



การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกม
เป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร



66063108

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกม
เป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกม เป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1”

ของ HAILI BI

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า)

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส)

.....กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.วัฒนา พัดเกตุ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกม เป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	HAILI BI
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ชุนมธูรส
กรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กฤตยาภาณุจน์ โตพิทักษ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2568
คำสำคัญ	ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา, การจัดการเรียนรู้เกม เป็นฐาน, แบบฝึกทักษะ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จำนวน 20 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา 2) แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 2) นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

Title	THE DEVELOPMENT OF READING AND SPELLING SKILLS BY USING GAME BASED LEARNING WITH EXERCISE FOR PRATHOMSUKSA 1 HMONG STUDENTS
Author	HAILI BI
Advisor	Assistant Professor Songphop Khunmathurot, Ph.D.
Co-Advisor	Associate Professor Krittayakan Tophithak, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Thai Language, Naresuan University, 2025
Keywords	Reading and Spelling Skills of Standard Syllables, Game-based learning management, Skill Exercises

ABSTRACT

This research aimed 1) to develop and determine the effectiveness of game-based learning management combined with skill exercises for Hmong ethnic Grade 1 students to meet the 80/80 efficiency criterion 2) to compare the reading and spelling skills of standard syllables among Grade 1 students before and after learning through game-based learning management combined with skill exercises; and 3) to examine the satisfaction of Hmong ethnic Grade 1 students toward the learning management. The study employed experimental research methods. The sample group consisted of 20 Grade 1 students from Ban Khek Noi School in the first semester of the 2025 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included 1) lesson plans on reading and spelling standard syllables, 2) a test of reading and spelling skills, and 3) a student satisfaction questionnaire toward the learning management. Data were analyzed using the Mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), and dependent t-test. The findings revealed that the effectiveness of the game-based learning management for Grade 1 students was 80.00/80.00, meeting the specified criterion. The students' reading and spelling skills of standard syllables after the learning were significantly higher than before the learning at the .05 level. Furthermore, the students overall satisfaction with the game-based learning management combined with skill exercises was at the highest level.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความเมตตาและความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โดพิทักษ์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ รวมถึงติดตามความก้าวหน้าของการทำวิทยานิพนธ์อย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภิ ใจกล้า ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภิ ใจกล้า และอาจารย์ ดร.ชญาตี เจริญชัย ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้ถูกต้องและสมบูรณ์

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่มอบทุนอุดหนุนวิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบคุณอาจารย์ณัฐเกียรติ เจริญสุข ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเข็กน้อยที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบคุณนักเรียนโรงเรียนบ้านเข็กน้อยที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณในความรักและความห่วงใยจากคุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย และน้องชาย ที่ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ และให้กำลังใจมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตัวเองที่อดทนและพยายามจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีคุณค่าและประโยชน์ทั้งหลายที่เกิดขึ้นจากการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน ตลอดจนสังคมและประเทศชาติ

HAILI BI

สารบัญ

หน้า

ประกาศคุณูปการ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
3. ความสำคัญของการวิจัย.....	6
4. ขอบเขตการวิจัย.....	7
5. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
6. สมมติฐานของการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	13
1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	13
1.2 คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.....	13
1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1.....	14
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา.....	16
2.1 ความหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา.....	16
2.2 ความสำคัญของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา.....	18
2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา.....	19
2.4 วิธีการสอนการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา.....	20

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา	20
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน.....	23
3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน	23
3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน	24
3.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน.....	27
3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน	28
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ	29
4.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ	29
4.2 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ.....	30
4.3 ลักษณะที่ดีของแบบฝึกทักษะ	33
4.4 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ	33
4.5 องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ.....	34
4.6 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน	36
4.7 วิธีหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ	37
4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ.....	39
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	43
5.1 ความหมายของความพึงพอใจ	43
5.2 การวัดความพึงพอใจ	44
5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	46
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	48
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	48
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	48

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	49
4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	49
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล	56
6. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	57
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
บทที่ 4 ผลการวิจัย	61
1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ...	61
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับ แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง	65
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ	66
บทที่ 5 บทสรุป.....	69
1. สรุปผลการวิจัย.....	69
2. อภิปรายผล	70
บรรณานุกรม.....	76
ภาคผนวก.....	85

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวชี้วัดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 1 การอ่าน.....	14
ตาราง 2 ตัวชี้วัดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 2 การเขียน.....	16
ตาราง 3 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1	62
ตาราง 4 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10	63
ตาราง 5 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100	64
ตาราง 6 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการอ่านและ การเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กง โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึก ทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง.....	118
ตาราง 7 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องการอ่านและ การเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึก ทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง.....	120
ตาราง 8 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องการอ่านและ การเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ เกย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึก ทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง.....	122
ตาราง 9 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการอ่านและ การเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ เกอว โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึก ทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง.....	124
ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบปรนัย.....	126
ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินแบบสอบถามความ พึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.....	133

ตาราง 12 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1.....	135
ตาราง 13 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10.....	136
ตาราง 14 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100.....	137
ตาราง 15 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ (Run Trail).....	139
ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.....	141
ตาราง 17 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.....	143

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	10
--------------------------------	----



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยถือเป็นหัวใจสำคัญในการใช้ชีวิตของคนไทย เพราะเป็นทั้งเครื่องมือสื่อสารหลักที่ใช้ในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554, น. 3) อีกทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการศึกษาและการเรียนรู้ในทุกแขนงวิชา ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะภาษาไทยของประชากร เพื่อการพัฒนาประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น. 31) ดังที่วิโรจน์ ลิ้มไข (2557, น. 21) ได้กล่าวว่า “การธำรงรักษาและพัฒนาภาษาไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาติจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้คนรุ่นใหม่สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพ และเกิดความภาคภูมิใจในภาษาอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยง อัตลักษณ์ของความเป็นไทย และเป็นกุญแจสำคัญในการเข้าถึงองค์ความรู้และโอกาสต่าง ๆ ในสังคมไทยอีกด้วย”

ภาษาไทยมีบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น และเป็นสื่อกลางที่สำคัญในการบันทึกและเผยแพร่ภูมิปัญญา วรรณกรรม และศิลปะอันทรงคุณค่าของชาติไทยอีกด้วย ทักษะอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้คนไทยเข้าใจและรับรู้ได้ถึงสารต่าง ๆ นั้น คือ ทักษะการอ่าน เพราะการอ่านจะช่วยให้ผู้อ่านได้รับรู้ข่าวสารและสามารถก้าวทันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม และการอ่านทำให้คนในสังคมเท่าทันต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลก ยิ่งในปัจจุบันที่สังคมไทยมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การสื่อสารและการรับข่าวสารต่าง ๆ จึงต้องอาศัยทักษะการอ่านเพื่อให้เข้าใจข่าวสารได้รวดเร็ว และตีความข้อมูลข่าวสารที่หลากหลายได้อย่างถูกต้อง ไม่หลงเชื่อข่าวปลอมหรือข้อมูลที่บิดเบือน รวมถึงสามารถวิเคราะห์และเลือกสรรเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ ดังนั้นการพัฒนาทักษะการอ่านในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 44-48) จึงได้กำหนดสาระมาตรฐานการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ด้านการอ่าน และการเขียน ไว้ในสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยในสาระการอ่านได้กำหนดมาตรฐาน ท 1.1 ไว้คือ การใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยการอ่าน และสาระการเขียน ท 2.1 คือ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร

เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราว ในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งในสาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 คือ การเข้าใจ ธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญา ทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 44-48) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การอ่านมีความสำคัญต่อคนในสังคมตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนเป็นทักษะ ที่มีความสำคัญและต้องมีการพัฒนาควบคู่กันไปพร้อม ๆ กับทักษะการอ่าน เนื่องจากคนที่มีทักษะ การอ่านดีย่อมเป็นคนที่มีทักษะการเขียนดีด้วย จึงกล่าวได้ว่าทักษะการเขียนนั้นเป็นอีกหนึ่งรากฐาน ที่สำคัญเท่ากับทักษะการอ่าน จีรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2555, น. 51) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนมีความสำคัญในฐานะเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่แสดงภูมิปัญญาต่าง ๆ ของคนในสังคมออกมาเป็นตัวหนังสือ เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจตามที่ผู้เขียนต้องการ

ดังนั้นการอ่านและการเขียนสะกดคำจึงเป็นทักษะขั้นพื้นฐานของการเรียนในรูปแบบอื่น ๆ กล่าวคือหากนักเรียนอ่านและเขียนสะกดคำไม่ได้ นักเรียนก็จะไม่สามารถรับรู้ความคิด ความรู้สึก ผ่านการอ่านได้ และในขณะเดียวกันนักเรียนก็จะไม่สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกผ่าน การเขียนได้ ดังนั้นการอ่านและการเขียนสะกดคำจึงนับว่ามีความสำคัญต่อการใช้ภาษา หากอ่าน และเขียนสะกดคำผิดจะทำให้ความหมายเปลี่ยนไป (กำชัย ทองหล่อ, 2543, น. 160)

จากความสำคัญของการอ่านและการเขียนดังที่กล่าวมาข้างต้น กระทรวงศึกษาธิการ เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาการอ่านและการเขียนอันเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการเรียน ต่อระดับสูงขึ้นไปจึงกำหนดนโยบายพัฒนาการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นคุณภาพการอ่านรู้เรื่องและ สื่อสารได้ โดยมีมาตรการให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเร่งดำเนินการเพื่อให้ผู้เรียนในระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน สามารถอ่านออกเขียนได้ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโรงเรียนที่มีนักเรียนชาติพันธุ์ซึ่งใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง

ในสังคมไทยปัจจุบัน มีคนหลายเชื้อชาติอาศัยอยู่ในประเทศไทย ซึ่งเยาวชนทุกคนจะต้อง ได้เข้ารับการศึกษาระดับภาคบังคับ ดังพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ความเป็นมา “มาตรา 17 ให้มีการศึกษาภาคบังคับจำนวนเก้าปี โดยให้เด็กซึ่งมีอายุย่างเข้าปีที่เจ็ด เข้าเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานจนอายุย่างเข้าปีที่สิบหก เว้นแต่สอบได้ชั้นปีที่เก้าของการศึกษา ภาคบังคับ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, น. 6) สรุปได้ว่า เยาวชนจะต้องได้รับการศึกษาตั้งแต่ระดับ อนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 และหากจะสำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องเข้ารับการศึกษ จนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐาน ในทุกระดับชั้น ทำให้นักเรียนจะต้องเรียนรายวิชาภาษาไทย และพัฒนาทักษะภาษาไทยให้สามารถ

สื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม แต่ในปัจจุบันยังพบปัญหาการอ่านไม่ออกและเขียนไม่ได้ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญดังที่ สำนักข่าววิศรา (26 มิถุนายน 2567, ออนไลน์) กล่าวว่า “กระทรวงศึกษาธิการกำลังเล็งปรับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานใหม่ฉบับปี พ.ศ. 2567 เพื่อเร่งแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้” จากปัญหาดังกล่าว ทำให้วงการการศึกษาไทยจำเป็นต้องช่วยกันพัฒนานักเรียนให้สามารถอ่านออกและเขียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่เป็นชาติพันธุ์ เช่น ม้ง กะเหรี่ยง ไทใหญ่ ญ้อ เป็นต้น เนื่องจากการได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่ ทำให้ไม่ได้ฝึกใช้ภาษาไทยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในบริบทของการวิจัยนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญและเลือกศึกษาในกลุ่มนักเรียนชาติพันธุ์ม้งเป็นกรณีเฉพาะ เนื่องจากพบว่าโรงเรียนที่ผู้วิจัยทำการศึกษาดังอยู่ในพื้นที่ที่มีชุมชนชาติพันธุ์ม้งขนาดใหญ่ ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง และจากการสำรวจข้อมูลจากครูผู้สอน พบว่านักเรียนกลุ่มนี้มักมีปัญหาในการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรามากกว่านักเรียนกลุ่มอื่น ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาและแก้ปัญหาทักษะดังกล่าวในงานวิจัยครั้งนี้ของผู้วิจัย

โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนชาติพันธุ์ม้งทั้งหมด ทำให้นักเรียนมีปัญหาการอ่านและการเขียนสะกดคำ และเมื่ออ่านและเขียนสะกดคำผิดก็จะทำให้การอ่านออกเสียงผิดตามไปด้วย นอกจากนี้เมื่อศึกษาข้อมูลผลการอ่านระดับโรงเรียน พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาเพื่อประเมินความสามารถในการอ่าน (Reading Test : RT) สำหรับเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ทั่วประเทศ ของโรงเรียนบ้านเข็กน้อย พบว่า ปีการศึกษา 2566 สาระการเรียนรู้ภาษาไทยในมาตรฐานการอ่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 78.00 ซึ่งอยู่ในระดับที่สถานศึกษาไม่พอใจ เพราะว่ำยังต่ำกว่าเกณฑ์ค่าเฉลี่ยที่สถานศึกษาได้ตั้งไว้คือ 90.00 (โรงเรียนบ้านเข็กน้อย, 2566) ซึ่งมีสาเหตุมาจากระบบอักษรของภาษาม้งแตกต่างจากภาษาไทย เช่น ไม่มีตัวสะกดหรือวรรณยุกต์ ทำให้นักเรียนมักอ่านผิดหรือสะกดคำไม่ถูกต้อง (ศิริพร โชติพันธุ์, 2558, น. 15) ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนุกกับการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเฉพาะเมื่อแบบฝึกหัดหรือสื่อการสอนที่ใช้ไม่สอดคล้องกับพื้นฐานทางภาษาของนักเรียน (ฐิตาภรณ์ อินต๊ะวงศ์, 2560, น. 103) นอกจากนี้ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่สามารถช่วยเหลือด้านการเรียนของบุตรหลานได้อย่างเต็มที่ เพราะมีทักษะภาษาไทยจำกัดเช่นกัน (สำนักงานบรรเทาทุกข์และประชานามัยพิทักษ์, 2564, น. 1) ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และไม่ได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสมจากทั้งในและนอกห้องเรียน

ผู้วิจัยจึงศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชาติพันธุ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยพบว่า การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนหนึ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนรู้และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในสิ่งแวดล้อมที่ท้าทายและสนุกสนาน เกมที่ใช้ในการสอนมีความเกี่ยวข้อง

กับเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนเข้าใจ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ และได้รับประสบการณ์ตรง (ทิตินา แชมมณี, 2560, น. 81) และทำให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนจนเกิดทักษะตามที่ครูตั้งวัตถุประสงค์ไว้ ดังที่สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2549, น. 93) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ว่ามีขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนเลือกเกม 2) ขั้นตอนชี้แจงการเล่นและกติกา 3) ขั้นตอนเล่นเกม 4) ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่น และ 5) สรุปผล ซึ่งในปัจจุบันมีการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของรายวิชาภาษาไทย ดังงานวิจัยของ เกสร สีหา (2558, น. 63) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำในภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบกับกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำในภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกับกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้เกมประกอบกับกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก และงานวิจัยจุฑามาศ ชำนาญ (2567) ที่ได้ศึกษาการส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านบอนวิทยา พบว่า หลังการใช้เกมนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนสะกดคำรวมสูงถึง 81.71 และผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการใช้เกม พบว่า นักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำหลังการใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของที่ได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กดโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนเห็นด้วยกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด รวมถึงสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตราแม่กน และแม่กดได้ดีขึ้น อีกทั้งระหว่างเรียนนักเรียนเห็นด้วยกับการเรียนแบบจับคู่และนำเกมเข้ามาในการจัดการเรียนรู้ด้วยและเสาวนีย์ ชลมาศ (2550, น. 42-44) ได้ทำการวิจัยผลของการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่าน มีคะแนนการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนเขียนสะกดคำมีคะแนนการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อย่างไรก็ดี การนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำได้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจะเลือกใช้แบบฝึกทักษะมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ด้วย

เนื่องจากการใช้แบบฝึกทักษะควบคู่ไปกับการจัดการเรียนรู้จะสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังสามารถช่วยให้ครูผู้สอนได้เห็นถึงพัฒนาการ รวมไปถึงข้อบกพร่องต่าง ๆ ของนักเรียน เพื่อนำไปสู่การแก้ไขและส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการและประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ จันทรา อุ่นจิตต์ (2551, น. 18) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ว่า แบบฝึกทักษะนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีการจดจำบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้ความรู้ที่ได้รับนั้นมีความคงทนและเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนรับรู้ได้ถึงพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง ตลอดจนสามารถทราบข้อบกพร่องของตนเองและสามารถนำมาแก้ไขได้อย่างทันท่วงที อีกทั้งยังทำให้ผู้สอนสามารถเห็นได้ถึงข้อบกพร่องต่าง ๆ ของนักเรียน และสามารถที่จะสร้างแบบฝึกทักษะให้ตรงกับความสามารถและความสนใจของนักเรียนได้

ดังงานวิจัยของ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง (2561) เรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนใช้ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยชุดแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/81.78 และนักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และงานวิจัยของ ทักษิณ คุณพิภาค (2561) เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 คิดเป็นร้อยละ 59 และทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมา การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยอาศัยข้อดีของทั้งสองแนวทางการจัดการเรียนรู้คือการกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และการเสริมสร้างความแม่นยำและทบทวนความรู้ อย่างแบบฝึกทักษะที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนเฉพาะจุดที่ยังเป็นปัญหาได้ทำซ้ำ เพื่อสร้างความคุ้นชิน และเป็นเครื่องมือที่ครูผู้สอนสามารถใช้ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ (ประพิมพ์ร เกียรติพรศิริ, 2557, น. 23) เมื่อนำการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และ การใช้แบบฝึกทักษะมาบูรณาการร่วมกัน จึงเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ทั้งสนุกสนานและส่งเสริมความเข้าใจในเชิงลึก ทำให้ทักษะการสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทั้งน่าสนใจและส่งเสริมการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่าน

และการเขียนสะกดคำตรงมาตราอย่างยั่งยืน และเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนร่วมเขียนสะกดคำตรงมาตราตามมาตราโดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำไปใช้พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

3. ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้การจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ
3. ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำให้กับครูผู้สอนนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็ญน้อย 5 ห้อง จำนวน 5 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 200 คน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 20 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จัดตามสาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเห็นเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน และสาระการเขียน ท 2.1 คือ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ เขียนย่อความ และเขียนเรื่องราว ในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ และสาระที่ 4 หลักภาษาไทย เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 ชั่วโมง โดยมีเนื้อหาดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกอว

4.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

4.3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

4.3.2 ตัวแปรตาม คือ

- 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ
- 2) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียน
- 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

4.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ในคาบเรียนรายวิชาภาษาไทย โดยใช้เวลาทั้งหมด 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง โดยไม่รวมเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คาบที่ 1 ทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราก่อนเรียน

คาบที่ 2 – 9 จัดการเรียนรู้การสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เนื้อหา 1 แผน

ต่อ 2 คาบ

คาบที่ 10 ทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราหลังเรียน และประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง เทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ การเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ทำนายและสนุกสนาน มีการกำหนดกติกา การเล่นเกมที่ชัดเจน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรก เนื้อหาเกี่ยวกับมาตราตัวสะกด 4 มาตรา ได้แก่ แม่กง แม่เกย แม่กม แม่เกอว ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาส ฝึกฝนทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

2. แบบฝึกทักษะ หมายถึง เอกสารที่ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียน ได้ฝึกปฏิบัติ และช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราที่สูงขึ้น โดยออกแบบแบบฝึกทักษะตามหลักการ ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ขั้นวิเคราะห์ (Analysis) 2) ขั้นตอนออกแบบ (Design) 3) ขั้นพัฒนา (Development) 4) ขั้นนำไปใช้ (Implementation) และ 5) ขั้นประเมินผล (Evaluation) โดยแบ่งเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ ออกเป็น 4 มาตราตัวสะกด ได้แก่ แม่กง แม่เกย แม่กม แม่เกอว และแบบฝึกทักษะประกอบด้วย หน้าปก คำนำ สารบัญ คำชี้แจง จุดประสงค์และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และแบบวัดทักษะท้ายบท

3. การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเกมและ แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเน้นทักษะการอ่านและการเขียนตัวสะกดตรงมาตรา จำนวน 4 มาตรา ได้แก่ แม่กง แม่เกย แม่กม แม่เกอว โดยการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่นเกม 2) ผู้สอนให้ผู้เรียน เล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ 3) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และ อธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม และ 4) ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตรา

4. ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา หมายถึง ความสามารถ ด้านทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ที่สามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตรา ได้แก่ แม่กง แม่กม แม่เกย แม่เกว ได้ถูกต้องตามหลักการอ่านและการเขียนสะกดคำ

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง และพึงพอใจน้อย โดยแบบสอบถามความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการสอน และด้านบรรยากาศการเรียนรู้

6. ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับความสามารถของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ที่ทำให้นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 จากการทดสอบการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราระหว่างเรียน

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 จากการทดสอบการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราหลังเรียน

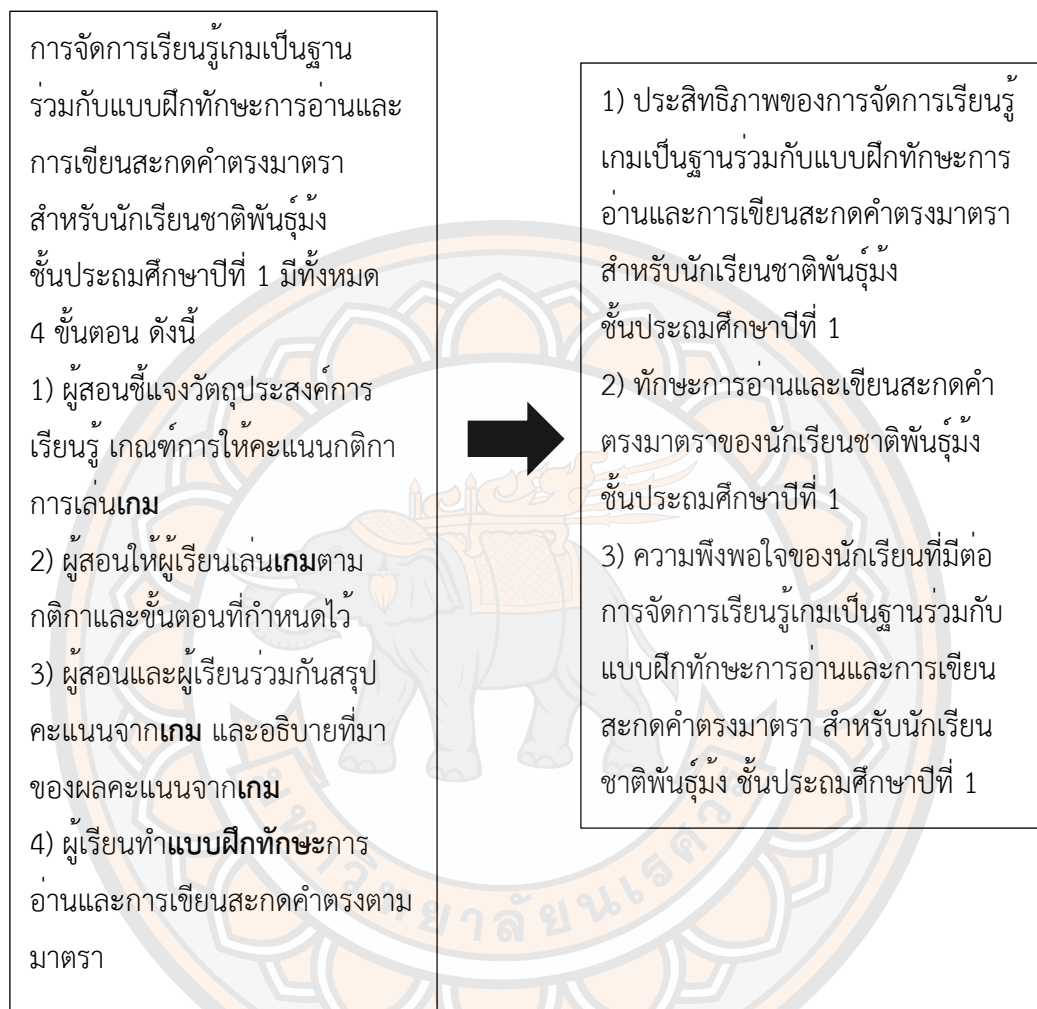
6. สมมติฐานของการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในระดับมาก

7. กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาการอ่านและการเขียนสะกดคำ และศึกษาแนวคิด กระบวนการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำมาพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา โดยผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

- 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 1.2 คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- 1.3 ตัวชี้วัดและการสาระการเรียนรู้แกนกลาง

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

- 2.1 ความหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
- 2.2 ความสำคัญของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
- 2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
- 2.4 วิธีการสอนการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการอ่านการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

- 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน
- 3.2 เทคนิคการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน
- 3.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน
- 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

- 4.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ
- 4.2 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ
- 4.3 ลักษณะที่ดีของแบบฝึกทักษะ
- 4.4 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ
- 4.5 องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ
- 4.6 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
- 4.7 วิธีหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ

4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

5.2 การวัดความพึงพอใจ

5.3 องค์ประกอบที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ



1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, น. 37) ได้ให้ความสำคัญของภาษาไทยไว้ว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหา ความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้า ทาง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็น สมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กรมวิชาการ, 2551, น. 37 -38) กล่าวว่าภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง ประกอบด้วยสาระทั้ง 5 สาระ ดังนี้ การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ

การอ่าน ในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ ในชีวิตประจำวัน

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

1.2 คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียน เมื่อจบการศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนไว้ (กรมวิชาการ, 2551, น. 37-38) ดังนี้

1) การอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่ อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน

2) มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการ และมีมารยาทในการเขียน

3) เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็น รู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสบการณ์ และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวน ให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู พูด

4) สกศคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์หน้าที่ของคำ ในประโยค มีทักษะในการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำ คล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

5) เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี วรรณกรรมที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร่ำร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยาน และบทร่ายกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 44-55) ได้กำหนดให้สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 คือ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และ มีนิสัยรักการอ่าน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ตัวชี้วัดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 1 การอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ 2. บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน	การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง และข้อความที่ประกอบด้วยคำพื้นฐาน คือ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่น้อยกว่า 600 คำรวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นประกอบด้วย - คำที่มีรูปวรรณยุกต์ และไม่มีรูปวรรณยุกต์

