ก + อัว + น พวก = พ + อัว + ก รวบ = ร + อัว + บ สวย = ส + อัว + ย
3. แปลงรูป คือ แปลงหันอากาศเป็นตัว ว ทำนองเดียวกับอักษรหัน แต่ต่างกันที่ไม่มีตัวสะกด เช่น หว = หัว ยัว = ยัว ตว = ตัว รว = รัว ฯลฯ

ข.สระฤ มีวิธีใช้ดังนี้

1. ใช้โดด ๆ แปลว่า หรือ, ไม่ มักจะใช้ในคำประพันธ์ เช่น
ผาณิตผิขิตมต ฤ จะอดบออาจจะมี
แม่เหล็ก ฤ เหล็กดี อยะยัวก็พัก็พัน (อิสรราช)
ฤ บังควร = ไม่บังควร (ฤ แปลว่า ไม่)
2. ใช้เป็นพยางค์หน้าหรือหลังของคำที่มาจากสันสกฤต เช่น ฤดู ฤษี ฤดี ฤชา ฤคเวท ฤกษ์ ฤทธิ ฤษยา นฤทุกษ์ ฤพิย ฤกษ์ ฯลฯ
3. ใช้ประสมกับพยัญชนะ คล้ายกับตัว ร ควบเฉพาะคำที่มาจากบาลีสันสกฤตและคำเพี้ยนบางคำ เช่น ฤษณา คฤหาสน์ ทฤษฏี ปฤษฏางค์ พฤศจิกายน กฤษฏีกา (เพี้ยนมาจาก กติกา) ฯลฯ

ณ.สระฤ มีวิธีใช้ดังนี้

1. ใช้โดด ๆ ไม่ประสมกับพยัญชนะ แปลว่า หรือ อะไร ไม่ ไม่ใช่ โบราณใช้ทั้งในร้อยแก้ว และคำประพันธ์ แต่ปัจจุบันใช้ในคำประพันธ์เท่านั้น เช่น ฤเบา = ไม่เบา ไม่ใช่ใน้อย
ทำฤ = ทำอะไร

2. ใช้เป็นพยางค์หน้าของคำ เช่น ฤดี = ยินดี ฤสาย = เชื้อสายที่เลื่องลือ

หมายเหตุ : สระ ฤ ฤ บัดนี้ไม่มีที่ใช้แล้ว จึงไม่ต้องอธิบาย

ญ.หลักการใช้ออ ออ โอย อัย

คำในภาษาไทยที่อ่านออกเสียง / อัย / มีรูปแบบอยู่ถึง 4 รูปแบบด้วยกันคือ ออ ,
ออ,โอย และ อัย การมีรูปเขียนถึง 4 แบบเช่นนี้เป็นเครื่องช่วยในการแยกความหมายของคำ ทำให้คำ
ที่มีรูปต่าง ๆ ใช้ในความหมายต่างกันได้มากขึ้น และแสดงถึงที่มาของคำนั้น ๆ ได้อีกด้วยนับว่าเป็น

ประโยชน์ในการใช้ภาษา การจะใช้คำเหล่านี้ให้ถูกต้อง จะต้องศึกษาหลักเกณฑ์เขียนคำแต่ละแบบ ซึ่งมีหลักดังต่อไปนี้

1. หลักการใช้ ไอ (ไม้้วน)

คำที่เขียนด้วย สระไอ เป็นคำไทยแท้ ในภาษาไทยเรามีอยู่ 20 คำ ซึ่งอาจใช้วิธีผูกเป็นบทหรือกรองแบบต่าง ๆ เพื่อช่วยความจำ เช่น

ผู้ใหญ่หาผ้าใหม่	ให้สะใภ้ใช้คล้องคอ
ไผ่ใจเอาใส่ห่อ	มิหลงไหลใครขอคู
จะใคร่ลงเรือใบ	ดูน้ำใสและปลาปู
สิ่งใดอยู่ในตู้	มิใช่อยู่ใต้เตียง
บ่าไบ้ถือใยบัว	หูดาม้วนมาใกล้เคียง
เล่าห้องอย่าละเลียง	ยี่สิบม้วนจำจงดี

คำที่เขียนด้วยไม้้วนนี้เป็นคำพ้องเสียงกับคำที่เขียนด้วยไม้มลายซึ่งมีความหมายแตกต่างกันอยู่ 10 คำเวลาใช้ต้องคำนึงถึงความหมายเป็นสำคัญ ได้แก่คำดังต่อไปนี้

ใคร่	รักใคร่ , ใคร่ครวญ	ใคร่	ตะใคร่
ใจ	จิตใจ , พอใจ	ใจ	ใจตาย , ใจไหม
ใด	เท่าใด , สิ่งใด	ใด	บันใด , ไตนาโม
ใน	ข้างใน , ภายใน	ใน	ในปั้นด้าย , ในลอน แม่น้ำไนล์
ใบ	ใบไม้ , ใบเรือ	ใบ	ตะใบ , สใบ
ใย	ใยบัว , ยองใย เยื่อใย , หวงใย	ใย	ใยดี , ใยไฟ ใยโจน , ลำใย
ใส	น้ำใส , สดใส	ใส	ใสกบ , ใสข้าง
ให้	ให้การ , ให้ของ	ให้	ร้องให้ , ร้าไห

2. หลักการใช้ ไอ (ไม้มลาย)

การเขียนคำที่ใช้สระไอ (ไม้มลาย) ในการเขียนคำภาษาไทยในปัจจุบัน มีหลักสำคัญ 3 ประการดังต่อไปนี้

2.1 คำไทยทุกคำที่ออกเสียง / อัย / นอกเหนือจากคำที่ใช้ไม้้วน ให้เขียนด้วย ไอ (ไม้มลาย) เช่น ไก่อ่ , ตะใคร้ , คลื่นไส้ , ไอแดด , ไฟ ฯลฯ

2.2 คำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต ซึ่งรูปคำเดิมใช้สระไอ (ไม้มลาย) ให้เขียนโดยใช้ ไอ ตามรูปแบบคำเดิม เช่น

ไอศวรัย	ไอศวรรย์	ไพรสณช	ไพรสณธ์
ไวชยนต์	ไพชยนต์	ไวจุรัย	ไพจุรัย

คำภาษาบาลีและสันสกฤตที่มีรูปคำเดิมเป็นเสียงสระอิ , อีและเอ แล้วแผลงเป็นเสียง ไอ ในภาษาไทย ให้ใช้ ไอ (ไม้มลาย) เช่น

รวี	อำไพ	วิหาร	ไพหาร
ตรี	ไตร	วิจิตร	ไพจิตร

2.3 คำที่มาจากภาษาต่างประเทศทุกคำไม่ว่าจะเป็นภาษาจีน เขมร มอญ พม่า หรือชาติตะวันตก เมื่อเขียนเป็นคำไทยให้ใช้สระไอ (ไม้มลาย) เช่น

ไถง	สไบ	ไศล
-----	-----	-----

3. หลักการใช้ ไอย (ไม้มลาย มี ย ตาม) มีหลักการเขียนดังนี้

3.1 คำไทยที่ยืมมาจากภาษาบาลีและสันสกฤต ซึ่งมีรูปคำเดิม เอยย (เอย - ยะ) เมื่อเป็นคำภาษาไทย แผลง เอ เป็น ไอ แล้วตัด ย ออก หนึ่งตัว เช่น

เวเนยยสว	เป็น	ไวเนยสวั
อธิปเตยย	เป็น	อธิปไตย
อสงเขยย	เป็น	อสงไซย

3.2 คำสันสกฤตบางคำ รูปคำเดิมเขียนเป็น เอย (เอ-ยะ) เมื่อนำมาใช้ในภาษาไทย เราแผลงเสียง เอ เป็น ไอ เขียนรูปคำเป็น ไอย เช่น

อุปเมย	เป็น	อุปไมย
ภาคินย	เป็น	ภาคินัย
เสยยาสน	เป็น	ไสยาสน์

3.3 คำบางคำไม่ได้รูปคำมาจาก เอยย หรือ เอย ดังกล่าว แต่เราเขียนเสียง / อัย / โดยใช้รูป ไอย โดยความนิยม และเคยชินกันแล้ว เช่น

ไทย	เดิมใช้ ไท	ต่อมาเขียนเป็น	ไทย
ไอยรา	มาจากคำว่า	ไอรารณ (ภาษาสันสกฤต)	

ต่อมาตัด “วณ” ออกไป เหลือ “ไอราร” และแทรก “ย” เพื่อประโยชน์ในการแต่งคำประพันธ์

4. หลักการใช้ อัย (เสียง อะ มี ย สะกด)

การเขียนรูป อัย นี้ เป็นการเขียนรูปคำที่มาจากภาษาบาลี และสันสกฤต ซึ่งรูปคำเดิมเป็นคำที่ออกเสียง / อะ / แล้วมี ย ตามหลัง หรือมาจากเสียง / อะ-ยะ / เมื่อนำมาใช้ในภาษาไทย เปลี่ยน “อะ” เป็นไม้หันอากาศ และใช้ “ย” เป็นตัวสะกด เช่น

ชย	เป็น	ชัย
วินย	เป็น	วินัย
ภย	เป็น	ภัย

3.3.2 พยัญชนะ

กำชัย ทองหล่อ (2540, หน้า 68) ได้ให้ความหมายของพยัญชนะว่า เป็นเครื่องหมายหรือตัวอักษรที่ใช้ประสมกับสระ เพื่อใช้แทนภาษาพูดหรือจารึกคำพูดไว้มิให้สูญ ตามหลักภาษาพยัญชนะจะออกเสียงตามลำพังไม่ได้ จะต้องมีสระประสมอยู่ด้วยจึงจะออกเสียงได้ และสระที่ประสมอยู่นั้น จะเป็นสระปรากฏรูปหรือลตรूपก็ได้ ในภาษาบาลีมีชื่อสำหรับเรียกพยัญชนะอีกอย่างหนึ่ง “นิสิต” หมายความว่าต้องอาศัยสระจึงจะออกเสียงได้ เพราะฉะนั้น สระกับพยัญชนะ ตามปกติจะต้องใช้คู่กันเสมอ โดยเฉพาะในภาษาไทย จะใช้เขียนสระตามลำพังโดยไม่มีพยัญชนะกำกับไม่ได้ เว้นไว้แต่รูปสระบางตัวที่เราถ่ายแบบมาจากสันสกฤต คือ อ ฤ ฦ ฎ พยัญชนะในภาษาไทยก็แบ่งออกเป็นวรรค ๆ ตามฐานที่เกิดของอักษรเหมือนในภาษาบาลีและสันสกฤต คือจัดพยัญชนะที่เกิดจากฐานคอ ไว้เป็นวรรคที่ 1, เกิดฐานเพดาน เป็นวรรคที่ 2, เกิดจากฐานปุ่มเหงือก เป็นวรรคที่ 3, เกิดจากฐานฟัน เป็นวรรคที่ 4, เกิดจากฐานริมฝีปาก เป็นวรรคที่ 5, พยัญชนะที่เกิดจากฐานต่าง ๆ ต่างกัน ซึ่งจะรวมเข้าพวกกับวรรคทั้ง 5 ข้างต้นไม่ได้ จึงจัดเป็นวรรคที่ 6 ดังนี้

เกิดจากฐานคอ	: ก ข ฃ ค ฅ ฆ ง	เรียกว่าวรรค ก
เกิดจากฐานเพดาน	: จ ฉ ช ซ ฌ ญ	เรียกว่าวรรค จ
เกิดจากฐานปุ่มเหงือก	: ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ	เรียกว่าวรรค ฎ
เกิดจากฐานฟัน	: ด ต ถ ท ธ น	เรียกว่าวรรค ด
เกิดจากฐานริมฝีปาก	: บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม	เรียกว่าวรรค บ
เกิดจากฐานต่าง ๆ กัน	: ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ	เศษวรรค หรือ อวรรค

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554, 124-127) การเขียนสะกดคำ ดังนี้

1. การใช้ ศ ษ ส มีหลักการสังเกตดังนี้

- 1.1 คำไทยใช้ตัว ส เป็นพยัญชนะต้นเช่น สาว สวย สวม เสื่อ สี สด
- 1.2 คำไทยที่ใช้ ศ เป็นพยัญชนะต้นมีบ้างเช่น สอก สึก เส็ก
- 1.3 คำที่มาจากภาษาบาลีใช้ ส ตัวเดียวเท่านั้นเพราะภาษาบาลีไม่มี ศ ษ เช่น สัจจะ สโมสโร กาส สิริ รังสี สมัชชา

1.4 คำที่มาจากภาษาสันสกฤตใช้ทั้ง ศ ษ และ ส มีหลักในการสังเกตดังนี้

- ก. ใช้ ศ นำหน้าพยัญชนะวรรค จะ คือตัว จ ฉ ช ฌ เช่น พุศิจิกายน อัศจรรย์ อัศจรรย์ เป็นต้น
 - ข. ใช้ ษ นำหน้าพยัญชนะวรรค ฐะ คือตัว ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ เช่น ราชภูริ เชษฐา โอบุษฐ์ โภษุษฐ์ อุษณา ลักษณะ
 - ค. ใช้ ส นำหน้าพยัญชนะวรรค ตะ คือตัว ด ต ถ ท ธ น เช่น พัสตุ ภัสตา ภัสดิน อัสดง อาสนะ เป็นต้น
- 1.5 คำที่มาจากภาษาอื่นส่วนมากใช้ ส เช่น โจรสลัด สกรู แสตมป์ สตริง สปริง ผักสลัด แก๊ส บาสเก็ตบอล เป็นต้น แต่บางคำสังเกตว่าใช้ ศ เช่น ไอศกรีม

2. การใช้ ณ มีหลักการสังเกตดังนี้

2.1 คำที่มาจากภาษาสันสกฤต

2.1.2 ใช้ตัว ณ ตามหลังพยัญชนะ ร ฤ และ ษ เช่น กรณท์ กรณี ตฤณ โฆษณา ทักษิณ ลักษณะ (ยกเว้น ปักษิน กริน ใช้ตัว น เพราะลงปัจจัย อิน) แม้มีสระหรือพยัญชนะวรรค กะ หรือวรรค ปะ มากัน ก็คงใช้ตัว ณ เช่น อารมณฺ์ โบราณ พราหมณฺ์ เป็นต้น

2.2 คำที่มาจากภาษาบาลี

2.2.1 ใช้ตัว ณ นำหน้าพยัญชนะวรรค ฎะ คือตัว ฎ ฐ ฑ ฒ เช่น มณฑา มณฑล บัณฑิต ขัณฑสกร สัณฐาน กุณฐี เป็นต้น

2.2.2 ใช้ตัว น นำหน้าพยัญชนะวรรค ตะ คือตัว ต ถ ท ธ น เช่น นินทา มนเทียร วันทนา ชั้นที่ สันถาร เป็นต้น

3. การใช้ ซ ทร มีหลักการสังเกตดังนี้

3.1 คำไทยแท้ที่ออกเสียง /s/ ใช้ตัว ซ เช่น ซน ซอง ซับ ซืด เป็นต้น

3.2 คำที่มาจากภาษาต่างประเทศใช้ ซ เช่น เซอร์ม เซลล์ ไฮโคลน เข็มซี ซาลาเปา เก๊กซิม ซั้ม ซ้อ เป็นต้น

3.3 คำที่มาจากภาษาเขมรใช้ ทร เช่น ทราย ทราบ ไทร ทรวง ทรง ทรุดโทรม ฉะเชิงเทรา เป็นต้น

3.4 คำที่มาจากภาษาสันสกฤตบางคำ เช่น มัทรี ทรัพย์ อินทรีย์ เป็นต้น

4. การใช้ รร มีหลักการสังเกตดังนี้

4.1 ใช้ในคำที่แผลงมาจากคำซึ่งมีตัว ร กล้ากับพยัญชนะอื่น และหลังตัว ร เป็นสระอะ เช่น

กระเข้า	เป็น	กรรเข้า	กระเซียง	เป็น	กระเซียง
กระชิง	เป็น	กรรชิง	กระโชค	เป็น	กรรโชค
ประจง	เป็น	บรรจง	ประสบ	เป็น	บรรสบ

4.2 คำแผลงที่เพิ่มจากคำพยางค์เดียว เป็นคำสองพยางค์ เช่น

โคลง เป็น ครรโลง คลอง เป็น ครรลอง ไคล เป็น ครรไล

4.3 ใช้ รร เมื่อคำคำนั้นเป็นคำที่มาจาก ร (ร เราะ) ในภาษาสันสกฤต เช่น

ธรม	เป็น	ธรรม	ครภ	เป็น	ครรภ
จรยา	เป็น	จรรยา	วรค	เป็น	วรรค
สรว	เป็น	สรรพ	อรณว	เป็น	อรรณพ

4.4 ถ้านำ ร (ร เราะ) เป็นพยัญชนะที่มีสระอื่นกำกับ ไม่ต้องเปลี่ยนเป็น รร เช่น นิรุमित มารุค ศีรุช เป็นต้น

5. การใช้ บรр บัน มีหลักการสังเกตดังนี้

5.1 บรรร ใช้ในคำที่แผลงมาจาก ประ หรือ บริ เช่น

5.2 บรรร ใช้ในคำไทยที่รับมาจากเขมรบางคำ เช่น บรรรอง บรรรจุ บรรรจบ บรรรทัต
บรรรหม บรรรเทา บรรรทุก บรรรลุ บรรรเลง

5.3 บัน ใช้ในคำไทยที่รับมาจากเขมรเป็นส่วนใหญ่เช่น บันได บันทีก บันดาลบันเทิง
ซึ่ง กำชัย ทองหล่อ ได้นำมาประพันธ์เป็นกาพย์ให้ง่ายต่อการจดจำดังนี้

บันดาลลงบันได	บันทีกให้ดูจงดี
รีนเริงบันเทิงมี	เสียงบันลือสนั่นดัง
บันโดยบันโหยให้	บันเหินไปจากรวงรัง
บันทิ้งถึงความหลัง	บันเดินนั่งนอนบันดล
บันกวตเอาลาวดรัต	บันจวบจัดตกแต่งตน
คำ “บัน” นั้นฉงน	ระวังปนกับ “ร ्हัน”

สุภา พักช่อง (2551, หน้า 114-115) หลักการเขียนและการใช้ตัวสะกด ตัวสะกด คือ รูป
พยัญชนะที่ประกอบอยู่ข้างท้ายสระและมีเสียงประสมเข้ากับสระจัดไว้เป็นพวก ๆ ตามเสียงสะกด
ดังนี้

แม่ กก	มีตัว	ก ข ค ฃ เป็นตัวสะกด เช่น รัก สุข โขศ เมฆ เป็นต้น
แม่ กต	มีตัว	ด ต จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ฐ ศ ษ ส เป็นตัวสะกด เช่น จิต ดุจ ราช ก๊าซ ภูมิ ปรากฏ รัฐ ครุฑ พุฒ รถ บท อารุศ อากาศ พิษ เป็น

แม่ กบ	มีตัว	บ ป พ ภ เป็นตัวสะกด เช่น จับ บาป ภพ ลภ เป็นต้น
แม่ กก	มีตัว	ง เป็นตัวสะกด เช่น สูง ทาง แข็ง เป็นต้น
แม่ กน	มีตัว	น ญ ณ ร ล ฬ เป็นตัวสะกด เช่น กิน ทาร คุณ สาร ตาล กภาพ เป็น

แม่ เกย	มีตัว	ย เป็นตัวสะกด เช่น สวย เขย ยาย กล้วย โภย ด้วย เป็นต้น
แม่ เกอว	มีตัว	ว เป็นตัวสะกด เช่น ชาว เคี้ยว ฉิว เป็นต้น

คำที่ใช้ตัว จ ญ ร ล ฬ สะกด เป็นคำไทยที่รับมาจากเขมร หรือคำบาลีสันสกฤตเป็นส่วน
ใหญ่ ตัวสะกดเหล่านี้มักเขียนตามรูปคำในภาษาเดิม จึงต้องใช้การสังเกตและจดจำคำเหล่านี้ ส่วน
หนึ่ง กำชัย ทองหล่อ ได้นำมาประพันธ์เป็นกาพย์ให้ง่ายต่อการจดจำ ดังนี้

คำที่ใช้ตัว “จ” สะกด	
ตำรวจตรวจคนเท็จ	สำเร็จเสร็จจะเท็จไป
สมเด็จพระเสด็จไหนด	ตรวจตราไวดูนางงาน
อำนาจอาจบำเหน็จ	จรวจเท็จแผด็จการ

ฉกาจรังเกียจวาน

แก้วเก็จทำแก่งกาจ

โสรจสรลงวาริ

(กำชัย ทองหล่อ, 2550, หน้า 168 อ้างอิงใน สุภา พักช่อง 2551, หน้า

114)

คนเกียจคร้านไม่สู้ดี

ประจูดชาติทรพี

กำเหน็จนี้ใช้ตัว “จ”

คำที่ใช้ตัว “ญ” สะกด

ลำเค็ญครวญเข็ญใจ

เชิญขวัญเพ็ญสำราญ

เผอิญเผเชิญหาญ

รบรรณูสรานูชม

ประจัญประจัญบาน

ลำคัญหมั่นเจริญ

รามัญมอญจำเริญ

ชำนานูชาญเกรียงไกร

จรูญบำเพ็ญยิ่ง

ประมวญชวนกันมา

ความูข้างไปหานงคราญ

ผลาญรำคาญลาญระทม

เหริญญรำบาญอันขม

ดอกอัญชันอัญเชิญเทอญ

ผจญการกิจบังเอิญ

ถือกัญแจริญจวนใจ

เขาสรรเสรีญไม่จัญไร

เร่งผจญตามบัญชา

บ้านาญสิ่งสะคราญตา

สูบกัญชาไม่ดีเลย

(กำชัย ทองหล่อ, 2550, หน้า 166 อ้างอิงใน สุภา พักช่อง 2551, หน้า

115)