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ
3.	ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น
4.	เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน	- นิทาน
5.	คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน	- เรื่องสั้น - บทร้องเล่นและบทเพลง - เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
6.	อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน	การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น - หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
7.	บอกความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่มักพบเห็นในชีวิตประจำวัน	การอ่านเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ประกอบด้วย - เครื่องหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน - เครื่องหมายแสดงความปลอดภัยและแสดงอันตราย
8.	มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน เช่น - ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น - ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน - ไม่ทำลายหนังสือ

ตัวชี้วัดในสาระที่ 1 การอ่าน ที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ท 1.1 ป.1/1 การอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ และ ป.1/2 บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่านโดยเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จะยึดตามสาระการเรียนรู้แกนกลาง คือ เนื้อหาในหนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 44-55) ได้กำหนดให้สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 คือ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 ตัวชี้วัดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 2 การเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย	- พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ - เลขไทย
	2. เขียนสะกดคำ และบอก ความหมายของคำ	- การสะกดคำ การแจกลูกคำ และการอ่านคำ - มาตรฐานตัวสะกดที่ตรงตามมาตรฐานและไม่ตรงตาม มาตรฐาน - การผันคำ - ความหมายของคำ
	3. เรียบเรียงคำเป็นประโยคง่าย ๆ	- การแต่งประโยค
	4. ต่อคำคล้องจองง่าย ๆ	- คำคล้องจอง

ตัวชี้วัดในสาระที่ 2 การเขียน ที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ท 2.1 ป.1/2 การเขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ โดยเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จะยึดตาม สาระการเรียนรู้แกนกลาง คือ เนื้อหาในหนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

2.1 ความหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

ความหมายของการอ่านสะกดคำตรงมาตรา

การอ่านสะกดคำตรงมาตรา หมายถึง การอ่านคำภาษาไทยอย่างมีหลักเกณฑ์ โดยเฉพาะ การแจกแจงองค์ประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามระบบ มาตรฐานตัวสะกด (เช่น แม่กก แม่กง แม่กด แม่กน ฯลฯ) ซึ่งเป็นระบบเสียงและตัวอักษรของภาษาไทยที่กำหนดกลุ่มของคำที่มีตัวสะกดร่วมลักษณะเดียวกัน เช่น คำว่า “เด็ก” อยู่ในแม่กก

เพราะมีพยัญชนะต้น “ด” สระ “เ” และตัวสะกด “ก” การอ่านสะกดคำเช่นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างของคำภาษาไทยมากขึ้น มีพื้นฐานในการอ่านออกเสียงและเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

สรวดี เพ็งศรีโคตร (2539, น. 14) อธิบายว่า การอ่านสะกดคำจำเป็นต้องฝึกให้นักเรียนมองเห็นรูปคำ ออกเสียงให้ชัดเจน และฝึกการแจกลูกสะกดคำอย่างถูกต้องตามมาตรา เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบของคำและสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องแม่นยำ

กาญจนา นาคสกุล (2542, คำนำ) ได้กล่าวถึงมาตราตัวสะกดว่า เป็นกลุ่มคำที่มีลักษณะการใช้ตัวสะกดเหมือนกัน ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการอ่านและการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา โดยช่วยสร้างความเข้าใจเรื่องเสียงและรูปของคำ

บุญช่วย ศรีสวัสดิ์ (2541, น. 35) เสริมว่าการสอนอ่านสะกดคำตรงตามมาตราเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะภาษา โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถถอดรหัสเสียงและเขียนคำได้อย่างมั่นคง ส่งเสริมความเข้าใจภาษาในระดับที่สูงขึ้น

กาญจนา นาคสกุล และคณะ (2554, น. 119) ได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนสะกดคำ สรุปได้ว่า ระบบการเขียนสะกดคำในภาษาไทยเป็นระบบที่ใช้ตัวอักษรแทนเสียง 3 ประเภท คือ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ประกอบขึ้นเป็นพยางค์และคำ

ความหมายของการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

การเขียนสะกดคำตรงมาตรา หมายถึง การเขียนคำภาษาไทยให้ถูกต้องตามหลักมาตราตัวสะกด โดยเน้นให้พยัญชนะตัวสะกดของคำตรงตามเสียงและมาตราที่กำหนดไว้ในระบบเสียงของภาษาไทย เช่น “แม็ก” ใช้พยัญชนะสะกดคือ ก ข ค ฆ เป็นต้น โดยผู้เรียนต้องสามารถแยกโครงสร้างของคำได้ว่า ประกอบด้วยพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์อย่างไร เพื่อเขียนคำได้อย่างถูกต้องตามมาตราตัวสะกด

การเขียนตรงมาตราเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลเสียงและโครงสร้างคำได้อย่างเป็นระบบ ส่งเสริมความเข้าใจด้านอักขรวิธี การอ่านออกเสียง และการเขียนภาษาไทยได้ถูกต้องแม่นยำ สรวดี เพ็งศรีโคตร (2539, น. 25) อธิบายว่า การเขียนสะกดคำต้องเริ่มจากการฝึกให้นักเรียนเห็นรูปคำ ออกเสียงอย่างชัดเจน และฝึกแจกลูกสะกดคำ ก่อนลงมือเขียนซ้ำจนเกิดความชำนาญ

ไพบุลย์ มูลดี (2546, น. 48) ได้กล่าวถึงการเขียนสะกดคำว่า ผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการใช้พยัญชนะตัวสะกดตามมาตราได้อย่างถูกต้อง โดยการฝึกเขียนซ้ำ ๆ และเฉพาะเจาะจงในเรื่องที่ฝึบบ่อย จะช่วยเสริมสร้างความรู้ที่มั่นคงและพัฒนาทักษะภาษาไทยได้อย่างยั่งยืน ขณะเดียวกัน วรณี โสมประยูร (2553, น. 163) ได้กล่าวว่า การสอนการเขียนสะกดคำตรงมาตราต้องบูรณาการหลายวิธีเข้าด้วยกัน และเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ทวิศักดิ์ อุ่นจิตติกุล (2558, น. 20) ได้กล่าวถึง ความหมายของการเขียนสะกดคำสรุปได้ว่าเป็นวิธีการนำตัวอักษรในภาษาไทยมาประสมกันเป็นคำหรือพยางค์ ตามอักขรวิธีของแม่บทมาตราตัวสะกด โดยตัวอักษรภาษาไทยประกอบด้วยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

สุกัญญา สันติเจริญเลิศ (2562, น. 6) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า หมายถึง ส่วนประกอบพยัญชนะต้นผสมสระและบางคำมีตัวสะกด ตัวสะกด คือ พยัญชนะที่ประสมอยู่ด้านหลังของคำ

จากความหมายของการอ่านและเขียนสะกดคำที่ได้กล่าวมานั้น จึงสรุปได้ว่า การอ่านและการเขียนสะกดคำ คือ ทักษะที่จะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบเสียงของภาษา ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร และรูปแบบการสะกดคำที่ถูกต้องตามมาตราตัวสะกด ซึ่งประกอบด้วยพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด เพื่อให้สามารถเขียนคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา สื่อความหมายได้ชัดเจน และมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร ได้แก่ แม่กก (พยัญชนะสะกด ก), แม่กง (พยัญชนะสะกด ง), แม่กด (พยัญชนะสะกด ด), แม่กน (พยัญชนะสะกด น), แม่กม (พยัญชนะสะกด ม), แม่กบ (พยัญชนะสะกด บ), แม่กย (พยัญชนะสะกด ย) และแม่เกอว (พยัญชนะสะกด ว)

ดังนั้นสรุปได้ว่า การอ่านและการเขียนสะกดคำ หมายถึง การใช้ทักษะการอ่านและทักษะการเขียนพร้อม ๆ กันเพื่อให้เกิดความถูกต้องในการเขียนและการอ่านตามหลักภาษาเพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน และมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากขึ้น โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นการอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตรา ทั้งหมด 4 มาตรา ได้แก่ แม่กง แม่กม แม่กย แม่เกอว เท่านั้น โดยจะคัดเลือกคำมาจากบัญชีคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 ความสำคัญของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

อดุลย์ ไทรเล็กพิมพ์ (2528, น. 63) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำว่าเป็นการเขียนโดยเรียงลำดับ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ รวมทั้งตัวสะกดการันต์ ภายในคำหนึ่ง ๆ ได้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน

กรมวิชาการ (2546, น. 133) กล่าวว่า การอ่านแจกลูกและการสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมกัน ทำให้ออกเสียงคำต่างๆ ที่มีความหมาย การแจกลูกและการสะกดคำบางครั้งรวมเรียกว่าการแจกลูกสะกดคำจะเป็นการดำเนินไปด้วยกันอยกลกกลืน เพื่อให้นักเรียนได้หลักเกณฑ์ทางภาษาทั้งการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน และยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการแจกลูกสะกดคำว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากครูไม่ได้สอนการแจกลูกสะกดคำแก่นักเรียนในระยะเริ่มเรียนการอ่านนักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะเกิดความสับสนอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งเป็นปัญหาอย่างมากของนักเรียนไทยในปัจจุบัน

กรมวิชาการ (2554, น. 11) ได้ให้ความหมายว่า การสร้างนิสัยรักการอ่านจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่บุคคลควรได้รับการฝึกฝนเพื่อให้เป็นนักอ่านที่ดี

สรุปได้ว่า การอ่านและการเขียนสะกดคำเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่การสื่อสารด้วยภาษาเขียนมีความสำคัญมากขึ้น ทั้งในโลกการศึกษาและโลกการทำงาน การอ่านและการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องช่วยให้เราสามารถเข้าใจและสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

จุดมุ่งหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำ มีหลายจุดประสงค์ด้วยกัน มีนักวิชาการได้ศึกษาจุดมุ่งหมายของการอ่าน และการเขียนสะกดคำ ดังนี้

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2555, น. 19) ได้กล่าวว่า การสร้างเสริมการอ่านควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เพราะเมื่อเด็กรักการอ่านตั้งแต่เล็กๆ แล้ว เวลาที่เติบโตขึ้นนิสัยรักการอ่านจะติดตัวต่อไปเรื่อยๆ เป็นผลดีต่อการเรียนและการปรับปรุงตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็กได้เป็นอย่างดี

สุขุม เฉลยทรัพย์ (2550, น. 26) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน และการเขียนสะกดคำว่าเป็นการอ่านเพื่อความบันเทิง การอ่านเพื่อฆ่าเวลา เช่น ระหว่างที่คอยบุคคลที่นัดหมาย คอยเวลารถไฟออก เป็นต้น หรืออ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีในเวลาว่าง บางคนที่มีนิสัยรักการอ่านหากรู้สึกเครียดจากการอ่านหนังสือเพื่อความรู้ อาจอ่านหนังสือประเภทเบาสมองเพื่อการพักผ่อน หนังสือประเภทที่สนองจุดประสงค์ของการอ่านประเภทนี้มีจำนวนมาก เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย การ์ตูน วรรณคดีประเภทบันเทิงคดี เป็นต้น จุดประสงค์ในการอ่านทั้ง 3 ประการดังกล่าวอาจรวมอยู่ในการอ่านครั้งเดียวกันก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องแยกจากกันอย่างชัดเจน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น. 9) ได้กล่าวจุดมุ่งหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำว่าเป็นการอ่านเพื่อความรู้ ได้แก่ การอ่านจากหนังสือตำราทางวิชาการ สารคดีทางวิชาการ การวิจัยประเภทต่าง ๆ หรือการอ่านผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ควรอ่านอย่างหลากหลาย เพราะความรู้ในวิชาหนึ่งอาจนำไปช่วยเสริมในอีกวิชาหนึ่งได้

จากความของการเขียนสะกดคำที่ได้กล่าวมานั้น จึงสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คือ การสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งในการใช้ภาษาไทย ทั้งในด้านการสื่อสาร การเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนในการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการทำงานในอนาคต

2.4 วิธีการสอนการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

การอ่านและการเขียนสะกดคำเป็นกระบวนการฝึกภาษา ที่เป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาที่ดี มีประสิทธิภาพในขั้นสูงต่อไป หากครูไม่สอนอ่านสะกดคำ ซึ่งหลักการอ่านสะกดคำ มีนักการศึกษา ได้ให้ความหมายและหลักการ ดังนี้

สรวดี เพ็งศรีโคตร (2539, น. 25) ได้สรุปหลักการสอนเขียนสะกดคำไว้ว่า “การสอนให้ นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องแม่นยำ ครูต้องตระหนักถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ และหลักการเขียนสะกดคำ ซึ่งสามารถจะสรุปวิธีการสอนเขียนสะกดคำ ภาษาไทยได้ดังนี้

1. ให้นักเรียนได้มองเห็นรูปคำว่ามีลักษณะอย่างไร ประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดอะไรบ้าง
2. ฝึกให้นักเรียนออกเสียงคำนั้น ๆ ให้ชัดเจนเป็นคำ ๆ
3. ฝึกให้นักเรียนสะกดคำปากเปล่า โดยวิธีแจกลูกสะกดคำโดยออกเสียงดัง ๆ อย่างชัดเจน
4. สอนให้นักเรียนรู้และเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ และยกตัวอย่างการใช้คำในสถานการณ์ต่าง ๆ
5. ฝึกให้ลงมือเขียนสะกดคำนั้น ๆ หลาย ๆ ครั้ง

วรรณิ โสมประยูร (2553, น. 138) วิธีการสอนอ่านมีหลายวิธี แต่ละวิธีมีข้อดีและข้อบกพร่องแตกต่างกัน ครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในแต่ละวิธีเพื่อเลือกวิธีการอ่านให้เหมาะสมกับ เนื้อหาและทักษะที่ต้องการพัฒนาในตัวผู้เรียน นอกจากนี้ครูจะต้องเข้าใจวิธีบูรณาการเข้าด้วยกัน ตัวอย่างวิธีการสอนอ่านแบบต่าง ๆ ที่ครูควรนำมาผสมผสานกันและเป็นที่ยอมรับใช้ในปัจจุบัน

สรุปได้ว่า การอ่านและการเขียนสะกดคำเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการใช้ภาษาไทย ที่มีประสิทธิภาพ หากไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างเหมาะสมตั้งแต่ต้นจะส่งผลให้ผู้เรียนขาดหลักเกณฑ์ในการประสมคำและเกิดความสับสนเมื่อเรียนรู้ขั้นสูงต่อไป นักวิชาการได้เสนอหลักการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเห็นรูปคำ ออกเสียงชัดเจน ฝึกสะกดคำปากเปล่า เข้าใจความหมาย และฝึกเขียนซ้ำหลายครั้ง ขณะเดียวกัน ครูควรเลือกใช้วิธีสอนอ่านที่เหมาะสมกับเนื้อหาและทักษะที่ต้องการ โดยสามารถผสมผสานวิธีต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้สูงสุด

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา

การอ่านและการเขียนสะกดเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญ ที่จำเป็นต้องพัฒนา และส่งเสริมการอ่านและการเขียนสะกดคำให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับ

ประถมศึกษาเพราะเป็นการปูพื้นฐานความรู้ และมวลประสบการณ์ เพื่อการเรียนรู้ระดับที่สูงขึ้น
 มั่นใจการศึกษาได้ทำการวิจัยไว้ ดังนี้

สาวิตรี วรพิทย์เบญจา (2560) ได้ศึกษาการใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 ประถมศึกษาลำปาง เขต 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 ประถมศึกษาลำปาง เขต 3 ตามเกณฑ์ 80/80 และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนแจ้ 66 คอนวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน
 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ จำนวน 6 เรื่อง
 แบบวัดทักษะวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ
 ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยทำการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ
 ประสิทธิภาพโดยใช้สูตร E_1/E_2 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์โดยการหา ความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์
 ด้วยค่าสถิติทดสอบ t-test ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
 ลำปางเขต 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.83/89.63 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 หลังเรียนของนักเรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 3 สูงกว่าเกณฑ์
 ร้อยละ 80 ที่ทางโรงเรียนกำหนดไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 88.00

พัชรี สิทธิธา (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์ของการศึกษา
 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย สำหรับนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้
 คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนแม่ะววิทยา อำเภอเถิน
 จังหวัดลำปาง จำนวน 6 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนคำ
 พื้นฐานภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน
 จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 12 ชั่วโมง สามารถพัฒนาการอ่านและเขียนคำพื้นฐาน
 ภาษาไทยของนักเรียนได้ 2) นักเรียนมีทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยหลังจากที่เรียน
 โดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์
 ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60

ขวัญภา บุญนิธิ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านคลองน้ำโจน อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 5 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง แบบฝึกวินิจฉัยรายบุคคล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 ชุด แบบวัดทักษะวัดทักษะด้านการอ่านสะกดคำ สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยรายบุคคล พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.00 คะแนน และ 16.40 คะแนนตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฐานันดร กันธวงศ์ (2568) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงพัฒนา โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปางฮ้าง จำนวน 10 คน ซึ่งมาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเครื่องมือวิจัย คือ แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียง และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบตามแนวคิด Active Learning การตรวจสอบประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกทักษะและแบบทดสอบได้ดำเนินการผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและการวิเคราะห์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งได้ค่าไม่ต่ำกว่า 0.5 พบว่าแบบฝึกทักษะที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 76.79/75.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ และความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามตราหลังการเรียนรู้มีการพัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 13.82 ผลการประเมินอยู่ในระดับดีเยี่ยม แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างเหมาะสม

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการอ่านและการเขียนสะกดคำไม่เพียงมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาและการเรียนรู้เท่านั้น

แต่ยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการสื่อสารและการทำงานในสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยจะนำความรู้เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราและแนวทางการวิจัยมาใช้เป็นกรอบในการวางเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยครั้งนี้ โดยเน้นที่มาตราตัวสะกด 4 มาตรา ได้แก่ แม่กง แม่เกย แม่กม แม่เกว

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) คือ เทคนิคการสอนที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้โดยบูรณาการองค์ประกอบของเกม เช่น กฎ กติกา การแข่งขัน และรางวัล เข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนมีอิสระในการสำรวจ ทดลองและแก้ปัญหาด้วยตนเองในเกมซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำได้นาน (จุฑารัตน์ จันทร์จิ๋ว, 2566) นอกจากนี้เกมส่วนใหญ่ยังส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และลดความเครียดจากเกม ช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

กฤดาภรณ์ สิริ (2561, น. 477-478) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ไว้ว่า คือ การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนได้รับการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้และได้รับการส่งเสริมทักษะตามวัตถุประสงค์และเพื่อมุ่งไปสู่ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ ที่กำหนดไปพร้อม ๆ กับการได้รับความบันเทิง

ฉัตรกมล ประจวบลาภ (2559, น. 136) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ไว้ว่า เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น นักเรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน และชักจูงให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2549, น. 58) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ว่า คือกระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนให้นักเรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วม

กับผู้อื่น โดยนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ ในการอธิบายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ทิศนา ขัมมณี (2550, น. 365) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ว่า คือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดให้ โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียน มาใช้ในการอธิบาย เพื่อสรุปการเรียนรู้กติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นของนักเรียนมาใช้ในการอธิบาย เพื่อสรุปการเรียนรู้

ชยานิส บำรุง (2566, น. 18) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบขึ้น โดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้โดยให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่น ของนักเรียนมาใช้ในการอธิบาย

จากการศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน คือ กระบวนการเรียนการสอนที่ผสมผสานเกมหรือองค์ประกอบของเกมเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและความน่าสนใจให้กับ การเรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเกมเหล่านี้ ถูกออกแบบให้มีวัตถุประสงค์เชิงการศึกษาโดยเฉพาะ เช่น การแก้ปัญหการเรียนรู้ผ่านการทดลอง หรือการทำงานร่วมกันในทีม

3.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2549, น. 93) ได้อธิบายขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานว่า เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยผู้สอนจะต้อง ทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์ หรือผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้าง ขึ้นไว้แล้ว นำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็น ข้อขัดแย้งซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไวล่วงหน้า

2) ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่นเกมที่มียุทธวิธีการเล่นที่ซับซ้อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เรียนลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3) ขั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึก ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อธิบายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะ บาโด (Bado, 2019) ได้นำเสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สรุปได้ดังนี้

1. ขั้นก่อนใช้เกม (Pre-Game) เป็นการอธิบาย การสาธิต การทดลองเล่น การแจกใบกิจกรรมเพื่ออธิบายให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ หรือการประเมินความรู้พื้นฐานสำหรับกิจกรรมของ นักเรียน

2. ขั้นระหว่างใช้เกม (Game) นักเรียนจะทำกิจกรรม ทั้งนี้ นักเรียนสามารถทำกิจกรรมเดี่ยวหรือเป็นกลุ่มขนาดเล็กได้ ซึ่งมีครูสนับสนุนและส่งเสริมเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายของเกม อีกทั้งครูยังเป็นผู้กำหนดเวลา เมื่อเกมเริ่มและเกมจบ และเป็นผู้แก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในขณะนักเรียนทำกิจกรรม

3. ขั้นหลังใช้เกม (Post-Game) เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญซึ่งนักเรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระและอภิปรายความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมโดยการตอบคำถามหรือการกำหนดหัวข้อที่ครูต้องการ และครูจะแก้ไขในสิ่งที่นักเรียนเข้าใจผิด จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวจะเห็นว่าครูเป็นผู้ที่มีความสำคัญและมีบทบาททุกขั้นตอน เพื่อให้ นักเรียนได้รับทั้งความสุขจากการบรรลุเป้าหมายของเกมและได้รับความรู้จากบทเรียนนั้น ๆ

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (2566) ได้อธิบายขั้นตอนของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ดังนี้

1. การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

1.1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.2 ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไป เพื่อให้การเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่น และให้ผู้เรียนอธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน

1.3 ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่น และอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่น เพื่อลดความกังวลตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

2. การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้

2.1 ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือทั้งนี้ ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่น ด้วย

2.2 ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

3. การสรุปผลของเกม

3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.2 ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่ครอบคลุม

จุฬารัตน์ จันทร์จิว (2566, น. 37) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานไว้ดังนี้

1) ขั้นตอนใช้เกม คือ ขั้นตอนที่ผู้สอนทำการเตรียมเกมที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งอธิบายความรู้ และกติกาของเกมให้ผู้เรียนได้รับทราบ

2) ขั้นระหว่างใช้เกม คือ ขั้นตอนที่ผู้เรียนได้เล่นเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำระหว่างจัดการเรียนรู้

3) ขั้นหลังใช้เกม คือ ขั้นตอนที่ผู้สอน และผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสถามข้อสงสัยจากการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้

จากการที่ได้ศึกษาขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปและสังเคราะห์เป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนนและซักถามความเข้าใจของผู้เรียน และผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกม พร้อมทั้งให้ผู้เรียนอธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่มของตนเอง
2. ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้โดยมีผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา
4. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.3 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์ (2560, น. 4) ได้กล่าวว่าประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกมมีจุดเด่น คือ การจัดการเรียนรู้ที่สร้างให้ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน และยังสามารถสร้างให้ความคิดเห็นของกลุ่มคนที่หลากหลายสามารถรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ และเป็นการเปิดโอกาสให้ในการรับรู้เนื้อหาให้กับผู้เรียน และผู้ร่วมชั้นเรียน รวมไปถึงการเชื่อมโยงความรู้ที่ผู้เรียนมีเข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้

ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561, น. 4) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานนั้นมีประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก เช่น การสร้างความสนใจของผู้เรียน การสร้างความสนุกสนานในการจัดการเรียนรู้การผ่อนคลายความตึงเครียด ทั้งยังสามารถฝึกทักษะด้านต่าง ๆ พร้อมกับการสร้างให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเองและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้

ณัฐฐา ผิวมา (2567, น. 5) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรงและเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

อัชริพร มณีวงษ์ (2546, น. 13-14) กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือ การที่ผู้เรียนได้ใช้การสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและการนำประสบการณ์มาใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ ทำให้สมองปลอดโปร่ง ไม่ก่อให้เกิดปัญหาสังคม

จากการที่ได้ศึกษาประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดในระดับสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การวางแผน และการตัดสินใจ รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบริบทที่มีความหมาย โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ทำให้สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะเมื่อเกมมีลักษณะการเล่นเป็นทีม ผู้เรียนจะได้ฝึกการสื่อสาร การแบ่งหน้าที่ และการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน สามารถสร้างการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่และสนุกสนานให้กับผู้เรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับประถมศึกษาเพราะเป็นวัยในการเรียนรู้ขั้นเริ่มต้น โดยมีนักการศึกษาได้ทำการวิจัยไว้ ดังนี้

สร้อยลักษณ์ ศิริมา (2558) ได้ศึกษาการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพ การศึกษามหาธาตุ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ กลุ่มทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบัววัด จำนวน 5 คน และกลุ่มควบคุม เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จำนวน 10 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยวิธีการสอนแบบใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ เมื่อเทียบกับเกณฑ์เฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 80.70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนโดยการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีทักษะการอ่านคำควบกล้ำสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชมพูนุท เมฆเมืองทอง (2567) ได้ทำการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่องสำนวนภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเป็นการ วิจัยแบบกึ่งทดลอง มีเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้เกม แบบฝึกทักษะเรื่องสำนวนไทย (2) แบบวัดทักษะ และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเวียงเศรษฐกิจวิทยา จำนวน 14 คน แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

และสถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 83.30/74.29 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ณัฐเกียรติ เจริญสุข ทรงภพ ขุนมธุรส และชญาตี เจริญชัย (2567) ได้ทำการวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game-based learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 31 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game based learning แบบวัดทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเชื่อมั่น ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ผลการวิจัยพบว่า ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ Game based learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 85.03/80.81 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานสามารถออกแบบระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน และให้ผลสะท้อนกลับอย่างรวดเร็ว ช่วยให้ผู้เรียนรู้ผลของการกระทำของตนเองและสามารถปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ทันที

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

4.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะคือเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีรูปแบบเป็นชุดของกิจกรรมหรือแบบฝึกหัด ซึ่งออกแบบมาอย่างเป็นระบบและมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเจาะจง เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และการทำงานในด้านใดด้านหนึ่งของผู้เรียน โดยมีการจัดเตรียมสื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนและพัฒนาทักษะนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง จนเกิดความชำนาญและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สลาย ปลั่งกลาง (2552, น. 31-31) กล่าวถึงแบบฝึกทักษะว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญในทักษะนั้น ๆ จนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาได้จริง ตัวอย่างเช่น แบบฝึกทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จะมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนโค้ด แก้ไขข้อผิดพลาด และทดสอบการทำงานของโปรแกรม จนสามารถเขียนโปรแกรมง่าย ๆ ได้ด้วยตนเอง

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550, น. 18) กล่าวว่าแบบฝึกทักษะเป็นนวัตกรรมการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลากหลายด้าน ทั้งทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น แบบฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ อาจมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ข้อมูล สรุปความคิดเห็น และตัดสินใจ

สมศรี อภัย (2553, น. 21) ให้ความสำคัญกับการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดความเข้าใจและความชำนาญในเนื้อหาที่เรียน เช่น แบบฝึกทักษะการพูดในที่สาธารณะ จะมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดต่อหน้าคนอื่น ฝึกการใช้ภาษากาย และฝึกการตอบคำถาม

ณัฐชา อักษรเดช (2554, น. 19) กล่าวว่าแบบฝึกทักษะเป็นสื่อที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือทำและนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น แบบฝึกทักษะการทำอาหาร อาจมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทำอาหารตามสูตร ปรับปรุงรสชาติ และนำเสนออาหาร

ดังนั้นสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการฝึกฝนปฏิบัติจริง การทำซ้ำ และการได้รับข้อมูลป้อนกลับ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วและมั่นใจ

4.2 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ

การฝึกฝนทักษะอย่างเป็นระบบช่วยเพิ่มความมั่นใจและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับกิจกรรมที่น่าสนใจจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด พร้อมทั้งช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ดังนี้

คมขำ แสนกล้า (2547, น. 32) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยมีประโยชน์หลัก ๆ ดังนี้ ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องแบบฝึกทักษะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างเป็นระบบและต่อเนื่องทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความก้าวหน้าช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ความเข้าใจแบบฝึกทักษะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้เรียนมาทำให้สามารถจดจำและนำไปใช้ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด

วิเคราะห์และแก้ปัญหาแบบฝึกทักษะที่ออกแบบมาอย่างดีจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และการทำงานช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้แบบฝึกทักษะที่น่าสนใจและท้าทายจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาทักษะของตนเองอยู่เสมอช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้แบบฝึกทักษะที่ออกแบบมาอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ทำให้ทราบถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง และสามารถปรับปรุงการเรียนรู้ให้ดีขึ้นได้

โดยสรุปแล้วแบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความก้าวหน้าในการเรียนรู้

จิตรา สมพล (2547, น. 10) ได้ให้ความสำคัญกับแบบฝึกทักษะ ในการจัดการเรียนการสอน โดยระบุว่าแบบฝึกทักษะไม่เพียงเป็นสื่อการสอนที่มีประโยชน์ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ การนำแบบฝึกทักษะมาใช้ อย่างมีประสิทธิภาพสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ในหลายมิติ ตัวอย่างเช่น ในวิชาภาษาไทย แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญจะช่วยฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์และสรุปใจความสำคัญของบทความ และแบบฝึกทักษะยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนองค์ความรู้ฝึกฝนทักษะที่หลากหลาย และประเมินความเข้าใจของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ สำหรับครูผู้สอน การประยุกต์ใช้แบบฝึกทักษะ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยังช่วยลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดและประเมินผล ทำให้สามารถปรับปรุงการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้ดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ บทบาทของแบบฝึกทักษะในการยกระดับคุณภาพการศึกษา จึงเป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้ามและสมควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

วรรณภา ไชยวรรณ (2549, น. 40) ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ว่า แบบฝึกทักษะคือสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะเฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเติมคำตอบ การจับคู่ การเรียงลำดับ การเขียนตอบคำถาม เป็นต้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมาแล้วและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ นั้น ได้แก่ การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำได้นานขึ้นการเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนทักษะในบริบทที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้และจดจำมากขึ้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยแบบฝึกทักษะที่น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างเป็นรูปธรรมช่วยให้ครูทราบว่าผู้เรียนมีจุดแข็งและจุดอ่อนในด้านใดบ้างและการลดภาระงาน

ของครูในการตรวจงานนักเรียน ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือนักเรียน เป็นรายบุคคล ดังนั้นแบบฝึกทักษะจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน หากออกแบบและนำไปใช้อย่างเหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550, น. 53) ได้สรุปความสำคัญของแบบฝึกทักษะไว้ว่าแบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน โดยแบบฝึกทักษะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว ช่วยให้สามารถจดจำและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แบบฝึกทักษะยังช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะของตนเองอยู่เสมอ แบบฝึกทักษะยังช่วยให้ครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม ทำให้ครูสามารถปรับปรุงและพัฒนาการสอนให้ตรงกับความต้องการและจุดแข็งจุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคนได้ดียิ่งขึ้นสุดท้ายนี้แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่ช่วยลดภาระงานของครูในการตรวจงาน ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการให้คำปรึกษาและดูแลผู้เรียนเป็นรายบุคคล ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและเกิดผลดีต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

เกริก และจินตนา ท่วมกลาง (2555, น. 176) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะต่อการเรียนรู้ โดยสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้แบบฝึกทักษะยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื่องจากผู้เรียนสามารถเห็นความก้าวหน้าของตนเองได้อย่างชัดเจนในมุมมองของครูผู้สอนแบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมทำให้ครูสามารถปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการและจุดแข็งจุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคนได้ นอกจากนี้แบบฝึกทักษะยังช่วยลดภาระงานของครูในการตรวจงาน ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือนักเรียนเป็นรายบุคคล ดังนั้นแบบฝึกทักษะมีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนทำให้เกิดประสิทธิภาพและผลลัพธ์ที่ดีต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

จากการศึกษาความสำคัญของแบบฝึกทักษะ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะมีความสำคัญมากต่อการเรียนรู้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนลึกซึ้งขึ้น ทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง เสริมสร้างความจำและความชำนาญ ช่วยให้ครูประเมินจุดอ่อนนักเรียนเพื่อปรับปรุงการสอน และช่วยให้นักเรียนมั่นใจในตนเองพร้อมพัฒนาศักยภาพได้เต็มที่โดยเฉพาะกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ

4.3 ลักษณะที่ดีของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะที่มีคุณภาพควรมีลักษณะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการนำเสนอ ดังที่ ไพบุลย์ มุลติ (2546, น. 48) กล่าวว่าแบบฝึกทักษะที่ดีควรจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ มีจุดมุ่งหมายชัดเจน และใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามได้ง่าย

นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ (2546, น. 10) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีโอกาสฝึกซ้ำ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการจัดลำดับกิจกรรมให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน และควรมีความหลากหลายของรูปแบบ เช่น แบบฝึกเติมคำ เลือกตอบ หรือเขียนอธิบาย เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และความเข้าใจที่ลึกซึ้ง

คณิศร ศรีประไพ (2555) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะที่ดีต้องมีความยืดหยุ่นปรับใช้ได้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และสามารถใช้เพื่อประเมินพัฒนาการของผู้เรียนได้ทันที พร้อมทั้งต้องมีระบบแจ้งผลการประเมินอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเอง และได้รับการเสริมแรงที่เหมาะสม

ดังนั้นสรุปได้ว่า คุณลักษณะสำคัญของแบบฝึกทักษะที่ดี มีดังนี้ 1) มีเป้าหมายการเรียนรู้ชัดเจน 2) มีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น 3) ใช้ภาษากระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย 4) กิจกรรมฝึกฝนครอบคลุมทักษะที่ต้องการพัฒนา 5) สามารถฝึกซ้ำและวัดผลได้จริง 6) มีระบบประเมินและแจ้งผลให้ผู้เรียนทราบ 7) สามารถปรับใช้กับผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน

4.4 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ

การสร้างแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยหลักการที่สำคัญหลายประการเพื่อให้มั่นใจว่าแบบฝึกทักษะนั้นจะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2545, น. 174) ได้กล่าวถึงกระบวนการออกแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยเริ่มจากการกำหนดจุดมุ่งหมายของการสอนให้ชัดเจนเพื่อให้เรารู้ว่าเราต้องการให้ผู้เรียนได้อะไรจากแบบฝึกหัดนี้ จากนั้นทำการวิเคราะห์ผู้เรียนแต่ละคนที่มีความรู้ความสามารถและความสนใจที่แตกต่างกันเพื่อออกแบบแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับพวกเขาคัดเลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้และเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้และไม่เบื่อ สุดท้ายคือการวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เรารู้ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรไปบ้าง และสามารถปรับปรุงแบบฝึกหัดให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

สุรพล พยอมแย้ม (2548, น. 66) ได้เสนอแนวทางการออกแบบแบบฝึกหัดที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ แบบฝึกหัดต้องเหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน และควรมีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน แต่ละคนกิจกรรมควรมีความน่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยคำสั่งและคำอธิบายในแบบฝึกหัดต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ทั้งนี้เนื้อหาในแบบฝึกหัดต้องถูกต้องทันสมัย และเชื่อถือได้และควรมีกิจกรรมที่ทำท่ายพอสมควรเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามอีกทั้งแบบฝึกหัดควรมีความยืดหยุ่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

ณรงค์ พ่วงพิศ (2554, น. 35) ได้ให้แนวทางการสร้างแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ โดยเริ่มจากการกำหนดจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่ระบุสิ่งที่ผู้เรียนควรจะได้หลังจากเรียนจบ ต่อมาคือการวิเคราะห์งาน (Task Analysis) โดยแบ่งทักษะที่ซับซ้อนออกเป็นทักษะย่อย ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้การจัดลำดับเนื้อหาเรียงจากง่ายไปหายากเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอน การสร้างแบบฝึกทักษะที่น่าสนใจและให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนรู้จักข้อผิดพลาดสุดท้ายคือการประเมินผลเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายหรือไม่

การสร้างแบบฝึกทักษะที่ดีต้องอาศัยความเข้าใจในเนื้อหา หลักการเรียนรู้ และความต้องการของผู้เรียน การนำหลักการที่กล่าวมาข้างต้นไปปรับใช้ จะช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะได้อย่างเต็มศักยภาพ

4.5 องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะนั้นมีองค์ประกอบอยู่ด้วยกันอย่างหลากหลายตาม ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้รายละเอียดขององค์ประกอบของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้

สุจิต เหมวัล (2555, น. 12-13) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะแต่ละเล่มควรจะมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) ปกนอก 2) ปกใน 3) คำนำ 4) สารบัญ 5) สารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการฝึก 6) แบบวัดทักษะก่อนเรียน 7) ใบความรู้ 8) ใบกิจกรรม/แบบฝึก/กิจกรรมฝึก 9) แบบฝึกหัด 10) แบบวัดทักษะหลังเรียน 11) บรรณานุกรม 12) เฉลยแบบวัดทักษะก่อนเรียน 13) เฉลยหรือแนวคำตอบแบบฝึกหัด 14) เฉลยแบบวัดทักษะหลังเรียน (15) ปกหลัง

นอกจากนี้แบบฝึกทักษะที่ดีและมีประสิทธิภาพ ควรประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. ชื่อเรื่องและคำชี้แจง:เป็นส่วนที่ระบุชื่อของแบบฝึกทักษะและให้คำชี้แจงเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เนื้อหาและวิธีการทำแบบฝึกทักษะชื่อเรื่องควรมีความชัดเจน สื่อความหมาย และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ส่วนคำชี้แจงควรมีความกระชับ เข้าใจง่าย และครอบคลุมทุกขั้นตอนในการทำแบบฝึกทักษะ

2. วัตถุประสงค์:เป็นส่วนที่ระบุเป้าหมายของการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ผู้เรียนบรรลุหลังจากทำแบบฝึกทักษะเสร็จสิ้นวัตถุประสงค์ควรมีความชัดเจนวัดผลได้และมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ

3. เนื้อหาเป็นส่วนที่ให้ข้อมูลความรู้ ทฤษฎี หรือหลักการที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่ต้องการพัฒนา เนื้อหาควรมีความถูกต้อง ทันสมัย และมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน

4. กิจกรรมเป็นส่วนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะตามเนื้อหาที่เรียนรู้กิจกรรมควรมีความหลากหลายท้าทายและน่าสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง

5. แบบวัดทักษะก่อนเรียน (Pre-test) เป็นแบบวัดทักษะที่ใช้ประเมินความรู้และทักษะของผู้เรียนก่อนเริ่มทำแบบฝึกทักษะเพื่อให้ผู้สอนทราบถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียน และสามารถปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน

6. แบบวัดทักษะหลังเรียน (Post-test) เป็นแบบวัดทักษะที่ใช้ประเมินความรู้และทักษะของผู้เรียนหลังจากทำแบบฝึกทักษะเสร็จสิ้นเพื่อเปรียบเทียบกับผลการทดสอบก่อนเรียน และวัดผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน

7. เฉลยแบบฝึกหัด เป็นส่วนที่ให้คำตอบหรือคำอธิบายสำหรับแบบฝึกทักษะและเฉลยควรมีความชัดเจนถูกต้องและให้คำอธิบายที่ละเอียดเพียงพอเพื่อให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบและทำความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง

8. เอกสารอ้างอิง เป็นส่วนที่ระบุแหล่งที่มาของข้อมูล เนื้อหา หรือทฤษฎีที่ใช้ในแบบฝึกทักษะ การอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้องจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับแบบฝึกทักษะ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพการออกแบบและพัฒนาแบบฝึกทักษะควรคำนึงถึงองค์ประกอบเหล่านี้อย่างครบถ้วนเพื่อให้มั่นใจว่าแบบฝึกทักษะนั้นจะสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง

4.6 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

ประโยชน์ของแบบฝึกต่อการจัดการเรียนการสอน หากเป็นแบบฝึกที่ดีและมีประสิทธิภาพ จะช่วยทำให้นักเรียน ประสบผลสำเร็จในการฝึกทักษะได้เป็นอย่างดี ทำให้ครูลดภาระการสอนลง และผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่ เพิ่มความมั่นใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี หากได้มีการฝึกบ่อยครั้งจนชำนาญ และยังช่วยผู้เรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้จำเป็นต้องมีการสอนต่างจากกลุ่มปกติทั่วไปด้วยการเสริมเพิ่มเติมให้เป็นพิเศษ

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544, น. 62-63) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะดังต่อไปนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอน ที่ช่วยลดภาระครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบและมีระเบียบ
2. ช่วยเสริมทักษะแบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ช่วยเด็กในการฝึกทักษะ แต่ทั้งนี้จะต้องอาศัย การส่งเสริมและความเอาใจใส่จากครูผู้สอนด้วย
3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษา แตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของเขาจะช่วยให้ เด็กประสบผลสำเร็จมากขึ้น ดังนั้นแบบฝึกจึงไม่ใช่สมุดฝึกที่ครูจะให้เด็กลงมือทำหน้าต่อหน้า แต่เป็นแหล่งประสบการณ์เฉพาะสำหรับเด็กที่ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ และเป็นเครื่องมือ ช่วยที่มีค่าของครูที่จะสนองความต้องการเป็นรายบุคคลในชั้นเรียน
4. แบบฝึกทักษะช่วยเสริมทักษะให้คงทน ลักษณะการฝึกเพื่อช่วยให้เกิดผลดังกล่าวนี้ได้แก่ ฝึกทันทีหลังจากที่เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด

ปาริชาติ สุพรรณกลาง (2550, น. 23) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น มีความเชื่อมั่นฝึกทำงานด้วยตนเอง ทำให้มีความรับผิดชอบ และทำให้ครูทราบปัญหา และข้อบกพร่องของนักเรียนในเรื่องที่เรียนทำให้สามารถแก้ปัญหาได้ทันที

สมพร ตอยยปี (2554, น. 32) กล่าวว่าแบบฝึกทักษะมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านผู้เรียนทำให้เด็กเกิดความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยพัฒนาทักษะ ความเข้าใจ และความชำนาญ ทั้งยังตอบสนอง ความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมั่นใจและต่อเนื่อง ในขณะที่เดียวกันยังช่วยลดภาระของครูผู้สอน และทำให้สามารถวิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียน ได้อย่างตรงจุด แบบฝึกทักษะที่ดีควรมีความชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย และมีรูปแบบหลากหลายที่ตรงตามจุดมุ่งหมายการเรียนรู้

4.7 วิธีหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ

ในการสร้าง และพัฒนาแบบฝึกทักษะจะต้องมีการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เพื่อให้แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ก่อนนำแบบฝึกทักษะดังกล่าวไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้

เผชญิ กิจระการ (2544, น. 51) ได้กล่าวว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะจะพิจารณาจากค่าเปอร์เซ็นต์ของการทำแบบฝึกหัด กระบวนการเรียน การทำแบบทดสอบในแต่ละคาบเรียน ซึ่งจะแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ค่า เช่น $E_1/E_2 = 75/75$, $E_1/E_2 = 80/80$, $E_1/E_2 = 90/90$ เป็นต้น โดยจะอธิบาย $E_1/E_2 = 80/80$ ได้ ดังนี้

1) ในความหมายที่ 1 เกณฑ์ 80/80 ตัวเลข 80 แรก หรือ E_1 คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกเสริมทักษะ หรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 หลัง หรือ E_2 คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2) ในความหมายที่ 2 เกณฑ์ 80/80 ตัวเลข 80 แรก หรือ E_1 คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 หลัง หรือ E_2 คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3) ในความหมายที่ 3 เกณฑ์ 80/80 ตัวเลข 80 แรก หรือ E_1 คือ จำนวนนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 หลัง หรือ E_2 คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้อ่อนเรียน

4) ในความหมายที่ 4 เกณฑ์ 80/80 ตัวเลข 80 แรก หรือ E_1 คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 หลัง หรือ E_2 คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (กรณีที่นักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าสื่อหรือแบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นไม่มีประสิทธิภาพ)

และส่วนของการตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับผู้วิจัย แต่ไม่ควรตั้งไว้ต่ำเพราะเกณฑ์เท่าใดมักจะได้ผลตามนั้น โดยปกติในส่วนของเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะถูกตั้งไว้ที่ 80/80, 85/85, 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะถูกตั้งไว้ที่ 75/75

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2550, น. 20) ได้กล่าวถึงการหาค่าประสิทธิภาพ E_1 หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E_2 เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่า นักเรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมที่พึงพอใจ โดยเป็นการกำหนดเป็นค่าเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงาน และการทำกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ของ

ผลการทดสอบทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 ใช้เกณฑ์เนื้อหา 80/80 วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ โดยใช้วิธีการคำนวณแบบธรรมดา

E_1 ได้จากการเอาคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนได้ถูกต้องรวมกัน และหาค่าเฉลี่ยเทียบสัดส่วนร้อยละ

E_2 ได้จากการเอาคะแนนที่ได้จากการทำข้อสอบหลังการเรียนของนักเรียนทั้งหมดรวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ยเทียบส่วนเป็นร้อยละ

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ กระทำได้โดยประเมินผลพฤติกรรมของนักเรียน ได้ 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดว่าประสิทธิภาพของกระบวนการเป็น E_1 ประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็น E_2 ประสิทธิภาพของเครื่องมือ จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหมายว่านักเรียนเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ของผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมดคือ E_1/E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ การยอมรับประสิทธิภาพมี 2 ระดับ คือ สูงกว่าเกณฑ์ และต่ำกว่าเกณฑ์ โดยการยอมรับให้ถือค่าความแปรปรวน 2.5-5 % โดยมีการทดสอบประสิทธิภาพ ดังนี้

1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอนกับผู้เรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือกิจกรรม/ภารกิจและงานที่มอบหมายให้ทำ และทำการทดสอบหลังเรียน นำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากยังไม่ถึงเกณฑ์ ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบรายบุคคลนี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตกกังวล เมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อกับผู้เรียน 6 - 10 คน โดยคัดเลือกผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางและอ่อน ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือกิจกรรมหรือภารกิจที่มอบให้ทำและประเมินผลลัพธ์ คือ การทดสอบหลังเรียนและงานสุดท้ายที่มอบให้นักเรียนทำส่งก่อนสอบประจำหน่วยให้นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากยังไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น

3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1 : 100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อกับผู้เรียนทั้งชั้นเรียน โดยปกติให้ใช้กับผู้เรียน 30 คน แต่ในโรงเรียนขนาดเล็กอนุโลมให้ 15 คนขึ้นไป ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม

สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการ คือกิจกรรมหรือภารกิจที่มอบให้ทำ และประเมินผลลัพธ์คือการทดสอบหลังเรียนและงานสุดท้ายที่มอบให้นักเรียนทำส่งก่อนสอบประจำหน่วย ให้นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากยังไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงและแก้ไขกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น และนำไปทดสอบภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจจะมีการทดสอบประสิทธิภาพ 2-3 ครั้ง จนได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ขั้นต่ำ

ประสาธน์ เนื่องเฉลิม (2556, น. 21) กล่าวถึง “การหาประสิทธิภาพของชุดฝึกเสริมทักษะ” ว่าการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือมีเกณฑ์ที่ยอมรับเครื่องมือว่ามีประสิทธิภาพ คือด้านความรู้ ความจำ E_1/E_2 จะต้องมียุทธศาสตร์ 80/80 ขึ้นไป ส่วนด้านทักษะปฏิบัติ E_1/E_2 ต้องมียุทธศาสตร์ 70/70 ขึ้นไป โดยค่า E_1/E_2 เมื่อมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานจึงนำไปใช้จริง

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (2550, น. 44-47) ได้กล่าวว่า การที่จะกำหนดเกณฑ์ให้มีค่าเท่าใดนั้นให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจโดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ จะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดว่าประสิทธิภาพ

E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ประสิทธิภาพของแบบฝึกเสริมทักษะจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่คาดหวังว่านักเรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมโดยกำหนดให้เป็นร้อยละของผลเฉลี่ยการทำงาน กิจกรรมระหว่างการใช้แบบฝึกเสริมทักษะต่อร้อยละของผลสอบหลังใช้แบบฝึกเสริมทักษะทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยวิธีคำนวณ มีดังนี้

E_1 คำนวณจากการเอาคะแนนการทำแบบฝึกเสริมทักษะทุกชุดของนักเรียนแต่ละคนมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ยและเทียบส่วนเป็นร้อยละ (80 ตัวแรก)

E_2 คำนวณจากการเอาคะแนนของนักเรียนที่ทดสอบหลังเรียนแบบฝึกเสริมทักษะทั้งหมดรวมกันแล้ว หาค่าเฉลี่ยเทียบส่วนเพื่อหาค่าร้อยละ (80 ตัวหลัง)

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าวิธีการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะจะต้องมีการทดลองใช้แบบฝึกทักษะกับนักเรียนจำนวน 3 ครั้ง และ 3 กลุ่มด้วยกัน คือ 1:1, 1:10, 1:100 โดยเกณฑ์มาตรฐานนั้นจะขึ้นอยู่กับว่าผู้วิจัย หรือผู้สอนจะเป็นคนกำหนด ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ของแบบฝึกทักษะไว้ที่ 80/80

4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะ

วัลยา อ่อนองโพธิ์ (2557) ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) พัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 90/90 3) ทดลองใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 4) ประเมินผล การใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 4.1) เปรียบเทียบ ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตรา ตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด 4.2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเทศบาล 1 ทรงพลวิทยา อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบแผนการวิจัย คือ One Group Pretest-Posttest Design และเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้แผนผังความคิด แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการเขียนสะกดคำ แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียน ครู ผู้เชี่ยวชาญ ต้องการให้มีการพัฒนาแบบฝึกทักษะที่มีกิจกรรมหลากหลาย รูปเล่มมีภาพประกอบที่มีสีสันสวยงามและดึงดูดความสนใจ ควรฝึกจากง่ายไปหายาก และมีการฝึกเป็นคู่ ด้านเนื้อหาควรเป็นคำที่นักเรียนมักเขียนผิดบ่อยๆ หรือเป็นคำยากที่ปรากฏอยู่ในบทเรียน 2) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง คำนำ คำชี้แจงสารบัญ วัตถุประสงค์ (มาตรฐาน/ผลการเรียนรู้) แบบทดสอบก่อนเรียนกิจกรรมการฝึกแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียนได้แก่ ชุดที่ 1 มาตรา แม่ กง ชุดที่ 2 มาตราแม่ เกอว ชุดที่ 3 มาตรา แม่ เกย ชุดที่ 4 มาตรา แม่ กม โดยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 92.47/93.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 90/90 ที่กำหนดไว้ 3) การทดลองนำแบบฝึกทักษะไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจ กระตือรือร้น สนุกสนานในการปฏิบัติกิจกรรมสามารถทำแบบฝึกและทำชิ้นงานได้ คือ แผนผังความคิด และ 4) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ใน ระดับ ดี มาก

นักเรียนส่วนใหญ่ชอบการเรียนรู้การสอนด้วยแบบฝึกทักษะควบคู่กับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนผังความคิด เพราะทำให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในขณะที่เรียน และมีความสนุกสนานในการเรียน มีกิจกรรมให้ฝึกหลากหลายรูปแบบมีความสวยงามมีภาพสีประกอบ รวมทั้งช่วยเสริมทักษะการเรียนรู้ทางภาษา ช่วยให้เขียนคำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น

บพิธ วังหนองเสียว (2565) ได้พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แผนการเรียนรู้ประกอบแบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มเป้าหมายเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 14 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แผนการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อแผนการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.86/87.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.7222 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.22 3) นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ปาลิตา อธิธา (2563) ได้สร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน มาตรฐานตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านมูเซอ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพ ของแบบฝึกทักษะ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านมูเซอ อำเภอเมือง จังหวัดตาก ปีการศึกษา 2563 ห้อง 1 จำนวน 20 คน โดยมีเครื่องมือในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2) แบบฝึกทักษะ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านและ การเขียนมาตรฐานตัวสะกดคำ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านและ การเขียนตามมาตรฐานตัวสะกดของนักเรียน จำนวน 8 มาตรฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 93.34/89.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและเขียนตามมาตรฐานตัวสะกด จำนวน 8 มาตรฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หทัยชนก ไชยชาติ (2567) ได้สร้างและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สมองเป็นฐาน ผ่านระบบออนไลน์ประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สมองเป็นฐาน ผ่านระบบออนไลน์ประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถ ในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สมองเป็นฐานผ่านระบบออนไลน์ประกอบแบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าแห้ววิทยาคม สำนักงานเขตการศึกษา ประถมศึกษากาฬสินธุ์เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือ ที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียน สะกดคำภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สมองเป็นฐานผ่านระบบ ออนไลน์ประกอบแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.95/86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 2) ความสามารถ ในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน มีความก้าวหน้าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะของผู้เรียนในหลากหลายด้าน อย่างไรก็ตาม การออกแบบและการนำแบบฝึกทักษะ