คำที่ใช้ตัว “ล” สะกด

ตำบลยุบลสรवल

บันดาลในบันดล

ระบิลกบิลแบบ

ดลใจให้รางวัล

ยลตำรวลนวลกัवल

ค่ากำนลของกำนัล

กลทางแคบเข้าเคียมคัล

ปีขาลบันเดินเมิลมอง

(กำชัย ทองหล่อ, 2550, หน้า 170 อ้างอิงใน สุภา พักช่อง 2551, หน้า

115)

คำที่ใช้ตัว “ร” สะกด

กร การ กำธร ควร จร จาร เจียร ประยูร พร เพียร ระเมียร ละคร วาร ศร สาร อรชร

คำที่ใช้ตัว “พ” สะกด

กาฬ ทมิฬ ปลาพาฬ พาฬ (สัตว์ร้าย) ประพาฬ (แก้วสีแดงอ่อน) วิรุฬห์ (เจริญ) ทัพพ (มันคง)

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำ

จุฑามาศ กันตื๊บ (2554) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา (2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนอุดมวิทยา จังหวัดราชบุรี จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (-test dependent) ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยความสามารถเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียน ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการเรียนรู้ ($\bar{X} = 24.88$, S.D. = 2.87) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\bar{X} = 17.98$, S.D. = 3.93) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยเทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน คือด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ตามลำดับ

นุชนาถ พรหมนาเวช (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 วัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ 2) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทองอ่าว อำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานีที่เรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 15 คน ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกด 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ 3) แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ T-Test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.12/83.50 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2) ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

พจนีย์ บุญสว่าง (2557) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กด ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือในการทดลองคือแผนการจัดการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t) ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมีประสิทธิภาพ 78.85/77.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่าเป็นความสามารถเชิงทักษะการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำที่มีวิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น เทคนิค STAD, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกม, เทคนิคจิกซอร์ เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำได้อย่างชัดเจน เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม พบว่าเกมมีองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

4.1 ความหมายของเกม

ปีเตอร์ และโจเซฟ (Peter and Joseph, 1974 อ้างอิงใน อิทธิเดช น้อยไม้, 2548 หน้า 19, ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของเกมว่าเป็นกิจกรรมการสร้างสถานการณ์ที่สร้างความสนใจ มีการแข่งขันมีคุณค่าและสร้างความเพลิดเพลิน ภายใต้ กฎกติกา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จิรกรรม ศิริประเสริฐ (2545, หน้า 2 อ้างอิงใน อิทธิเดช น้อยไม้, 2548 หน้า 19, ออนไลน์) ที่ได้กล่าวถึงเกมว่าหมายถึง รูปแบบของการเล่นที่มุ่งเน้นในด้านความสนุกสนานส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนา ทักษะ

พื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจมีรูปแบบและกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อนสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่นได้ตลอดเวลา

ทิสนา แคมมณี (2522, หน้า 201 อ้างอิงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559 หน้า 437) ได้กล่าวถึง เกม เป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้ - ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

ทิสนา แคมมณี (2561, หน้า 365) วิธีการสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับครูผู้สอน ผ่านการเล่นซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนาน ภายใต้กติกาของเกมนั้น ๆ และให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

4.2 เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

วารินทร์ รัศมีพรหม (2531, หน้า 183 อ้างอิงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559, หน้า 439) ได้กล่าวถึง เกมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน คือ เกมที่เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ ซึ่งเป็นการทำซ้ำ ๆ จะเกิดทักษะขึ้นและควรจัดทำเป็นเกมที่จะทำให้เรียนสนุก ตื่นเต้นไม่เกิดเบื่อหน่าย แต่ควรออกแบบไม่ให้ผู้เรียนต้องรอคอยนานในการเปลี่ยนกันเล่นเกม นั้น เกมที่เล่นระหว่างกลุ่มเป็นการฝึกปฏิบัติการทำงานกลุ่มด้วยซึ่งมีลักษณะของเกม ดังนี้

1. ให้ได้ความรู้ ความคิดตามจุดมุ่งหมาย
2. เพิ่มความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน
3. ช่วยการเรียนรู้กันเองในกลุ่มเล็ก ๆ โดยไม่ต้องมีครูผู้สอนอยู่ด้วย
4. ฝึกทักษะพื้นฐานที่มีลำดับขั้นตอน เช่น การรับรู้ภาพ มโนทัศน์ในตัวเลข การเล่น

ที่มีกติกากฎเกณฑ์

สุชาติ แสนพิช (2558, ออนไลน์) กล่าวว่า รูปแบบเกมที่จะนำมาใช้ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำชุดของเนื้อหา เช่น เกมแบบฝึกหัด เกม Puzzle เป็นต้น
2. ทักษะการกระทำ มีเรื่องของสถานการณ์และการกระทำการเลียนแบบเป็นเกมแบบ Simulation ต่าง ๆ เช่น เกมยิง เกมขับรถ เป็นต้น

3. ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่าง ๆ และขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติมีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬา, Action

4. การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เกมแบบเป็นเรื่องราว สามารถแสดงผลการกระทำได้ทันที (Real Time) เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก

5. การอยู่ร่วมกับสังคม เช่น เกมเกี่ยวกับการสื่อสาร เกมเล่าเรื่องแล้วให้เลือกเกมวางแผน

กัญญา มีศิริ (2564, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงเทคนิคการสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด คือ การเลือกและนำเสนอเกม ผู้สอนต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน ถ้านำเกมของผู้อื่นที่สร้าง ต้องนำมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งเกมการศึกษามี 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนาน

3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ

3.1 การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะ เกมแก้ปัญหาคความขัดแย้ง เป็นต้น

3.2 การจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริงโดยผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง

สรุปได้ว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ต้องมีจุดมุ่งหมาย กฎ กติกาที่เข้าใจง่าย สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน เกมต้องมีความเหมาะสมกับเป้าหมายและระดับของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเกิดความสนุกสนานในการเล่น โดยที่มีขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเลือกเกม คือ ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา 2) ขั้นตอนแจ้งการเล่นและกติกา 3) ขั้นตอนเล่นเกม 4) ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

4.3 ประโยชน์ของเกมต่อการจัดการเรียนการสอน

ชลียา ลิ้มปิยากร (2536, หน้า 192 อ้างอิงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559, หน้า 438) ได้กล่าวถึงการใช้เกม เพื่อประกอบการสอนว่านอกจากผู้เรียนจะได้กิจกรรมด้วยตนเอง สนุก ตื่นเต้น ร่าเริงแล้ว ยังมีประโยชน์อีกหลายประการ เช่น

1. ผู้เรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ทันทีว่า การตัดสินใจกระทำไปนั้น ถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้
2. ผู้สอนสามารถใช้เกมได้กับทุกเนื้อหาวิชา โดยการเลือกใช้เกมให้ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชานั้น ๆ
3. การเล่นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม จะเป็นตัวกลางช่วยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มนั้นช่วยเหลือกันและกัน เพื่อไม่ให้เป็นฝ่ายแพ้ และเป็นวิธีที่ช่วยให้เด็กหญิงและเด็กชายทำงานร่วมกันได้ ไม่มีความรังเกียจระหว่างเพศ

Lee (1995, หน้า 35 อ้างอิงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559, หน้า 437) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
2. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และมีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารร่วมกัน
3. เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและแก้ปัญหา
4. เกมให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที จากการแข่งขัน แพ้ – ชนะ
5. เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยที่นักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวลกลัวการกาเครื่องหมายผิด หรือตรวจแก้ด้วยหมึกแดงของครู
6. เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม
7. เกมใช้เล่นพักผ่อนหลังการสอนแล้ว
8. เกมจะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น
9. เกมทำให้ได้ฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559, หน้า 438) ได้กล่าวว่าเกมแต่ละเกมมีจุดมุ่งหมายที่ต่างกัน ผู้สอนควรเลือกเกมให้ตรงกับจุดประสงค์ของการเรียน ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน ได้คิด ตัดสินใจ เกิดทักษะทางภาษา และการทำงานร่วมกัน

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกม เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สามารถแก้ปัญหาได้ เสริมทักษะการฟัง พูด อ่าน และฝึกทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน และช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข

4.4 หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

อารี เกษมรัตติ (2523, หน้า 71 – 72) ได้กล่าวว่า การนำเกมการศึกษามาใช้ควรลำดับเกมตามความสามารถ เริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กมีความสังเกต

จดจำมากขึ้น จึงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อย ๆ หรือส่วนละเอียดมากขึ้นตามลำดับ ดังนั้น จึงควรให้เด็กได้เล่นเกมที่มีความยากเพิ่มขึ้น เพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกต จดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่ให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุด หรือ 2 คนต่อ 1 ชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกา ก็ให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ในระยะแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นบ้างโดยผลัดกันเล่นครั้งละ 6 – 8 คน เด็กจะเล่นแบบนี้สักระยะหนึ่ง อาจจะประมาณหนึ่งเดือน จากนั้น ให้เด็กเล่นเองโดยแบ่งกลุ่มให้รับผิดชอบ แต่ละเกมจะวางกติกาไว้ว่า แต่ละกลุ่มต้องไม่ส่งเสียงดัง ต้องไม่แย่งกันเล่นด้วยความเร็ว และถูกต้อง รู้จักรักษาของไม่ทำสกปรก หรือฉีกขาด เล่นเสร็จแล้ว ต้องเก็บให้เรียบร้อย กลุ่มใดทำถูกต้อง ตามกติกาถือว่าชนะ แล้วจึงสลับกันเล่น เมื่อเด็กมีความชำนาญในการเล่นมากขึ้น ครูต้องเพิ่มเกมให้เด็กเล่น โดยจัดเกมที่ยากและแปลกขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้เด็กรู้จักคิด สังเกต และจดจำอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กด้วย

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ ดังที่ มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่น ๆ (2539, หน้า 779 อ้างอิงใน บุชรีย์ ฤกษ์เมือง, 2552, หน้า 34) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือกเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้าย ๆ ของชั่วโมง และไม่ควรรจะใช้เวลามากนักครูควรจะให้ผู้เรียนเลิกเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้น ๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ชนะ และให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ
2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น เกมภาษา ถ้านักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่น ผู้ดู และกรรมการก็ได้
3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้น ๆ จะต้องใช้เนื้อที่เพียงไร ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอึกทึก รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้าเพื่อส่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้น ๆ หรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน
7. วัฒนธรรม เกมภาษานั้น ๆ ขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523, หน้า 79 อ้างอิงใน เยาวพรรณ ทิมทอง, 2535, หน้า 47) ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ว่า

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ

2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่ภาพเหมือน โดมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ในการฝึกกำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปสรรคแต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้น การจัดควรจัดหมุนเวียนให้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกม หรืออุปกรณ์ที่จะใช้ ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอหากจำใจ เด็กอาจจะเบื่อไม่ยอมเล่น

สรุปได้ว่า หลักการเลือกเกม que เลือกมาใช้ต้องเลือกให้เหมาะสมกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.5 งานวิจัยเกี่ยวกับเกม

ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2564) ได้ศึกษางานวิจัยเพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม โดยใช้เป็นสื่อเสริมบทเรียนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวิจัยและพัฒนา โดยอาศัยข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบอิสระ (t-test dependent) ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การพัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และผ่านการตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และระยะที่ 2 การนำบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวนทั้งหมด 30 คน เพื่อทดสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกม โดยแบ่งการทดลองเป็น 3 ครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม และแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนหลังเล่นบอร์ดเกม จากผลการดำเนินการผู้วิจัยสามารถออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม จำนวน 1 ชุด ได้แก่ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการออกแบบบอร์ดเกม ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่า หลังจากเล่นบอร์ดเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมาก

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (2559) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่ โดยใช้เกมการศึกษา เป็นการดำเนินการศึกษา โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัย เพื่อสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้ภายใต้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้เกมการศึกษา พบว่าควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกมเกิดการเรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้

ผู้เรียนมีความรู้อย่างมีความหมาย ได้รับประสบการณ์ตรงและเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว โดยสอดแทรกเนื้อหาลงในเกม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นเกมผู้เล่นจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนในขณะที่เล่นเกม เกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากจะทำเกมต่อไป

दनัยศักดิ์ กาโร และเดชนันต์ สองนา (2564) ได้ศึกษาการศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณกับการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณกับการแก้ปัญหาของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งหัววัวววิทยอำเภอู่หัว จังหวัดสตูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 41 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณกับการแก้ปัญหา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test (One Sample T-Test) ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบอร์ดเกมรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณกับการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ.05 ระดับความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.96 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สรุปได้ว่าเกมสามารถนำมาปรับใช้ได้กับเนื้อหาทุกรายวิชา เป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเข้าใจ และเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานร่วมกับผู้อื่น โดยมีกติกา วิธีการเล่น เป็นตัวกลางในการกำหนด สร้างเสริมประสบการณ์โดยตรงให้กับผู้เรียน ผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดต่อไป

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก พบว่าเทคนิคการใช้ผังกราฟิกมีองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการ

เขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

5.1 ความหมายของผังกราฟิก

ทิสนา แชมมณี (2548, หน้า 386) ได้อธิบายว่า ผังกราฟิกเป็นแผนผังทางความคิด ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดหรือข้อมูลสำคัญ ๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งทำให้เห็นโครงสร้างของความรู้เนื้อหาสาระนั้น ๆ การใช้ผังกราฟิกเป็นเทคนิคที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ จำนวนมากเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นได้ง่ายขึ้น และจดจำได้นานโดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเนื้อหาสาระหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนประมวลเวลานั้นอยู่ในลักษณะกระจัดกระจายผังกราฟิกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนจัดข้อมูลนั้นให้เป็นระบบระเบียบอยู่ในรูปแบบที่อธิบายให้เข้าใจและจดจำได้ง่าย นอกจากนี้ใช้ในการประมวลความรู้หรือจัดความรู้ดังกล่าวแล้วในหลายกรณีที่ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มหรือสร้างความคิดขึ้นผังกราฟิกยังเป็นเครื่องมือการคิดได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการสร้างความคิดซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมอยู่ในสมอง จำเป็นต้องมีการแสดงออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม ผังกราฟิกเป็นรูปของการแสดงออกของความคิดที่สามารถมองเห็นและอธิบายได้อย่างเป็นระบบชัดเจน และอย่างประหยัดเวลา การใช้ผังกราฟิกเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ 4 ประการด้วยกันคือ

1. การแยกแยะข้อมูลเพื่อให้เห็นองค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงกันอยู่อย่างชัดเจน สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มั่นคงได้ดียิ่งขึ้น
2. หากสมองมีการจัดโครงสร้างความรู้ไว้อย่างเป็นระบบระเบียบ จะช่วยเรียกความรู้เดิมที่อยู่ในโครงสร้างปัญญาออกมาใช้เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้
3. ผังกราฟิกที่แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบหลักของเรื่องมีลักษณะเป็นภาพ ซึ่งง่ายต่อการที่สมองจะจดจำมากกว่าข้อความที่ติดต่อกันยาวยืดยาว
4. การใช้ผังกราฟิก ซึ่งมีลักษณะเป็นทั้งภาพและข้อความ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างตื่นตัว (Active Learning) เนื่องจากผู้เรียนจะต้องมีทั้งการฟัง การพูด อ่าน เขียน คิด จึงจะสามารถทำผังกราฟิกออกมาได้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายจาก ความหมายข้างต้น

พรพิไล เลิศวิชา (2558, หน้า 5) ผังกราฟิกเป็นเครื่องมือจัดระบบ ความคิด อยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ของตาราง รูปภาพและกราฟิก แผนภูมิ และเส้นเวลา ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ข้อมูล ความคิดของตนเองจัดวางลงไปอย่างเป็นระบบความคิดและกระตุ้นความจำ

ผังกราฟิกเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าสำหรับใช้ในการเรียนการสอน มีหลากหลายรูปแบบที่เชื่อมโยงกันอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ของผังกราฟิกแสดงให้เห็นถึงการจัดลำดับกระบวนการคิดของผู้เรียนได้อย่างสมบูรณ์ เป็นกลวิธีที่ใช้ในการทำความเข้าใจสิ่งที่เรียนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น (Doug and

Melissa, 1999 และทศนา แคมมณี, 2545, หน้า 386 อ้างอิงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559, หน้า 260) ได้อธิบายความหมายของผังกราฟิกไว้ว่า “ผังกราฟิกเป็นแผนผังทางความคิด ประกอบไปด้วยความคิด หรือข้อมูลสำคัญ ๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งทำให้เห็นโครงสร้างของความรู้ หรือเนื้อหาสาระนั้น ๆ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ จำนวนมาก เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นได้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น และจดจำได้นาน”

สรุปได้ว่า ผังกราฟิก หมายถึง แผนผังความคิดโดยใช้การนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ที่จัดอย่างเป็นระบบ แสดงให้เห็นถึงความคิดรวบยอด และนำเสนอเป็นแผนภาพในรูปแบบต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิด ตีความ เปรียบเทียบ สรุป และเชื่อมโยงข้อมูลความรู้เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่เข้าใจง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น

5.2 รูปแบบของผังกราฟิก

ทศนา แคมมณี (2556, หน้า 389-400) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้ผังกราฟิก ดังนี้

1. ผังความคิด (A Mind Map) เป็นผังที่แสดงความสัมพันธ์ของสาระ หรือความคิดต่าง ๆ ให้เห็นเป็นโครงสร้างในภาพรวม โดยใช้เส้น คำ ระยะห่างจากจุดศูนย์กลาง สี เครื่องหมาย รูปทรงเรขาคณิต และภาพ แสดงความหมายและความเชื่อมโยงของความคิดหรือสาระนั้น ๆ
2. ผังมโนทัศน์ (A Concept Map) เป็นผังที่แสดงมโนทัศน์ หรือความคิดรวบยอดใหญ่ไว้ตรงกลางและแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ย่อย ๆ เป็นลำดับขั้นด้วยเส้นเชื่อมโยง
3. ผังแมงมุม (A Spider Map) เป็นผังแสดงมโนทัศน์อีกแบบหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะคล้าย ๆ ไยแมงมุม
4. ผังลำดับขั้นตอน (A Sequential Map) เป็นผังที่แสดงลำดับขั้นตอนของสิ่งต่าง ๆ หรือกระบวนการต่าง ๆ
5. ผังก้างปลา (A Fishbone Map) เป็นผังที่แสดงสาเหตุของปัญหาซึ่งมีความซับซ้อน ผังก้างปลาจะช่วยทำให้เห็นสาเหตุหลัก และสาเหตุย่อยที่ชัดเจน
6. ผังวัฏจักร (A Circle or Cyclical Map) เป็นผังที่แสดงลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันเป็นวงกลม หรือเป็นวัฏจักรที่ไม่แสดงจุดสิ้นสุด หรือจุดเริ่มต้น ที่แน่นอน
7. ผังวงกลมซ้อน หรือเวนนไดอะแกรม (Venn Diagram) เป็นผังวงกลม 2 วง หรือมากกว่าที่มีส่วนหนึ่งซ้อนกันอยู่เป็นผังที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอสิ่ง 2 สิ่ง หรือมากกว่า ซึ่งมีทั้งความเหมือนและความต่างกัน
8. ผังวีไดอะแกรม (Vee Diagram) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาธรรมชาติความรู้ และผลผลิตของความรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์ แผนผังรูปตัววีเป็นแบบที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง

ทฤษฎีกับวิธีการ ความคิดกับการสังเกต และวิธีการเชื่อมโยงความเข้าใจระหว่างกิจกรรมการทดลองกับเนื้อหาในตำราเรียน

9. ผังพล็อตไดอะแกรม (Plot Diagram) เป็นผังที่ช่วยในการอ่านเรื่องราวที่มีเหตุการณ์ต่อเนื่องกันยืดยาว เหมาะสมสำหรับการสอนอ่าน ผู้เรียนสามารถใช้ผังนี้ช่วยในการหาพล็อตเรื่อง ซึ่งก็คือเหตุการณ์สำคัญที่นำไปสู่จุดยอดของเรื่องและเมื่อเรื่องดำเนินไปสู่จุดยอด คือจุดสำคัญที่สุดของเรื่องแล้ว เหตุการณ์จะคลี่คลายไปสู่บทสรุปของเรื่อง

วรนาท รักสกุลไทย (2558, หน้า 23-33) ได้กล่าวถึงลักษณะของผังกราฟิก ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ผังกราฟิกเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด (Mind Map) เป็นผังกราฟิกที่นำเสนอกระบวนการคิดโดยบอกเนื้อหาหรือเรื่องราวลำดับขั้นตอนของข้อมูล เชื่อมโยงข้อเท็จจริงสู่แนวคิด การแสดงองค์ประกอบสำคัญ เชื่อมโยงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันหรืออธิบายคุณสมบัติต่าง ๆ ตัวอย่างผังกราฟิกลักษณะนี้ เช่น

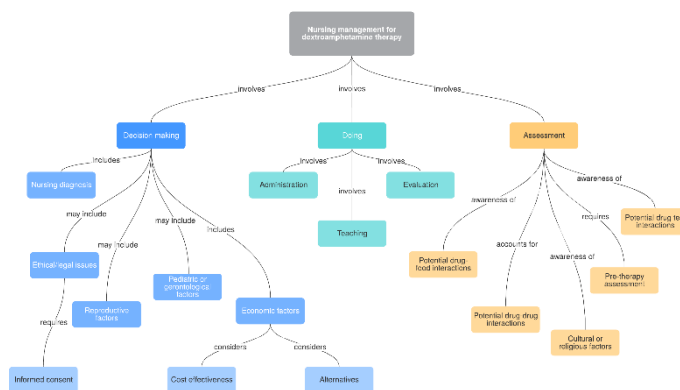
1.1 ผังใยแมงมุม (Web Diagram) เป็นผังกราฟิกที่นำเสนอกระบวนการคิดโดยบอกเนื้อหาหรือเรื่องราว ลำดับขั้นตอนของข้อมูลเชื่อมโยงข้อเท็จจริงสู่แนวคิด การแสดงองค์ประกอบสำคัญ เชื่อมโยงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน หรืออธิบายคุณสมบัติต่าง ๆ ตัวอย่างผังกราฟิกลักษณะนี้



รูปภาพ 2 แสดงผังใยแมงมุม (Web Diagram)

(ที่มา : <https://www.google.com/search?q=Web+Diagram>)

1.2 ผังมโนทัศน์ (Concept Mapping) เป็นผังกราฟิกที่แสดงความคิดรวบยอดหลักหรือความคิดรวบยอดใหม่ไว้ตรงกลาง โดยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดรวบยอดหลักและความคิดรวบย่อย ๆ เป็นลำดับขั้นด้วยเส้นเชื่อมโยงและมีคำเชื่อม



รูปภาพ 3 แสดงผังมโนทัศน์ (Concept Mapping)

(ที่มา : <https://www.google.com/search?q=Concept+Mapping&tbm>)

ลักษณะที่ 2 ผังกราฟิกแสดงความสัมพันธ์ เป็นผังกราฟิกที่นำเสนอกระบวนการคิดที่แยกแยะข้อเท็จจริง แสดงความเหมือนกัน แสดงประเด็นสำคัญ และความสัมพันธ์ของร่วมกัน ตัวอย่างผังกราฟิกลักษณะนี้ เช่น

2.1 เวนน์ไดอะแกรม (Venn Diagram) ผังวงกลมที่ซ้อนกัน 2 วง หรือมากกว่า ใช้แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของข้อมูล แสดงการแยกแยะข้อมูลออกเป็นองค์ประกอบย่อย ๆ แสดงความสัมพันธ์และไม่สัมพันธ์กันของข้อมูล แสดงการเปรียบเทียบข้อมูล

2.2 ผังกราฟิกแบบทชาร์ต T-Chart ผังกราฟิกที่แสดงความเหมือน ความต่างของสิ่งที่ศึกษา

2.3 ผังกราฟิกรูปลายชาร์ต (Y-Chart) ผังกราฟิกที่ให้ผู้เรียนเขียนสรุปสิ่งที่ศึกษา สิ่งทีอ่านลงในช่องกราฟิก 3 ส่วน

2.4 ผังกราฟิก PMI Chart (Plus, Minus, Interesting) ผังกราฟิกที่ช่วยในการคิดเพื่อตัดสินใจที่จะทำหรือไม่ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2.5 ผังกราฟิกข้อเท็จจริง/ความคิดเห็น (Fact/Opinion Chart)

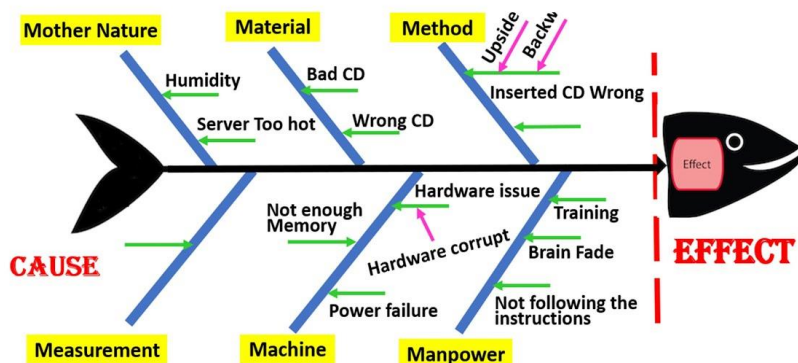
2.6 ผังกราฟิกแบบตารางสัมพันธ์ (Matrix Diagram) ผังกราฟิกที่ใช้สรุป จัดแยกข้อมูลออกเป็นกลุ่ม เปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างของข้อมูล การพิจารณาผลที่จะเกิดขึ้น การทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง พัฒนาการความเคลื่อนไหวและแนวโน้มต่าง ๆ การตัดสินใจแก้ปัญหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ลักษณะที่ 3 ผังกราฟิกแสดงความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงของสาเหตุและผลที่เกิดขึ้น

เป็นผังกราฟิกสำหรับนำเสนอเนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์เชิงความเป็นเหตุและผล หรือแนวโน้มของเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่จะเกิดขึ้น ตัวอย่างผังกราฟิกลักษณะนี้ เช่น

3.1 ผังก้างปลา (Fishbone Map)

Fishbone Diagram



รูปภาพ 4 แสดงผังก้างปลา (Fishbone Map)

(ที่มา : <https://www.google.com/search?q=Fishbone+Map&tbm>)

3.2 ผังแสดงเหตุผล (Cause and Effect Chart)

ลักษณะที่ 4 ผังกราฟิกที่นำเสนอข้อมูลที่มีการจัดเรียงลำดับข้อมูล สัมพันธ์กับระยะเวลา พัฒนาการ กระบวนการ ขั้นตอน หรือความสัมพันธ์ในลักษณะต่าง ๆ ตัวอย่างผังกราฟิกลักษณะนี้

4.1 ผังลูกโซ่ (Chain Diagram) หรือ ผังเรียงลำดับ (Event Chain)

4.2 เส้นเวลา (Timeline/Continuum Diagram) ผังกราฟิกที่ใช้จัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลา โดยกำหนดช่วงของเวลาซึ่งอาจเป็นปี เดือน สัปดาห์ วัน หรือ ชั่วโมง อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยแต่ละช่วงสเกลจะกำหนดระยะห่างเท่า ๆ กัน จากนั้นบันทึกข้อมูลที่เป็นเหตุการณ์ หรือเรื่องราวลงไปตามระยะเวลานั้น

4.3 ผังวัฏจักรหรือวงจร (Cycle Diagram) ผังที่แสดงลำดับขั้นที่ต่อเนื่องกันเป็นวงกลม หรือเป็นวัฏจักรที่ไม่แสดงจุดสิ้นสุดหรือจุดเริ่มต้นที่แน่นอน

ลักษณะที่ 5 ผังกราฟิกแบบจัดกลุ่มหรือจำแนกประเภท ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาสาระในลักษณะของความสัมพันธ์เชิงจำแนก หรือจัดกลุ่มประเภทต่าง ๆ ตัวอย่างผังกราฟิกลักษณะนี้ เช่น

5.1 ผังกราฟิกแบบ Branching Diagram ผังกราฟิกที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลในลักษณะของการสรุปให้เห็นองค์ประกอบของข้อมูลต่าง ๆ ในภาพรวม โดยแสดงการแยกส่วนประกอบต่าง ๆ ทั้งส่วนหลักและส่วนย่อยหรือใช้ในการเปรียบเทียบข้อมูล

5.2 แผนภูมิต้นไม้ (Tree Chart)

ปวีณา วิมลศาสตร์ (2564, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงรูปแบบผังกราฟิก ประกอบด้วย ผังความคิด ผังมโนทัศน์ ผังแมงมุม ผังลำดับขั้นตอน ผังก้างปลา ผังวัฏจักร ผังวงกลมซ้อน หรือเวียน

ไดอะแกรม ผังวีไดอะแกรม ผังพล็อตไดอะแกรม รูปแบบเหล่านี้ สามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับข้อมูลนั้น ๆ

ดังนั้นจึงสรุปรูปแบบของผังกราฟิก ดังนี้ 1) ผังความคิด (Mind Map) ใช้ในสรุปความรู้ที่เกี่ยวข้องกัน แสดงความสัมพันธ์ความคิดหลักไปสู่ความคิดย่อย ๆ กระจายออกไปโดยรอบ โดยมีการใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย รูปภาพ รูปทรง และข้อความ 2) ผังมโนทัศน์ (Concept Map) ใช้ในสรุปความสัมพันธ์ของเนื้อหาโดยภาพรวมซึ่งมีการเชื่อมโยงข้อมูลมโนทัศน์หลัก มโนทัศน์รอง และมโนทัศน์เฉพาะเจาะจง อย่างเป็นลำดับขั้น 3) ผังลำดับขั้นตอน (Sequential Map) ใช้ในการแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีลักษณะเป็นขั้นตอนหรือกระบวนการเป็นลำดับอย่างง่าย ๆ 4) ผังใยแมงมุม (Spider Map) ใช้ในการแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลที่มีจำนวนมาก 5) ผังภูมิเวนน (Venn Diagram) ใช้ในการแสดงข้อมูล 2 ชนิด ที่มีความเหมือนหรือความต่างกัน 6) ผังก้างปลา (Fishbone Map) ใช้ในการนำเสนอสาเหตุและผลของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน

สรุปได้ว่า การนำผังกราฟิกชนิดต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มองภาพกว้างของเนื้อหา สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ของเนื้อหาได้ ส่งเสริมจินตนาการของนักเรียน สรุปเนื้อหาได้ตามความเข้าใจของนักเรียน โดยครูผู้สอนสามารถเลือกใช้ชนิดของผังกราฟิกให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน โดยผู้วิจัยเลือกใช้ผังใยแมงมุมและผังมโนทัศน์

5.3 ประโยชน์และการใช้ผังกราฟิกต่อผู้เรียน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 80) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของผังกราฟิกไว้ดังนี้

1. ช่วยบูรณาการความรู้เดิมกับความรู้ใหม่
2. ช่วยพัฒนาความคิดรวบยอดให้ชัดเจนขึ้น
3. ช่วยเน้นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง
4. ช่วยพัฒนาการอ่าน การเขียนและการคิด
5. ช่วยวางแผนในการเขียนและการปรับปรุงการเขียน
6. ช่วยในการอธิบาย
7. ช่วยวางแผนการสอนของครู โดยการสอนแบบบูรณาการเนื้อหา
8. เป็นเครื่องมือการประเมินผล

ไสว พิกขาว (2544, หน้า 162) ได้สรุปประโยชน์ของผังกราฟิกไว้ดังนี้

1. ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาหรืองานต่าง ๆ
2. ใช้ในการระดมพลังสมอง (Brainstorming)
3. ใช้ในการสรุปหรือสร้างองค์ความรู้
4. ใช้จัดระบบความคิดและช่วยให้จำได้ดี

5. ช่วยส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์

6. ช่วยในการจดโน้ต หรือทำโน้ตสำหรับนำเสนอ

ดวงกมล สิ้นเพ็ง (2553, หน้า 251) ได้กล่าวว่า ผังกราฟิกมีประโยชน์อย่างยิ่งกับการเรียนวิชาต่าง ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพราะมีเนื้อหาสาระมาก ผังกราฟิกจะช่วยให้ผู้เรียนจัดข้อมูลความรู้ ความคิดให้เป็นระบบ ง่ายต่อการทำความเข้าใจ สามารถขยายความคิด ข้อมูล ความรู้ ไปได้กว้างไกล เป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน เป็นการช่วยจัดระบบความคิดให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพรวมของเนื้อหาสาระที่เรียน เกิดความรู้ความเข้าใจ นำความรู้ไปใช้ได้ สามารถสร้างผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง รวมทั้งได้พัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ อีกจำนวนมาก

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของผังกราฟิก เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนการสอน โดยผู้เรียนได้ประมวลความรู้ที่อยู่ในลักษณะการจัดกระจายให้เป็นระเบียบและอยู่ในรูปแบบที่อธิบายให้เข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจความรู้นั้นได้เร็วขึ้นและสามารถจดจำได้ยาวนาน การใช้ผังกราฟิกเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดเชื่อมโยง เนื่องจากเป็นรูปแบบการแสดงออกทางความคิดที่มีลักษณะเป็นนามธรรมที่อยู่ในสมองให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถมองเห็นและอธิบายได้อย่างเป็นระบบชัดเจน อีกทั้งยังช่วยกำหนดแนวทางในการสอนและการเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.4 เทคนิคและการใช้ผังกราฟิกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิกของคลาร์ก (Clarke, 1991 หน้า 524-526 อ้างอิงใน วรรณาท รักษ์สกุลไทย, 2558, หน้า 18) ประกอบขั้นตอนการเรียนการสอนที่สำคัญ ดังนี้

ขั้นก่อนสอน

1. ผู้สอนพิจารณาลักษณะของเนื้อหาที่จะสอนสาระนั้นและวัตถุประสงค์ของการสอนเนื้อหาสาระนั้น

2. ผู้สอนพิจารณาและคิดหาผังกราฟิก วิธีหรือระบบในการจัดระเบียบเนื้อหาสาระนั้น ๆ

3. ผู้สอนเลือกผังกราฟิกหรือวิธีการจัดระเบียบเนื้อหาให้เหมาะสมที่สุด

4. ผู้สอนคาดคะเนปัญหาที่อาจเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในการใช้ผังกราฟิกนั้น

ขั้นสอน

1. ผู้สอนเสนอผังกราฟิกที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาสาระแก่ผู้เรียน

2. ผู้เรียนทำความเข้าใจเนื้อหาสาระและนำเนื้อหาสาระและใส่ลงในผังกราฟิกตามความเข้าใจของตน

3. ผู้สอนซักถาม แกไขความเข้าใจผิดของผู้เรียน หรือขยายความเพิ่มเติม

4. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดเพิ่มเติม โดยนำเสนอปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาแล้วให้ผู้เรียนใช้ผังกราฟิกเป็นกรอบในการคิดแก้ปัญหา

5. ผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน

กมลณีภรณ์ ศรีพนม (2549, หน้า 19 อ้างอิงใน วิทวัส อินทมานนท์, 2554, หน้า 34) สรุปรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิกประกอบด้วย ขั้นตอนสำคัญ 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจงจุดมุ่งหมายของบทเรียน

2. นำเสนอผังกราฟิกที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหา

3. ทบทวนหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิมเพื่อเตรียมสร้างความสัมพันธ์กับความรู้นี้ใหม่

4. เสนอเนื้อหาสาระที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้

5. เชื่อมโยงเนื้อหาสาระที่เรียนกับผังกราฟิกและให้ผู้เรียนนำเนื้อหาสาระใส่ลงในผังกราฟิกตามความเข้าใจของตน

6. อธิบายและให้ความรู้เชิงกระบวนการโดยชี้แจงเหตุผลในการใช้ผังกราฟิกและวิธีใช้ผังกราฟิก

7. ผู้เรียนอภิปรายผลการใช้ผังกราฟิกกับเนื้อหา

8. การทำความเข้าใจให้กระจ่างชัดและสรุป

กัลลาเวน (2007 อ้างอิงใน สุมาลี บุญชู, 2560, หน้า 64) ได้เสนอแนวทางการใช้ผังกราฟิกในการเรียนการสอน 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ก่อนการอ่านและอภิปราย เป็นวิธีการอ่านคำแนะนำ หรือดูหัวข้อ ประเด็นสำคัญ การตั้งเป้าหมายในการอ่าน เป็นการระดมความคิดและกระตุ้นความสนใจ 2) ระหว่างการอ่านและอภิปราย นำเครื่องมือมาใช้ในการจัดบันทึกเก็บรักษาข้อมูลตรวจสอบและขยายผล ประเมินข้อมูลสำคัญในการเรียนรู้และเชื่อมต่อสิ่งที่น่าสนใจ 3) หลังการอ่านและอภิปราย เป็นการทบทวนเสริมสร้างประเมินการเรียนรู้ เพื่อสร้างรากฐานแห่งการเรียนรู้และประเมินผลสรุป โดยครูและนักเรียนใช้ผังกราฟิก ในการเก็บข้อมูลกระบวนการ เผยแพร่ความคิดและผลจากการเรียนรู้

สรุปได้ว่า เทคนิคและการใช้ผังกราฟิกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องดำเนินการสอนอย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการแนะนำผังกราฟิกรูปแบบต่าง ๆ วิธีการใช้ และความเหมาะสมกับเนื้อหา โดยครูผู้สอนจะต้องยกตัวอย่างให้เห็นจริงจากนั้นให้ผู้เรียนฝึกใช้ผังกราฟิกเป็นกลุ่มย่อย และเป็นรายบุคคล และให้อภิปรายร่วมกัน โดยผู้วิจัยได้นำผังกราฟิกใช้ขั้นตอนการเรียนรู้ร่วมกับเกม โดยจะใช้หลังจากขั้นตอนการเล่นเกมนั้น เพื่อให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้เนื้อหาผ่านการเล่น หลังจากนั้นผู้เรียนจะสังเคราะห์องค์ความรู้ผ่านการใช้ผังกราฟิก

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

วิทวัส อินทมานนท์ (2554) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกกับการจัดการเรียนรู้แบบซินดิเคท การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกกับการจัดการเรียนรู้แบบซินดิเคท กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพร้าว อำเภอโพทะเล จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 60 คน เครื่องมือในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ - test ในรูปผลต่างของคะแนน (Difference Score) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนสังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนที่เรียนสังคมศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิก มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนที่เรียนสังคมศึกษา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซินดิเคท มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รมชัช จันท์แก้ว (2559) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวรรณคดีไทย โดยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเดียว (One group pretest-posttest design) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (One sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิก มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวรรณคดีไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิก มีความคงทนในการเรียนวรรณคดีไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิศิธา ซากำนัน (2563) ได้ศึกษาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบูรณาการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ธาตุและสารประกอบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

คือ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้น
 บัณฑิต 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ธาตุ และสารประกอบ ผลการวิจัยพบว่า
 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก เรื่องธาตุและสารประกอบ
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 9 แผน รวมเวลา 13 ชั่วโมง สามารถส่งเสริมให้นักเรียน
 เกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นบัณฑิต และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
 ($\bar{X} = 4.19 - 4.43$, S.D. = 0.03 - 0.09) 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการ
 เรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก มีคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
 ชั้นบัณฑิตโดยรวมสูงขึ้น ร้อยละ 22.46 (จากร้อยละ 58.77 เป็นร้อยละ 81.20)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สรุปได้ว่าเทคนิค
 การใช้ผังกราฟิกสามารถนำมาปรับใช้ได้กับเนื้อหาทุกรายวิชา เป็นเครื่องมือที่ผู้เรียนสามารถใช้สรุ
 องค์ความรู้จากบทเรียนได้ และยังส่งเสริมจินตนาการให้กับนักเรียน อีกทั้งได้ฝึกฝนการสังเคราะห์
 เนื้อหาสรุปเนื้อหาตามความเข้าใจของตัวผู้เรียนได้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
 ร่วมกับเกม เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่
 ตรงตามมาตราตัวสะกดต่อไป

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ พบว่าความพึงพอใจมีองค์ประกอบที่จะ
 นำมาใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ
 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ฝ
 กราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2551, หน้า 9) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ “เป็นการให้
 ค่าความรู้สึกของเราและมีความสัมพันธ์กับโลกทัศน์ที่เกี่ยวกับความหมายของสภาพแวดล้อม
 ค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสภาพแวดล้อมจะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกเลว-ดีพอใจ-ไม่พอใจ
 สนใจ-ไม่สนใจ เป็นต้น”

จรัส โพธิ์จันทร์ (2553, หน้า 17) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจว่าเป็น

ความรู้สึกของบุคคลต่อหน่วยงานซึ่งอาจเป็นความรู้สึกทางบวก ทางเป็นกลาง หรือ
 ทางลบ ความรู้สึกเหล่านี้มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติหน้าที่กล่าวคือ หากความรู้สึก
 โน้มเอียงไปในทางบวก การปฏิบัติหน้าที่จะมีประสิทธิภาพสูงแต่หากความรู้สึกโน้มเอียงไป
 ในทางลบการปฏิบัติหน้าที่จะมีประสิทธิภาพต่ำ

พัฒนา พรหมณี และคณะ (2563, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง สิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึก ชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวัง ที่เกิดจากการประเมินค่าอันเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการกระทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละบุคคลที่แสดงถึงความพึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจที่มีต่อบุคคล ต่องานและหน่วยงาน สิ่งที่ดีที่ชอบ ทำให้เป็นสุขเกิดแรงจูงใจและกำลังใจที่ดี มีความเชื่อมั่นในการปฏิบัติงานและสิ่งที่ดีเมื่อทำให้เกิดความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความร่วมมือร่วมใจในการปฏิบัติงาน ทำให้ดำเนินการไปด้วยความราบรื่นเรียบร้อย

6.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

สกินเนอร์ (Skinner, 1972, หน้า 1-59, 96-120, อ้างอิงใน กนกวรรณ กอกหวาน, 2554, หน้า 53) ได้กล่าวถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจว่า

เป็นการปรับพฤติกรรมของคนไม่อาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีของพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงเสรีภาพและความภาคภูมิใจจุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา คือการทำให้คนมีความเป็นตัวของตัวเองมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพและความภาคภูมิใจ เป็นควรรองของการไปสู่ความเป็นคน เสรีภาพในความหมายของสกินเนอร์ หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมการวิเคราะห์และเปลี่ยนหรือปรับปรุงรูปแบบใหม่ให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลงจนบุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนมิได้ถูกควบคุมหรือต้องแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่เนื่องมาจากความกดดันภายนอกบางอย่าง บุคคลควรได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ แต่การกระทำที่ควรได้รับการยกย่องยอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปลอดจากการบังคับหรือสิ่งควบคุมใด ๆ มากเท่านั้น นั่นคือสัดส่วนปริมาณของการยกย่องยอมรับที่ให้แก่การกระทำจะเป็นส่วนกลับกับความเด่นหรือความสำคัญของสาเหตุที่จูงใจให้กระทำ