ไปใช้ควรคำนึงถึงบริบทและความต้องการของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจนักวิชาการได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

จิตตินันท์ เดชะคุปต์ (2542, น. 19) ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจ หมายถึงภาวะการณแสดงออกถึงความรู้สึกในทางบวกที่เกิดจากการประเมินเปรียบเทียบประสบการณ์การได้รับบริการที่ตรงกับสิ่งที่ผู้รับบริการคาดหวังหรือดีเกินกว่าความคาดหวังของผู้รับบริการในทางตรงกันข้ามความไม่พึงพอใจหมายถึงภาวะการณแสดงออกถึงความรู้สึกในทางลบที่เกิดจากการประเมินเปรียบเทียบประสบการณ์การได้รับบริการที่ต่ำกว่าความคาดหวังของผู้รับบริการ

สมศักดิ์ คงเทียน และอัญชลี โพธิ์ทอง (2542, น. 279) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. เป็นผลรวมความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับระดับความชอบหรือไม่ชอบต่อภาพต่าง ๆ
2. เป็นผลของทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ
3. เป็นผลมาจากการปฏิบัติงานที่ดี สำเร็จจนเกิดความภาคภูมิใจ และได้ผลตอบแทน

ในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่หวังไว้

อุทัยพรรณ สดใจ (2545, น. 7) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจจะเป็นไปได้ในเชิงประเมินค่าต่อความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้น จะเป็นไปได้ในทางบวกหรือทางลบ ในทางหนึ่งทางใด

กาญจนา อรุณสอนศรี (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคลจึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

วิลลสิทธิ์ หรยางกูร (2551, น. 9) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจ “เป็นการให้ค่าความรู้สึกของเราและมีความสัมพันธ์กับโลกทัศน์ที่เกี่ยวกับความหมายของสภาพแวดล้อมค่าความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสภาพแวดล้อมจะแตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกเลว-ดีพอใจ-ไม่พอใจ สนใจ-ไม่สนใจ เป็นต้น”

มอส (Morse, 1958, p. 19) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาวะจิตที่ปราศจากความเครียดทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์มีความต้องการ ถ้าความต้องการได้รับการตอบสนองทั้งหมดหรือบางส่วน ความเครียดก็จะน้อยลง ความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้นและในทางกลับกัน ถ้าความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ความเครียดและความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

วอลแมน (Wolman, 1973, p. 392) กล่าวว่าความของ ความพึงพอใจ (Satisfaction) ตามความหมาย ของพจนานุกรมทางด้านพฤติกรรม ว่าเป็นสภาพความรู้สึกของบุคคลที่มีความสุข ความอึดอ้อมใจ เมื่อความต้องการหรือแรงจูงใจของตนได้รับการตอบสนอง

แมคคอร์มิก (McCormic, 1979, p. 306) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นแรงจูงใจของมนุษย์ที่ตั้งอยู่บนความต้องการพื้นฐาน มีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิดกับผลสัมฤทธิ์และสิ่งจูงใจ และพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ต้องการ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่มีความสำคัญต่อชีวิตของเราในหลายด้าน มันส่งผลต่อความสุขประสิทธิภาพในการทำงาน การเรียน และความสัมพันธ์กับผู้อื่น ๆ การทำความเข้าใจความหมายของความพึงพอใจและปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจจะช่วยให้เราสามารถปรับปรุงการทำงาน การเรียน และการทำความเข้าใจผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

5.2 การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นแสดงออกถึงความรู้สึก การวัดความพึงพอใจเป็นต้องมีเครื่องมือที่เหมาะสม เพื่อแปลงความรู้สึกที่เป็นนามธรรมให้อยู่ในรูปของข้อมูลที่สามารถนำไปวิเคราะห์และประเมินผลได้ เครื่องมือวัดความพึงพอใจมีหลากหลายประเภท ซึ่งมีนักวิชาการกำหนดวิธีการวัดความพึงพอใจ ดังนี้

สาโรช ไสยสมบัติ (2534, น. 39) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจอาจกระทำได้หลายวิธี ดังนี้

1) การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามหรือแบบสำรวจในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย การสำรวจสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น แบบสอบถามออนไลน์ การส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์ หรือการสอบถามทางโทรศัพท์วิธีนี้สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายจำนวนมาก

2) การสัมภาษณ์ วิธีนี้เกี่ยวข้องกับการพูดคุยกับกลุ่มเป้าหมายโดยตรงเพื่อสอบถามความคิดเห็นหรือความพึงพอใจ การสัมภาษณ์สามารถทำได้ในรูปแบบของการสัมภาษณ์ตัวต่อตัว หรือการสัมภาษณ์กลุ่ม วิธีนี้ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและสามารถถามคำถามเพิ่มเติมเพื่อความชัดเจน

3) การสังเกต เป็นการวัดความพึงพอใจผ่านการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย วิธีนี้ไม่ต้องสอบถามความคิดเห็นโดยตรงแต่จะใช้การสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมหรือการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

4) การวิเคราะห์เอกสาร วิธีนี้ใช้การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ เช่น รายงานการประเมินผล การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบฟอร์ม หรือเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง วิธีนี้ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่อาจไม่สามารถเก็บรวบรวมได้จากการสอบถามโดยตรง

มุลลินส์ (Mullins, 1969, p. 45) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการวัดทัศนคติ หรือความรู้สึกของบุคคล ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความพึงพอใจโดยผู้สัมภาษณ์สามารถซักถามและขอรายละเอียดเพิ่มเติมจากผู้ตอบได้ทำให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและครอบคลุมมากกว่าแบบสอบถาม แต่มีข้อจำกัดในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก

2. แบบสอบถาม เป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการวัดความพึงพอใจ โดยสามารถออกแบบคำถามให้ครอบคลุมมิติต่าง ๆ ที่ต้องการวัดได้ โดยทั่วไปจะใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) เช่น มาตราส่วน Likert 5 ระดับ (ไม่พึงพอใจอย่างยิ่ง - พึงพอใจอย่างยิ่ง) เพื่อให้ผู้ตอบสามารถระบุระดับความพึงพอใจของตนเองได้

3. การสังเกตพฤติกรรม เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางอ้อม โดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง หรือการพูดคุย ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจได้ แต่ต้องอาศัยผู้สังเกตที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์

4. การทดสอบสถานการณ์จำลอง เป็นวิธีการสร้างสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ บริการ หรือประสบการณ์นั้น ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการประเมินความพึงพอใจได้

สรุปได้ว่าวิธีการวัดความพึงพอใจต่อการให้บริการมี 3 วิธีหลัก ได้แก่ แบบสอบถามที่เก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว การสัมภาษณ์ที่ให้ข้อมูลเชิงลึก และรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้รับบริการและการสังเกตที่เก็บข้อมูลจากพฤติกรรม และปฏิกิริยาของผู้รับบริการโดยตรงซึ่งสามารถเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่งหรือใช้ร่วมกันเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและแม่นยำที่สุดในการประเมินและปรับปรุงการให้บริการ

5.3 องค์ประกอบที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ

นักการศึกษาได้ศึกษา และค้นคว้าเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ดังนี้

ประสาธ อศรปริดา (2549, น. 177) กล่าวถึงองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ดังนี้

1) องค์ประกอบด้านความรู้ ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาข้อเท็จจริง หรือสิ่งเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น

2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ ได้แก่ ความรู้สึกพอใจ ไม่พอใจ รู้สึกชอบ ไม่ชอบ

3) องค์ประกอบด้านแนวโน้มการกระทำ เป็นความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้น ในทางใดทางหนึ่ง กล่าวคือการพร้อมที่จะช่วยเหลือ หรือในทางตรงกันข้าม คือ การขัดขวาง

ศจี อนันต์นพคุณ (2542, น. 70-71) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจสามารถใช้วิธีการสำรวจเป็นเครื่องมือวัดได้ ซึ่งมีวิธีการสำคัญอยู่ 4 วิธี คือ

1) การสังเกตการณ์ จากการแสดงออก การฟัง การพูด สังเกตจากการกระทำ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์

2) การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสัมภาษณ์จะต้องมีการสนทนาโดยตรง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ด้วยการแสดงความคิดเห็นของผู้ที่ถูกสังเกต

3) การออกแบบสอบถาม เป็นการให้ผู้ปฏิบัติงานแสดงความคิดเห็น และความรู้สึกลงในแบบสอบถาม การสร้างคำถามต้องพิจารณาอย่างดีเพื่อให้คำถามสามารถครอบคลุมจุดประสงค์ทั้งหมด เช่น การใช้มาตราส่วนลิเคิร์ต (Likert Scales) ประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง และมีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 ระดับ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

4) การเก็บบันทึก เป็นการเก็บประวัติการปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติงานแต่ละคน

ปริญญญา โกมลภิติสกุล (2565, น. 64) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นนามธรรมสามารถใช้วิธีการวัดความพึงพอใจโดยวิธีการสำรวจเป็นเครื่องมือวัด เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การทำแบบสอบถาม หรือการเก็บบันทึก โดยความพึงพอใจนั้นจะนำมาใช้เพื่อส่งเสริมความพึงพอใจในการเรียนให้กับผู้เรียน

ดังนั้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจสามารถวัดได้จากวิธีที่หลากหลาย เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การทำแบบสอบถาม หรือการเก็บบันทึก โดยการวัดความพึงพอใจนั้นจะสร้างประโยชน์ในด้านของการนำมาซึ่งการปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพทั้งต่อตัวผู้เรียน และตัวผู้สอนมากขึ้น ซึ่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะวัดจากการทำแบบสอบถามโดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง และพึงพอใจน้อย โดยแบบสอบถามความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการสอน และด้านบรรยากาศการเรียนรู้

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

สำลี พรหมทา (2553) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุงที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการ์ตูน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนหนองแปนโนนสูงนาเชือกราษฎร์บำรุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 19 คน ได้มาโดยการเลือกแบบ สุ่มอย่างง่าย (Sample

Random Sampling) โดยวิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียนการคูณ โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52

ปัทมา อัจฉนาภิตติ (2557) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโคสเหียง ที่มีต่อวิธีสอนแบบ OKSR ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดโคกเหียง จำนวน 18 คน จากกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายพัฒนาการจัดการสถานศึกษาที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 2 อำเภอคลองหอยโข่ง จังหวัดสงขลา โดย วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อวิธีสอนแบบ OKSR ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อวิธีสอนแบบ OKSR ร่วมกับเทคนิค ผังกราฟิก มีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวม 4.18 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สัมฤทธิ์ สันเต (2560) ได้ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบละชั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 ในโรงเรียนขนาดเล็ก โดยมีความมุ่งหมายเพื่อ ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ครู และผู้บริหารสถานศึกษา ที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบละชั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนครูผู้สอนและผู้บริหารสถานศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความพึงพอใจสรุปได้ว่า หากคุณครูใช้วิธีการสอนและสื่อการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน และเมื่อนักเรียนมีทักษะที่สูงขึ้นหรือมีความสามารถเพิ่มขึ้น มักจะสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนได้อย่างมาก เนื่องจากช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะและความสามารถด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงจะนำความรู้และหลักการต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบวัดความพึงพอใจของ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้เหมาะสมต่อไป

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 ผู้วิจัยนำไปใช้เป็นพื้นฐานความรู้ในการสร้างการ จัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พร้อมทั้งการสร้างเครื่องมือวิจัย อันได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เกมแบบฝึกทักษะ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และนำไปหาประสิทธิภาพและคุณภาพของเครื่องมือต่อไป ดังปรากฏในวิธีดำเนินการวิจัยในบทที่ 3

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

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

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จำนวน 5 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 200 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 20 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1) ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ
- 2) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียน
- 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 3 เครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเป็น 8 ชั่วโมง และแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แบบฝึกทักษะ (ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้)

2. แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบวัดทักษะแบบปรนัย 1 ฉบับ ชนิดเลือกคำตอบ จำนวน 20 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชนิดมาตราประมาณค่า 3 ระดับ โดยมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการสอน และด้านบรรยากาศการเรียนรู้

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยมีกระบวนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน รายละเอียดดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1.2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดการจัดการเรียนรู้ตามขอบข่ายตัวชี้วัดเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามตรา และคัดเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาจากที่กำหนด

1.1.3 ศึกษาวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้การสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

1.1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง โดยไม่รวมเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกอว

1.1.5 ออกแบบกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

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

1.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบรูปแบบมาตรฐานตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์การพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ และการวัดและประเมินผลแล้วจึงนำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.2 ขั้นตอนการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนดังนี้

1.2.1 ศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิธีการสร้างแบบฝึก และศึกษาแนวคิดทฤษฎี วิธีการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ

1.2.2 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู ขั้นตอนการสอน แนวทางการสอนทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย ตลอดจนศึกษางานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย และวิธีการสอนแบบฝึกทักษะรวมกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน

1.2.3 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยกำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะ 4 หัวข้อ ดังนี้

- 1) มาตรการแม่ กง
- 2) มาตรการแม่ กม
- 3) มาตรการแม่ เกย
- 4) มาตรการแม่ เกอว

1.2.4 ดำเนินการคัดเลือกบทอ่านโดยจะคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย ซึ่งบทอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีสาระและคุณประโยชน์ต่อการอ่านและการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยจะมีเนื้อหาที่พัฒนาทักษะและสร้างสรรค์โดยบทอ่านที่คัดเลือกมา มีทั้งหมด 4 บทอ่าน ดังนี้

- | | | |
|--------------------|---|--------|
| 1) มาตรการแม่ กง | 1 | บทอ่าน |
| 2) มาตรการแม่ กม | 1 | บทอ่าน |
| 3) มาตรการแม่ เกย | 1 | บทอ่าน |
| 4) มาตรการแม่ เกอว | 1 | บทอ่าน |

1.2.5 นำความรู้ต่าง ๆ มาประมวลผล เพื่อวางแผนสร้างแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมส่งเสริมการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กำหนดส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะประกอบด้วยปกนอก ปกใน คำนำสารบัญ คำแนะนำสำหรับผู้เรียน โดยมีหน่วยการเรียนรู้ดังนี้

- แบบฝึกทักษะหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 มาตรการแม่ กง
 แบบฝึกทักษะหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มาตรการแม่ กม
 แบบฝึกทักษะหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มาตรการแม่ เกย
 แบบฝึกทักษะหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มาตรการแม่ เกอว

1.2.6 นำข้อมูลที่ได้มาเป็นกรอบในการสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วนำมาออกแบบเนื้อหาแยกเป็นหมวดหมู่ตามลำดับ

1.2.7 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ รวมไปถึงการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องเหมาะสมกัน

1.2.8 จัดทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.2.9 นำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3 ขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสม (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 102 - 103) ดังนี้

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

1.3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะที่ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาคูณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพของแผน และนำผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย แล้วแปลผลตามเกณฑ์การให้ความหมายของค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 102 - 103) ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

1.3.3 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.3.4 การทดสอบประสิทธิภาพ (try out) ของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีกระบวนการ 3 ขั้นตอน โดยประยุกต์ใช้ตามแนวคิดของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 7-20) ได้แก่ 1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) 2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) และ 3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยใช้สูตร E_1/E_2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทำการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ควบคู่กับการใช้แบบฝึกทักษะกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 3 คน เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีค่าประสิทธิภาพ 73.75/71.67 (ภาคผนวก, น. 133)

2) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทำการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:10) ควบคู่กับการใช้แบบฝึกทักษะกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 9 คน เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 75.42/75.00 (ภาคผนวก, น. 134)

3) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทำการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:100) ควบคู่กับการใช้แบบฝึกทักษะกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 40 คน เพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.31/80.25 (ภาคผนวก, น. 135)

2) แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การสร้างและหาคุณภาพแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ขั้นการสร้างแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
เป็นแบบวัดทักษะแบบปรนัย 1 ฉบับ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้ทดสอบนักเรียน
ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดทักษะการอ่าน
และเขียนสะกดคำตรงมาตรา พบว่า การสร้างแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนที่มีประสิทธิภาพ
จะต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์ การเชื่อมโยงเนื้อหา และการประเมินผลที่ถูกต้อง

2.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดทักษะแบบปรนัย

2.1.3 ออกแบบสร้างแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยให้ความครอบคลุมเนื้อหา

2.1.4 สร้างเกณฑ์การให้คะแนนในการตรวจแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียน
สะกดคำตรงมาตรา

2.1.5 เสนอแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราให้อาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขแบบวัดทักษะ

**2.2 ขั้นการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ
ตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

2.2.1 เสนอแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราให้ผู้เชี่ยวชาญ
จำนวน 5 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 3 ท่าน
และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 2 ท่าน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบวัดทักษะ
เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา
ของข้อสอบกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยข้อสอบจะต้องมีค่าดัชนี
ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

2.2.2 นำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ที่ได้รับการปรับปรุง และนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านเข็ญน้อย จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.2.3 หาความยากง่าย (p) โดยพิจารณาเกณฑ์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยาก ระหว่าง 0.20 - 0.80 โดยยึดจากตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

2.2.4 หาอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยพิจารณาเกณฑ์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จากนั้นพิจารณาเลือกข้อสอบที่ค่าความยาก และอำนาจจำแนกที่มีค่าเป็นไปตามที่กำหนด เพื่อนำไปใช้ในการทดลอง จำนวน 30 ข้อ

2.2.5 หาความเที่ยง โดยนำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ที่คัดเลือกมาแล้ว 30 ข้อ มาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไปได้ ค่าความเชื่อมั่น

2.2.6 นำแบบวัดทักษะแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา จำนวน 30 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3.1 **ขั้นสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้**

1.5.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ

1.5.2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.5.3 ออกแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการสอน และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 12 ข้อ โดยกำหนดคะแนนเป็นแบบมาตราการประเมิน (Rating Scale) มี 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 102 - 103) ดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก 😊

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง 😐

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย 😞

1.5.4 ร่างแบบประเมินตามรูปแบบที่กำหนดโดยให้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และขอบข่ายของเนื้อหา หลังจากนั้นนำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบหาความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

1.5.5 นำแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความพึงพอใจโดยมีเกณฑ์ในการประเมินหาความสอดคล้องดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (ปกรณ ประจันบาน, 2553, น. 164) และสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความสอดคล้อง (Index of objective Congruence: IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.5.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจทั้ง 12 ข้อ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง (1:9) จำนวน 12 คน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ เพื่อนำไปหาความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach

1.5.7 นำแบบประเมินที่แก้ไขปรับปรุงเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อขอความเห็นชอบในการจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมจากการจัดการเรียนการสอนด้วยตนเอง โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขอนหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ เพื่อขอทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

2.ชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อการเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บทบาทของนักเรียน จุดประสงค์ของการเรียนและวิธีการประเมินผลการเรียน

3. นำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราไปทดสอบนักเรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1

4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 แผน ร่วมกับแบบฝึกทักษะ จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัย สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการด้วยตัวเองและใช้เวลาฝึกแผนละ 2 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง

5. นำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา มาใช้ทดสอบนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 เรียบร้อยแล้ว

6. นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

7. นำข้อมูลคะแนนที่ได้จากการทดลองวิจัยไปวิเคราะห์และอภิปรายต่อไป

6. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการทดลองผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ

2. เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 จากแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยสถิติ พื้นฐานได้แก่ การใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ ความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย ด้วยการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent)

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับ แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการตอบแบบประเมิน ความพึงพอใจ วิเคราะห์โดยใช้แบบประเมิน (Rating Scale) มีระดับ 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) เป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ วิเคราะห์หาความเชื่อมั่น ของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach

7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้ ได้แก่

1. สถิติที่ใช้หาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ โดยคำนวณจากสูตรดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น. 10)

$$E_1 = \frac{\Sigma X_1 / N}{A} \quad \text{และ} \quad E_2 = \frac{\Sigma X_2 / N}{B}$$

เมื่อ	E_1	แทน	คะแนนรวมของทุกคนจากใบกิจกรรมและใบงานระหว่างเรียน
	E_2	แทน	คะแนนของการใช้แบบประเมินความสามารถหลังเรียน
	ΣX_1	แทน	คะแนนรวมของคะแนนความสามารถก่อนเรียน
	ΣX_2	แทน	คะแนนรวมของคะแนนความสามารถหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของใบกิจกรรมและใบงานหลังเรียน

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา และแบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (เทียมจันทร์พานิชย์ผลินไชย, 2557, น. 147 - 148)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม
	ΣR	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยคำนวณจากสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ตามวิธีการของครอนบัค (Cronbach) ดังนี้ (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, 2557, น. 160)

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
	k	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือ
	$\sum s_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของข้อคำถามแต่ละข้อ
	s^2	แทน	ความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

3. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

3.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2553, น. 214)

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

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

3.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2553, น. 228)

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

เมื่อ	$S.D.$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนรวม
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.3 ค่าอำนาจจำแนก ของแบบวัดทักษะ ด้วยวิธี Brennan มีสูตรดังนี้
(ปกรณ์ ประจันบาน, 2553, น. 171)

$$r = \frac{R_u - R_L}{N}$$

เมื่อ	<i>r</i>	แทน	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
	<i>u</i>	แทน	จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่สอบผ่านเกณฑ์
	<i>L</i>	แทน	จำนวนผู้สอบตอบข้อนั้นถูกของกลุ่มที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์
	<i>N</i>	แทน	จำนวนผู้ที่สอบในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

3.4 ค่าความยาก (*P*) ของแบบวัดทักษะรายข้อ มีสูตรดังนี้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2553, น. 166)

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

เมื่อ	<i>P</i>	แทน	ค่าความยาก
	<i>R</i>	แทน	จำนวนผู้ตอบถูก
	<i>N</i>	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ประกอบด้วย ผลการสร้างการจัดการเรียนรู้ ผลการหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ และผลการทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trail Run) ดังนี้

1.1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะจำนวน 4 แผน ใ้ร่วมกับแบบฝึกทักษะ จำนวน 4 ชุด รวมเวลาในการจัดการเรียนรู้ 8 ชั่วโมง

1.2 ผลการหาคุณภาพของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีดังนี้

1.2.1 ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัด

การเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 – 1.00 ซึ่งมีคุณภาพสอดคล้องตามเกณฑ์

1.2.2 ผลการทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try out) ของการจัดการเรียนรู้ สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ตามเกณฑ์ 80/80 ประกอบด้วย ผลการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) กับนักเรียนจำนวน 3 คน พบว่า มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 73.75/71.67 ผลการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) กับนักเรียน จำนวน 9 คน พบว่ามีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 75.42/75.00 และผลการทดสอบประสิทธิภาพ ภาคสนาม (1:100) กับนักเรียนจำนวน 20 คน พบว่ามีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.31/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1) ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1

ตารางที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	17	15	14	15	61	15
คนที่ 2	16	14	13	14	57	13
คนที่ 3	17	14	15	13	59	15
รวม	50	43	42	42	177	43
เฉลี่ย	16.67	14.33	14.00	14.00	59.00	14.33
เฉลี่ยร้อยละ	83.33	71.67	70.00	70.00	73.75	71.67
E_1/E_2	73.75					71.67

2) ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียน สะกตคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียน ชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10

ตารางที่ 4 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียน สะกตคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียน ชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	16	14	15	17	62	15
คนที่ 2	17	13	15	16	61	14
คนที่ 3	14	13	15	15	57	17
คนที่ 4	13	14	14	17	58	15
คนที่ 5	14	15	15	17	61	14
คนที่ 6	15	15	14	16	60	15
คนที่ 7	17	15	14	15	61	14
คนที่ 8	14	13	15	18	60	14
คนที่ 9	15	15	16	17	63	17
รวม	135	127	133	148	543	135
เฉลี่ย	15.00	14.11	14.78	16.44	59.00	15.00
เฉลี่ยร้อยละ	75.00	70.56	73.89	82.22	73.75	75.00
E_1/E_2	75.42					75.00

3) ผลการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียน สะกตคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียน ชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100

ตารางที่ 5 ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียน สะกิดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียน ชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	17	18	18	16	69	17
คนที่ 2	17	15	15	16	63	17
คนที่ 3	17	14	15	17	63	18
คนที่ 4	15	17	14	13	59	17
คนที่ 5	17	15	15	16	63	16
คนที่ 6	18	17	19	19	73	15
คนที่ 7	15	15	17	16	63	12
คนที่ 8	17	18	17	15	67	19
คนที่ 9	17	17	16	17	67	12
คนที่ 10	17	15	16	16	64	17
คนที่ 11	15	15	17	19	66	18
คนที่ 12	17	18	15	13	63	16
คนที่ 13	13	15	17	15	60	16
คนที่ 14	15	17	17	15	64	17
คนที่ 15	17	15	18	17	67	17
คนที่ 16	16	17	15	15	63	15
คนที่ 17	17	14	15	17	63	16
คนที่ 18	19	16	17	18	70	15
คนที่ 19	15	17	19	18	69	17
คนที่ 20	16	16	15	18	65	14
รวม	327	321	327	326	1301	321
เฉลี่ย	16.35	16.05	16.35	16.30	65.05	16.05
เฉลี่ยร้อยละ	81.75	80.25	81.75	81.50	81.31	80.25

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
E_1/E_2	81.31					80.25

1.3 ผลการทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trail run) ของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะกับกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 6 ประสิทธิภาพสอนจริงตามเกณฑ์ 80/80 ของกลุ่มตัวอย่าง (n=20)

การจัดการเรียนรู้ที่	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมทุกคน	คะแนนเฉลี่ย	ประสิทธิภาพ
1	20	325	16.25	-
2	20	319	15.95	-
3	20	323	16.15	-
4	20	348	17.40	-
ระหว่างเรียน	80	1315	65.75	82.19
หลังเรียน	20	321	16.05	80.25

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trail run) ของการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง

ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน (n=20)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	20	10.50	2.69	8.61*	0.0000
หลังเรียน	20	14.20	2.26		

* $p \leq .05$

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t – test) พบว่า ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 10.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.69 และเมื่อทดสอบหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 14.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.26 เมื่อตรวจสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t – test) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 8 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง (n=20)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน	2.40	0.50	มาก
ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น	2.55	0.51	มากที่สุด
เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน	2.90	0.31	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ	2.75	0.44	มากที่สุด
นักเรียนชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	2.75	0.44	มากที่สุด
กระบวนการสอนทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น	2.90	0.31	มากที่สุด
กระบวนการสอนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้ และคำตอบด้วยตนเอง	3.00	0.00	มากที่สุด
กระบวนการสอนเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำอย่างเป็นระบบ	2.80	0.41	มากที่สุด
นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้	2.95	0.22	มากที่สุด
สื่อแบบฝึกทักษะมีรูปแบบที่สวยงาม ทันสมัย น่าสนใจและจูงใจให้อยากเรียน	2.70	0.47	มากที่สุด
สื่อแบบฝึกทักษะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	2.85	0.37	มากที่สุด
สื่อแบบฝึกทักษะมีสีพื้นหลังที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	2.65	0.49	มากที่สุด
สื่อแบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น	2.80	0.41	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น	2.65	0.49	มากที่สุด
ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น	2.75	0.44	มากที่สุด
ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	2.90	0.31	มากที่สุด
ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	2.65	0.49	มากที่สุด
รวม	2.76	0.15	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่าความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 2.76$, S.D. = 0.15)

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัย ได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 ห้องเรียน รวม 500 คน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้เวลาในการเรียนรู้ จำนวน 8 คาบเรียน และทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ อย่างละ 1 คาบ รวมเวลา 10 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา จำนวน 4 แผน ใช้ร่วมกับแบบฝึกทักษะ 2) แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา 3) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่ การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t – test)

1. สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 2.76, S.D. = 0.15)

2. อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

การจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะอย่างถูกต้องตามกระบวนการ โดยสามารถอธิบายได้ ดังนี้

การจัดการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้ง ไว้เนื่องจากผู้วิจัย ได้ดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะตามกระบวนการอย่างเป็นระบบ ประการแรก คือ ผู้วิจัยสร้างการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามลำดับขั้นตอน โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตร แกนกลางขั้นพื้นฐาน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน จากนั้นผู้วิจัย ได้ออกแบบและสร้างการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะ แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ประการที่สอง คือ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการจดจำ และการกระตุ้นความสนใจและความตั้งใจ ดังที่ ญัญฐา ผิวมา (2563, น. 74) ได้กล่าวว่าการจัดการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มีจุดเด่นสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนหลากหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจและเปิดกว้างในการรับรู้ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและผ่อนคลาย ความตึงเครียด และประภาศิริ ปราโมทย์ (2561) ที่ได้กล่าวว่ประโยชน์หลักของเกม คือ ความสามารถในการ สร้างการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นที่หลากหลาย และนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายร่วมกันได้ นอกจากนี้แล้วการจัดการเรียนรู้ เกมเป็นฐานยังช่วยลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

และช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ โดยรวมแล้วเกมการศึกษามีส่วนช่วยสร้างความสนใจ เพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เสริมสร้างความสามัคคี มีวินัยในตนเอง และสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนให้แก่ผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีการจัดกิจกรรมในห้องเรียนแทนการสอนที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว

โดยมีประเด็นอภิปรายถึงสาเหตุที่ประสิทธิภาพระหว่างเรียน E_1 มีค่าสูงกว่าประสิทธิภาพหลังเรียน E_2 นั้นเกิดจากเกิดจากการที่ค่าประสิทธิภาพระหว่างเรียน E_1 เป็นคะแนนที่ได้จากกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนได้รับความช่วยเหลือและแรงเสริมทันทีผ่านแบบฝึกทักษะและการทำกิจกรรมกลุ่มในเกม ขณะที่ค่าประสิทธิภาพหลังเรียน E_2 เป็นการวัดความคงทนของความรู้และการนำไปใช้จริงเป็นรายบุคคลหลังจากผ่านการจัดการเรียนรู้ครบทุกขั้นตอนอย่างไรก็ตาม ค่าที่ห่างกันเพียงร้อยละ 1.94 สะท้อนว่านวัตกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีคุณภาพตามแนวคิดของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) และในประเด็นขององค์ประกอบความสำเร็จ คือ การที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่มีกติกา ไม่ซับซ้อนแต่มีความท้าทาย เช่น เกมการแข่งขันที่เน้นการสังเกตและสะกดคำ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมตามวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ชอบความตื่นเต้นและการได้รับรางวัล ส่งผลให้นักเรียนชาติพันธุ์ม้งมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมมากกว่าการเรียนแบบบรรยายแบบปกติ นอกจากนี้ความสำเร็จนี้มีปัจจัยสำคัญจากการที่ครูไม่ได้เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่ทำหน้าที่ชี้แจงกติกา คอยให้คำแนะนำ (Feedback) อย่างรวดเร็วระหว่างเล่นเกม และช่วยสรุปประเด็นความรู้ที่ได้รับ การสนับสนุนอย่างใกล้ชิดและการเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระเช่นนี้จะช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก และผลการวิจัยยังพบว่านักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ม้งทำคะแนนได้ดีในมาตรา แม่กง และแม่กม เนื่องจากเป็นเสียงนาสิกที่เอื้อต่อการลากเสียง อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะที่เน้นการฝึกซ้ำอย่างเป็นระบบ (Reinforcement) ตามหลักของ Skinner จะช่วยให้ผู้เรียนจำแนกเสียงสะกดในมาตราอื่น ๆ ได้แม่นยำและสามารถพัฒนาทักษะได้สูงขึ้นตามลำดับ

นอกจากนี้ องค์ประกอบของแบบฝึกทักษะที่ใช้ร่วมกันก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ ($E_2 = 80.25$) ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากนักเรียนชาติพันธุ์ม้งเรียนรู้ภาษาไทยในฐานะภาษาที่สอง ซึ่งมักประสบปัญหาการถ่ายโอนโครงสร้างภาษาแม่การออกแบบแบบฝึกทักษะที่เน้นการฝึกฝนซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบในส่วนของคำตรงมาตราโดยเฉพาะ จึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ไขและเสริมความแม่นยำทางภาษา การฝึกซ้ำเช่นนี้สอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยาพฤติกรรมศาสตร์ในเรื่อง การเสริมแรง (Reinforcement) ของ B.F. Skinner (สกินเนอร์) ซึ่งช่วยให้ทักษะที่ถูกต้องได้รับการย้ำเตือนและฝังแน่นในความจำระยะยาว

ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการบูรณาการการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานเพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนใจเข้ากับ “แบบฝึกทักษะ” เพื่อสร้างความแม่นยำและความคงทนของทักษะ จึงเป็นส่วนผสมที่ลงตัวและมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ มั่งเป็นอย่างมาก ประการที่สาม คือ การจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้น ได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และประการสุดท้าย คือ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพและปรับปรุงข้อบกพร่องก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try out) เมื่อได้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 จึงนำไปทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trial run) กับกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.19/80.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ตรงกับแนวคิดของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า หากนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพ ค่า E_1 และ E_2 ที่คำนวณได้จากการทดสอบประสิทธิภาพจะใกล้เคียงกันและห่างกันไม่เกินร้อยละ 5

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง

การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้งสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของนักเรียนได้จริง เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียน ซึ่งเมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 4 ขั้นตอน จึงสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราได้ โดยขั้นตอนที่ 1 คือ การที่ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่นเกมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจวิธีการเล่นเกมการเรียนรู้ และเข้าใจถึงจุดประสงค์ที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องดังกล่าว ขั้นที่ 2 คือการที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมการเรียนรู้ตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้เล่นเกมการเรียนรู้ โดยมีการทำกิจกรรมเกมประกอบการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน ขั้นที่ 3 คือ ขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนที่ผู้เรียนได้รับจากเกม นอกจากนี้แล้วในขั้นตอนที่ 3 นี้ ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนสรุปทั้งความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน และช่วยตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ที่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง และขั้นตอนที่ 4 คือการที่ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนแต่ละคนจะได้ทำแบบฝึกทักษะเพื่อทดสอบความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ

ในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งยังเป็นการทบทวนเนื้อหาและความรู้ตามความเข้าใจของตนเองอีกด้วย

จากการเรียนรู้ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าทั้ง 4 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนสามารถทำแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราได้คะแนนดีกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนการสอน ประกอบกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานนั้นให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักเรียนสามารถลำดับขั้นตอนการคิดได้อย่างเป็นระบบและได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันด้วย สำหรับจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน คือ การเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน (Active Participation) และ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ตลอดกระบวนการเรียนรู้ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) ที่เน้น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเรียนรู้ภาษาที่สองของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง การที่ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหลากหลายรูปแบบเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกันในเกมนั้น ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) และการ เรียนรู้จากเพื่อน (Peer Learning) ทำให้นักเรียนสามารถก้าวข้ามความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำที่ยังไม่สมบูรณ์ไปสู่ระดับที่ถูกต้องได้

นอกจากนี้ การบูรณาการแบบฝึกทักษะที่ใช้ร่วมกันถือเป็นกลไกสำคัญที่สร้างความคงทนของทักษะ โดยทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสร้างความแม่นยำผ่านการฝึกฝนซ้ำ ๆ อย่างเป็นระบบในส่วนของการสะกดคำตรงมาตรา ซึ่งเป็นการเสริมแรงจูงใจภายใน และช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้จากการเล่นเกมไปสู่ทักษะการเขียนที่ถูกต้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยถายรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 2.76$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดทุกด้านโดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน รองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ตามลำดับ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ได้รับการพัฒนาตามกระบวนการอย่างเป็นระบบประกอบกับการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานมีขั้นตอน

ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา นักเรียนจึงได้ฝึกทักษะดังกล่าวด้วยตนเอง ได้แลกเปลี่ยนและอภิปรายเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน กล่าวคือทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจน มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราที่สูงขึ้นตาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ตลอดจนคอยแนะนำ ช่วยเหลือ และให้การสนับสนุนนักเรียนอย่างใกล้ชิดตลอดกระบวนการเรียนรู้ การที่นักเรียนได้รับความใส่ใจและสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับครูได้ง่ายขึ้นส่งผลเชิงบวกต่อเจตคติของพวกเขาในการเรียนรู้ภาษาไทย ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร พิมพ์บุษผา (2561) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุดต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สิ่งเหล่านี้ยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นปฏิสัมพันธ์ การสนับสนุนจากครู เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและความรู้สึกเชิงบวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ผู้สอนจะต้องศึกษาหลักการให้มีความเข้าใจชัดเจน และอธิบายวิธีการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนทราบก่อนเพื่อให้สามารถดำเนินการได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติและออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อความท้าทายที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

1.2 การจัดกิจกรรมในห้องเรียน ควรคำนึงถึงความพร้อมของผู้เรียน และอุปกรณ์ในการใช้สื่อเทคโนโลยีของผู้เรียน เพื่อให้สามารถปรับตามความเหมาะสมของบริบทผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง เช่น การใช้สื่อทำมือแทนสื่อดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะโดยนำไปใช้กับวิธีการสอนใหม่ ๆ เช่น การจัดการเรียนการสอนแบบ Constructivism, การจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน, การจัดการเรียนการสอนแบบอะคิตะ (AKITA) เป็นต้น เพื่อนำไปใช้เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรวิจัยเพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่าน และการเขียนสะกดคำประเภทอื่น ๆ เช่น การอ่านและการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา, การเขียนบันทึก, การเขียนเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเขียนและเรียนในระดับที่สูงขึ้นไป





บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). *แนวทางการบริหารโรงเรียนปฏิรูปการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2551). *แนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ. (2554). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ : สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤดาภกร สิริหรี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. 28(2), 477-488.
- กฤตยากาญจน์ อินทร์พิทักษ์. *การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนคำภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง. (2561). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนใช้ประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- กาญจนา นาคสกุล. (2542). *หลักภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กาญจนา นาคสกุล และคณะ. (2554). *บรรทัดฐานภาษาไทยเล่ม 1 : ระบบเสียง อักษรไทย การอ่าน คำและการเขียนสะกดคำ*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทยสำนักงานกวีวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กาญจนา อรุณสอนศรี. (2546). *ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตรไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาส่งเสริมการเกษตร, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

- กำชัย ทองหล่อ. (2543). *หลักภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- เกริก และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*.
กรุงเทพฯ : สถาพรบุ๊คส์.
- เกสร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ขวัญภา บุญนิธิ. (2564). *การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกวินิจฉัยเป็นรายบุคคล*. การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
นเรศวร, พิษณุโลก.
- คณิศร ศรีประไพ. (2555). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อำเภอเขาชะเมา จังหวัดระยอง*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- คมขำ แสนกล้า. (2547). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการ
เขียนคำควบกล้ำ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- จันทร์เพ็ญ วิเศษสิงห์. (2559). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- จันทร์ภา อุ่นจิตต์. (2551). *แบบฝึกเสริมทักษะวิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรง
ตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- จิตตินันท์ เดชะคุปต์. (2542). *เจตคติและความพึงพอใจในการบริหาร*. จิตวิทยาการบริการ หน่วยที่
8-15. นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จิตรา สมพล. (2547). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปี
ที่ 6*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการเรียนรู้อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- จิรวรรณ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2555). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- จุฑามาศ ขำนาญ. (2567). *การส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านบ่อนวิทยา*. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ
นวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์. 4(1), 87-101.

- จุฑารัตน์ จันทร์จิ๋ว. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับ Micro : bit เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- วีวรรณ คุณาภินันท์. (2555). การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองการพยาบาล. 43 (2), 127-136.
- ชญาณิศ บำรุง. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ชมพูนุท เมฆเมืองทอง. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 8(2), 32-42.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์. 5(1), 7-20.
- ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. เอกสารรวบรวมบทความวิจัยหลังการประชุมวิชาการนเรศวรวิจัยครั้งที่ 13 : วิจัยนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม. มหาวิทยาลัยนเรศวร, 1700-1715.
- ฐิตาภรณ์ อินตะวงศ์. (2560). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดแม่กน ของนักเรียนชาติพันธุ์ม้งโดยใช้แบบฝึกที่พัฒนาขึ้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 4(2), 52-63.
- ณรงค์ พ่วงพิศ (2554). หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ณัฐฐา ผิวนา. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ สำนวนเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอของนักศึกษา สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. วารสารวิชาการเทคโนโลยีการจัดการ. 4(2), 84-96.

- ณัฐเกียรติ เจริญสุข ทรงภพ ขุนมธุรส และชญาตี เจริญชัย. (2567). การพัฒนาแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการเขียนสะกดคำ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Game-Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมณีเชษฐาราม*. 7 (4), 790-803.
- ณัฐชา อักษรเดช. (2554). การสร้างแบบฝึกการอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ถวัลย์ มาศจรัสและคณะ (2550). *นวัตกรรมการศึกษา ชุดแบบฝึกหัดแบบฝึกเสริมทักษะ*. กรุงเทพฯ: เซ็นจูรี.
- ทวีศักดิ์ อุ่นจิตติกุล. (2558), *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทยโดยวิธีแจกลูก และสะกดคำ*. กรุงเทพฯ : บริษัทวิริยะ.
- ทักษิณ คุณพิภาค. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*, 3(6), 14-29.
- ทศนา แคมมณี. (2560). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมจันทร์ พานิชผลินไชย. (2557). *การพัฒนาการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิลาภรณ์ ธรรมวิเศษ. (2546). *แนวทางการพัฒนาแบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครุศาสตร์.
- บุญชม ศรีสะอาด (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญช่วย ศรีสวัสดิ์. (2541). *การสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2553). *การใช้สถิติในการวิจัยทางการศึกษา*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปฎิญา โกลกิติสกุล. (2565). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ OKSR ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด*. ใน *การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร*, พิษณุโลก.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2530). *การอ่านเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, เชียงใหม่.

- ประสาธ อิศรปรีดา. (2549). *สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปัทมา อัจฉนาภิตติ. (2557). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญและการอ่านแบบคิดวิเคราะห์ รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับวิธีสอนแบบ OK5R ร่วมกับเทคนิคผังกราฟฟิก*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.
- ปาริชาติ สุพรรณกลาง. (2550). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการอินทิเกรตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเรียนเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อย*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- พัชร สีธธา. (2561). *การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ไพบุลย์ มุลติ. (2546). *การพัฒนาแผนการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ไพบุลย์ มุลติ. (2546). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- โรงเรียนบ้านเข็กน้อย. (2566). *รายงานผลประเมินความสามารถในการอ่านโรงเรียนบ้านเข็กน้อย*. เพชรบูรณ์ : ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนบ้านเข็กน้อย.
- วรรณภา ไชยวรรณ. (2549). *การพัฒนาแผนการอ่านและการเขียนภาษาไทยเรื่องอักษรควบและอักษรนำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกทักษะ การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- วรรณิ์ โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพมหานคร : ดอกหญ้าวิชาการ.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2551). *พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศจี อนันต์นพคุณ. (2542). *กลวิธีบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ*. สงขลา : วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี.
- ศิริพร โชติพันธุ์. (2558). *พัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยของเด็กกลุ่มชาติพันธุ์*. กรุงเทพฯ: สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา.

- สมศรี อภัย. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สมศักดิ์ คงเที่ยง และอัญชลี โพธิ์ทอง. (2542). เอกสารการบรรยายกระบวนวิชา EA 733 การบริหาร บุคลากรและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. (2566). *Game Based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน*. ออนไลน์.
- สร้อยลักษณ์ ศรีมา. (2558) การปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษา มหาธาตุสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 4 วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- สราวดี เพ็งศรีโคตร. (2539). การสร้างแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สลาย ปลั่งกลาง. (2552). ผลการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่ม ร่วมมือเทคนิค TA เรื่องการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร และการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สัมฤทธิ์ สันเต. (2560). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบละชั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ในโรงเรียนขนาดเล็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิตสาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สาโรช ไสยสมบัติ. (2534). ความพึงพอใจในการทำงานของครูอาจารย์โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัด กรมสามัญศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (การบริหาร การศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สาวิตรี วรพิทย์เบญจา. (2560). การใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนทุ่งผึ้ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาลำปาง เขต 3. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน ภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.

- สำนักข่าวอิสรา. (26 มิถุนายน 2567). ศธ.เร่งแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ยกระดับคุณภาพการศึกษา ตั้ง กก.ปรับหลักสูตรฯ. สืบค้นจาก <https://www.isranews.org/article/isranews-short-news/129630-isra-202.html>
- สำนักงานบรรเทาทุกข์และประชานามัยพิทักษ์. (2564). *โครงการส่งเสริมและพัฒนาการพูด อ่าน เขียนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : สำนักงานบริหารกิจการเหล่ากาชาด สภากาชาดไทย.
- สำลี พรหมทา. (2553). *การพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้แบบวัฏจักรจากบทเรียน การ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สุกัญญา สันติเจริญเลิศ. (2562) *ภาษาไทย ป.3 เข้าใจง่าย เก่งได้ในเล่มเดียว*. กรุงเทพฯ: อินส์พัล สุขุม เฉลยทรัพย์. (2550). *Active Leader* ผู้นำ 360. กรุงเทพฯ: ฐานบุ๊คส์.
- สุจิต เหมวัล. (2555). *ศาสตร์การสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะ*. ขอนแก่น : ทรัพย์สุนทรการพิมพ์.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2544). *การสร้างแบบฝึก*. ชัยนาท : ชมรมพัฒนา.
- สุรพล พยอมแย้ม. (2548). *ปฏิบัติการทางจิตวิทยาในงานชุมชน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สหาย พัฒนาการพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). *การพัฒนาผลงานทางวิชาการสู่การเลื่อน วิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ : อีเคบุ๊คส์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2549). *19 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- แสงระวี ประจวบวัน. (2553). *การพัฒนาทักษะการเขียนความเรียงโดยใช้แบบฝึกทักษะที่ใช้แผนที่ ความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- อดุลย์ ไทรเล็กทิม. (2528). *การศึกษามลสมฤทธิ์การเขียนสะกดคำแบบทักษะสัมพันธ์ของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านขี้ปาดหวาย จังหวัดราชบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อนันต์ อนันตชัยวรกุล. (2551). *รายงานการวิจัยเรื่องแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดบ้านโคกเหล็ก อำเภอยะราช จังหวัดบุรีรัมย์*. บุรีรัมย์ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2.
- อรพรรณ ภิญโญภาพ. (2529). *การศึกษามลสมฤทธิ์การเขียนสะกดคำแบบทักษะสัมพันธ์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนในแหล่งเสื่อมโทรม คลองเตย*. วิทยานิพนธ์ศึกษา ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อัคริพร มณีวงษ์. (2546). เล่นผ่านเกมได้อย่างไร. *วารสารศูนย์บริการวิชาการ*, 11(3), 13-14.

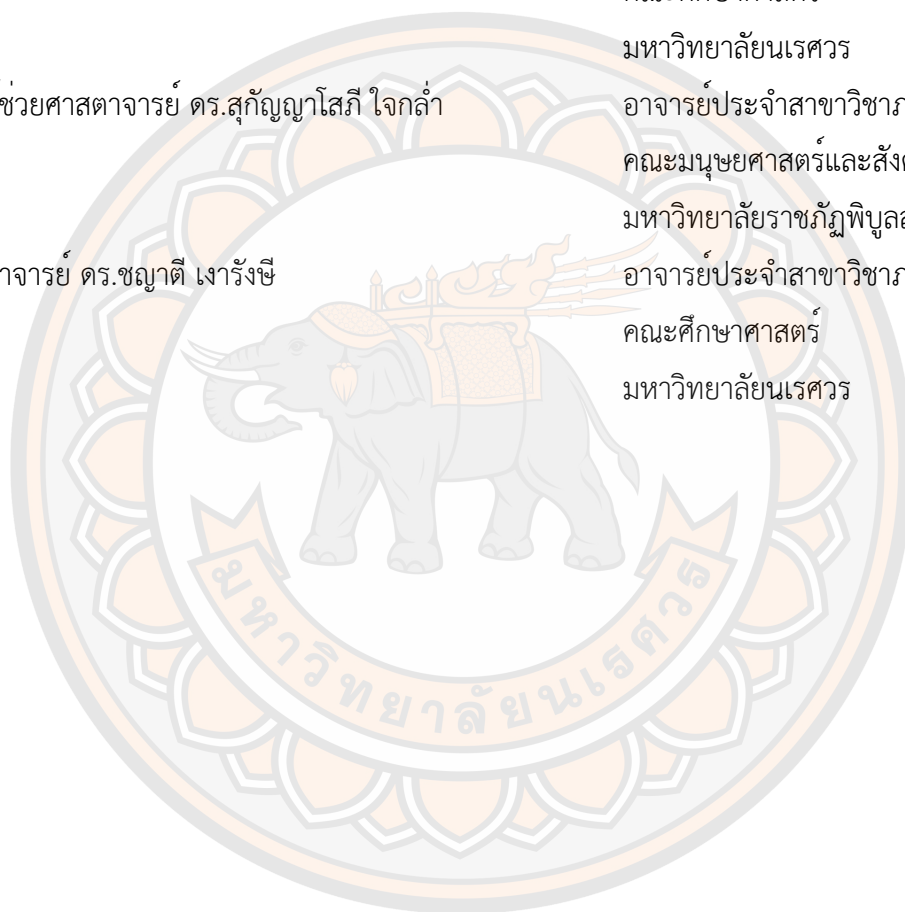
- Bado, N. (2019). *Game-Based Learning Pedagogy: a review of the literature*.
Interactive Learning Environments. 30(5), 936-948. doi:10.1080/10494820.2019.1683587.
- Cooper, A.M. (1985). *How to supervise people*. New York: McGraw – Hill.
- Maslow, A.H. (1970). *A Theory of Human Motivation*. New York: Harper and Row. Inc
- Maynard W. Shelly. (1975). *Responding to social change*. Pennsylvania: Dowden
Hutchison&Press.
- Mccormic, E. J. (1979). *Job analysis: Methods and applications*. New York: American
Management Association.
- Morse. (1958). *Satisfaction in White Collar Job*: University of Michigan: University of
Michigan Press.
- Mullins, L.J. (1969). *Management and organizational behavior*. London: Pitman
PublishingLimited.
- Wolman, B. 1973. *Dictionary of Behavioral Science*. Van Nostrand: Reinheld Company.



ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้รับความกรุณาจากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ดังรายนามต่อไปนี้

- | | |
|---|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า | อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม |
| 3. อาจารย์ ดร.ชญาตี เจริญชัย | อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร |



ภาคผนวก ข
หนังสือขอความอนุเคราะห์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ : บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๘

ที่ : อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๙๘๐

วันที่ : ๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง : ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชาปกรณ

ด้วย Ms.Haili Bi รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๓๑๐๘ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังที่แนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๙๘๐



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย Ms.Haili Bi รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๓๑๐๘ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. Ms.Haili Bi

โทร ๐๖-๕๗๖๕-๕๕๗๔



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๘

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๑๙๘๐

วันที่ ๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.ชญาดิ เกรียงชัย

ด้วย Ms.Haili Bi รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๓๓๐๘ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราโดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

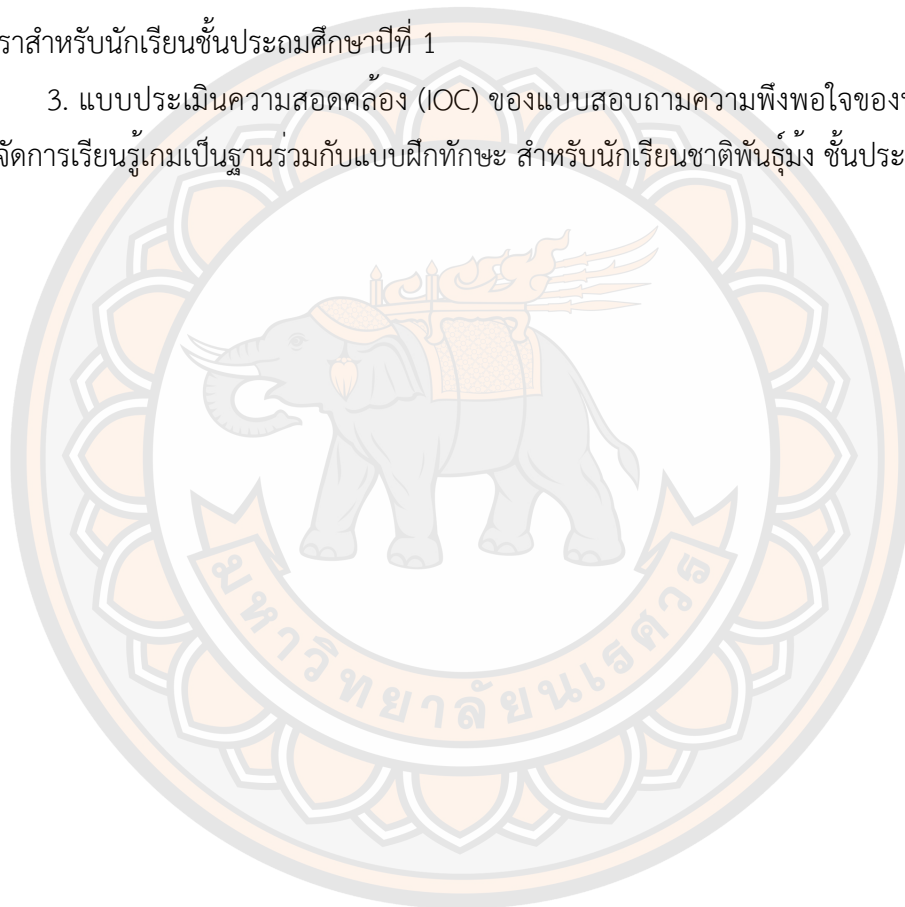
ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังที่แนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ค
แบบประเมินที่ใช้ในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและเขียน คำสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียน ชาติพันธุ์ม้งชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรง มาตราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
เรื่อง แม่ กง ไม่่งแน่นอน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ กม โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- | | | |
|----|---------|--|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้ไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ๆ ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้					
1.1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และ มาตรฐานการเรียนรู้				
1.2	แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผล ได้จริง				
1.3	แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย				
ผลการประเมินรายด้าน					
2. สาระสำคัญ					
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2.2	สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน				
2.3	เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง				
ผลการประเมินรายด้าน					
3. กิจกรรมการเรียนรู้					
3.1	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ				
3.2	กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ทำให้ผู้เรียนมี ความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่าน และการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ กง				
3.3	ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่น				
3.4	ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและ ขั้นตอนที่กำหนดไว้				
3.5	ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจาก เกม				
3.6	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการ เขียนสะกดคำตรงตามมาตรา				
ผลการดำเนินรายด้าน					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4. สื่อการเรียนรู้					
4.1	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ กิจกรรม				
4.2	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น				
4.3	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย				
4.4	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีรูปลักษณะ สวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ				
4.5	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษร ชัดเจน เข้าใจง่าย				
4.6	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้งานด้วยสะดวก				
ผลการดำเนินรายด้าน					
5. การวัดและประเมินผล					
5.1	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้				
5.2	เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล				
5.3	วิธี และ เครื่องมือที่ใช้วัดผล สามารถวัด ความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำตรง ตามมาตราตัวสะกดได้				
ผลการประเมินรายด้าน					
ผลการประเมินรวมทุกด้าน					

ขอคิดเห็น/ขอเสนอแนะ

.....

.....

.....

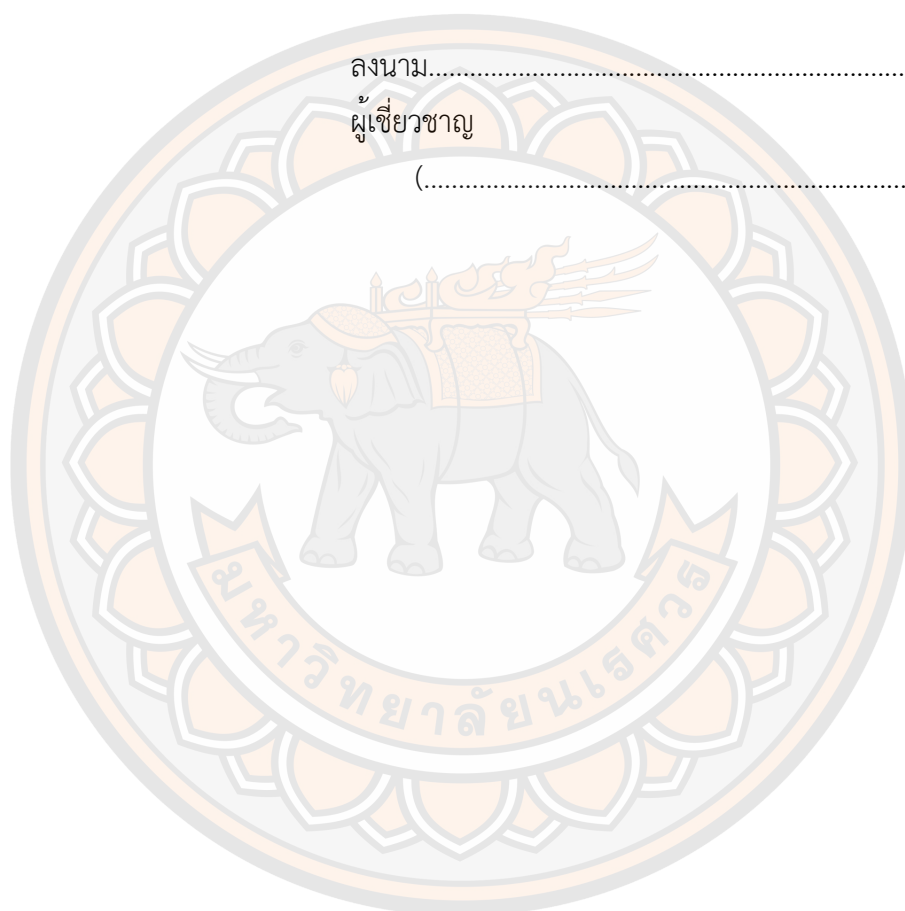
.....

.....

ลงนาม.....

ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
เรื่อง แม่กม ผสมพยัญชนะ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ เกย โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้ไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ฯ ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้					
1.1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และ มาตรฐานการเรียนรู้				
1.2	แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผล ได้จริง				
1.3	แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย				
ผลการประเมินรายด้าน					
2. สาระสำคัญ					
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2.2	สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน				
2.3	เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง				
ผลการประเมินรายด้าน					
3. กิจกรรมการเรียนรู้					
3.1	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ				
3.2	กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนมี ความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่าน และการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ กม				
3.3	ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่น				
3.4	ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและ ขั้นตอนที่กำหนดไว้				
3.5	ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจาก เกม				
3.6	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการ เขียนสะกดคำตรงตามมาตรา				
ผลการดำเนินรายด้าน					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4. สื่อการเรียนรู้					
4.1	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ กิจกรรม				
4.2	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น				
4.3	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย				
4.4	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีรูปแบบที่สวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ				
4.5	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษร ชัดเจน เข้าใจง่าย				
4.6	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้งานด้วยสะดวก				
ผลการดำเนินรายด้าน					
5. การวัดและประเมินผล					
5.1	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้				
5.2	เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล				
5.3	วิธี และ เครื่องมือ ที่ใช้วัดผล สามารถวัด ความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำตรง ตามมาตราตัวสะกดได้				
ผลการประเมินรายด้าน					
ผลการประเมินรวมทุกด้าน					

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

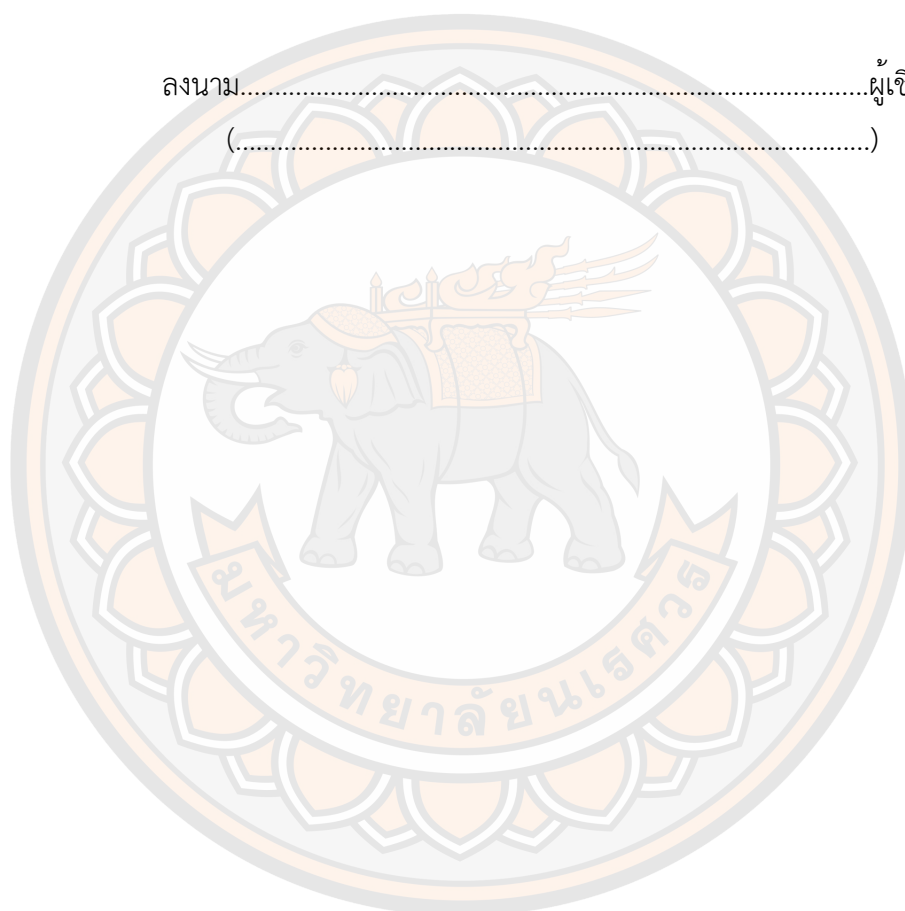
.....

.....

.....

.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
เรื่อง แม่เกว ไม่ละเลยตัวสะกด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ เกว โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วทำเครื่องหมาย

✓ ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้ไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ฯ ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. ดานจุดประสงค์การเรียนรู้					
1.1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และ มาตรฐานการเรียนรู้				
1.2	แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผลได้ จริง				
1.3	แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบ ง่าย				
ผลการประเมินรายด้าน					
2. สาระสำคัญ					
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2.2	สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน				
2.3	เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง				
ผลการประเมินรายด้าน					
3. กิจกรรมการเรียนรู้					
3.1	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ				
3.2	กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ทำให้ผู้เรียนมี ความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่านและการ เขียนสะกดคำมาตรา แม่ เกย				
3.3	ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์ การให้คะแนนกติกาการเล่นเกม				
3.4	ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอน ที่กำหนดไว้				
3.5	ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม				
3.6	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการ เขียนสะกดคำตรงตามมาตรา				

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ผลการดำเนินรายด้าน					
4. สื่อการเรียนรู้					
4.1	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม				
4.2	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น				
4.3	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย				
4.4	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 มีรูปลักษณะ สวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ				
4.5	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษรชัดเจน เข้าใจง่าย				
4.6	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 ใช้งานด้วยสะดวก				
ผลการประเมินรายด้าน					
5. การวัดและประเมินผล					
5.1	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
5.2	เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล				
5.3	วิธีและเครื่องมือที่ใช้วัดผลสามารถวัดความสามารถ การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐาน ตัวสะกดได้				
ผลการประเมินรายด้าน					
ผลการประเมินรวมทุกด้าน					

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

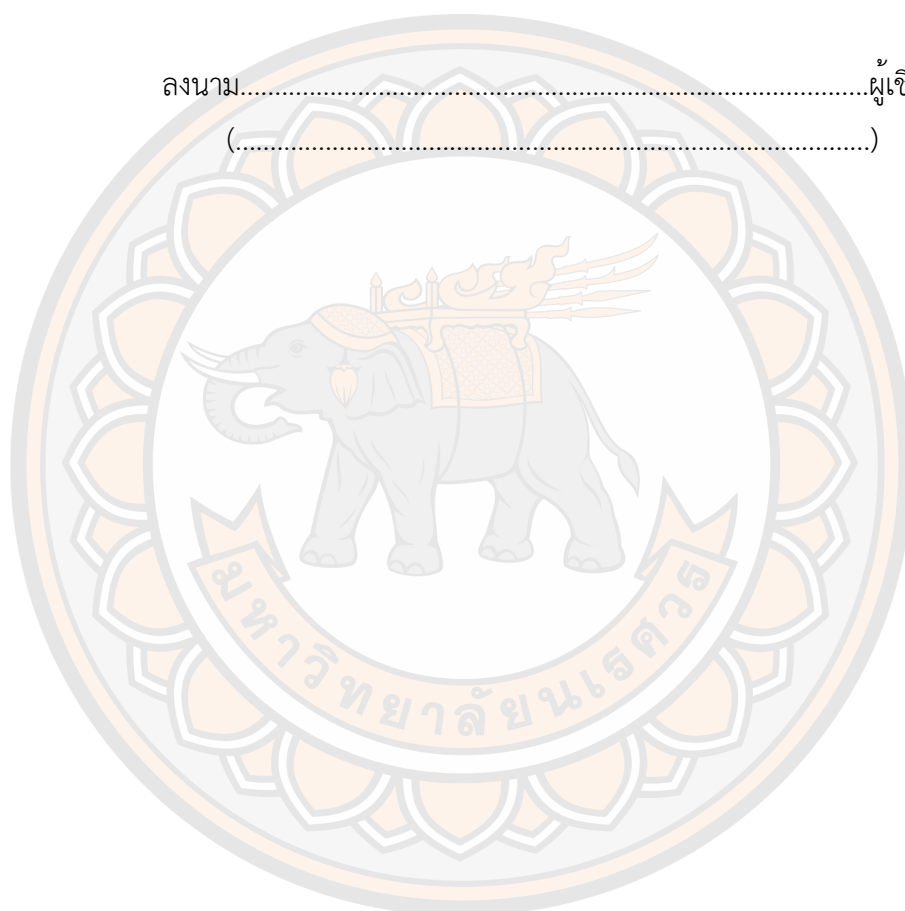
.....

.....

.....

.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
เรื่อง แม่เฒ่า ที่เธอควรจำ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. ขอให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของแต่ละรายการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ กง โดยการจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นี้ไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ๆ ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้					
1.1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และ มาตรฐานการเรียนรู้				
1.2	แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผล ได้จริง				
1.3	แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย				
ผลการประเมินรายด้าน					
2. สาระสำคัญ					
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2.2	สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน				
2.3	เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง				
ผลการประเมินรายด้าน					
3. กิจกรรมการเรียนรู้					
3.1	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ				
3.2	กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ทำให้ผู้เรียนมี ความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่าน และการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ กม				
3.3	ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่น				
3.4	ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและ ขั้นตอนที่กำหนดไว้				
3.5	ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจาก เกม				
3.6	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการ เขียนสะกดคำตรงตามมาตรา				
ผลการดำเนินรายด้าน					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4. สื่อการเรียนรู้					
4.1	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ กิจกรรม				
4.2	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น				
4.3	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย				
4.4	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีรูปลักษณ์ สวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ				
4.5	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษร ชัดเจน เข้าใจง่าย				
4.6	สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้งานด้วยสะดวก				
ผลการดำเนินรายด้าน					
5. การวัดและประเมินผล					
5.1	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้				
5.2	เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล				
5.3	วิธี และ เครื่องมือ ที่ใช้วัดผลสามารถวัด ความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำตรง ตามมาตราตัวสะกดได้				
ผลการประเมินรายด้าน					
ผลการประเมินรวมทุกด้าน					

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

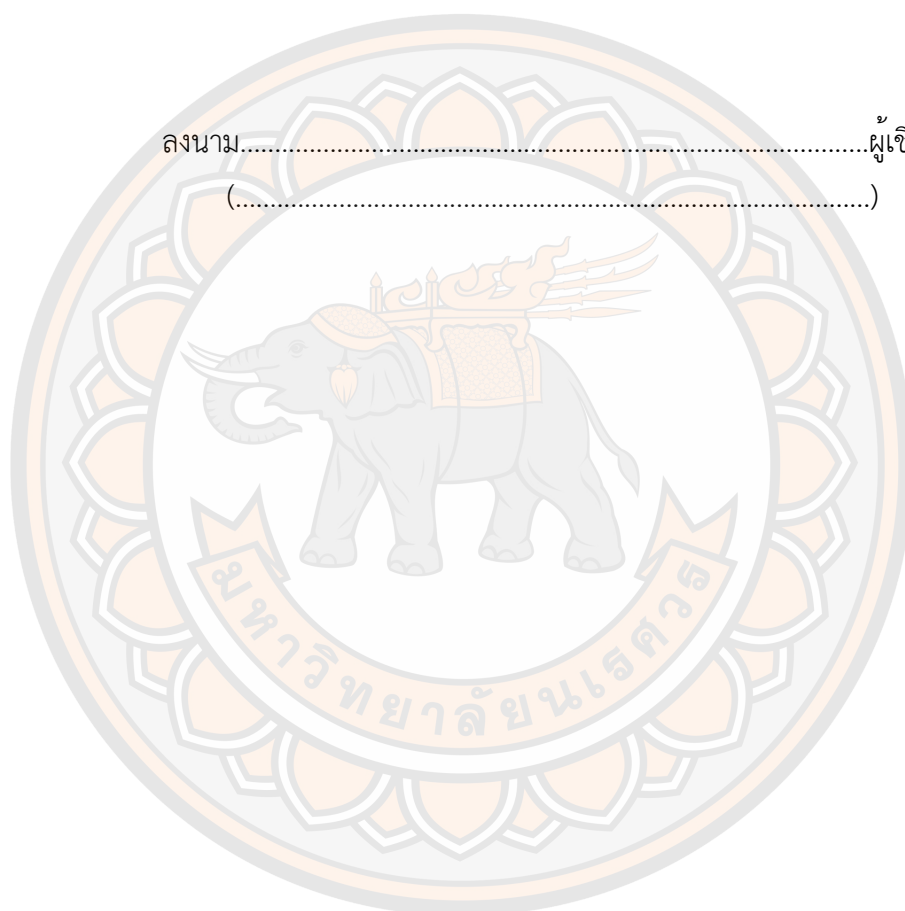
.....

.....

.....

.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. โปรดพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยจุดประสงค์มีดังนี้

1) นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง

2) นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง

ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา ว่ามีความสอดคล้องหรือไม่ โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ตามระดับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. เมื่อท่านพิจารณาและทำการประเมินตามรายการที่กำหนดไว้แล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมในส่วนข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ในการปรับปรุงแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1	คำในข้อใดมีคำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ทุกคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ขาม, ตอม, ผอม, หอม ข. ยาม, ขาน, งาม, เสือ ค. คุม, จุ่ม, ชุม, หลุม ง. แยม, แขน, กล้าม, ล้าม				
2	คำใดมีมาตราตัวสะกดเหมือนกับคำว่า “ถ้วนม” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. กล้วยหอม ข. ชะอมไข่ ค. อาหาร ง. กระทะ				
3	ข้อใดมีตัวสะกดต่างจากพวก (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. แก้ม ข. ยิ้ม ค. ล่อม ง. ร้อน				

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4	คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ข้อใดเมื่อนำมาเติมในประโยคแล้วทำให้ข้อความสมบูรณ์ “ผึ้ง _____ ดอกไม้หน้าบ้าน” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกุดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ตอม ข. อิ่ม ค. แถม ง. รุ่ม				
5	คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ข้อใดเมื่อนำมาเติมในประโยคแล้วทำให้ข้อความสมบูรณ์ “นักเรียน _____ ดูช้าง” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกุดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ข้าม ข. รุ่ม ค. อิ่ม ง. ตอม				
6	ข้อใดอ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกุดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. สบาย อ่านว่า สะ – บาย ข. อร่อย. อ่านว่า อะ – ร้อย ค. สดสวย อ่านว่า สุด – สวย ง. ไปรยปราย อ่านว่า ไปรย – ปราย				

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
7	ข้อใดอยู่ในมาตราตัวสะกดเดียวกับคำว่า “ขโมย” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. สบาย ข. ตลาด ค. โยววาย ง. สามารถ				
8	คำในข้อใดเป็นคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย ทั้ง สองคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ยิ้มแย้ม ข. โยววาย ค. เกี้ยวข้าว ง. ลมเย็น				
9	คำในมาตรา แม่เกย ข้อใดอ่านถูกต้อง ก. สายสร้อย อ่านว่า สาย - สะ - ร้อย ข. ดินทราย อ่านว่า ดิน - ชาย ค. กระต่าย อ่านว่า กะ - ต่าย ง. กล้วยหอม อ่านว่า ก้วย - หอม				

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
10	“เขาวิงชนกาดชนมว์กรจย _____” คำใดนำมาเติมในประโยคแล้วมีความหมาย (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. กระจาย ข. โครม ค. ล่องลอย ง. ร่ำรวย				
11	คำในข้อใดมีตัวสะกดอยู่ในมาตราแม่ เกอวทั้งหมด (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ชาวไทย ข. ถั่วคั่ว ค. แว่วับ ง. แว่วาว				
12	คำในข้อใดไม่ใช่มาตราตัวสะกด แม่เกอว (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. บัว ข. หิว ค. เขียว ง. เรียว				

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
13	ประโยคต่อไปนี้ ข้อใดเรียงถูกต้อง (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ลิงมะพร้าวปีนต้น ข. สวยสาวคนนั้นไปเล่นดิน ค. ต้นรวงข้าวปลิวไสว ง. ดาวตกกลางคืนตอนเห็น				
14	“เหมือนแถววัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด ก็ไม่วัดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน” จากข้อความมีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่เกอว กี่คำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. 5 คำ ข. 4 คำ ค. 3 คำ ง. 2 คำ				
15	ประโยคในข้อใดมีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่เกอว (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ดำมั่วแต่กินผลไม้ ข. แม่น้ำสวย ค. น้ำไหลแรงมาก ง. เธอจะกินไข่ดาวหรือไข่เจียว				

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
16	“วันนี้ท้องฟ้าปลอดโปร่ง” ข้อความนี้มีคำที่อยู่ในมาตราแม่ กง กี่คำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. 1 คำ ข. 2 คำ ค. 3 คำ ง. 4 คำ				
17	ข้อใดอ่านออกเสียงตามมาตราตัวสะกดแม่ กง ทุกคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ยุ่งฉาง, ฟางข้าว ข. ปรงแต่ง, แซงโค้ง ค. รถพ่วง, ชวงชิง ง. ร้องเพลง, เกรงขาม				
18	ข้อใดอ่านออกเสียงตัวสะกดเหมือนคำว่า “แข็งแรง” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. อดออม ข. แปรงฟัน ค. เมืองไทย ง. บวงสรวง				

ข้อ ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
19	ประโยคใดมีคำมาตราตัวสะกด แม่กง ทุกคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ลิงกั๊งนั้งข้างโอง ข. หุ่นามิบั้งกว้าง ค. นกร้องเพลงเสียงดัง ง. น้องจุ๋งหมาไปให้อาหาร				
20	20. “คุณพ่อใช้ใบตองห่อขนมไทย” ประโยคนี้ คำใดที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กง (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรงมา ตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. พ่อ ข. ใบตอง ค. ขนม ง. ไทย				

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

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				
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1					
5	นักเรียนชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้งชั้นประถมศึกษาปีที่ 1				
6	กระบวนการสอนทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น				
7	กระบวนการสอนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้ และคำตอบด้วยตนเอง				
8	กระบวนการสอนเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำอย่างเป็นระบบ				
9	นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้				
ด้านสื่อการเรียนรู้					
10	สื่อแบบฝึกทักษะมีรูปลักษณ์สวยงาม ทันสมัย น่าสนใจและจูงใจให้อยากเรียน				
11	สื่อแบบฝึกทักษะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้				
12	สื่อแบบฝึกทักษะมีสีพื้นหลังที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย				

ที่	รายการประเมิน	คะแนนการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
13	สื่อแบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น				
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้					
14	ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น				
15	ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น				
16	ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง				
17	ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน				

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ผลตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีลักษณะเป็นค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
2. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ
3. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1
5. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10
6. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100
7. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกลุ่มตัวอย่าง
8. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง
9. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1. ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีลักษณะเป็นค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.2 แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผลได้จริง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2. สาระสำคัญ						
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	1	1	0.67	0.58	ผ่าน
2.2 สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2.3 เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3. กิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1	0	1	0.67	0.58	ผ่าน
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่านและการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ กม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.3 ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่น	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.4 ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.5 ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
3.6 ชั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4. สื่อการเรียนรู้						
4.1 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม	1	1	0	0.67	0.58	ผ่าน
4.2 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.3 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.4 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีรูปลักษณ์ สวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.5 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษรชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.6 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 1 ใช้งานด้วยสะดวก	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5. การวัดและประเมินผล						
5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	1	1	0.67	0.58	ผ่าน
5.2 เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5.3 วิธีและเครื่องมือที่ใช้วัดผลสามารถวัดความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราตัวสะกดได้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
รวม	19	20	20	0.94	0.25	ผ่าน

ตาราง 7 แสดงผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ เกย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.2 แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผลได้จริง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2. สาระสำคัญ						
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2.2 สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2.3 เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3. กิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่านและการเขียนสะกดคำมาตรา แม่ เกย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.3 ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนนกติกาการเล่น	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.4 ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.5 ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.6 ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4. สื่อการเรียนรู้						
4.1 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
4.2 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 2 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.3 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 2 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.4 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 2 มีรูปแบบ สดงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.5 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 2 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษร ชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.6 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 2 ใช้งานด้วยสะดวก	1	0	1	0.67	0.58	ผ่าน
5. การวัดและประเมินผล						
5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5.2 เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล	0	1	1	0.67	0.58	ผ่าน
5.3 วิธีและเครื่องมือที่ใช้วัดผลสามารถวัดความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดได้	1	1	0	0.67	0.58	ผ่าน
รวม	20	20	20	0.95	0.21	ผ่าน

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ เกอว โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และ มาตรฐานการเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.2 แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผล ได้จริง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2. สาระคัญ						
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2.2 สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2.3 เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3. กิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ทำให้ผู้เรียนมี ความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่านและการ เขียนสะกดคำมาตรา แม่ เกอว	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.3 ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์ การให้คะแนนกติกาการเล่นเกม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.4 ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและ ขั้นตอนที่กำหนดไว้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.5 ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจาก เกม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.6 ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการ เขียนสะกดคำตรงตามมาตรา	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4. สื่อการเรียนรู้						
4.1 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
4.2 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.3 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.4 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 มีรูปแบบ สดงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.5 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษร ชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.6 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชุดที่ 3 ใช้งานด้วยสะดวก	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5. การวัดและประเมินผล						
5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5.2 เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล	1	0	1	0.67	0.58	ผ่าน
5.3 วิธีและเครื่องมือที่ใช้วัดผลสามารถวัดความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานตัวสะกดได้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
รวม	21	20	21	0.98	0.13	ผ่าน