แนวคิดของสกินเนอร์ สรุปได้ว่า เสรีภาพนำไปสู่ความภาคภูมิใจ และความภาคภูมิใจนำไปสู่ความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้มีชีวิตรับผิดชอบต่อการตัดสินใจการกระทำและผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง และนั่นคือเป้าหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา สิ่งที่สกินเนอร์ต้องการเน้นคือ การปรับปรุงแก้ไขพฤติกรรมของคน ต้องแก้ด้วยเทคโนโลยีของพฤติกรรมเท่านั้นจึงจะสำเร็จ ส่วนการใช้เทคโนโลยีของพฤติกรรมนี้กับใคร อย่างไร ด้วยวิธีไหน ถือเป็นเรื่องของการตัดสินใจใช้ศาสตร์ ซึ่งต้องอาศัยภูมิปัญญาของผู้ใช้เท่านั้น

บลูม (Bloom, 1967, หน้า 73-76, อ้างอิงใน กนกวรรณ กอกหวาน, 2554, หน้า 55)

มีความเห็นในทำนองเดียวกันว่าในแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจว่า ถ้าสามารถจัดให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามที่ตนเองต้องการค่านักเรียนทุกคนได้เตรียมใจ สำหรับกิจกรรมที่ตนเลือกนั้น ด้วยความกระตือรือร้นพร้อมทั้งความมั่นใจเราสามารถ สังเกตเห็นความแตกต่างของความพร้อมด้านจิตใจได้ชัดเจนจากการปฏิบัติของนักเรียนต่อ งานที่เป็นวิชาบังคับกับวิชาเลือก หรือจากสิ่งนอกโรงเรียนที่นักเรียนอยากเรียน เช่น การขับ รถยนต์การเล่นดนตรี เกม หรือเป็นสิ่งที่นักเรียนสมัครใจ และตัดสินใจได้โดยเสรีที่จะเรียน การมีความกระตือรือร้นและความสนใจ เมื่อเริ่มเรียนจะทำให้นักเรียนเรียนได้เร็วและประสบ ความสำเร็จสูงอย่างไรก็ตาม บลูมเห็นว่าวิธีนี้ค่อนข้างเป็นอุดมคติที่จัดได้ลำบาก

สรุปได้ว่า แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ความพึงพอใจของนักเรียน เกิดขึ้น จากองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ คือ คุณสมบัติของครู วิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและ ประเมินผลของครูจึงจะประสบความสำเร็จในการเรียน ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้บริหารและครูใน โรงเรียนที่จะสร้างความสุขในการเรียนให้กับนักเรียน เพื่อให้เด็กมีความพึงพอใจ มีความรักและ ความกระตือรือร้นในการเล่าเรียน โดยการปรับปรุงองค์ประกอบต่าง ๆ ของครู มีการให้กำลังใจหรือ เสริมแรงแก่นักเรียน มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเจริญก้าวหน้า การ สร้างสภาพแวดล้อมเกี่ยวกับอาคารสถานที่ที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น รวมทั้งรับฟังและให้ความช่วยเหลือเมื่อนักเรียนมีปัญหาทุกขร้อน ปัจจัยความพึงพอใจนี้ จึงเป็นสิ่ง สำคัญประการหนึ่งที่จะส่งผลให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการศึกษาเล่าเรียน

6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

อนุชา ภูมิสิทธิพร และคณะ (2561, หน้า 52) ได้ศึกษาการศึกษาความพึงพอใจของครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุ ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจ ของครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะ ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของครู และบุคลากร ทางการศึกษาพิเศษที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำแนกตามตำแหน่งที่ปฏิบัติงาน และประสบการณ์ทำงาน ประชากรประกอบด้วย ครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษจำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความพึงพอใจของครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษที่มีต่อการบริหารงานของ ผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการบริหารงานวิชาการด้านการบริหารงานงบประมาณ ด้านการบริหารงานบุคคล และด้านการ

บริหารงานทั่วไป โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการบริหารงานวิชาการ รองลงมา คือ ด้านการบริหารงานทั่วไป ด้านการบริหารงานงบประมาณ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการบริหารงานบุคคล 2) ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครู ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบึงกาฬ ซึ่งจำแนกตามตำแหน่งที่ปฏิบัติงาน และประสบการณ์ทำงาน พบว่า ครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษที่มีตำแหน่งที่ปฏิบัติงาน และประสบการณ์ทำงานต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการบริหารงานของผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครู ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบึงกาฬ โดยรวมไม่แตกต่างกัน

จักรภัทร เครือฟัก (2562) ได้ศึกษาการวัดการรับรู้และความพึงพอใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง ที่มีต่อสื่อประกอบการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิก รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ดาราศาสตร์และอวกาศการศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างการรับรู้ วัดการรับรู้ และ 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนของการใช้หนังสือประกอบการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิก ในวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ดาราศาสตร์และอวกาศ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่นักเรียน 40 คน จากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2557 เครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมิน คุณภาพสื่อประกอบการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิก แบบประเมินวัดการรับรู้และความเข้าใจของผู้เรียนต่อสื่อประกอบการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิก และ แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีสื่อประกอบการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิก ผลการวิจัยพบว่า 1) ระยะเวลาในการเรียนที่แตกต่างกันมีผลต่อการรับรู้จากการศึกษากับสื่อประกอบการเรียนรู้แบบอินโฟกราฟิก เรื่องดาราศาสตร์และอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้องด้านผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับระบบสุริยะมากขึ้น ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ความพึงพอใจสื่อประกอบการเรียนคุณภาพสื่อประกอบการเรียนแบบอินโฟกราฟิกเรื่องดาราศาสตร์และอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งด้านความเข้าใจ ด้านรูปแบบ และด้านการใช้งาน โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ด้านความเข้าใจเป็นด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือด้านรูปแบบ และด้านการใช้งาน

สิริวรรณ ชัยชนะพีระกุล (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทย โดยใช้วิธีการสอนแบบพาโนรามาพร้อมกับหนังสือวรรณกรรมเยาวชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้การอ่าน จับใจความสำคัญ ศึกษาผลการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญ และความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้วิธีการสอนแบบพาโนรามาพร้อมกับหนังสือวรรณกรรม เยาวชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน บ้านพระพรองค์อำเภอศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 11 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่

ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบ และแบบประเมิน ความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ ประกอบไปด้วยแผนจำนวน 4 แผน ใช้เวลาเรียน 16 ชั่วโมง ผลการประเมินความเหมาะสม ของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.63/89.00 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ 80/80 ผลการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับความพึงใจ สรุปได้ว่าความพึงใจสามารถวัดได้หลายวิธี และความพึงใจในการเรียน มีความสำคัญต่อครูผู้สอนและนักเรียน เมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ดังนั้นครูผู้สอนควรทราบถึงความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยเกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยใช้แบบสอบถามลักษณะแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาล และประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องละ 25 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 50 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอนุบาล และประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลาก (Lottery) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2.2.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน รวม 10 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่ กก	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่ กน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่ กบ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่ กด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปความรู้มาตราตัวสะกด	จำนวน 1 ชั่วโมง

3.2 แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ดังนี้

3.2.1 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

3.2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสม ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 102-103) โดยประเมินทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนการสอน, ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก, ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ในการวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

1.1.1 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้กำหนดการจัดการเรียนรู้ตามขอบข่ายตัวชี้วัด เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แล้วคัดเลือก กิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาจากที่กำหนด

1.1.2 ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อนำมา ออกแบบขั้นตอนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 ชั้นออกแบบ

1.2.1 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่ กก	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่ กน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่ กบ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่ กด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปความรู้มาตราตัวสะกด	จำนวน 1 ชั่วโมง

1.2.2 ออกแบบกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

- 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้
- 2) เวลา
- 3) มาตรฐานตัวชี้วัด
- 4) สาระสำคัญ
- 5) จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์
- 6) การจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
- 7) สื่อการสอน
- 8) การวัดและประเมินผล
- 9) บันทึกหลังการสอน

1.3 ชั้นการพัฒนา

1.3.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบรูปแบบมาตรฐานตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์การพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ และการวัดผลประเมินผล แล้วนำมาแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบประเมินตามเกณฑ์การให้คะแนนของลิเคิร์ต (Likert) (Norman, 2010, หน้า 626) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.3.3 นำผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย แล้วนำค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม
ระดับน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้ คือค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป

1.4 ขั้นทดลอง

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยมีลักษณะและคุณสมบัติใกล้เคียงกันหรือมีความเป็นเอกพันธ์ จำนวน 1 ครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1 ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 2 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก เพื่อพิจารณาหาข้อบกพร่องและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ก่อนที่จะนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

โดยผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยที่ยอมรับได้ คือ มีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิค

การใช้ผังกราฟิก มีระดับความเหมาะสมในภาพรวมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) (ดูได้ในบทที่ 4 หน้า 101)

1.5 ชั้นประเมินผล

นำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 1 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

2. แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ ก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ดังนี้

1) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

2.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

ศึกษาเอกสารและทฤษฎีการวัดประเมินผลการศึกษาและการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ ก่อนเรียน - หลังเรียน จากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 ชั้นออกแบบ

สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยนำคำศัพท์มาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที - วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 70 ข้อ แบ่งเป็นความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 35 ข้อ และความสามารถด้านการเขียน จำนวน 35 ข้อ

2.3 ชั้นพัฒนา

นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องและทำการแก้ไข จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence : IOC) ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ระหว่างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่มีค่า 0.5-1.00 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำนั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยข้อสอบต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5-1.00 พบว่า แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 จำนวน 35 ข้อ จากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำทั้งหมด 35 ข้อ และด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 จำนวน 35 ข้อ จากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ทั้งหมด 35 ข้อ

2.4 ชั้นทดลอง

2.4.1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด มาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2.4.2 นำผลการตรวจคะแนนมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นดัชนีประจำข้อสอบแต่ละข้อที่ใช้แสดงถึงคุณภาพของข้อสอบ ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแบบปรนัยที่มีการตรวจให้คะแนนแบบทำถูกได้ 1 คะแนน และทำผิดได้ 0 คะแนน เพื่อคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20-0.80 หมายความว่า ข้อสอบมีความยาก-ง่าย และปานกลาง และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 170) จำนวน 60 ข้อ โดยแบ่งเป็นความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 ข้อ และความสามารถด้านการเขียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.44-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23-0.61 (ดูได้จากภาคผนวกหน้า 152-153) และความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ซึ่งมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21-0.81 (ดูได้จากภาคผนวกหน้า 149-152)

2.4.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด จำนวน 60 ข้อ ที่คัดเลือกมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงหรือค่าเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบวัด

ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีความเชื่อมั่น 0.8515 (ดูได้จากภาคผนวกหน้า 150) และแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9159 (ดูได้ในภาคผนวก หน้า 152) จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา

2.4.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 60 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ตรวจสอบคุณภาพแล้ว จัดพิมพ์และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาล และประถมนสธมหาวิทยาลัยนเรศวร

3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

3.1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจและวิธีสร้างแบบประเมินเพื่อกำหนดกรอบ แนวคิด โครงสร้างแบบประเมิน

3.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องประเมินและกำหนดขอบข่ายของข้อคำถามที่จะสร้างแบบประเมินให้ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการประเมิน

3.2 ชั้นออกแบบ

3.2.1 ออกแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมนสธมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดคะแนนเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) (Norman, 2010, หน้า 626) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.2 นำค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดเกณฑ์

ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.3 ร่างแบบประเมินความพึงพอใจตามรูปแบบที่กำหนด โดยให้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และขอบข่ายของเนื้อหา หลังจากนั้นนำร่างแบบประเมินเสนอ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องและทำการแก้ไข

3.3 ขั้นพัฒนา

นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC) ของเคอร์ลิงเจอร์ (Kerlinger, 2000, หน้า 667 อ้างอิงใน ชีรศักดิ์ อุณารมณเลิศ, 2549, หน้า 65) ของแบบประเมินความพึงพอใจโดยมีเกณฑ์ในการประเมินหาค่าความสอดคล้องดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดไม่ได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

โดยคัดเลือกข้อประเมินที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00 โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

3.4 ขั้นทดลอง

นำแบบประเมิน 15 ข้อ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

3.5 ขั้นประเมินผล

นำแบบประเมินที่แก้ไขปรับปรุงเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อขอความเห็นชอบในการจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกต่อไป (ดูได้ในภาคผนวก หน้า 173)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. จัดทำเครื่องมือในการทำวิจัย ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

1.2 แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ ก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ดังนี้

1.2.1 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

1.2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

1.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

2. ชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อการเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บทบาทของนักเรียน จุดประสงค์ของการเรียน และวิธีการประเมินผลการเรียน

3. การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ทดสอบเพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 60 ข้อ แบ่งเป็นความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คน และความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ 30 ข้อ จากนั้นบันทึกคะแนนที่ได้

4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกจำนวน 6 แผน รวม 10 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด	จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่ กก	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่ กน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่ กบ	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่ กด	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปความรู้มาตราตัวสะกด	จำนวน 1 ชั่วโมง

5. การทดสอบหลังเรียน (Post-test)

5.1 ทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 60 ข้อ แบ่งเป็นความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 คน และความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ 30 ข้อ จากนั้นบันทึกคะแนนที่ได้เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

5.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบมาวิเคราะห์ผลการทดสอบแล้วนำมาเปรียบเทียบกันโดยใช้ค่าทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

6. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

7. นำข้อมูลคะแนนที่ได้จากการทดลองวิจัยไปวิเคราะห์และอภิปรายต่อไป

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

1.1 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยไว้ 5 ระดับ และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้ คะแนนของลิเคิร์ต (Likert) (Norman, 2010, หน้า 626) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. ผลการวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2.1 นำคำตอบจากแบบทดสอบการวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มาตรวจให้คะแนน โดยให้ข้อที่อ่านและเขียนถูกต้อง ได้ 1 คะแนน ข้อที่ผิดและไม่ตอบ หรือตอบมากกว่าตัวเลือกได้ 0 คะแนน

2.2 เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ด้วยค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย ด้วยการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

3. ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

3.1 นำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1997, หน้า 190) โดยให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00-1.50 หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.51-2.50 หมายถึง อยู่ในระดับพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.51-3.50	หมายถึง	อยู่ในระดับพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.51-4.50	หมายถึง	อยู่ในระดับพึงพอใจอย่างมาก
ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.51-5.00	หมายถึง	อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 214) ดังนี้

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

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

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 214) ดังนี้

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

เมื่อ S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
$n - 1$	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
n	แทน	จำนวนตัวแปรอิสระ

2. สถิติที่ใช้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ปกรณัม ประจันบาน, 2552, หน้า 164) ดังนี้

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

เมื่อ IOC	แทน	ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ
$\sum R$	คือ	แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N	คือ	แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ค่าความยากง่าย (p) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 166) ดังนี้

$$P = R/N$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่าย
	R	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูก
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 171) ดังนี้

$$r = \frac{RU - RL}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
	RU	แทน	จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่ผ่านเกณฑ์
	RL	แทน	จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

2.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder – Richardson (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 170)

สูตร	$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right]$		
เมื่อ	r_{tt}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อคำถาม
	p	แทน	สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ (q = 1-p)
	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 สถิติ t-test dependent (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552, หน้า 236) ดังนี้

		t =	$\frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$
เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเพื่อทราบความ มีนัยสำคัญ
	D	แทน	ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
	n	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ดังนี้

1.1 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด ดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	4.60	0.55	มากที่สุด
2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
3 ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4.40	0.55	มาก
4 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้			
5 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4.40	0.89	มาก
7 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก			
8 ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	4.20	0.84	มาก
9 ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	4.20	0.84	มาก
10 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ	3.80	0.45	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม	
<p>เทคนิคการใช้ผังกราฟิก</p> <p>1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำเกมคำปริศนา</p> <p>2. ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ชั้นเล่นเกม</p> <p>4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>				
ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
รวม		4.43	0.21	มาก

จากตาราง 4 พบว่า แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 1 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.21)

1.2 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก ดังตาราง 5

ตาราง 5 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	4.60	0.55	มากที่สุด
2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
3 ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4.80	0.44	มากที่สุด
4 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้			
5 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/	4.80	0.45	มากที่สุด

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	มาตรฐานการเรียนรู้			
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก				
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	4.20	0.84	มาก
	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก			
	1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำเกมคำปริศนา			
10	2. ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา 3. ชั้นเล่นเกม 4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากเรื่องมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์	4.00	0.71	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.60	0.89	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
การเรียนรู้			
12 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
13 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
14 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
รวม	4.51	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 5 พบว่า แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.19)

1.3 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กน ดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	4.60	0.55	มากที่สุด
2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
3 ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้			
5 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4.60	0.55	มากที่สุด
7 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก			
8 ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	4.20	0.84	มาก
9 ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	4.20	0.84	มาก
10 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ	4.00	0.71	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
เกมคำปริศนา			
2. ชิ้นชี้แจงการเล่นและกติกา			
3. ชิ้นเล่นเกม			
4. ชิ้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์			
ด้านการวัดและประเมินผล			
11 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
12 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
13 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
14 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
รวม	4.50	0.20	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กน เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.20)

1.4 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ ดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	4.60	0.55	มากที่สุด
2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
3 ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้			
5 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4.60	0.55	มากที่สุด
7 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก			

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	4.20	0.84	มาก
10	<p>ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก</p> <p>1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำเกมคำปริศนา</p> <p>2. ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ชั้นเล่นเกม</p> <p>4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>	4.00	0.71	มาก
ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
	รวม	4.51	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 7 พบว่า แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.19)

1.5 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กต ดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กต ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้				
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.80	0.55	มากที่สุด

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้				
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก				
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	4.20	0.84	มาก
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก				
1. ขั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง				
10	ตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำเกมคำปริศนา	4.00	0.71	มาก
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา				
3. ขั้นเล่นเกม				
4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกม				

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์			
ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
	รวม	4.51	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่า แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กด เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 2 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.19)

1.6 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สรุปความรู้มาตราตัวสะกด ดังตาราง 9

ตาราง 9 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สรุปรูปร่างมาตรฐานตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้			
1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	4.60	0.55	มากที่สุด
2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
3 ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้			
5 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4.60	0.55	มากที่สุด
7 สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก			
8 ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	4.20	0.84	มาก
9 ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	4.20	0.84	มาก
10 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ	4.00	0.71	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม	
<p>เทคนิคการใช้ผังกราฟิก</p> <p>1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำเกมคำปริศนา</p> <p>2. ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ชั้นเล่นเกม</p> <p>4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>				
ด้านการวัดและประเมินผล				
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	4.40	0.89	มาก
รวม		4.51	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สรุปความรู้มาตราตัวสะกด เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 1 ชั่วโมง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51, S.D. = 0.19$)

ตาราง 10 แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด	4.43	0.69	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่ กก	4.51	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่ กน	4.50	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่ กบ	4.51	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่ กด	4.51	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปความรู้มาตราตัวสะกด	4.51	0.68	มากที่สุด
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.50	0.67	มากที่สุด

จากตาราง 10 พบว่า ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.67$)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผล ดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D. _D	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน อ่านออกเสียง คำ	25	30	23.12	3.37	2.68	1.18	11.35*	0.0000
หลังเรียน อ่านออกเสียง คำ			25.80	2.81				
ก่อนเรียน เขียนสะกดคำ	25	30	17.04	7.01	6.72	4.28	7.86*	0.0000
หลังเรียน เขียนสะกดคำ			23.76	5.64				

*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 11 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยในด้านการอ่านออกเสียงคำ เท่ากับ 23.12 คะแนน และ 25.80 คะแนน ตามลำดับ และด้านการเขียนสะกดคำ เท่ากับ 17.04 คะแนน และ 23.76 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ดูได้จากภาคผนวก หน้า 160-163)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ สรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการจัดการเรียนการสอน			
1 ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน	4.64	0.69	มากที่สุด
2 ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น	4.32	0.84	มาก
3 เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน	4.68	0.55	มากที่สุด
4 กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.44	0.80	มาก
รวม	4.52	0.74	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก			
นักเรียนชอบวิธีการสอนโดยนำเกมมาใช้ใน			
5 รายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด)	4.96	0.20	มากที่สุด
6 เกมทำให้นักเรียนสนุก เมื่อได้เล่นร่วมกับเพื่อนในห้อง	4.60	0.57	มากที่สุด
7 เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น	4.80	0.40	มากที่สุด

	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
8	เกมช่วยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กด) ได้	4.88	0.32	มากที่สุด
9	เกมช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กด) ได้	4.84	0.37	มากที่สุด
10	เกมเหมาะสมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน	4.68	0.47	มากที่สุด
11	ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนเข้าใจและสรุปเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น	4.76	0.43	มากที่สุด
12	นักเรียนเขียนสะกดคำ เรื่องมาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กด) โดยสรุปเป็นผังกราฟิกได้ดี	4.64	0.48	มากที่สุด
13	นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้ผังกราฟิกในการจัดการเรียนรู้	4.88	0.32	มากที่สุด
	รวม	4.81	0.38	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้				
14	นักเรียนสามารถนำความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่นได้	4.32	0.88	มาก
15	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.32	1.05	มาก
	รวม	4.32	0.96	มาก

จากตารางที่ 12 พบว่า ความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.63) ด้านที่มีค่าความเหมาะสมระดับมากที่สุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.38) ระดับความเหมาะสมระดับมากที่สุด รองลงมาเป็นด้านการจัดการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.74) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.96) ระดับความเหมาะสมระดับมากและ

รายการความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ นักเรียนชอบวิธีการสอนโดยนำเกมมาใช้ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตรการตัวสะกด (แม่ กก กน กบ กด) ($\bar{X} = 4.96$, S.D. = 0.20) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมน้อยที่สุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.96) ความเหมาะสมระดับมาก รายการความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้ คือ นักเรียนสามารถนำความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรการตัวสะกด และนำไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่นได้ ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.88) และนักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 1.05) ซึ่งอยู่ในระดับมาก



บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** ครูผู้สอนบรรยายเนื้อหาในบทเรียนให้กับนักเรียน โดยใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนตอบ และร่วมกันคิด ร่วมถึงใบงานในการประกอบการเรียนรู้ **ขั้นการสอน** 1) ขั้นเลือกเกม คือ ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา 2) ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา 3) ขั้นเล่นเกม **ขั้นสรุป** 4) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผลร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่น เกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์ การประเมินความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่

ตรงตามมาตราตัวสะกด จากเนื้อหาจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด, มาตราตัวสะกดแม่ กก, มาตราตัวสะกดแม่ กน, มาตราตัวสะกดแม่ กบ, มาตราตัวสะกดแม่ กด, และสรุปความรู้มาตราตัวสะกด ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาตามแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กด และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สรุปความรู้มาตราตัวสะกด ทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.68)

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.63) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่นักเรียนพึงพอใจสูงสุดในด้านนี้คือ ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.38)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผนอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ อันได้แก่ ได้แก่ ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด, มาตราตัวสะกดแม่ กก, มาตราตัวสะกดแม่ กน, มาตราตัวสะกดแม่ กบ, มาตราตัวสะกดแม่ กด, และสรุปความรู้มาตราตัวสะกด ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้อมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และกระบวนการวัดประเมินผลที่ดีน่าสนใจ นอกจากนี้

ยังมีวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งสามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะพงษ์ จันลาโสม (2564) งานวิจัยฉบับนี้มีเป้าหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม โดยใช้เป็นสื่อเสริมบทเรียนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยที่ 1 ผลวิจัยพบว่า หลังการเล่นบอร์ดเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับมาก และยิ่งสอดคล้องกับจุฑามาศ กันตึ๊บ (2554) การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยความสามารถเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียน ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการเรียนรู้ ($\bar{X} = 24.88$, S.D. = 2.87) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการเรียนรู้ ($\bar{X} = 17.98$, S.D. = 3.93) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยเทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน คือด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ตามลำดับ

2. ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ จากเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและนักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน รวมถึงนักเรียนได้นำความรู้จากเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สรุปลงข้อความรู้ในรูปแบบของผังกราฟิก เช่น ผังมโนทัศน์ ผังใยแมงมุม จึงทำให้ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของทักษิณ คุณพิภาค (2562) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี

ที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดหลังเรียนอยู่ในระดับมากขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน หลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของปริดา ธรรมรัตน์ และดุจดเดือน ไชยพิชิต (2564) การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่าน เฉลี่ยเท่ากับ 47.51 ของคะแนนเต็ม 60 คิดเป็นร้อยละ 79.18 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 2) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา จำนวนนักเรียน 14 คน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.85 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.25 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 71.42 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วยด้านการจัดการเรียนการสอนด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สามารถทำให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนที่หลากหลาย ไม่น่าเบื่อ และทำให้การเรียนการสอนภาษาไทยในเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เรียนรู้ได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้นร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน อีกทั้งผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนแยกตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตราในแต่ละมาตราได้อย่างเข้าใจ ส่งให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำและการอ่านออกเสียงคำได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของสิริวรรณ ชัยชนะพิระกุล (2564) การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทย โดยใช้วิธีการสอนแบบพานอรามาร่วมกับ

หนังสือวรรณกรรมเยาวชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลวิจัยพบว่า การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และเนื้อหาของบทเรียนที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา

2. ครูผู้สอนควรจัดสถานที่และบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และสามารถอำนวยความสะดวกในการศึกษาค้นคว้าให้กับผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรมได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก มาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ

2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น เช่น บอร์ดเกม, เกมฟิเคชัน (Gamification) เป็นต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ กอกหวาน. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชา ภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย. ปริญญาานิพนธ์ กศ.บ., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). การจัดการเรียนรู้อุ้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2533). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- กัญจนา มีศิริ. (2564). เทคนิคการสอนโดยใช้เกม. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, <https://shorturl.asia/AZPX8>.
- กำชัย ทองหล่อ. (2552). หลักภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อมรการพิมพ์.
- เกรียงไกร เรือนน้อย. (2555). ปัญหาการเรียน การสอน และการใช้ภาษาไทยในปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, <https://www.gotoknow.org/posts/408536>.
- คณาจารย์สมานมิตร. (2547). หลักการสอนภาษาไทยสำหรับเยาวชน. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สิริวิริยาสาน.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). 80 นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 7). นนทบุรี: พี บาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นติ้ง.
- จรัส โพธิ์จันทร์. (2553). ความพึงพอใจในการทำงานของอาจารย์วิทยาลัยพยาบาลในภาคเหนือ. วิทยานิพนธ์ กศ.บ., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- จุฑามาศ กันตึบ. (2554). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.บ., มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- दनัยศักดิ์ กาโรและเดชนันต์ สองนา. (2564). *การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณกับการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 13 “การบูรณาการสหวิทยาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น”).*, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, ภูเก็ต
- ทรง จิตประสาท. (2526). *วิธีสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูฉะเชิงเทรา, ฉะเชิงเทรา. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2565, จาก <https://sites.google.com/site/kansornpasathai/>.
- ทักษิต คุณพิภาค. (2562). *พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.*, มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัราชภัฏสกลนคร, สกลนคร. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/nNyxq>.
- ทีศนา แคมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แคมมณี. (2556). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 17. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แคมมณี. (2548). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ. (2549). *เครื่องมือวิจัยทางการศึกษา: การสร้างและการพัฒนา*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธีรนนท์ ไกรเลิศ. (ม.ป.ป). *ผังกราฟิก (Graphic Organizers) กับการพัฒนาความสามารถด้านการคิด*. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก <https://shorturl.asia/0GtZT>.
- นุชนาด พรหมนาเวช. (2555). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1. ปริญาครุศาสตรมหาบัณฑิต.*, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, นครศรีธรรมราช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). *การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ, สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก*
[http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan\(M.A.\)/Bussaree_R.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan(M.A.)/Bussaree_R.pdf).
- ปกรณั ประจันบาน. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.*
- ปกรณั ประจันบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evaluation). (พิมพ์ครั้งที่ 4). พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.*
- ปริตา ธรรมรัตน์และดุจเดือน ไชยพิชิต. (2564). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2565, จาก* <https://shorturl.asia/3dfnq>.
- ปัทมา ลิ้มสามควน. (2553). *ปัญหาการเรียนการสอนภาษาไทย. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก* <http://www.thaigoodview.com/node/60468>.
- ปิยถาด น่วมทอง. (2543). *การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.*
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2564). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ, สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก* <https://shorturl.asia/3GTxi>.
- ปวีณา วิมลศาสตร์. (2564). *การเรียนการสอนโดยใช้ผังกราฟิกเพื่อพัฒนาการเขียนให้ข้อมูลตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2565, จาก*
<https://shorturl.asia/X6klh>.
- ผังก้างปลา (Fishbone Map). (ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก
<https://www.google.com/search?q=Fishbone+Map&tbm>
- ผังมโนทัศน์ (Concept Mapping). (ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก
<https://www.google.com/search?q=Concept+Mapping&tbm>
- ผังใยแมงมุม (Web Diagram). (ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก
<https://www.google.com/search?q=Web+Diagram>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พจนีย์ บุญสว่าง. (2557). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกดแม่กดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก <https://shorturl.asia/no5kM>.
- พรพิไล เลิศวิชา. (2558). 100 สื่อการสอนกระตุ้นสมอง. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- พัฒนา พรหมณี และคณะ. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/Joydj>.
- เพ็ญภารณ์ เคลือซอน. (2550). การศึกษาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 – 3 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. วิทยานิพนธ์ กศ.บ., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- รณชัย จันทร์แก้ว. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม., มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา, สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก <https://kb.psu.ac.th/psukb/handle/2016/10996>.
- รสริน ดิษฐบรรจง. (2554). หลักการอ่านการเขียนคำไทย. กรุงเทพฯ: สี่วีริยาสาส์น.
- ราตรี เพ็ริยวานิช. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตสถาน. (2555). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- เริงชัย หองหล่อ. (2556). หลักภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เจริญติ่มนคงการพิมพ์.
- วรรณภา พุทสอน. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับการใช้เกม เรื่อง แม่เหล็กและไฟฟ้า เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- วรรณิ โสมประยูร. (2539). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ. ไทยวัฒนาพานิช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรวรรณ ศรียาภัย. (2556). *ภาษาศาสตร์ภาษาไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี. สำนักพิมพ์ สีมปชญูญะ.
- วีระศักดิ์ ปัตตالاโพธิ์. (2540). *ความยากง่ายในการเขียนสะกดคำพื้นฐานในแบบเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- วรานาถ รักสกุลไทย และคณะ. (2558). *การใช้ผังกราฟิก (Graphic Organizer) เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย*. สำนักพิมพ์ แอปปี เลิร์นนิ่ง ในเครือ บริษัท แพลน ฟอว์ คิตส์ จำกัด.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). *เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544*. กรุงเทพฯ. พริกหวานกราฟฟิค.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2551). *พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทวัส อินทมานนท์. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคผังกราฟิกกับการจัดการเรียนรู้แบบซินดิเคท*. วิทยานิพนธ์ กศ.บ., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, กรุงเทพฯ, สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก http://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/718/1/Withawat_l.pdf.
- สมปอง จันทอง. (2552). *การสอนภาษาไทย*. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก <https://www.kroobannok.com/blog/17891>.
- สุชาติ แสนพิช. (2564). *เทคนิคการสอนโดยใช้เกม*. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, <https://shorturl.asia/AZPX8>.
- สุภา พักช่อง. (2551). *หลักการอ่านและการเขียนคำไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). พิษณุโลก: สำนักพิมพ์ บริษัท.โพกัส พรินติ้ง จำกัด.
- สุมาลี บุญชู. (2560). *ผลการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ค.ด., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- สิริวรรณ ชัยชนะพิระกุล. (2564). *การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบพาโนรามา ร่วมกับหนังสือวรรณกรรมเยาวชนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์, สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก <https://shorturl.asia/KSNwO>.
- ไสว พักขาว. (2544). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: เอ็มพันธ์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อนุชา ภูมิสิทธิพร และคณะ. (2561). ลักทอง : วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทมส.) การศึกษาความพึงพอใจของครู และบุคลากรทางการศึกษาพิเศษที่มีต่อการบริหารงานของผู้บริหารศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/VMWed>.
- อมรรัตน์ ชำนาญรักษา. (2555). ความหมายของการอ่าน. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/PNcD1>.
- อรรถพงษ์ ผิวเหลือง และคณะ. (2553). วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มมธ” คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. ใน วารสารศึกษาศาสตร์ มมธ (บ.ก.). สภาพการจัดการเรียนรู้ของครูภาษาไทย : แนวทางการแก้ปัญหา. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด J.PRINT.
- อริสรา โพธิ์ทอง. (2562). ลึกขา วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล. การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/nhXRA>.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2548). เกมกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 16 ฉบับที่ 2. ชลบุรี: สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2565 จาก <https://shorturl.asia/NEQDy>.
- อารี เกษมรัตติ. (2523). การสอนเกมการศึกษาแก่เด็กอนุบาลปีที่ 1 เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ชมรมไทยอิสราเอล.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม, สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565, จาก <https://shorturl.asia/fU2G>.
- Nattawan Futor. (2558). คำภาษาไทยที่มักอ่านผิดและเขียนผิด. นนทบุรี: ริงค์ ปียอนด์ บุ๊คส์.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินและตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยจรรย์

อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

2. รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์

อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจิต เป้นศรี

อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ

อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

5. ดร.ประสรวงค์ ดันติเสนาะ

ตำแหน่ง ครู ระดับชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร



ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ขวัญชนก นัยจรัญ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายวุฒิชัย คำภีระยศ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๑๓๒๕ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุนมจรุส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายวุฒิชัย คำภีระยศ

โทร. ๐๙-๓๑๓๘-๙๐๐๐



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๗

วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาภรณ์ โดฬพิทักษ์

ด้วย นายวุฒิชัย คำภีระยศ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๑๓๒๕ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๗ วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แบนศรี

ด้วย นายวุฒิชัย คำภีระยศ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๑๓๒๕ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว.๓๖๑๗

วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ

ด้วย นายวุฒิชัย คำภีระยศ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๑๓๒๕ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๖๑๗ วันที่ ๙ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ดร.ประเสริฐ ตันติเสนาะ

ด้วย นายวุฒิชัย คำภีระยศ รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๑๓๒๕ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิค
การใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



**แบบประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับ
เทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

คำชี้แจง

1. ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ฯ ในช่องระดับความเหมาะสม ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยกำหนดระดับความเหมาะสมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ฯ ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้							
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน						
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสมเข้าใจง่าย						
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน						
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย						
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้							
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้						
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน เกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง						
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับ						

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
	จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้						
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก							
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน						
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน						
10	<p>ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหา มาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา 2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา 3. ขั้นเล่นเกม 4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์ 						
ด้านการวัดและประเมินผล							
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้						
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้						
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้						

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....
.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)



ตาราง 13 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้									
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4	5	3	5	5	4.40	0.89	มาก
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	5	4	5	4	4.40	0.55	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก									
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
10	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมา	4	4	3	4	4	3.80	0.45	มาก

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	ใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกม คำปริศนา 2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา 3. ขั้นเล่นเกม 4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์								
ด้านการวัดและประเมินผล									
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย							4.43	0.21	มาก

ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2
เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้									
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก									
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
10	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้น เลือ ก เกม : ครู ผู้ ส อน เลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตาม	4	4	3	4	5	4.00	0.71	มาก

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	<p>ความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา</p> <p>2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ขั้นเล่นเกม</p> <p>4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>								
ด้านการวัดและประเมินผล									
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย							4.51	0.19	มากที่สุด

ตาราง 15 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3
เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้									
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก									
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
10	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความ	4	4	3	4	5	4.00	0.71	มาก

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	<p>เหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกม คำปริศนา</p> <p>2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ขั้นเล่นเกม</p> <p>4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>								
ด้านการวัดและประเมินผล									
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย							4.50	0.20	มากที่สุด

ตาราง 16 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้									
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก									
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
10	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความ	4	4	3	4	5	4.00	0.71	มาก

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	<p>เหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกม คำปริศนา</p> <p>2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ขั้นเล่นเกม</p> <p>4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>								
ด้านการวัดและประเมินผล									
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย							4.51	0.19	มากที่สุด

ตาราง 17 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กต การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้									
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก									
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
10	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความ	4	4	3	4	5	4.00	0.71	มาก

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	<p>เหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกม คำปริศนา</p> <p>2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ขั้นเล่นเกม</p> <p>4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>								
ด้านการวัดและประเมินผล									
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย						4.51	0.19	มากที่สุด	

ตาราง 18 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 6
เรื่อง สรุปรูปร่างมาตรฐานตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
ด้านการกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	4	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบมีความสอดคล้องกัน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4	การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
ด้านสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้									
5	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด/มาตรฐานการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเกี่ยวข้องกับความสามารถในการวิเคราะห์ และวัดได้จริง	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก									
8	ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เหมาะสมและน่าสนใจกับเรื่องที่สอน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
9	ผังกราฟิกช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจน	5	4	3	4	5	4.20	0.84	มาก
10	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 1. ชั้นเลือกเกม : ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตาม	4	4	3	4	5	4.00	0.71	มาก

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	<p>ความเหมาะสมกับเนื้อหามาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา</p> <p>2. ชิ้นชี้แจงการเล่นและกติกา</p> <p>3. ชิ้นเล่นเกม</p> <p>4. ชิ้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล : ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่นเกมครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากมาตราตัวสะกด เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ผังใยแมงมุม ผังมโนทัศน์</p>								
ด้านการวัดและประเมินผล									
11	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
12	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	3	5	5	4.60	0.89	มากที่สุด
14	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้	5	5	3	5	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ย							4.51	0.19	มากที่สุด



ภาคผนวก ง

ผลความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการ
เขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

ตาราง 19 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ
 แบบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

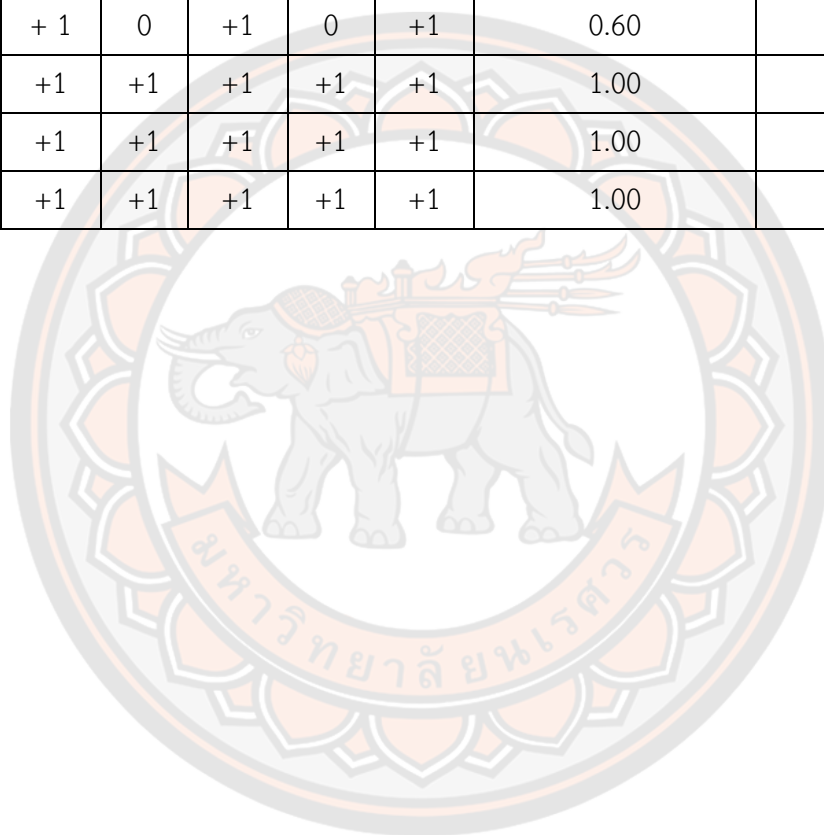
ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5		
						1.00	ใช้ได้
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลความ
25	+ 1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
26	+ 1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+ 1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 20 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ
แบบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลความ
	1	2	3	4	5		
						1.00	ใช้ได้
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	แปลความ
26	+ 1	+ 1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
28	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
29	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
30	+1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+ 1	0	+1	0	+1	0.60	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้





ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบ
วัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่
ตรงตามมาตราตัวสะกด

ตาราง 21 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.72	0.4904	ใช้ได้	ข้อที่ 1
2	0.56	0.3668	ใช้ได้	ข้อที่ 2
3	0.60	0.5681	ใช้ได้	ข้อที่ 3
4	0.72	0.2315	ใช้ได้	ข้อที่ 4
5	0.56	0.2978	ใช้ได้	ข้อที่ 5
6	0.56	0.5499	ใช้ได้	ข้อที่ 6
7	0.56	0.4366	ใช้ได้	ข้อที่ 7
8	0.68	0.2373	ใช้ได้	ข้อที่ 8
9	0.80	0.3650	ใช้ได้	ข้อที่ 9
10	0.76	0.3874	ใช้ได้	ข้อที่ 10
11	0.44	0.2323	ใช้ได้	ข้อที่ 11
12	0.48	0.2514	ใช้ได้	ข้อที่ 12
13	0.80	0.4162	ใช้ได้	ข้อที่ 13
14	0.72	0.3979	ใช้ได้	ข้อที่ 14
15	0.76	0.5331	ใช้ได้	ข้อที่ 15
16	0.48	0.4578	ใช้ได้	ข้อที่ 16
17	0.68	0.2952	ใช้ได้	ข้อที่ 17
18	0.96	0.3824	ใช้ไม่ได้	-
19	0.68	0.2952	ใช้ได้	ข้อที่ 18
20	0.96	0.3824	ใช้ไม่ได้	-
21	0.96	0.0808	ใช้ไม่ได้	-
22	0.96	0.0514	ใช้ไม่ได้	-
23	0.76	0.2919	ใช้ได้	ข้อที่ 19
24	0.96	0.4843	ใช้ไม่ได้	-
25	0.80	0.2974	ใช้ได้	ข้อที่ 20

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
26	0.60	0.4105	ใช้ได้	ข้อที่ 21
27	0.72	0.4594	ใช้ได้	ข้อที่ 22
28	0.76	0.2446	ใช้ได้	ข้อที่ 23
29	0.60	0.2707	ใช้ได้	ข้อที่ 24
30	0.60	0.3123	ใช้ได้	ข้อที่ 25
31	0.52	0.2324	ใช้ได้	ข้อที่ 26
32	0.68	0.4721	ใช้ได้	ข้อที่ 27
33	0.44	0.2868	ใช้ได้	ข้อที่ 28
34	0.76	0.6123	ใช้ได้	ข้อที่ 29
35	0.80	0.4850	ใช้ได้	ข้อที่ 30

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ

p	min	0.4400
	max	0.8000
r	min	0.2315
	max	0.6153

KR-20 Reliability	0.8515
-------------------	--------

ตาราง 22 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	0.88	0.3773	ใช้ไม่ได้	-
2	0.80	0.5391	ใช้ได้	ข้อที่ 1
3	0.56	0.6257	ใช้ได้	ข้อที่ 2
4	0.44	0.8117	ใช้ได้	ข้อที่ 3
5	0.60	0.2131	ใช้ได้	ข้อที่ 4
6	0.72	0.5543	ใช้ได้	ข้อที่ 5
7	0.60	0.2131	ใช้ได้	ข้อที่ 6
8	0.44	0.2263	ใช้ได้	ข้อที่ 7
9	0.76	0.6918	ใช้ได้	ข้อที่ 8
10	0.20	0.4248	ใช้ได้	ข้อที่ 9
11	0.64	0.5146	ใช้ได้	ข้อที่ 10
12	0.72	0.4609	ใช้ได้	ข้อที่ 11
13	0.64	0.6922	ใช้ได้	ข้อที่ 12
14	0.44	0.5083	ใช้ได้	ข้อที่ 13
15	0.28	0.4664	ใช้ได้	ข้อที่ 14
16	0.56	0.3188	ใช้ได้	ข้อที่ 15
17	0.52	0.5428	ใช้ได้	ข้อที่ 16
18	0.68	0.2259	ใช้ได้	ข้อที่ 17
19	0.44	0.6154	ใช้ได้	ข้อที่ 18
20	0.88	0.0672	ใช้ไม่ได้	-
21	0.60	0.2861	ใช้ได้	ข้อที่ 19
22	0.56	0.3918	ใช้ได้	ข้อที่ 20
23	0.80	0.5521	ใช้ได้	ข้อที่ 21
24	0.16	0.3976	ใช้ไม่ได้	-
25	0.64	0.7259	ใช้ได้	ข้อที่ 22

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
26	0.68	0.4692	ใช้ได้	ข้อที่ 23
27	0.28	0.4664	ใช้ได้	ข้อที่ 24
28	0.32	0.6176	ใช้ได้	ข้อที่ 25
29	0.60	0.6502	ใช้ได้	ข้อที่ 26
30	0.04	0.2632	ใช้ไม่ได้	-
31	0.64	0.7711	ใช้ได้	ข้อที่ 27
32	0.40	0.3534	ใช้ได้	ข้อที่ 28
33	0.40	0.3218	ใช้ได้	ข้อที่ 29
34	0.60	0.4768	ใช้ได้	ข้อที่ 30
35	0.16	0.4538	ใช้ไม่ได้	-

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบ

p	min	0.2000
	max	0.8000
r	min	0.2131
	max	0.8117

KR-20 Reliability	0.9159
-------------------	--------



ภาคผนวก ฉ

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. ขอให้ท่านให้ท่านพิจารณาว่าข้อนี้มีความสอดคล้องในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดให้หรือไม่ แล้วเขียนผลการพิจารณาของท่านโดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนการพิจารณาตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดไม่ได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ในการปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1	ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน				
2	ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น				
3	เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน				
4	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ				
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก					
5	นักเรียนชอบวิธีการสอนโดยนำเกมมาใช้ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กต)				
6	เกมทำให้นักเรียนสนุก เมื่อได้เล่นร่วมกับเพื่อนในห้อง				
7	เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กต) ได้ดีขึ้น				
8	เกมช่วยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กต) ได้				
9	เกมช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำ จากมาตรา				

ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	ตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้				
10	เกมเหมาะสมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน				
11	ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนเข้าใจและสรุปเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น				
12	นักเรียนเขียนสะกดคำ เรื่องมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) โดยสรุปเป็นผังกราฟิกได้ดี				
13	นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้ผังกราฟิกในการจัดการเรียนรู้				
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้					
14	นักเรียนสามารถนำความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่นได้				
15	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง				

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

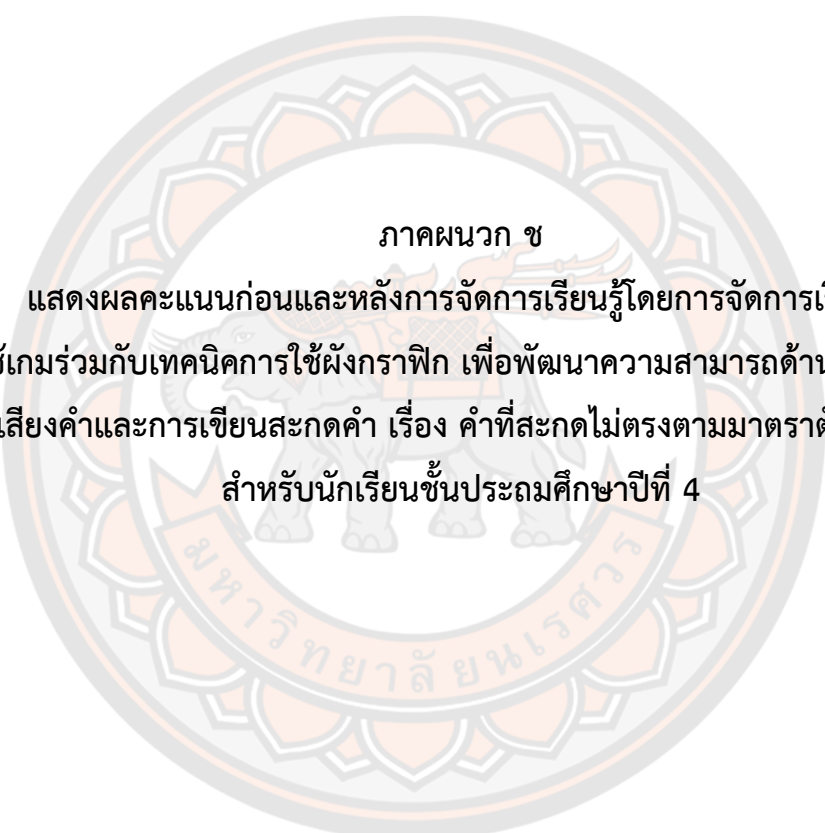
.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตาราง 23 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านการจัดการเรียนรู้							
1. ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3. เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก							
5. นักเรียนชอบวิธีการสอนโดยนำเกมมาใช้ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6. เกมทำให้นักเรียนสนุก เมื่อได้เล่นร่วมกับเพื่อนในห้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7. เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8. เกมช่วยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9. เกมช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10. เกมเหมาะสมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้

11. ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียน เข้าใจและสรุปเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กค) ได้ดีขึ้น	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
12. นักเรียนเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กค) โดยสรุปเป็นผังกราฟิกได้ดี	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
13. นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้ผัง กราฟิกในการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้							
14. นักเรียนสามารถนำ ความสามารถด้านการอ่านออก เสียงคำและเขียนสะกดคำ คำที่ สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่น ได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15. นักเรียนสามารถนำความรู้ และประสบการณ์ไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้จริง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ข

แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออก
เสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตาราง 24 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	9	15	6
2	24	26	2
3	23	25	2
4	24	28	4
5	25	28	3
6	25	29	4
7	25	27	2
8	22	25	3
9	23	25	2
10	26	29	3
11	23	26	3
12	21	25	4
13	22	27	5
14	23	25	2
15	24	26	2
16	25	26	1
17	25	27	2
18	20	23	3
19	24	26	2
20	26	28	2
21	27	29	2
22	22	23	1
23	24	27	3
24	24	26	2

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
25	22	24	2
รวม	578	645	67
เฉลี่ย	23.12	25.80	2.68



ตาราง 25 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	2	10	8
2	25	30	5
3	10	23	13
4	22	27	5
5	22	30	8
6	27	27	0
7	12	16	4
8	23	29	6
9	21	25	4
10	16	19	3
11	12	24	12
12	11	14	3
13	10	26	16
14	14	26	12
15	21	28	7
16	26	27	1
17	26	28	2
18	12	24	12
19	18	24	6
20	13	27	14
21	21	24	3
22	10	16	6
23	20	26	6
24	26	30	4

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
25	6	14	8
รวม	426	594	168
เฉลี่ย	17.04	23.76	6.72





ภาคผนวก ช

แบบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกด
ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ
(คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ จำนวน 30 คำ ให้ 1 คะแนน / อ่านผิด 0 คะแนน

1	พยัคฆ์	21	ปรารภ
2	เทคนิค	22	มัธยัสต์
3	บริจาค	23	ประเสริฐ
4	ประมุข	24	ปฏิบัติ
5	สามัคคี	25	เศรษฐกิจ
6	สุนัข	26	ผลิต
7	เว็นวรรค	27	นพรัตน์
8	อัครคี	28	เครื่องปรับอากาศ
9	กัณดาร	29	ประสบผลสำเร็จ
10	ทัศนศิลป์	30	ซื่อสัตย์
11	ปาฏิหาริย์		
12	รัฐบาล		
13	บึงกาฬ		
14	เจริญ		
15	กฤษกร		
16	เกษตรกร		
17	วานร		
18	อพยพ		
19	โซคลาก		
20	กิตติศัพท์		

**โครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ
(คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ประกอบด้วยคำในมาตราตัวสะกดแม่ กก แม่ กน แม่ กบ และแม่ กด โดยนำคำศัพท์มาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที - วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งเป็นคำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กก จำนวน 8 คำ คำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กน จำนวน 9 คำ คำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กบ จำนวน 5 คำ และคำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กด จำนวน 9 คำ

ข้อ	คำ	คำอ่าน	มาตราตัวสะกด
1	พยัคฆ์	พะ-ยั๊ก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
2	เทคนิค	เทก-นิก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
3	บริจาค	บอ-ริ-จาก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
4	ประมุข	ประ-มุก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
5	สามัคคี	สา-มັก-คี	มาตราตัวสะกดแม่ กก
6	สุนัข	สุ-นั๊ก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
7	เว้าวรรณ	เว้า-วัก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
8	อัคคี	อัก-คี	มาตราตัวสะกดแม่ กก
9	กันดาหิ	กัน-दान	มาตราตัวสะกดแม่ กน
10	ทัศนศิลป์	ทัด-สะ-นะ-สิน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
11	ปาฏิหาริย์	ปา-ติ-หาน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
12	รัฐบาล	รัต-ละ-บาน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
13	บึงกาฬ	บึง-กาน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
14	เจริญ	จะ-เร็น	มาตราตัวสะกดแม่ กน
15	กฤษ	กฤษ-ซอน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
16	เกษตรกร	กะ-เสด-ตระ-กอน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
17	วานร	วา-นอน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
18	อพยพ	อบ-พะ-ยบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
19	โซคลาภ	โซก-ลาบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
20	กิตติศัพท์	กิด-ติ-สั๊บ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
21	ปรารภ	ปรา-รบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
22	มัยยัสต์	มัต-ละ-ยัต	มาตราตัวสะกดแม่ กด
23	ประเสริญ	ประ-เส็ด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
24	ปฏิบัติ	ปะ-ติ-ปัต	มาตราตัวสะกดแม่ กด

ข้อ	คำ	คำอ่าน	มาตราตัวสะกด
25	เศร <u>ษ</u> ฐ <u>ก</u> ิ <u>จ</u>	เสด-ถะ-กิด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
26	ผลิ <u>ต</u>	ผะ-หลิด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
27	น <u>พ</u> ริ <u>ต</u> น์	นบ-พะ-รัด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
28	เครื่องปรับอากาศ <u>ศ</u>	เครื่อง-ปรับ-อา-กาด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
29	ประสบผลสำเร็จ <u>จ</u>	ประ-สบ-พน-สำ-เร็ด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
30	ชื่อ <u>ส</u> ัต <u>ย</u>	ชื่อ-สัด	มาตราตัวสะกดแม่ กด



แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ

(คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์และเขียนคำอ่าน คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราถูกต้อง

ให้ 1 คะแนน / เขียนผิด 0 คะแนน

1	โรค	21	คำสาป
2	วิหค	22	ทัพพี
3	สมัคร	23	สุขภาพ
4	เทคโนโลยี	24	กำแพงเพชร
5	บริโภค	25	มหาสมุทร
6	สุขศึกษา	26	ชลนตร
7	คริสตจักร	27	วิทยาศาสตร์
8	บทธลคร	28	มคคเทศก
9	ฉกรรจ	29	พญาครุฑ
10	บริเวณ	30	ดาบส
11	ธนาการ		
12	สมบูรณ		
13	อศจรรย		
14	ปรากฏการณ		
15	คานวณ		
16	กมล		
17	รูปภาพ		
18	ประสิทธิภาพ		
19	โทรศัพท์		
20	ยี่ราฟ		

โครงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ
(คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ประกอบด้วยคำในมาตราตัวสะกดแม่ กก แม่ กน แม่ กบ และ แม่ กด โดยนำคำศัพท์มาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที - วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งเป็นคำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กก จำนวน 7 คำ คำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กน จำนวน 9 คำ คำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กบ จำนวน 7 คำ และคำศัพท์จากมาตราตัวสะกดแม่ กด จำนวน 7 คำ

ข้อ	คำ	คำอ่าน	มาตราตัวสะกด
1	โรค	โรค	มาตราตัวสะกดแม่ กก
2	วิหค	วิ-หค	มาตราตัวสะกดแม่ กก
3	สมัคร	สะ-หมัก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
4	เทคโนโลยี	เทก-โน-โล-ยี	มาตราตัวสะกดแม่ กก
5	บริโภค	บอ-ริ-โพก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
6	สุขศึกษา	สุก-ชะ-สีก-สา	มาตราตัวสะกดแม่ กก
7	คริสตจักร	คริด-ตะ-จัก	มาตราตัวสะกดแม่ กก
8	บทละคร	บด-ละ-คอน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
9	ฉกรรจ์	ฉะ-กัน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
10	บริเวณ	บอ-ริ-เวน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
11	ธนาคาร	ทะ-นา-คาน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
12	สมบุญ	สม-บุญ	มาตราตัวสะกดแม่ กน
13	อัครรย์	อัด-สะ-จัน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
14	ปรากฏการณ์	ปรา-กต-ตะ-กาน / ปรา-กต-กาน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
15	คำนวณ	คำ-นวน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
16	กมล	กะ-มน	มาตราตัวสะกดแม่ กน
17	รูปภาพ	รูป-พาบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
18	ประสิทธิภาพ	ประ-สิต-ที-พาบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
19	โทรศัพท์	โท-ระ-ลับ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
20	ยี่ราฟ	ยี่-ร่าบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
21	คำสาป	คำ-ساب	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
22	ทัพพี	ทับ-พี	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
23	สุขภาพ	สุก-ชะ-พาบ	มาตราตัวสะกดแม่ กบ
24	กำแพงเพชร	กำแพง-เพ็ด	มาตราตัวสะกดแม่ กด

ข้อ	คำ	คำอ่าน	มาตราตัวสะกด
25	มหาสมุทร	มะ-หา-สะ-หฺมุด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
26	ชลเนตร	ชน-ละ-เนด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
27	วิทยาศาสตร์	วิด-ทะ-ยา-สาด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
28	มัคคุเทศก์	มัก-คุ-เทด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
29	พญาครุฑ	พะ-ยา-ครุด	มาตราตัวสะกดแม่ กด
30	ดาบส	ดา-บด	มาตราตัวสะกดแม่ กด





ภาคผนวก ฅ

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้
ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความพึงพอใจที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียน
ซึ่งความหมายของระดับความพึงพอใจมี 5 ระดับ ดังนี้

ให้	5	คะแนน หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ให้	4	คะแนน หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ให้	3	คะแนน หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ให้	2	คะแนน หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ให้	1	คะแนน หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด


ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ป.4/1

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อ เสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
ด้านการจัดการเรียนการสอน							
1	ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน						
2	ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น						
3	เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน						
4	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ						
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก							
5	นักเรียนชอบวิธีการสอนโดยนำเกมมาใช้ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด)						
6	เกมทำให้นักเรียนสนุก เมื่อได้เล่นร่วมกับเพื่อนในห้อง						
7	เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น						
8	เกมช่วยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้						
9	เกมช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำ จากมาตรา						

	ตัวสะกด (แม่กก กน กบ กค) ได้						
10	เกมเหมาะสมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน						
11	นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้						
12	ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนเข้าใจและสรุปเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กค) ได้ดีขึ้น						
13	นักเรียนเขียนสะกดคำ เรื่องมาตราตัวสะกด (แม่กก กน กบ กค) โดยสรุปเป็นผังกราฟิกได้ดี						
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้							
14	นักเรียนสามารถนำความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่นได้						
15	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง						

ตาราง 26 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ที่	รายการประเมิน	เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ด้านการจัดการเรียนการสอน				
1	ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน	4.64	0.69	มากที่สุด
2	ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น	4.32	0.84	มาก
3	เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน	4.68	0.55	มากที่สุด
4	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.44	0.80	มาก
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก				
5	นักเรียนชอบวิธีการสอนโดยนำเกมมาใช้ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด)	4.96	0.20	มากที่สุด
6	เกมทำให้นักเรียนสนุก เมื่อได้เล่นร่วมกับเพื่อนในห้อง	4.80	0.40	มากที่สุด
7	เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น	4.88	0.32	มากที่สุด
8	เกมช่วยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้	4.88	0.32	มากที่สุด
9	เกมช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำ จากมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้	4.84	0.37	มากที่สุด
10	เกมเหมาะสมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน	4.68	0.47	มากที่สุด
11	นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้	4.76	0.43	มากที่สุด
12	ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนเข้าใจและสรุปเนื้อหา เรื่องมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) ได้ดีขึ้น	4.64	0.48	มากที่สุด
13	นักเรียนเขียนสะกดคำ เรื่องมาตราตัวสะกด (แม่ก กน กบ กด) โดยสรุปเป็นผังกราฟิกได้ดี	4.88	0.32	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้				
14	นักเรียนสามารถนำความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่นได้	4.32	0.88	มาก
15	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.32	1.05	มาก
เฉลี่ย		4.55	0.63	มากที่สุด



ภาคผนวก ญ
แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง ความรู้พื้นฐานมาตรฐานตัวสะกด
เวลาเรียน จำนวน 1 ชั่วโมง รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ครูผู้สอน นายวุฒิชัย คำภีระยศ
โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ จ.พิษณุโลก

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลัง
ของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.4/1 สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด คือ กลุ่มพยัญชนะที่ประกอบอยู่ท้ายคำหรือพยางค์ใน มาตรา ก กา ทำให้
เสียงของคำแตกต่างกันตามพยัญชนะที่นำมาประกอบ เช่น นา เมื่อประกอบกับ น กลายเป็น นาน
การอ่านออกเสียงและฝึกเขียนรวมทั้งบอกความหมายของคำที่มีตัวสะกดในมาตราตัวสะกดทั้ง 8
มาตรา ซึ่งเป็นคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลัก
ภาษาไทยมากขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนอธิบายความหมายของมาตราตัวสะกดได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา

3. นักเรียนนักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราได้

ด้านจิตพิสัย (A)

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : มาตราตัวสะกด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการกลุ่ม

ชิ้นงาน/ภาระงาน

-

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทดสอบนักเรียนก่อนเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

2. ครูให้นักเรียนอ่านบทร้อยกรอง “พระอภัยมณี ตอน สุดสาครเข้าเมืองการเวก” แล้วสังเกตคำที่ครูกำหนด จากนั้นช่วยกันจำแนกส่วนประกอบของคำ แล้วสรุปข้อมูลที่ได้จากการสังเกต

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มอ่านนิทาน อีสป เรื่องลมกับพระอาทิตย์ จากนั้นช่วยกันเลือกคำที่มีเสียงตัวสะกดต่าง ๆ เขียนบันทึกไว้

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. **ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมแข่งขันคำจำกัดหมู่**

2. **ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา**

3. **ขั้นเล่นเกม**

4. นักเรียนเล่นเกม “แข่งขันคำจำกัดหมู่” โดยมีกติกาดังนี้

5. ครูชี้แจงกติกาการเล่นให้นักเรียนโดยแต่ละกลุ่มช่วยกันนำคำที่บันทึกมาจัดกลุ่มตามเสียงตัวสะกดและคิดคำที่มีเสียงตัวสะกดเหมือนกันเพิ่มเติม

6. ครูให้นักเรียนสังเกตภาพและบอกคำจากภาพ จากนั้นส่งตัวแทนออกมาเขียนคำบนกระดาน นักเรียนทุกคนสังเกตตัวสะกดของคำ แล้วช่วยกันจำแนกบัตรคำที่มีตัวสะกดเหมือนกัน (กิจกรรมนี้ใช้เฉพาะคำที่อยู่ในมาตรา กง กม เกย เกอว)

7. ครูให้นักเรียนนำคำที่จัดกลุ่มไว้ในกิจกรรมข้างต้น มาจัดกลุ่มรวมกัน จากนั้นร่วมกันสรุปความรู้จากข้อมูลที่ได้ลงในแผนภาพความคิด

8. ครูให้นักเรียนสังเกตภาพและบอกคำจากภาพ จากนั้นส่งตัวแทนออกมาเขียนคำบนกระดาน นักเรียนทุกคนสังเกตเสียงตัวสะกดของคำ แล้วช่วยกันจำแนกบัตรคำที่มีเสียงตัวสะกดเหมือนกัน

(กิจกรรมนี้ใช้เฉพาะคำที่อยู่ในมาตรา กก กต กน กบ)

9. ครูให้นักเรียนนำคำที่จัดกลุ่มไว้ในกิจกรรมข้างต้น มาจัดกลุ่มรวมกัน จากนั้นร่วมกันสรุปความรู้จากข้อมูลที่ได้ลงในแผนภาพความคิด

10. ครูให้นักเรียนศึกษาความรู้เรื่อง มาตราตัวสะกดเพิ่มเติม แล้วสรุปความเข้าใจอีกครั้ง

11. ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดคำตามมาตราตัวสะกดที่กำหนด

12. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมเขียนคำตามคำบอก และอธิบายความหมายของคำ จากนั้นร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นสรุป

13. ครูให้นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้

๑ ตัวสะกดเป็นส่วนประกอบหนึ่งของคำ เสียงตัวสะกดมี 8 मात्रา บาง मात्रามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดตัวเดียว บาง मात्रามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดหลายตัว

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผลร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

14. ครูให้นักเรียนเขียนแผนภาพความคิดสรุปความรู้เรื่อง मात्रาตัวสะกด
สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. นิทาน อีสป เรื่องลมกับพระอาทิตย์

2. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนํ้า ป.4

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนอธิบาย ความหมายของ मात्रา ตัวสะกดได้	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนอ่านออกเสียง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตาม मात्रา 3. นักเรียนนักเรียนเขียน สะกดคำ คำที่มีตัวสะกดไม่ ตรงตาม मात्रาได้	- ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล - ประเมินจากกิจกรรม เขียนคำตามคำบอก และอธิบาย ความหมายของคำ	- แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล - แบบประเมิน กิจกรรมเขียนคำตาม คำบอก และอธิบาย ความหมายของคำ	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (A) 4. นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน
จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ใฝ่เรียนรู้	1.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้			
	1.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	1.3 ตั้งใจเรียน			
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	2.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	3.1 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
	3.2 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลแล้วให้คะแนนในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	1. ความตั้งใจในการเรียน	2. ความสนใจและการซักถาม	3. การตอบคำถาม	4. ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด	5. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	รวม	สรุปผลการประเมิน	
		3	3	3	3	15		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60 ขึ้นไป (9 คะแนนขึ้นไป)
 15 – 13 คะแนน ระดับ ดี
 12 – 9 คะแนน ระดับ พอใช้
 8 – 6 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยกันเล็กน้อย ในขณะเรียน	สนใจในการเรียน แต่คุยกันและเล่นกันในขณะเรียน เป็นบางครั้ง
2. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้งและตอบถูกต้องทุกข้อ	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและส่วนมากตอบถูก	ไม่ตอบคำถาม
4. ทำงานทันตามกำหนดเวลา	ทำงานส่งตามเวลาที่กำหนดถูกต้องและชัดเจน	ทำงานส่งตามเวลาที่กำหนดและส่วนใหญ่ถูกต้อง	ส่งงานช้าและไม่ค่อยถูกต้องชัดเจน
5. มีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองานกลุ่ม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แบบบันทึกกิจกรรมเขียนคำตามคำบอก และอธิบายความหมายของคำในภาษาไทย
ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ป.4/....

คะแนนที่ได้.....คะแนน
คะแนนเต็ม.....คะแนน

ลำดับที่	คำ	ความหมาย	ตรวจคำตอบ
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน 25 คน

ด้านความรู้

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านทักษะกระบวนการ

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ผลการประเมินบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวุฒิชัย คำภีระยศ)
ตำแหน่ง ครู

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง มาตรฐานตัวสะกดแม่ กก
 เวลาเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ครูผู้สอน นายวุฒิชัย คำภีระยศ
 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จ.พิษณุโลก

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.4/1 สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

สาระสำคัญ

คำที่อยู่ในมาตรา กก คือ คำที่มี ก เป็นตัวสะกด เช่น ลูก ตาก ฯลฯ คำที่อยู่ในมาตรา กก คือ คำที่มีเสียงเหมือน ก เป็นตัวสะกด ได้แก่ ข ค ฉ เช่น เลข โชค เมฆ ฯลฯ และคำที่มี กร คร สะกด เช่น จักร สมัคร ฯลฯ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนบอกตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่ กก ได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก ได้

3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก ได้

ด้านจิตพิสัย (A)

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : มาตรฐานตัวสะกดแม่ กก

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - กระบวนการกลุ่ม

ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานกิจกรรมที่ 1 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก

กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเนื้อหาความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด จากนั้นให้นักเรียนทุกคน อ่านคำ ประพันธ์ พร้อมสังเกตคำที่ปรากฏในคำประพันธ์ข้างต้น

ขึ้นกตกทุกช้อยาก	แสนลำบากจากเวียงไชย
มันเผือกเลือกเผาไฟ	กินผลไม้ได้เป็นแรง
รอนรอนอ่อนอัสตง	พระสุริยงเย็นยอแสง
ช่วงดั่งน้ำครึ่งแดง	แฝงเมฆเขาเงาเมรุธร
ลิงค่างครางโครกครอก	ฝูงจิ้งจอกออกเห่าหอน
ชะนีวิเวกวอน	นกหกร่อนนอนรังเรียง
ลูกนกยกปีกป้อง	อ้าปากร้องซ้องแซ่เสียง
แม่นกปกปีกเคียง	เลี้ยงลูกอ่อนป้อนอาหาร

(ภาพพระไชยสุริยา)

2. นักเรียนช่วยกันจำแนกคำตามมาตราตัวสะกดต่าง ๆ ที่พบในคำประพันธ์ข้างต้น

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมปริศนาคำทาย, เกมเขียนชื่อคำต่าง ๆ

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

3. ขั้นเล่นเกม

3. นักเรียนเล่น “เกมปริศนาคำทาย” โดยมีกติกา ดังนี้

4. นักเรียนคนใดตอบถูก จะได้ออกมาหมุนวงล้อสะสมคะแนนให้กลุ่ม และออกมาเขียน คำศัพท์ นั้น ๆ บนกระดาน ดังนี้

- 1) อะไรเอ่ย สีแดงแรงฤทธิ์ เผ็ดจัด ๆ แต่ร่อยดี (พริก)
- 2) อะไรเอ่ย มีอยู่แล้วห้า เพิ่มมาอีกหนึ่ง (หก)
- 3) อะไรเอ่ย มีประโยชน์มากนัก เด็กๆน่ารัก กินแล้วแข็งแรง (ผัก)
- 4) อะไรเอ่ย อยู่บนใบหน้า ใช้พูดเจรจา วาจาไพเราะ (ปาก)
- 5) อะไรเอ่ย นั้นมีสองขา บินถลาลอยลม ขึ้นชมธรรมชาติ (นก)

5. นักเรียนสังเกตว่า คำศัพท์บนกระดาน มีอะไรเหมือนกัน (ตัวสะกด ก)

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่มี ก เป็นตัวสะกด คือคำที่อยู่ในมาตรา กก และให้นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

7. นักเรียนเล่นเกมทายภาพจากเงา โดยครูแสดงภาพเงาของสิ่งต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนทายว่าเป็นรูปอะไร เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูติดบัตรคำนั้น ๆ บนกระดาน (นก เชื้อโรค ปาก เมฆ สุนัข)

8. ครูสุ่มตัวแทนนักเรียนออกมาเขียนคำอ่านของคำเหล่านี้ และให้นักเรียนสังเกตว่า มีสิ่งใดที่เหมือนกัน (อ่านออกเสียงเหมือนมี ก เป็นตัวสะกดเหมือนกัน)

นก	อ่านว่า	นก
เชื้อโรค	อ่านว่า	เชื้อ – โรค
ปาก	อ่านว่า	ปาก
เมฆ	อ่านว่า	เมฆ
สุนัข	อ่านว่า	สุ – นั๊ก

9. นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่อยู่ในมาตรา ก นอกจากมี ก เป็นตัวสะกดแล้ว ยังมีตัวใด เป็นตัวสะกดได้อีก (ข ค ชม)

10. ครูให้ความรู้เพิ่มเติมว่า มาตรา ก นอกจากมีตัวสะกดเหล่านี้แล้ว ยังมีตัวสะกด กร คร อีกด้วย และให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างเพิ่มเติม (จักร สมัคร)

11. นักเรียนแบ่งกลุ่ม เล่นเกมเขียนชื่อคำต่าง ๆ ที่อยู่ในมาตรา ก ให้ได้มากที่สุด ภายใน ระยะเวลา 3 นาที โดยในแต่ละรอบครูจะกำหนดหมวดหมู่ให้ เช่น หมวดชื่อสัตว์ หมวดชื่อผลไม้ หมวดชื่อสิ่งของ ฯลฯ (คำละ 10 คะแนน)

12. ครูให้นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 1 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก

13. ครูเฉลยใบงานกิจกรรมที่ 1 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก เพื่อวัดความเข้าใจ ของนักเรียนในเรื่องการเขียนคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก

ขั้นสรุป

14. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำที่ร่วมกันคิดจากเกมเขียนชื่อคำต่าง ๆ เพื่อเป็นการสรุปร่วมกันในชั้นเรียน

กิจกรรมการเรียนการสอน ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กก ร่วมกันกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมจดหมายหรรษา
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม

2. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “จดหมายหรรษา” โดยมีกติกาดังนี้

1) นักเรียนเลือกเปิดซองจดหมาย 1 ซอง โดยภายในซองจะมีบัตรคำที่เป็นคำอ่านของคำศัพท์อยู่ 1 คำ

2) ครูชูคำอ่านให้นักเรียนดู ให้แต่ละกลุ่มแข่งขันเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้องลงในกระดาษคำตอบ กลุ่มใดเขียนเสร็จก่อนให้ชูขึ้น เพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก

3) ครูเฉลยโดยการพลิกบัตรคำอีกด้าน หากตอบถูกจะได้รับคะแนนตามที่ระบุไว้ในซองจดหมาย

ตัวอย่างคำศัพท์

คำอ่าน	คำศัพท์	คำอ่าน	คำศัพท์
1. เครื่อง - จัก	เครื่องจักร	6. พาก - เหนือ	ภาคเหนือ
2. สะ - หมัก	สมัคร	7. วิ - ทก	วิหค
3. ประ - มุก	ประมุข	8. ประ - ยุก	ประยุกต์
4. ซอ ลัก	ซอ ลัก	9. ส่า - มัก - คี	สามัคคี
5. โท - ระ - เลก	โทรเลข	10. บอ - ริ - จาก	บริจาค

ชั้นสรุป**4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก**

3. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปว่า คำที่อยู่ใน มาตรา กก คือ คำที่มี ก ข ค ฉ กร คร เป็นตัวสะกด โดยสรุปความรู้เป็นโดยใช้ผังใยแมงมุม

สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนบอกตัวสะกด ในมาตราตัวสะกดแม่ กก ได้	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนอ่านออกเสียง คำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กก ได้ 3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กก ได้	- ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “จดหมาย หรรษา”) - ประเมินจากใบงาน กิจกรรมที่ 1 คำที่ สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กก	- แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “จดหมาย หรรษา”) - แบบประเมิน ใบ งานกิจกรรมที่ 1 คำ ที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กก	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (A) 4. นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน
จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ใฝ่เรียนรู้	1.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้			
	1.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	1.3 ตั้งใจเรียน			
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	2.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	3.1 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
	3.2 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลแล้วให้คะแนนในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	1. ความตั้งใจในการเรียน	2. ความสนใจและการซักถาม	3. การตอบคำถาม	4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “จิตหมาย ทรรษา”)	รวม	สรุปผลการประเมิน	
		3	3	3	3	15		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60 ขึ้นไป (9 คะแนนขึ้นไป)
 15 – 13 คะแนน ระดับ ดี
 12 – 9 คะแนน ระดับ พอใช้
 8 – 6 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยกันเล็กน้อย ในขณะเรียน	สนใจในการเรียน แต่คุยกันและเล่นกันในขณะเรียน เป็นบางครั้ง
2. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้งและตอบถูกต้องทุกข้อ	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและส่วนมากตอบถูก	ไม่ตอบคำถาม
4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “จดหมายพระราชฯ”)	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 5 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 3-4 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง น้อยกว่า 2 คำขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน 25 คน

ด้านความรู้

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านทักษะกระบวนการ

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ผลการประเมินบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวุฒิชัย คำภีระยศ)

ตำแหน่ง ครู

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง มาตรฐานตัวสะกดแม่ กน
เวลาเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ครูผู้สอน นายวุฒิชัย คำภีระยศ
โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ จ.พิษณุโลก

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.4/1 สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

สาระสำคัญ

คำที่อยู่ในมาตรา กน คือ คำที่มี น เป็นตัวสะกด เช่น หลาน ปูน ฯลฯ พยัญชนะที่อยู่ในมาตรา กน คือ ตัวสะกดที่มีเสียงเหมือน น เป็นตัวสะกด ได้แก่ ญ ณ ร ล ห สะกด เช่น เชิญ บริเวณ อาหาร รวงวัล วาฬ ฯ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนบอกตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่ กน ได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน ได้

3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน ได้

ด้านจิตพิสัย (A)

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : มาตรฐานตัวสะกดแม่ กน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - กระบวนการกลุ่ม

ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานกิจกรรมที่ 2 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน

กิจกรรมการเรียนการสอน ชั่วโมงที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเนื้อหาความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กก จากนั้นให้นักเรียนทุกคน
2. ครูขออาสาสมัครนักเรียนเพื่อนำเสนอผลงานการสรุปความรู้จากเรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กก โดยสรุปเป็นผังใยแมงมุม จากนั้นพูดเชื่อมโยงความรู้สู่มาตราตัวสะกดแม่ กน

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมปิดตาคลำของ, เกมปริศนาอักษรภาพ
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม
 3. นักเรียนเล่นเกม “ปิดตาคลำของ” โดยมีกติกาดังนี้
 4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปิดตาคลำของ พร้อมชี้แจงกติกาของเกม โดยนักเรียนที่เป็นตัวแทนต้องปิดตาคลำสิ่งของในกล่อง และใบลักษณะของสิ่งนั้น ๆ โดยห้ามบอกชื่อ แล้วให้เพื่อนทายให้ถูกต้อง ดังนี้ แหวน เทียน ซ้อน จาน หิน ดินสอ เมื่อนักเรียนตอบคนไหนตอบถูก จะได้ออกมาจับดาวเพื่อสะสมคะแนนกลุ่ม และเขียนคำศัพท์นั้น ๆ บนกระดาน
 5. นักเรียนสังเกตว่า คำศัพท์บนกระดาน มีอะไรเหมือนกัน (ตัวสะกด น)
 6. ครูเชื่อมโยงว่า เข้าสู่บทเรียนเรื่องมาตรา กน และติดบัตรคำ “มาตรา กน” บนกระดาน
 7. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่มี น เป็นตัวสะกด คือคำที่อยู่ในมาตรา กน และให้นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม
 8. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาอักษรภาพพร้อมชี้แจงกติกาของเกม โดยครูแสดงโจทย์ ด้วยโปรแกรม Power point แล้วให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่งขันกันเขียนคำตอบบนกระดานให้ถูกต้อง กลุ่มใดตอบถูกเป็นกลุ่มแรก จะได้จับดาวสะสมคะแนน
 9. เมื่อตอบถูกแต่ละข้อ ครูแสดงเฉลยต่อท้ายโจทย์ และเมื่อเล่นครบทุกข้อ ครูให้นักเรียนสังเกตว่าคำเหล่านี้ เมื่ออ่านออกเสียง จะอ่านเหมือนมีตัวอะไรเป็นตัวอะไร (น เป็นตัวสะกด)
 10. ครูแสดงคำอ่าน และให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ ทีละคนอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่อยู่ในมาตรา กน นอกจากมี น เป็นตัวสะกดแล้ว ยังมีตัวใดเป็นตัวสะกดได้อีก (ญ ณ ร ล พ) และให้นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม
 12. ครูให้นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 2 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน

ขั้นสรุป

13. ครูเฉลยใบงานกิจกรรมที่ 2 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการเขียนคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน

กิจกรรมการเรียนการสอน ชั่วโมงที่ 2

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กน ร่วมกันกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กน

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมลูกเต๋าส่มคำ, เกมแข่งขันเขียนคำศัพท์
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม

2. นักเรียนเล่นเกม “ลูกเต๋าส่มคำ” โดยมีกติกาดังนี้

- 1) ครูสุ่มตัวแทนนักเรียนชาย และหญิง ออกมาเล่นเกม ครั้งละ 1 คน
- 2) ครูอ่านคำถาม และนักเรียนแข่งกันเรียงลูกเต๋า เป็นคำตอบในมาตราคน ให้ถูกต้อง ฝ่ายใดเรียงได้ถูกต้องก่อน เป็นฝ่ายชนะ และครูสุ่มตัวแทนคนอื่นออกมาเล่นในรอบถัดไป

ตัวอย่างคำถาม

- 1) เส้นด้านยาว ๆ ที่พระถือเวลาสวดมนต์ (สายสิญจน์)
- 2) สิ่งของที่ได้เพราะทำความดี (รางวัล)
- 3) ยิ่งใหญ่ กว้างใหญ่ (มโหฬาร)
- 4) คิดว่าเป็นอย่างนั้น อย่างนี้ (สันนิษฐาน)
- 5) เกิดขึ้นอย่างไม่รู้ตัว (บังเอิญ)
- 6) กฎสำหรับจดจำในวิชาคณิตศาสตร์ (สูตรคูณ)

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แข่งขันกันเขียนคำศัพท์ที่อยู่ในมาตราคน ให้ถูกต้อง โดยมีกติกาดังนี้

- 1) แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารอบละ 1 คน
- 2) ตัวแทนกลุ่มยื่นเรียงแถวหน้ากระดาน คนแรกจับสลาก 1 ใบ ได้พยัญชนะตัวใด ต้องเขียนคำศัพท์ที่มีตัวนั้นเป็นตัวสะกด ภายในเวลา 10 วินาที
- 3) คนถัดไป จับสลากต่อ และปฏิบัติเช่นเดียวกัน ต่อไปเรื่อย ๆ หากหมดเวลาไม่สามารถเขียนได้ ต้องตรอกรอบไป และส่งตัวแทนกลุ่มคนใหม่ออกมาเล่นแทน
- 4) เมื่อจบเกม กลุ่มใดเหลือสมาชิกอยู่มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุป ประกอบด้วย 4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปว่า คำที่อยู่ใน มาตรา คน คือ คำที่มี น ญ ณ ร ล ฬ เป็นตัวสะกด โดยสรุปความรู้เป็นโดยใช้ผังมโนทัศน์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. เกมปิดตาคลำของ (ผ้าปิดตา แหวน เทียน ช้อน จาน หิน ดินสอ)
3. Power point เกมปริศนาอักษรภาพ

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนบอกตัวสะกด ในมาตราตัวสะกดแม่ กน ได้	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนอ่านออกเสียง คำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กน ได้ 3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กน ได้	- ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “ลูกเต๋าผสม คำ”) - ประเมินจากใบงาน กิจกรรมที่ 2 คำที่ สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กน	- แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “ลูกเต๋า ผสมคำ”) - แบบประเมิน ใบ งานกิจกรรมที่ 2 คำ ที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กน	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (A) 4. นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน
จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ใฝ่เรียนรู้	1.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้			
	1.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	1.3 ตั้งใจเรียน			
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	2.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	3.1 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
	3.2 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลแล้วให้คะแนนในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	1. ความตั้งใจในการเรียน	2. ความสนใจและการซักถาม	3. การตอบคำถาม	4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “ลูกเต๋าผสมคำ”)	รวม	สรุปผลการประเมิน	
		3	3	3	3	15		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60 ขึ้นไป (9 คะแนนขึ้นไป)
 15 – 13 คะแนน ระดับ ดี
 12 – 9 คะแนน ระดับ พอใช้
 8 – 6 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยกันเล็กน้อยในขณะเรียน	สนใจในการเรียน แต่คุยกันและเล่นกันในขณะเรียน เป็นบางครั้ง
2. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้งและตอบถูกต้องทุกข้อ	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและส่วนมากตอบถูก	ไม่ตอบคำถาม
4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “จดหมายพระราชฯ”)	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 5 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 3-4 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง น้อยกว่า 2 คำขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน 25 คน

ด้านความรู้

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านทักษะกระบวนการ

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ผลการประเมินบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวุฒิชัย คำภีระยศ)

ตำแหน่ง ครู

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง มาตรฐานตัวสะกดแม่ กบ
เวลาเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ครูผู้สอน นายวุฒิชัย คำภีระยศ
โรงเรียนอนุบาลและประภสชาติมหาวิทยาลัยนเรศวร จ.พิษณุโลก

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.4/1 สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

สาระสำคัญ

คำที่อยู่ในมาตรา กบ คือ คำที่มี บ เป็นตัวสะกด เช่น กบ จับ ลูบ ฯลฯ คำที่อยู่ในมาตรา กป คือ คำที่มีเสียงเหมือน บ เป็นตัวสะกด ได้แก่ ป พ ฟ ภ เช่น รูป ภาพ ยีราฟ ฯลฯ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนบอกตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่ กบ ได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ ได้

3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ ได้

ด้านจิตพิสัย (A)

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : มาตรฐานตัวสะกดแม่ กบ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - กระบวนการกลุ่ม

ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานกิจกรรมที่ 3 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนเนื้อหาความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กน จากนั้นให้นักเรียนทุกคน
2. ครูขออาสาสมัครนักเรียนเพื่อนำเสนอผลงานการสรุปความรู้จากเรื่องมาตราตัวสะกดแม่

กน

โดยสรุปเป็นผังมโนทัศน์ จากนั้นพูดเชื่อมโยงความรู้สู่มาตราตัวสะกดแม่ กบ

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมเล่นลับลับที่

3. แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม (กลุ่มละประมาณ 6 - 7 คน) แต่ละกลุ่มจะได้ช่วยกันต่อจิ๊กซอว์รูปภาพ 1 ภาพ
4. ตัวแทนกลุ่มนำภาพที่ได้มาติดบนกระดาน แล้วเขียนคำตอบได้ภาพว่า รูปที่ต่อได้เป็นรูปอะไร(กบ สิบ ดาบ งอบ หีบ)
5. นักเรียนสังเกตว่า คำบนกระดาน มีอะไรที่เหมือนกัน (ตัวสะกด บ)
6. ครูเชื่อมโยงว่า เข้าสู่บทเรียนเรื่องมาตรา กบ และติดบัตรคำ “มาตรา กบ” บนกระดาน
7. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่มี บ เป็นตัวสะกด คือคำที่อยู่ในมาตรา กบ และให้

นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

3. ขั้นเล่นเกม

8. นักเรียนเล่นเกม “เล่นลับลับที่” โดยมีกติกา ดังนี้
 - 8.1 ครูติดบัตรตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์ ต่างๆ บนกระดาน
 - 8.2 สุ่มตัวแทนออกมา นำบัตรตัวอักษรสีเดียวกัน มาเรียงเป็นคำใหม่ที่ถูกต้องและมีความหมาย (ยีราฟ) (รูป) (รูปภาพ) (โลก)
 - 8.3 เมื่อนักเรียนตอบถูกในแต่ละคำ ครูให้นักเรียนอ่าน และสะกดคำนั้น ๆ พร้อมกัน และบอกว่าตัวอะไรเป็นตัวสะกด จากนั้นสุ่มตัวแทนนักเรียน ออกมาเขียนคำอ่านบนกระดานของคำนั้น ๆ

บนกระดาน

ยีราฟ	อ่านว่า	ยี – ราบ
รูป	อ่านว่า	รูบ
รูปภาพ	อ่านว่า	รูบ-พาบ
โลก	อ่านว่า	โลบ

- 8.4 ครูให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กบ พร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง และบอกว่าตัวสะกดเหล่านี้ (ป พ ฟ ภ) ออกเสียงเหมือนตัวสะกดอะไร (บ) ซึ่งเรียกว่า ตัวสะกดมาตรา กบ

9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า มาตรา กบ คือคำที่มีตัวสะกด เป็น บ ป พ ฟ และ ภ พร้อมติดแถบประโยค “คำที่มีตัวสะกด เป็น บ ป พ ฟ ภ” บนกระดาน

10. ครูให้นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 3 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ

ขั้นสรุป

12. ครูเฉลยใบงานกิจกรรมที่ 3 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการเขียนคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กบ ร่วมกันกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กบ

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมตกปลาหารษา
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม

2. นักเรียนเล่นเกม “ตกปลาหารษา” โดยมีกติกาดังนี้

- 1) แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ชาย – หญิง แต่ละฝ่ายต่อแถวตอนเรียงเดียว
- 2) เมื่อได้สัญญาณเริ่ม ให้คนที่อยู่หัวแถว ถือเบ็ดตกปลา มาตกตัวสะกดในมาตรา กบ 1 ตัว ที่อยู่หลังห้อง เพื่อนำไปติดกับคำศัพท์ที่เว้นตัวสะกดไว้บนกระดานหน้าห้องให้ถูกต้อง จากนั้นกลับมาส่งเบ็ดให้เพื่อนคนถัดไป แล้วตนเองไปต่อท้ายแถว คนที่ 2 และคนถัด ๆ ไป เล่นเหมือนคนแรก เวียนกันไปเรื่อย ๆ ฝ่ายใดติดได้ถูกต้องและครบถ้วนก่อนเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุป ประกอบด้วย 4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

3. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปว่า คำที่อยู่ใน มาตรา กบ คือ คำที่มี บ ป พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด โดยสรุปความรู้เป็นโดยใช้ผังมโนทัศน์

สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพสำหรับทำเป็นจิ๊กซอว์ พร้อมบัตรคำ (กบ สิบ ดาบ งอบ หีบ)
2. บัตรคำ และแถบประโยค “มาตรา กบ” “คำที่มีตัวสะกด เป็น บ ป พ ฟ ภ”
3. บัตรตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์ สำหรับเล่นเกม เล่ห์ลับสลับที่
4. ชุดเกมตกปลาหารษา

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนบอกตัวสะกด ในมาตราตัวสะกดแม่ กบ ได้	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนอ่านออกเสียง คำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กบ ได้ 3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กบ ได้	- ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “เล่นลับสลับ ที่”) - ประเมินจากใบงาน กิจกรรมที่ 3 คำที่ สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กบ	- แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “เล่นลับสลับที่”) - แบบประเมิน ใบ งานกิจกรรมที่ 3 คำ ที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กบ	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (A) 4. นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน
จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ใฝ่เรียนรู้	1.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้			
	1.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	1.3 ตั้งใจเรียน			
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	2.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	3.1 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
	3.2 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลแล้วให้คะแนนในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	1. ความตั้งใจในการเรียน	2. ความสนใจและการซักถาม	3. การตอบคำถาม	4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “เล่ให้กลับสลับที่”)	รวม	สรุปผลการประเมิน	
		3	3	3	3	15		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60 ขึ้นไป (9 คะแนนขึ้นไป)
 15 – 13 คะแนน ระดับ ดี
 12 – 9 คะแนน ระดับ พอใช้
 8 – 6 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยกันเล็กน้อยในขณะเรียน	สนใจในการเรียน แต่คุยกันและเล่นกันในขณะเรียน เป็นบางครั้ง
2. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้งและตอบถูกต้องทุกข้อ	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและส่วนมากตอบถูก	ไม่ตอบคำถาม
4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “เล่ห์ลับสลับที่”)	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 5 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 3-4 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง น้อยกว่า 2 คำขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน 25 คน

ด้านความรู้

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านทักษะกระบวนการ

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ผลการประเมินบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวุฒิชัย คำภีระยศ)

ตำแหน่ง ครู

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง มาตรฐานตัวสะกดแม่ กด
เวลาเรียน จำนวน 2 ชั่วโมง รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ครูผู้สอน นายวุฒิชัย คำภีระยศ
โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ จ.พิษณุโลก

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.4/1 สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

สาระสำคัญ

คำที่อยู่ในมาตรา กด คือ คำที่มี ด เป็นตัวสะกด เช่น วาด พุด ฯลฯ คำที่อยู่ในมาตรา กต คือ คำที่มีเสียงเหมือน ด เป็นตัวสะกด ได้แก่ ฎ ฏ ต ท ฑ ฒ ฐ ฒ ษ ส จ ช ซ เช่น ปราบ ฎ ชีวิต ทรุช พัฒนา อากาศ ฯลฯ และคำที่มี ทร รธ ชร สะกด เช่น บาดร สามารถ เพชร ฯลฯ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนบอกตัวสะกดในมาตราตัวสะกดแม่ กด ได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กด ได้

3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กด ได้

ด้านจิตพิสัย (A)

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : มาตรฐานตัวสะกดแม่ กด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - กระบวนการกลุ่ม

ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานกิจกรรมที่ 4 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กด

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน โดยสนทนาซักถามนักเรียน เช่น ถ้ามชื่อนักเรียนใน ห้องที่ตัวสะกดอะไรที่ครูเขียนบนกระดาน และให้นักเรียนทราบว่า มีตัวสะกดอยู่ในมาตราอะไร ครูเน้น ชื่อนักเรียนที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เช่น กฤษติภัทร (แม่กต) ชมพูนุท (แม่กต) ณัฐจรัส (แม่กต) ณัฐ ชยพงศ์ (แม่กต) ณัฐภัทร (แม่กต) พรพิพัฒน์ (แม่กต) เพลินพิณ (แม่กน)

2. ครูขออาสาสมัครนักเรียนเพื่อนำเสนอผลงานการสรุปความรู้จากเรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กบ

โดยสรุปเป็นผังมโนทัศน์ จากนั้นพูดเชื่อมโยงความรู้สู่มาตราตัวสะกดแม่ กต

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมจับผิดภาพ

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

3. ขั้นเล่นเกม

3. นักเรียนเล่นเกม “จับผิดภาพ” โดยมีกติกา ดังนี้

4. นักเรียนแบ่งเป็น 5 กลุ่ม เล่นเกมจับผิดภาพ โดยครูแสดงภาพ 2 ภาพ ขึ้นในโปรแกรม Power point แล้วให้นักเรียนช่วยกันจำว่า มีจุดใดที่แตกต่างกันบ้าง ภายในเวลา 30 วินาที

5. เมื่อหมดเวลา แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนสิ่งที่แตกต่างกัน ลงในกระดานคำตอบให้ได้มากที่สุด (สิ่งละ 10 คะแนน เพื่อสะสมเป็นคะแนนกลุ่ม)

6. นักเรียนสังเกตว่า สิ่งที่เป็นจุดแตกต่าง มีอะไรเหมือนกัน (ตัวสะกด ด)

7. ครูเชื่อมโยงว่า เข้าสู่บทเรียนเรื่องมาตรา กต และติดบัตรคำ “มาตรากต” เพื่อให้นักเรียน ได้ฝึกการอ่านออกเสียงคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กต ที่ติดบนกระดาน

8. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่มี ด เป็นตัวสะกด คือคำที่อยู่ในมาตรากต และให้ นักเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

9. นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่อยู่ในมาตรากต นอกจากมี ด เป็นตัวสะกดแล้ว ยังมีตัวใด เป็นตัวสะกดได้อีก (ฎ ฏ ต ท ฑ ฒ ฐ ฑ ษ ษ จ ษ ษ)

10. ครูให้นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 4 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กต

ขั้นสรุป

11. ครูเฉลยใบงานกิจกรรมที่ 4 คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กต เพื่อวัดความเข้าใจ ของนักเรียนในเรื่องการเขียนคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กต

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กต ร่วมกันกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกัน ยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กต

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมคิดให้ได้ เขียนให้ไว

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

3. ชั้นเล่นเกม

2. นักเรียนเล่นเกม “คิดให้ได้ เขียนให้ไว” โดยมีกติกาดังนี้

1) ครูแบ่งกระดานออกเป็น 16 ช่อง ตามจำนวนตัวสะกดในแม่กต แล้วติดบัตรคำ พยัญชนะที่เป็นตัวสะกดแม่กต ในแต่ละช่อง

2) แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝั่ง ชาย – หญิง แต่ละฝั่งต่อแถวตอนหมู่เรียงเดียว หัวแถวทั้งสอง ถือชอล์กต่างสีกัน

3) เมื่อครูให้สัญญาณเริ่ม คนแรกของแต่ละแถว วิ่งออกมาเขียนคำศัพท์ที่มีตัวสะกดในมาตรา กตหนึ่งคำ ในช่องใดก็ได้ให้ตรงช่อง แล้ววิ่งกลับมาส่งชอล์กให้คนที่สอง

4) คนที่สองเล่นเหมือนคนแรก แต่ต้องเขียนคำศัพท์ไม่ซ้ำกัน แล้วกลับมาส่งชอล์กต่อให้คนที่สาม เวียนกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดเวลา (5 นาที)

5) เมื่อหมดเวลา ครูนับจำนวนคำที่แต่ละแถว เขียนได้ โดยให้ค่าละ 10 – 30 คะแนนตามความยากง่ายของตัวสะกดต่าง ๆ หากมีคำซ้ำกัน จะไม่ให้คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่างคะแนน

10 คะแนน คำที่สะกดด้วย ด ต ถ ท ศ ษ ส

20 คะแนน คำที่สะกดด้วย จ ช ซ ฌ

30 คะแนน คำที่สะกดด้วย ฎ ฏ ฑ ฐ

3. ครูให้ความรู้เพิ่มเติมว่า มาตรา กต นอกจากมีตัวสะกดเหล่านี้แล้ว ยังมีตัวสะกด ตร รธ ชร อีกด้วย และให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างเพิ่มเติม (เมตร สามารถ เพชร)

ขั้นสรุป ประกอบด้วย 4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปว่า มาตรา กต คือคำที่มีตัวสะกด เป็น ด ฎ ฏ ต ท ฑ ฌ ฌ ฐ ศ ษ ส จ ช ฌ พร้อมติดแถบประโยค “คำที่มีตัวสะกด เป็น ด ฎ ฏ ต ท ฑ ฌ ฌ ฐ ศ ษ ส จ ช ฌ”

บนกระดาน

และสรุปความรู้เป็นโดยใช้ผังใยแมงมุม

สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. เกมจับผิดภาพ

2. บัตรคำ และแถบประโยค “มาตรา กต” “คำที่มีตัวสะกด เป็น ด ฎ ฏ ต ท ฑ ฌ ฌ ฐ ศ ษ ส จ ช ฌ ตร รธ ชร ”

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนบอกตัวสะกด ในมาตราตัวสะกดแม่ กต ได้	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนอ่านออกเสียง คำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กต ได้ 3. นักเรียนเขียนสะกดคำ คำที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กต ได้	- ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “คิดให้ได้ เขียนให้ไว”) - ประเมินจากใบงาน กิจกรรมที่ 4 คำที่ สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กต	- แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล (จากเกม “คิดให้ได้ เขียนให้ ไว”) - แบบประเมิน ใบ งานกิจกรรมที่ 4 คำ ที่สะกดด้วยมาตรา ตัวสะกดแม่ กต	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (A) 4. นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน
จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ใฝ่เรียนรู้	1.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้			
	1.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	1.3 ตั้งใจเรียน			
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	2.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	3.1 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
	3.2 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลแล้วให้คะแนนในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	1. ความตั้งใจในการเรียน	2. ความสนใจและการซักถาม	3. การตอบคำถาม	4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “คิดให้ได้ เขียนให้ไว”	รวม	สรุปผลการประเมิน	
		3	3	3	3	3		15	ผ่าน
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60 ขึ้นไป (9 คะแนนขึ้นไป)
 15 – 13 คะแนน ระดับ ดี
 12 – 9 คะแนน ระดับ พอใช้
 8 – 6 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยกันเล็กน้อย ในขณะเรียน	สนใจในการเรียน แต่คุยกันและเล่นกันในขณะเรียน เป็นบางครั้ง
2. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้งและตอบถูกต้องทุกข้อ	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและส่วนมากตอบถูก	ไม่ตอบคำถาม
4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
5. อ่านออกเสียงคำจากเกม “คิดให้ได้ เขียนให้ไว”	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 5 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง 3-4 คำขึ้นไป	มีส่วนร่วมในการเล่นและอ่านออกเสียงคำจากเกมถูกต้อง น้อยกว่า 2 คำขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน 25 คน

ด้านความรู้

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านทักษะกระบวนการ

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ผลการประเมินบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวุฒิชัย คำภีระยศ)

ตำแหน่ง ครู

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง สรุปลความรู้มาตรฐานตัวสะกด
เวลาเรียน จำนวน 1 ชั่วโมง รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ครูผู้สอน นายวุฒิชัย คำภีระยศ
โรงเรียนอนุบาลและประภสธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จ.พิษณุโลก

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลัง
ของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.4/1 สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด เป็นคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา โดยมาตรา
ตัวสะกดที่ไม่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ได้แก่ แม่ กก กน กบ กด โดยคำที่อยู่ในมาตรา กก คือ
คำที่มีตัวสะกดเป็น ก ข ค ฉ และคำที่มี กร คร สะกด โดยออกเสียงเหมือน ด สะกด และคำที่อยู่ใน
มาตรา กน คือ คำที่มีตัวสะกดเป็น น และ ญ ณ ร ล ห โดยออกเสียงเหมือน น สะกด และคำที่อยู่ใน
มาตรา กบ คือ คำที่มีตัวสะกดเป็น บ ป พ ฟ หรือ ภ โดยออกเสียงเหมือน บ สะกด และคำที่อยู่ใน
มาตรา กด คือ คำที่มีตัวสะกดเป็น ด ฎ ฏ ต ท ฑ ฒ ฐ ฑ ษ ส จ ช ซ และคำที่มี ตร รธ ชร
สะกด โดยออกเสียงเหมือน ด สะกด

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนอธิบายความหมายของมาตราตัวสะกด (คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา) ได้

ด้านทักษะพิสัย (P)

2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำ (คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา) ได้
3. นักเรียนเขียนสะกดคำ (คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา) ได้

ด้านจิตพิสัย (A)

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : มาตราตัวสะกดแม่ กก กน กบ กด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
- ทักษะการคิดวิเคราะห์

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการกลุ่ม

ชิ้นงาน/ภาระงาน

-

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้เดิมร่วมกับนักเรียนในเรื่อง คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่ กก กน กบ กด โดยให้นักเรียนเขียนคำศัพท์มา 10 คำ จากนั้นให้นักเรียนได้นำคำที่เขียนไปแลกเปลี่ยนคำศัพท์กับเพื่อน ๆ

ขั้นการสอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเลือกเกม โดยใช้เกมแข่งขันหาความหมายของคำ

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา

3. ขั้นเล่นเกม

2. นักเรียนเล่นเกม “แข่งขันหาความหมายของคำ” โดยมีกติกาดังนี้

1) ครูแสดงบัตรคำ คำว่า ไมโครเวฟ สุนัข ปฏิบัติ นพรัตน์ ฯ ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงเป็นกลุ่มและรายบุคคล

2) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อเล่นเกมแข่งขันหาความหมายของคำที่กำหนดให้จากพจนานุกรมลงในสมุด กลุ่มไหนเสร็จก่อนเป็นกลุ่มที่ชนะ และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำศัพท์ พร้อมความหมาย หน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

3. ครูให้นักเรียนเขียนแผนภาพความคิดสรุปความรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

4. ครูสรุปความรู้โดยทดสอบนักเรียนหลังเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำ

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ด้านพุทธิพิสัย (K) 1. นักเรียนอธิบาย ความหมายของมาตรา ตัวสะกด (คำที่สะกดไม่ ตรงตามมาตรา) ได้	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (P) 2. นักเรียนอ่านออกเสียง คำ (คำที่สะกดไม่ตรงตาม มาตรา) ได้ 3. นักเรียนเขียนสะกดคำ (คำที่สะกดไม่ตรงตาม มาตรา) ได้	- ประเมินจาก แบบทดสอบวัด ความสามารถด้านการ อ่านสะกดคำ เรื่อง คำ ที่สะกดไม่ตรงตาม มาตราตัวสะกด - ประเมินจาก แบบทดสอบวัด ความสามารถด้านการ เขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตาม มาตราตัวสะกด	- แบบทดสอบวัด ความสามารถด้าน การอ่านสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ ตรงตามมาตรา ตัวสะกด - แบบทดสอบวัด ความสามารถด้าน การเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ ตรงตามมาตรา ตัวสะกด	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (A) 4. นักเรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	แบบประเมินการ สังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน
จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ใฝ่เรียนรู้	1.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้			
	1.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม			
	1.3 ตั้งใจเรียน			
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย			
	2.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน จากนั้นขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร			
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
2. ความสามารถในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
	2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
	2.3 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม			
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	3.1 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
	3.2 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม	คะแนน
อย่างสม่ำเสมอ	3
บ่อยครั้ง	2
บางครั้ง	1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน	ความหมาย
100 - 70	ดี
69 - 50	พอใช้
ต่ำกว่า 50	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคลแล้วให้คะแนนในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	1. ความตั้งใจในการเรียน	2. ความสนใจและการซักถาม	3. การตอบคำถาม	4. ทำกิจกรรมทันตามกำหนดเวลา	5. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	รวม	สรุปผลการประเมิน	
		3	3	3	3	15		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

เกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60 ขึ้นไป (9 คะแนนขึ้นไป)
 15 – 13 คะแนน ระดับ ดี
 12 – 9 คะแนน ระดับ พอใช้
 8 – 6 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียน คุยกันเล็กน้อย ในขณะเรียน	สนใจในการเรียน แต่คุยกันและเล่นกันในขณะเรียน เป็นบางครั้ง
2. ความสนใจและการซักถาม	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้งและตอบถูกต้องทุกข้อ	ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและส่วนมากตอบถูก	ไม่ตอบคำถาม
4. ทำกิจกรรมทันตามกำหนดเวลา	ทำกิจกรรมเสร็จตามเวลาที่กำหนด ถูกต้องและชัดเจน	ทำกิจกรรมเสร็จตามเวลาที่กำหนดและส่วนใหญ่ถูกต้อง	ทำกิจกรรมช้าและไม่ค่อยถูกต้องชัดเจน
5. มีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองานกลุ่ม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน จำนวนนักเรียน 25 คน

ด้านความรู้

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านทักษะกระบวนการ

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผ่านเกณฑ์การประเมินชั้น ป...../..... คิดเป็น.....% ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน คิดเป็น.....%

ผลการประเมินบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวุฒิชัย คำภีระยศ)

ตำแหน่ง ครู