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กง โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
1. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด และ มาตรฐานการเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.2 แผนการจัดการเรียนรู้สามารถวัดและประเมินผล ได้จริง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ใช้ภาษาสื่อสารได้ชัดเจน เรียบง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2. สาระสำคัญ						
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
2.2 สะท้อนแนวคิดที่เกิดกับผู้เรียน	1	1	0	0.67	0.58	ผ่าน
2.3 เรียบเรียงถ้อยคำ และลำดับความคิดต่อเนื่อง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3. กิจกรรมการเรียนรู้						
3.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยช่วยให้ทำให้ผู้เรียนมี ความสามารถอ่านและเขียนสะกดคำการอ่านและการ เขียนสะกดคำมาตรา แม่ กง	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.3 ขั้นที่ 1 ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์ การให้คะแนนกติกาการเล่นเกม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.4 ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและ ขั้นตอนที่กำหนดไว้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.5 ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจาก เกม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
3.6 ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการ เขียนสะกดคำตรงตามมาตรา	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4. สื่อการเรียนรู้						
4.1 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 4 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรม	1	1	1	1.00	0	ผ่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
4.2 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 4 มีเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.3 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 4 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.4 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 4 มีรูปแบบ สดงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
4.5 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 4 มีสีพื้นที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษร ชัดเจน เข้าใจง่าย	0	1	1	0.67	0.58	ผ่าน
4.6 สื่อแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ ชูตที่ 4 ใช้งานด้วยสะดวก	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5. การวัดและประเมินผล						
5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0	ผ่าน
5.2 เครื่องมือที่ใช้สอดคล้องกับวิธีวัดผล	1	0	1	0.67	0.58	ผ่าน
5.3 วิธีและเครื่องมือที่ใช้วัดผลสามารถวัด ความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตาม มาตรฐานตัวสะกดได้	1	1	0	0.67	0.58	ผ่าน
รวม	20	20	19	0.94	0.25	ผ่าน

2. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

ตารางที่ 10 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของแบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
1	คำในข้อใดมีคำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ทุกคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ขาม, ตอม, ผอม, หอม ข. ยาม, ขาน, งาม, เสือ ค. คุม, จุม, ชุม, หลุม ง. แยม, แชน, กล้าม, ล้าม	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
2	คำใดมีมาตราตัวสะกดเหมือนกับคำว่า “ถั่วynam” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ถั่วyหอม ข. ชะอมไซ้ ค. อาหาร ง. กระทะ	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
3	ข้อใดมีตัวสะกดต่างจากพวก (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. แก้ม ข. ยิ้ม ค. ล้อม ง. ร้อน	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
4	คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ข้อใดเมื่อนำมาเติม ในประโยคแล้วทำให้ข้อความสมบูรณ์ “ฝั่ง_____ดอกไม้น้ำบ้าน” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ตอม ข. อิ่ม ค. แถม ง. รุ่ม	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
5	คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ข้อใดเมื่อนำมาเติม ในประโยคแล้วทำให้ข้อความสมบูรณ์ “นักเรียน_____ดูช้าง” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ข้าม ข. รุ่ม ค. อิ่ม ง. ตอม	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
6	ข้อใดอ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. สบาย อ่านว่า สะ - บาย ข. อร่อย. อ่านว่า อะ - ร้อย ค. สุดสวย อ่านว่า สุด - สวย ง. ไป รยป ราย อ่านว่า ไปรย - ปราย	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

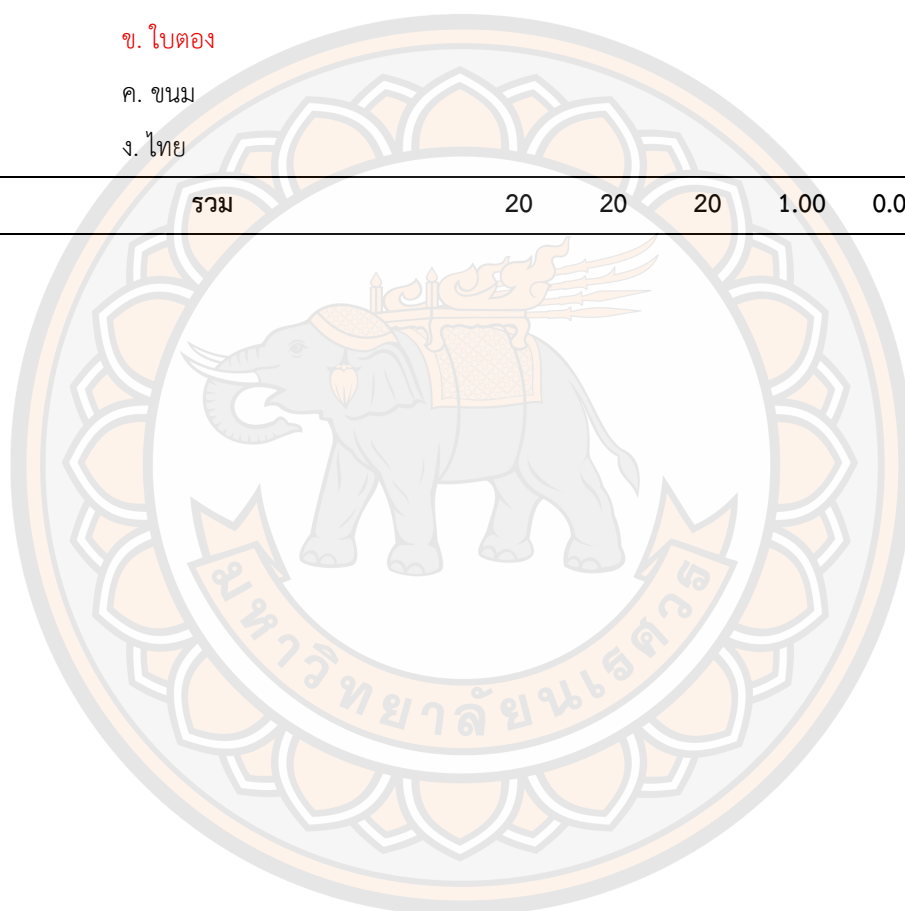
ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
7	ข้อใดอยู่ในมาตราตัวสะกดเดียวกับคำว่า “ขโมย” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. สบาย ข. ตลาด ค. โวยวาย ง. สามารถ	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
8	คำในข้อใดเป็นคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย ทั้งสองคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ยิ้มแย้ม ข. โวยวาย ค. เกี้ยวข้าว ง. ลมเย็น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
9	คำในมาตรา แม่เกย ข้อใดอ่านถูกต้อง ก. สายสร้อย อ่านว่า สาย - สะ - ร้อย ข. ดินทราย อ่านว่า ดิน - ชาย ค. กระต่าย อ่านว่า กะ - ต่าย ง. กล้วยหอม อ่านว่า ก้วย - หอม	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
10	“เขาวังชนถาดชนมรวงกระจุก_____” คำใดนำมาเติมในประโยคแล้วมีความหมาย (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. กระจาย ข. โครม ค. ล่องลอย ง. ร้ารวย	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
11	คำในข้อใดมีตัวสะกดอยู่ในมาตราแม่ เกอว ทั้งหมด (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ชาวไทย ข. ถั่วคั่ว ค. แว่วว็บ ง. แว่ววาว	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
12	คำในข้อใดไม่ใช่มาตราตัวสะกด แม่เกอว (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. บัว ข. หิว ค. เขียว ง. เรียว	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
13	ประโยคต่อไปนี้ ข้อใดเรียงถูกต้อง (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ลิงมะพร้าวป็นต้น ข. สวยสาวคนนั้นไปเล่นเดิน ค. ต้นรวงข้าวปลิวไสว ง. ดาวตกกลางคืนตอนเห็น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
14	“เหมือนแถววัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน” จากข้อความมีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่เกอว กี่คำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. 5 คำ ข. 4 คำ ค. 3 คำ ง. 2 คำ	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
15	ประโยคในข้อใดมีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่ เกอว (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. ดำมั่วแต่กินผลไม้ ข. แม่น้ำสวย ค. น้ำไหลแรงมาก ง. เธอจะกินไข่ดาวหรือไข่เจียว	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
16	“วันนี้ท้องฟ้าปลอดโปร่ง” ข้อความนี้มีคำที่ อยู่ในมาตราแม่ กง กี่คำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. 1 คำ ข. 2 คำ ค. 3 คำ ง. 4 คำ	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
17	ข้อใดอ่านออกเสียงตามมาตราตัวสะกดแม่ กง ทุกคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่มก, เกย, เกอว และกง) ก. ยุ่งฉาง, ฟางข้าว ข. ปรงแต่ง, แสงโค้ง ค. รรพ่วง, ช่วงชิง ง. ร้องเพลง, เกรงขาม	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
18	ข้อใดอ่านออกเสียงตัวสะกดเหมือนคำว่า “แข็งแรง” (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่มก, เกย, เกอว และกง) ก. อดออม ข. แปรงฟัน ค. เมืองไทย ง. บวงสรวง	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
19	ประโยคใดมีคำมาตราตัวสะกด แม่กง ทุกคำ (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่มก, เกย, เกอว และกง) ก. ลิงกังนั้งข้างโอง ข. พุงนามีบึงกว้าง ค. นกร้องเพลงเสียงดัง ง. น้องจุ๋มมาไปให้อาหาร	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
20	20. “คุณ พ่อใช้ใบตองห่อขนมไทย” ประโยคนี้นี้คำใดที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กง (นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตรง มาตราแม่กม, เกย, เกอว และกง) ก. พ่อ ข. ใบตอง ค. ขนม ง. ไทย	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
รวม		20	20	20	1.00	0.00	ผ่าน



3. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 11 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ระดับคะแนน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
1. ด้านการจัดการเรียนการสอน						
1.1 ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดี โดยมีสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
1.2 ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
1.3 เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
1.4 กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
2. ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1						
2.1 นักเรียนชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
2.2 กระบวนการสอนทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
2.3 กระบวนการสอนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้ และคำตอบด้วยตนเอง	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
2.4 กระบวนการสอนเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำอย่างเป็นระบบ	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
2.5 นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
3. ด้านสื่อการเรียนรู้						
3.1 สื่อแบบฝึกทักษะมีรูปแบบที่สวยงาม ทันสมัย น่าสนใจและจูงใจให้อยากเรียน	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
3.2 สื่อแบบฝึกทักษะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
3.3 สื่อแบบฝึกทักษะมีสีพื้นหลังที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
3.4 สื่อแบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้						
4.1 ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
4.2 ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
4.3 ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
4.4 ผู้เรียนรู้สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1	1	1	1.00	0.00	ผ่าน
รวม	19	19	19	1.00	0.00	ผ่าน

4. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1

ตารางที่ 12 แสดงผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:1

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	17	15	14	15	61	15
คนที่ 2	16	14	13	14	57	13
คนที่ 3	17	14	15	13	59	15
รวม	50	43	42	42	177	43
เฉลี่ย	16.67	14.33	14.00	14.00	59.00	14.33
เฉลี่ยร้อยละ	83.33	71.67	70.00	70.00	73.75	71.67
E_1/E_2			73.75			71.67

5. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10

ตารางที่ 13 แสดงผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:10

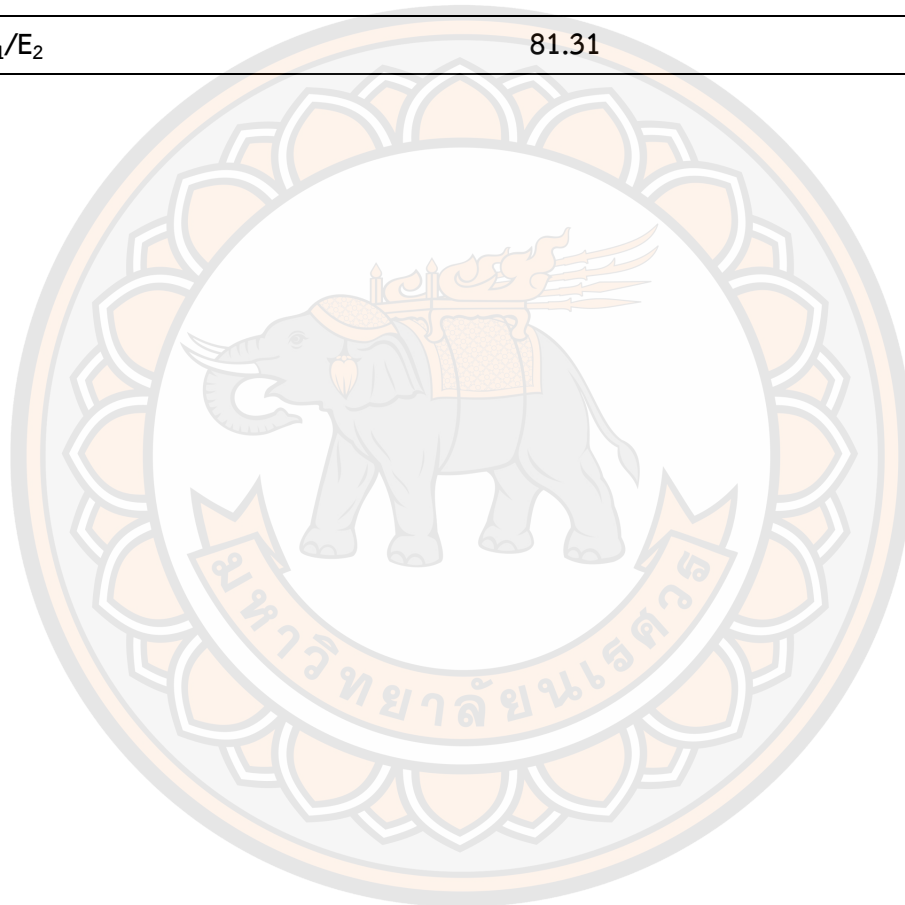
นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	16	14	15	17	62	15
คนที่ 2	17	13	15	16	61	14
คนที่ 3	14	13	15	15	57	17
คนที่ 4	13	14	14	17	58	15
คนที่ 5	14	15	15	17	61	14
คนที่ 6	15	15	14	16	60	15
คนที่ 7	17	15	14	15	61	14
คนที่ 8	14	13	15	18	60	14
คนที่ 9	15	15	16	17	63	17
รวม	135	127	133	148	543	135
เฉลี่ย	15.00	14.11	14.78	16.44	59.00	15.00
เฉลี่ยร้อยละ	75.00	70.56	73.89	82.22	73.75	75.00
E_1/E_2	75.42					75.00

6. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100

ตารางที่ 14 แสดงผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองแบบ 1:100

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	17	18	18	16	69	17
คนที่ 2	17	15	15	16	63	17
คนที่ 3	17	14	15	17	63	18
คนที่ 4	15	17	14	13	59	17
คนที่ 5	17	15	15	16	63	16
คนที่ 6	18	17	19	19	73	15
คนที่ 7	15	15	17	16	63	12
คนที่ 8	17	18	17	15	67	19
คนที่ 9	17	17	16	17	67	12
คนที่ 10	17	15	16	16	64	17
คนที่ 11	15	15	17	19	66	18
คนที่ 12	17	18	15	13	63	16
คนที่ 13	13	15	17	15	60	16
คนที่ 14	15	17	17	15	64	17
คนที่ 15	17	15	18	17	67	17
คนที่ 16	16	17	15	15	63	15
คนที่ 17	17	14	15	17	63	16
คนที่ 18	19	16	17	18	70	15
คนที่ 19	15	17	19	18	69	17

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 20	16	16	15	18	65	14
รวม	327	321	327	326	1301	321
เฉลี่ย	16.35	16.05	16.35	16.30	65.05	16.05
เฉลี่ยร้อยละ	81.75	80.25	81.75	81.50	81.31	80.25
E_1/E_2	81.31					80.25

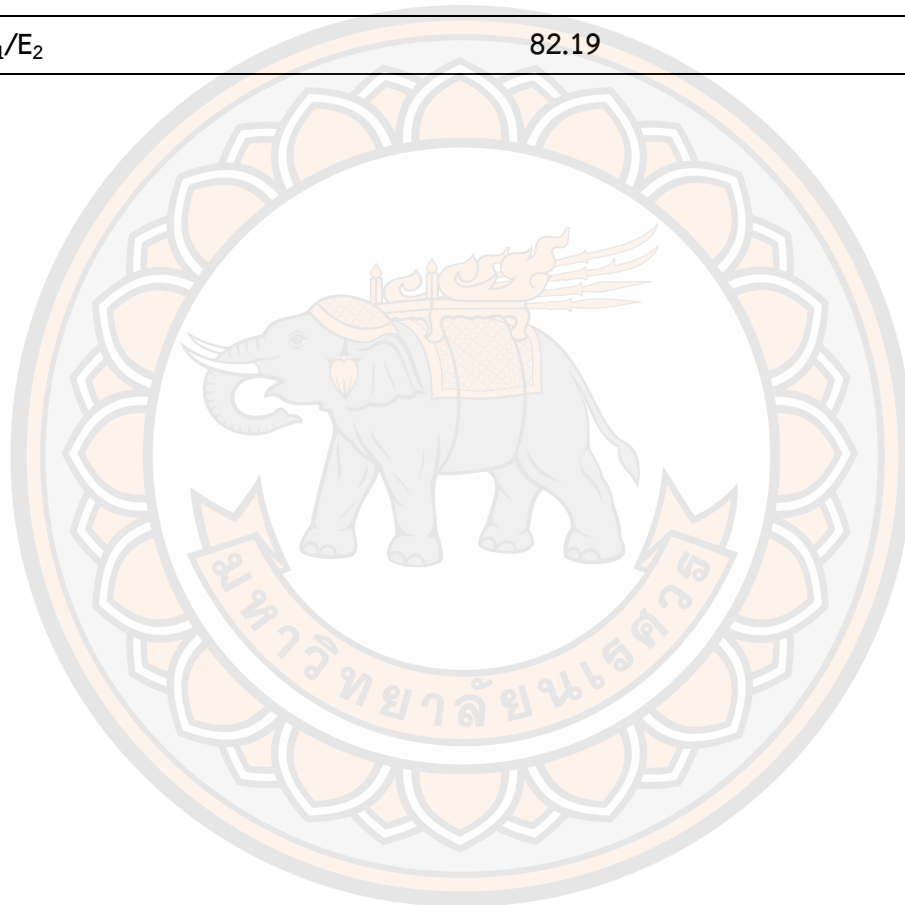


7. ผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียน สกศค่าตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง (Run Trail)

ตารางที่ 15 แสดงผลการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียน สกศค่าตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง (Run Trail)

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 1	17	14	18	18	67	13
คนที่ 2	17	17	15	18	67	15
คนที่ 3	17	14	15	14	60	15
คนที่ 4	15	17	17	13	62	14
คนที่ 5	17	15	14	19	65	15
คนที่ 6	13	17	14	19	63	17
คนที่ 7	16	13	15	19	63	15
คนที่ 8	15	14	17	19	65	14
คนที่ 9	14	17	17	18	66	15
คนที่ 10	11	15	16	18	60	18
คนที่ 11	17	14	14	17	62	18
คนที่ 12	19	18	15	19	71	17
คนที่ 13	18	17	17	19	71	15
คนที่ 14	17	16	17	19	69	15
คนที่ 15	17	17	15	15	64	17
คนที่ 16	18	15	18	14	65	16
คนที่ 17	18	16	16	14	64	19
คนที่ 18	19	18	18	19	74	17
คนที่ 19	15	17	18	17	67	17

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียนบทที่				รวม	หลังเรียน
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	20
คนที่ 20	15	18	17	20	70	19
รวม	325	319	323	348	1315	321
เฉลี่ย	16.25	15.95	16.15	17.40	65.75	16.05
เฉลี่ยร้อยละ	81.25	79.75	80.75	87.00	82.19	80.25
E_1/E_2	82.19					80.25

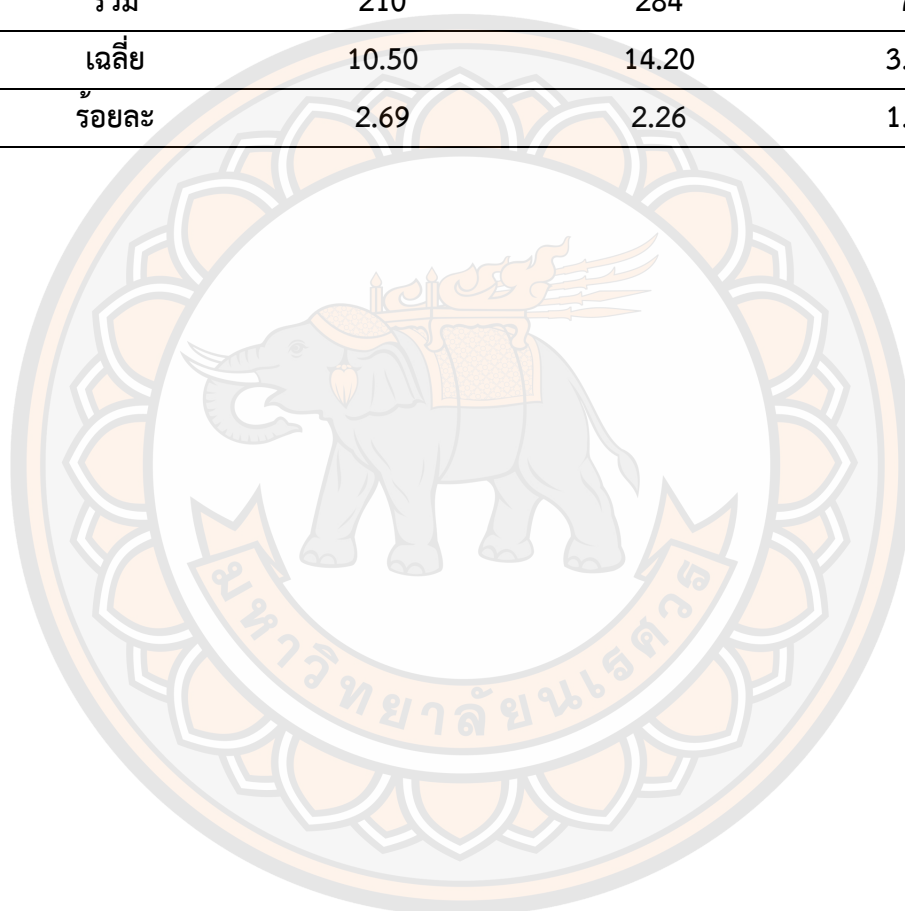


8. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและ
การเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับ
นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง

ตารางที่ 16 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำตรงมาตราของนักเรียนชาติ
พันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การ
อ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ
สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง

นักเรียน	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
คนที่	Pre - test	Post - test	D
1	11	12	1
2	7	10	3
3	12	15	3
4	13	14	1
5	10	16	6
6	8	14	6
7	11	14	3
8	7	13	6
9	11	17	6
10	9	14	5
11	6	10	4
12	12	15	3
13	7	10	3
14	14	16	2
15	15	17	2
16	14	16	2
17	13	17	4

นักเรียน	คะแนนก่อนเรียน (20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (20 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
คนที่	Pre - test	Post - test	D
18	12	14	2
19	10	14	4
20	8	16	8
รวม	210	284	74
เฉลี่ย	10.50	14.20	3.70
ร้อยละ	2.69	2.26	1.92



9. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่าน และการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับ นักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 17 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา โดยใช้การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อ ที่	ผลการประเมินความพึงพอใจ																				$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2.40	0.50	มาก
2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2.55	0.51	มากที่สุด
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.90	0.31	มากที่สุด
4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2.75	0.44	มากที่สุด
5	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2.75	0.44	มากที่สุด
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2.90	0.31	มากที่สุด
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	มากที่สุด
8	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2.80	0.41	มากที่สุด
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2.95	0.22	มากที่สุด
10	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.70	0.47	มากที่สุด
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2.85	0.37	มากที่สุด
12	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2.65	0.49	มากที่สุด
13	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2.80	0.41	มากที่สุด
14	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2.65	0.49	มากที่สุด
15	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2.75	0.44	มากที่สุด
16	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2.90	0.31	มากที่สุด
17	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2.65	0.49	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์	ภาพรวม
คะแนนรวม	939
ค่าเฉลี่ย	2.76
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.15
C.V. (%)	5.51





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แม่ กง ไม่่งงแน่นอน

เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทยและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป. 1/2 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ

2. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่ กง คือ คำที่มี ง เป็นตัวสะกด การเรียนรู้และฝึกฝนคำในมาตราแม่ กง จะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตราแม่ กง
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง
3. นักเรียนมีมารยาทในการอ่านและการเขียน

4. การจัดการเรียนรู้

คาบที่ 1

ชั้นนำ (10 นาที)

1. นักเรียนฟังครูอ่านเรื่อง “กลางป่าใหญ่” และสังเกตคำที่อยู่ในมาตรา แม่ กง

บทกลอน กลางป่าใหญ่

กลางพงใหญ่กว้าง	มีข้างขวางแก้ง
ลิงค่างขวางแก้ง	ไม่เกรงกลัวใคร
ฝูงผึ้งบินหึ่ง	อิงอ่างตกใจ
คางคกอยู่ใกล้	ร้องให้ระวัง
	ผู้ประพันธ์ : อัชชา แสงอสนีย์

2. ครูนำกลอนติดบนกระดานให้นักเรียนได้อ่านออกเสียงพร้อมครูผู้สอน

3. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับกลอน เช่น

- บทกลอนที่อ่านกล่าวถึงอะไร
- ในบทกลอนมีชื่อสัตว์กี่ชนิด อะไรบ้าง
- คำในมาตราแม่ กง ในบทกลอนมีอะไรบ้าง

4. นักเรียนสังเกต และวิเคราะห์ส่วนประกอบของคำใน มาตราแม่ กง พร้อมทั้งฝึกอ่านออกเสียง สะกดคำและจำแนกส่วนประกอบของคำในมาตราแม่ กง ในบทกลอน “กลางป่าใหญ่”

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

5. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยรูปที่เห็นเป็นรูปอะไร ?

6. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ กง, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง และกติกาการเล่นเกมนี้นี้คือ นักเรียนจะแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละเท่า ๆ กัน และให้แต่ละกลุ่มทายภาพจากเงาที่ปรากฏของสิ่งต่าง ๆ และให้นักเรียนทายว่ารูปที่เห็นนั้นเป็นรูปอะไร เมื่อนักเรียนคนใดตอบถูก ครูจะเฉลยคำศัพท์จากรูปภาพ และให้นักเรียนคนนั้นออกมาเขียนคำอ่านของคำศัพท์นั้น ๆ

1. แมลงเต่าทอง อ่านว่า มะ - แลง - เต่า - ทอง
2. จิ้งหรีด อ่านว่า จิ้ง - หรีด
3. กิ้งก่า อ่านว่า กิ้ง - ก่า
4. นกยูง อ่านว่า นก - ยูง
5. สิงโต อ่านว่า สิง - โต

6. แมงป่อง อ่านว่า แมง – ป่อง
7. จิงโจ้ อ่านว่า จิง – โจ้
8. จิ้งจอก อ่านว่า จิ้ง – จอก
9. จิ้งจก อ่านว่า จิ้ง – จก
10. นกยูง อ่านว่า นก – ยูง
11. ผึ้ง อ่านว่า ผึ้ง
12. ค้างคาว อ่านว่า ค้าง – คาว
13. กุ้ง อ่านว่า กุ้ง
14. ตู๋วงกว้าง อ่านว่า ตู๋วง – กว้าง
15. กล้องถ่ายรูป อ่านว่า กล้อง – ถ่าย – รูป
16. กางเกง อ่านว่า กาง – เกง
17. ผักบุ้ง อ่านว่า ผัก – บุ่ง
18. รังผึ้ง อ่านว่า รัง – ผึ้ง
19. ลิง อ่านว่า ลิง
20. แปรงสีฟัน อ่านว่า แปรง – สี – ฟัน

7. เมื่อแต่ละกลุ่มทนายภาพจากเงาที่ปรากฏของสิ่งต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว และนักเรียน (ตัวแทนกลุ่ม) สามารถเขียนสะกดคำและอ่านได้อย่างถูกต้อง กลุ่มนั้นจะได้รับคะแนน

8. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มทนายภาพจากเงาที่ปรากฏของสิ่งต่าง ๆ จนครบ ครูจะทำการสรุปคะแนน และมอบรางวัลให้กลุ่มที่ชนะ

ขั้นสรุป (20 นาที)

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่มี ง เป็นตัวสะกด คือ คำที่อยู่ในมาตราแม่ กง และให้นักเรียนในชั้นเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

10. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตราแม่ กง เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามตราแม่ กง

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

คาบที่ 2

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กง ร่วมกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราแม่ กง

ชั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

2. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมคิดให้ไว เขียนให้ไวกว่า
3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นสองกลุ่มเท่า ๆ กัน
4. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ กง, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง และกติกาการเล่นเกมนี้นี้คือ ครูจะให้แต่ละกลุ่มแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝั่งต่อแถวตอนลึก หัวแถวทั้งสองจะถือปากกาเขียนกระดานที่สีแตกต่างกัน เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มการเล่นเกมน คนแรกของแต่ละแถว ต้องวิ่งออกมาเขียนตัวสะกดในมาตราแม่ กง หนึ่งคำ และวิ่งกลับมาส่งปากกาเขียนกระดานให้คนที่สอง
5. คนที่สองจะเล่นเหมือนคนแรก แต่ห้ามเขียนคำศัพท์ซ้ำกัน แล้วให้คนที่สองวิ่งมาส่งปากกาเขียนกระดานให้คนที่สาม เวียนไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลา (5 นาที)
6. เมื่อหมดเวลา ครูจะนับคำที่แต่ละแถวเขียนได้ โดยให้คำละ 10 คะแนน หากมีคำซ้ำกัน จะไม่ให้คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะถือว่าเป็นฝ่ายชนะ และรับรางวัลไป

ขั้นสรุป (20 นาที)

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่มี ง เป็นตัวสะกด คือ คำที่อยู่ในมาตราแม่ กง และให้นักเรียนในชั้นเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติมนอกเหนือจากครูผู้สอน
7. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามาตราแม่ กง เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามาตราแม่ กง
8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

5. สื่อการสอน

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กง
2. เกมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมรูปที่เห็นเป็นอะไร และเกมคิดให้ไวเขียนให้ไวกว่า
3. PowerPoint เรื่อง มาตราแม่ กง
4. หนังสือ “หลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1”

6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
นักเรียนบอก ความหมายของคำที่ สะกดตรงมาตราแม่ กง ได้	ตรวจแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตราแม่ กง	เฉลยแบบฝึกทักษะการ อ่านและการเขียนสะกด คำตรงมาตราแม่ กง	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนสามารถอ่าน และเขียนสะกดคำ มาตราแม่ กง	ตรวจแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตราแม่ กง	เฉลยแบบฝึกทักษะการ อ่านและการเขียนสะกด คำตรงมาตราแม่ กง	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนมีมารยาทใน การอ่านและการเขียน	ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมของนักเรียน	แบบประเมินพฤติกรรม ของนักเรียน	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบบันทึกการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาความสามารถของนักเรียนแล้วให้น้ำหนักคะแนนตามระดับคุณภาพ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่านและ เขียนสะกด คำในมาตรา แม่ กง (3)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่านและ เขียนสะกด คำในมาตรา แม่ กง (3)
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
บทที่ 1 เรื่อง แม่ กง ไม่งแงนอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นในการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความตั้งใจในการเรียนรู้	มีสมาธิ ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้	ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ แต่ขาดสมาธิบางครั้ง	ไม่ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ และขาดสมาธิ
การตอบคำถามครู	ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้ง	ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามบางครั้ง	ไม่ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถาม
มีส่วนร่วมในการอ่านและการเขียน	ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรมบางครั้ง	ไม่ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม
อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กง	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กง ได้ถูกต้องทุกคำ	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กง ผิด 1-2 คำ	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กง ผิดมากกว่า 3 คำ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 – 12	ดีมาก
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
0 - 3	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. สรุปผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. แนวทางการแก้ไขพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(Miss HAILI BI)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แม่ กม ผสมพยัญชนะ

เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทยและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป. 1/2 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ

2. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่กม คือ คำที่มี ม เป็นตัวสะกด การเรียนรู้และฝึกฝนคำในมาตราแม่กมจะช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตราแม่กม
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่กม
3. นักเรียนมีมารยาทในการอ่านและการเขียน

4. การจัดการเรียนรู้

คาบที่ 1

ขั้นนำ (10 นาที)

1. นักเรียนฟังครูอ่านเรื่อง **สามคนทำความดี** และสังเกตคำที่อยู่ในมาตรา แม่ กม
 “**ต้อม นุ่ม** และ**โอม** เป็นเพื่อนรักกัน ทั้ง**สาม**คนเป็นเด็กดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น **ต้อม**ช่วยพ่อชูด
หลุมปลูกต้นไม้ เช่น มะยม มะขาม ชมพู และชะอม
นุ่ม ชอบช่วยแม่ล้างถ้วย**ชาม** ซ้อน**ส้อม** และ**โอม**ช่วยพ่อหยิบเครื่องมือ**ซ่อมแซม**ของใช้ เช่น
โคมไฟ **พัดลม** ทั้ง**สาม**อาสาช่วยผู้ใหญ่อ่าง**เต็มใจ** และ**เปี่ยม**ไปด้วยความสุข”

2. ครูและนักเรียนสนทนาเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เช่น

- เด็กทั้งสามคนมีนิสัยอย่างไร
- ใครชอบช่วยงานในสวน
- งานในครัวที่นุ่นชอบคืออะไร

3. ครูนำบทอ่านเรื่อง **สามคนทำความดี** ตีบทบนกระดาน และให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูผู้สอน 1 รอบ และช่วยกันรวบรวมนาคำที่มี ม เป็นตัวสะกด (มาตราแม่ กม) และร่วมกันทำความเข้าใจความหมายของคำ

4. นักเรียนสังเกต และวิเคราะห์ส่วนประกอบของคำใน มาตราแม่ กม

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

5. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมปริศนาคำทายเปิดแผ่นป้าย

6. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ กม, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่กม และกติกาการเล่นเกมนครั้งนี้คือ นักเรียนจะแบ่งกลุ่มออกเป็นสองกลุ่มเท่า ๆ กันโดย และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาหน้าชั้นเรียนและหมุนวงล้อ เพื่อสุ่มปริศนาคำทายที่จะได้ โดยมีปริศนาคำทายดังนี้

1. ฉันคือผลไม้กลม ๆ เขียวบ้าง มีรสเปรี้ยวอมหวาน ฉันคืออะไรเอ๋ย ? (ส้ม)
2. ฉันคือเครื่องดื่มสีขาว ได้มาจากแม่วัว ทำให้ร่างกายแข็งแรง ฉันคืออะไร ? (นม)
3. ฉันคอยพัดมาเมื่ออากาศร้อน ๆ ฉันช่วยให้คลายร้อนได้ (ลม)
4. เมื่อเราดีใจ หรือมีความสุข เรามักจะทำทำนี้ออกมา (ยิ้ม)
5. ฉันคือหวานเย็นแซ่แข็ง มีหลายรสชาติ กินแล้วชื่นใจ ฉันคืออะไร ? (ไอศกรีม)
6. ฉันคือตัวเลขที่อยู่หลังเลขสอง และอยู่หน้าเลขสี่ ฉันคือเลขอะไร? (สาม)
7. ฉันคือภาชนะทรงกลมก้นตื้น ใช้สำหรับใส่ข้าว หรือกับข้าว ฉันคืออะไร? (ชาม)
8. ฉันคอยกันแดด และคอยกันฝน ฉันคือ ? (ร่ม)
9. ฉันคอยเย็บผ้า แหลมคม และเล็กนิดเดียว ฉันคือ ? (เข็ม)
10. ฉันมีรสชาติเปรี้ยว เล็กนิดเดียว ผลสีเขียวอ่อน ฉันคือ ? (มะยม)
11. ฉันเป็นวงกลม เอาไว้ติดเสื้อเข้าด้วยกัน ฉันคือ ? (กระดุม)
12. ฉันเป็นรสชาติ ตรงข้ามกับหวาน ฉันคือ ? (เค็ม, ขม)
13. ฉันคือความสนุกสนาน เด็ก ๆ ชอบเล่นฉัน ฉันคือ ? (เกม)
14. ฉันเอาไว้เก็บกระดาก ไม่ให้กระดากยับ ฉันคือ ? (แฟ้ม)
15. ฉันสีขาว เป็นเม็ด ๆ มาต่อกันจนกลายเป็นแผ่นใหญ่ ๆ ฉันคือ ? (โฟม)
16. ฉันเป็นอุปกรณ์ เอาไว้ขุดดิน เหมือนกับจอบ ฉันคือ ? (เสียม)
17. ฉันมีรสชาติหลากหลาย ทำจากผลไม้ ทาขนมปัง ฉันคือ ? (แยม)

18. ฉันทเป็นผักสีขาว มีหลายชั้น เวลาหั่นแล้วน้ำตาไหล ฉันทคือ ? (หัวหอม)

19. ฉันทเป็นขนม บ้างวงกลม บ้างเป็นวงรี ฉันทคือ ? (ลูกอม)

20. ฉันทเป็นปลาในทะเล มีเขี้ยวแหลม ฉันทคือ ? (ฉลาม)

7. โดยเมื่อเปิดปริศนาคำทายดังกล่าวแล้ว และนักเรียน (ตัวแทนกลุ่ม) สามารถเขียนสะกดคำ และอ่านได้อย่างถูกต้องกลุ่มนั้นจะได้รับคะแนน

8. เมื่อนักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทายเปิดแผ่นป้ายจนครบ ครูจะทำการสรุปคะแนน และมอบรางวัลให้กลุ่มที่ชนะ

ขั้นสรุป (20 นาที)

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่มี ม เป็นตัวสะกด คือ คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม และให้นักเรียนในชั้นเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

10. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามาตราแม่ กม เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามาตราแม่ กม

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

คาบที่ 2

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กม ร่วมกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราแม่ กม

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

2. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมเขียนชื่อจากหมวดหมู่

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นสองกลุ่มเท่า ๆ กัน

4. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ กม, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่กม และกติกาการเล่นเกมนครั้งนี้คือ ครูจะเป็นผู้กำหนดหมวดหมู่ของสิ่งของต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยมีหมวดหมู่นี้ ของใช้, ผลไม้, ผัก, อาหาร โดยเมื่อครูทำการกำหนดหมวดหมู่ของสิ่งของต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของนักเรียนให้นักเรียนทราบแล้ว นักเรียนจะต้องเขียนคำที่อยู่ในหมวดหมู่ของสิ่งของนั้น ๆ โดยคำที่นักเรียนเขียนจะต้องสะกดโดยมาตราแม่ กม

5. เมื่อนักเรียนเล่นเกมเขียนชื่อจากหมวดหมู่จนครบ ครูจะทำการสรุปคะแนน โดยกลุ่มใดมีจำนวนคำที่เยอะกว่าในแต่ละหมวดหมู่ และสามารถเขียนได้อย่างถูกต้องตรงตามหมวดหมู่ จะถือว่าเป็นกลุ่มที่ชนะในการเล่นเกมนครั้งนี้ และครูมอบรางวัลให้กลุ่มที่ชนะ

ขั้นสรุป (20 นาที)

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่มี ม เป็นตัวสะกด คือ คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม และให้นักเรียนในชั้นเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติมจากหมวดหมู่ต่าง ๆ ที่ครูเป็นผู้กำหนด
7. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ กม เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ กม
8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

5. สื่อการสอน

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม
2. เกมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมปริศนาคำทายเปิดแผ่นป้าย และเกมเขียนชื่อจากหมวดหมู่
3. PowerPoint เรื่อง มาตราแม่ กม
4. หนังสือ “หลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1”

6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตราแม่ กม ได้	ตรวจแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม	เฉลยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ กม	ตรวจแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม	เฉลยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ กม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนมีมารยาทในการอ่านและการเขียน	ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียน	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

แบบบันทึกการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาความสามารถของนักเรียนแล้วให้น้ำหนักคะแนนตามระดับคุณภาพ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่าน และ เขียน สะกด คำใน มาตรา แม่ กม (3)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่าน และ เขียน สะกด คำใน มาตรา แม่ กม (3)
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
บทที่ 1 เรื่อง แม่กม ผสมพยัญชนะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นในการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความตั้งใจในการเรียนรู้	มีสมาธิ ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้	ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ แต่ขาดสมาธิบางครั้ง	ไม่ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ และขาดสมาธิ
การตอบคำถามครู	ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้ง	ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามบางครั้ง	ไม่ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถาม
มีส่วนร่วมในการอ่านและการเขียน	ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรมบางครั้ง	ไม่ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม
อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กม	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กม ได้ถูกต้องทุกคำ	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กม ผิด 1-2 คำ	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ กม ผิดมากกว่า 3 คำ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 - 12	ดีมาก
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
0 - 3	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. สรุปผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. แนวทางในการแก้ไขพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(Miss HAILI BI)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แม่ เกย ไม่ละเลยตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทยและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป. 1/2 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ

2. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่ เกย คือ คำที่มี ย เป็นตัวสะกด การเรียนรู้และฝึกฝนคำในมาตราแม่ เกย จะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตราแม่ เกย
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย
3. นักเรียนมีมารยาทในการอ่านและการเขียน

4. การจัดการเรียนรู้

คาบที่ 1

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูฉายภาพสิ่งต่าง ๆ ผ่านโปรแกรม Powerpoint แล้วให้นักเรียนจำภาพทั้งหมดให้ได้ ภายในเวลา 10 วินาที

2. แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนภาพที่เห็น ลงในกระดานคำตอบให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 30 วินาที หากตอบถูกได้ภาพละ 10 คะแนน ซึ่งในมีภาพดังนี้

ผู้ชาย คุณยาย สร้อย ควาย กระต่าย กล้วย ใบเตย พาย อ้อย ปួយ หอย ฉาย

3. เมื่อนักเรียนตอบถูก ครูจะติดบัตรคำนั้น ๆ บนกระดาน

4. ครูเชื่อมโยงว่า เข้าสู่บทเรียนเรื่องมาตรา เกย ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่า คำที่มี ย เป็นตัวสะกด

5. นักเรียนสังเกต และวิเคราะห์ส่วนประกอบของคำใน มาตราแม่ เกย พร้อมทั้งฝึกอ่านออกเสียง สะกดคำและจำแนกส่วนประกอบของคำในมาตรา เกย จากบัตรคำนั้น ๆ

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

6. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน คือ เกมบิงโกเกย

7. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ เกย, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย และกติกาการเล่น เกมครั้งนี้คือ นักเรียนจะได้รับกระดาดบิงโกคนละ 1 ใบ โดยในกระดาดบิงโกที่นักเรียนได้รับ นักเรียนจะต้องเป็นผู้เลือกเขียนคำศัพท์จากที่ครูกำหนดให้ ลงในช่องบิงโกด้วยตนเอง โดยมีคำศัพท์ ดังนี้

คุย	ลุย	ปุย	รุย	กระจุย
ขลุ่ย	ดอย	อ้อย	ตอย	ถ้วย
หวย	กลวย	กรวย	สววย	ไวววย
ใบเตย	เลื่อย	เนย	เขย	เกย
ลาย	ขาย	อาย	นาย	พาย
ร่างกาย	บัวลอย	ด้าย	มววย	มัลลาย
น้อยหน้า	กระต่าย	ไฟฉาย	หลาย	สบาย

8. จากนั้นครูจะอธิบายกฎของการบิงโก โดยครูจะเป็นผู้สุ่มคำศัพท์ออกมา และให้นักเรียนอ่านคำศัพท์นั้น 2 - 3 ครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนทุกคนได้ยินอย่างพร้อมเพรียงกัน หลังจากครูและนักเรียนอ่านคู่คำศัพท์แล้ว ให้นักเรียนสำรวจการ์ดของตัวเองว่ามีคำศัพท์ที่ตรงกันหรือไม่ ถ้ามี ให้ทำเครื่องหมายกากบาทไว้ในช่องที่เหลื่อมกัน

9. เมื่อมีนักเรียนที่มีกากบาท 5 ตัว ติดกันเป็นเส้นตรง, เส้นทแยง หรือเส้นแนวนอน บนการ์ดของเขา นักเรียน จะพูดตะโกนว่า “บิงโก” เพื่อให้คนอื่นรู้ว่าได้ผู้ชนะแล้ว และครูเป็นผู้มอบรางวัลแก่ผู้ชนะ

ขั้นสรุป (20 นาที)

10. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่มี ย เป็นตัวสะกด คือ คำที่อยู่ในมาตราแม่ เกย และให้นักเรียนในชั้นเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

11. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามาตราแม่ เกย เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามาตราแม่ เกย

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

คาบที่ 2

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ เกย ร่วมกับนักเรียน พร้อมให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราแม่ เกย

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

2. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมเขียนศัพท์จับมาเป็นประโยค

3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นสองกลุ่มเท่า ๆ กัน

4. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ เกย, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย และกติกาการเล่นเกมครั้งนี้คือ ครูจะให้แต่ละกลุ่มแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะส่งตัวแทนมาเขียนศัพท์ตามครูบอกหน้าชั้นเรียนทีละคน จากนั้นนักเรียนจะต้องนำคำศัพท์ที่เขียนมาแต่งประโยคให้ได้ใจความ หากเขียนคำศัพท์ถูกและแต่งประโยคได้ใจความจะนับว่าได้คะแนน โดยมีคำศัพท์ดังนี้

ยาย	สาย	ลอย	ชาย	ขาย	ซ้าย	รวย	ง่าย
ด้าย	คุย	ปลาย	ง่าย	ช่วย	ใบเตย	ร่างกาย	ร้าย
ขลุ่ย	ตอย	ถ้วย	บาย	มวย	กรวย	บัวลอย	สวย
จ่าย	พาย	ด้าย	ปุ๋ยฝ้าย	เคย	เนย	หอย	ป้าย

5. เมื่อครบเวลาการเล่นเกมเขียนศัพท์จับมาเป็นประโยค (15 นาที) ครูจะนับคะแนนและมอบรางวัลให้แก่กลุ่มที่มีคะแนนสูงที่สุด

ขั้นสรุป (20 นาที)

6. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ เกย เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ เกย

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน เรื่องการสะกดคำ มาตราแม่ เกย โดยให้นักเรียนร่วมกันสรุปว่า มาตรา แม่เกย เป็นคำที่มีพยัญชนะ ย เป็นตัวสะกด

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

5. สื่อการสอน

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ เกย
2. เกมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมบิงโกเกย และเกมเขียนศัพท์จับมาเป็นประโยค
3. PowerPoint เรื่อง มาตราแม่ เกย
4. หนังสือ “หลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1”

6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
นักเรียนบอก ความหมายของคำที่ สะกดตรงมาตราแม่ เกย ได้	ตรวจแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตราแม่ เกย	เฉลยแบบฝึกทักษะการ อ่านและการเขียนสะกด คำตรงมาตราแม่ เกย	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนสามารถอ่าน และเขียนสะกดคำ มาตราแม่ เกย	ตรวจแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตราแม่ เกย	เฉลยแบบฝึกทักษะการ อ่านและการเขียนสะกด คำตรงมาตราแม่ เกย	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนมีมารยาทใน การอ่านและการ เขียน	ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมของนักเรียน	แบบประเมินพฤติกรรม ของนักเรียน	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้น ไป

แบบบันทึกการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาความสามารถของนักเรียนแล้วให้น้ำหนักคะแนนตามระดับคุณภาพ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่านและ เขียน สะกดคำ ในมาตรา แม่ เกย (3)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่านและ เขียน สะกดคำ ในมาตรา แม่ เกย (3)
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
บทที่ 3 เรื่อง แม่ เกย ไม่ละเลยตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นในการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความตั้งใจในการเรียนรู้	มีสมาธิ ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้	ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ แต่ขาดสมาธิบางครั้ง	ไม่ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ และขาดสมาธิ
การตอบคำถามครู	ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามทุกครั้ง	ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามบางครั้ง	ไม่ตอบคำถามในเรื่องที่ครูถาม
มีส่วนร่วมในการอ่านและการเขียน	ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรมบางครั้ง	ไม่ร่วมมือและช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มระหว่างทำกิจกรรม
อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ เกย	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ เกย ได้ถูกต้องทุกคำ	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ เกย ผิด 1-2 คำ	อ่านและเขียนสะกดคำในมาตราแม่ เกย ผิดมากกว่า 3 คำ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 – 12	ดีมาก
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
0 - 3	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. สรุปผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. แนวทางในการแก้ไขพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(Miss HAILI BI)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย

รหัสวิชา ท 11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แม่ เกวอ ที่เธอควรจำ

เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทยและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป. 1/2 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ

2. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดแม่ เกวอ คือ คำที่มี ว เป็นตัวสะกด การเรียนรู้และฝึกฝนคำในมาตราแม่ เกวอ จะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตราแม่ เกวอ
2. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกวอ
3. นักเรียนมีมารยาทในการอ่านและการเขียน

4. การจัดการเรียนรู้

คาบที่ 1

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 1 คนมาเล่นเกมเพียงกระซิบบอก

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

2. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดยใช้เกมเพียงกระซิบบอก และเกมฉันทน์เร็วฉันทน์

3. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ เกวอ, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกวอ และกติกาการเล่น เกมครั้งนี้คือ ครูจะให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 1 คนมาเล่นเกม โดยครูจะให้ตัวแทนกลุ่มคนดังกล่าวมา

อ่านประโยค 1 ประโยค และไปกระซิบกับคนในกลุ่ม โดยคนสุดท้ายจะเป็นผู้เขียนประโยคดังกล่าวบนกระดาน โดยมีประโยค ดังนี้

1. ชาวนาใช้เคี้ยวเกี่ยวข้าว
2. ฉันทเห็นดวงดาวแวววาว
3. แก้วน้ำใส่น้ำเขียวแก้วเดียว
4. มะนาวรสเปรี้ยว
5. แมวสีขาวยาว

4. จากนั้นครูจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาวงกลมคำที่มี ว เป็นตัวสะกดในประโยคของกลุ่มที่ตัวเองเขียน

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปและอภิปรายว่า คำที่มี ว เป็นตัวสะกด คือคำในมาตรา แม่เกอว

6. ครูเขียนคำศัพท์บนกระดานและให้นักเรียนสะกดคำและอ่านคำ

เร็ว	แถว	ดาว	คาว	คิ้ว
แก้ว	จันทร์	กาว	ขาว	ข้าว
เกี่ยว	แก้ว	หิว	เขียว	ยาว
หาว	แมว	หนาว	เขี้ยว	เคี้ยว

7. ครูแบ่งนักเรียนเป็นสองฝ่ายคือ ฝ่ายชายและฝ่ายหญิง โดยจะให้นักเรียนส่งตัวแทนครั้งละ 1 คนวิ่งมาเขียนคำศัพท์ หลังจากทีครูอ่านคำถามแล้ว โดยมีคำถามดังนี้

1. ฉันเดินทางอย่างรวดเร็ว _____ ด้วยเครื่องบิน
2. นักเรียนกำลังเข้า _____ เคารพธงชาติ
3. ในท้องฟ้าตอนกลางคืนเราจะเห็น _____
4. เรามี _____ ไว้กันฝุ่นเข้าตาของเรา
5. นกมีหู หนูมีปีก คือ _____
6. มัน _____ มีสีขาว รสจืด
7. พระ _____ จะเห็นชัดตอนกลางคืน
8. เราใช้ _____ ในการติดแปะ
9. สีที่ตรงข้ามกับสีดำ คือ สี _____
10. เรากิน _____ กับเน้อย่าง
11. ชาวนา _____ ข้าว
12. เราดื่ม_____โดยใช่ _____
13. เรากินเมื่อเรา _____

14. สี _____ คือ Green
15. ตรงข้ามกับสั้นคือ _____
16. เมื่อเราร่วงเราจะ _____
17. Cat แปลว่า _____
18. เราใส่เสื้อกัน _____ เมื่ออากาศเย็น
19. _____ ของงูเห่าลมคม
20. เรา _____ ให้ละเอียดก่อนกลืนอาหาร

8. หากฝ่ายใดเป็นสามารถเขียนคำตอบได้เยอะกว่าจะถือว่าเป็นฝ่ายที่ชนะ และได้เลือกของรางวัลจากครูผู้สอนก่อน

ขั้นสรุป (20 นาที)

9. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ เกอว เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ เกอว
10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน เรื่องการสะกดคำ มาตราแม่ เกอว โดยให้นักเรียนร่วมกันสรุปว่า มาตรา แม่เกอว เป็นคำที่มีพยัญชนะ ๖ เป็นตัวสะกด
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

คาบที่ 2

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ครูแจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาที่จะเรียนในรายวิชานี้
2. ครูให้นักเรียนอ่านคำศัพท์บนกระดาน และให้นักเรียนบอกความแตกต่างของข้อความ

ข้าว	นิ้ว	หิว	ดาว	สาว
ขาย	จ่าย	ช่วย	สวย	บู๊
กรง	วง	วาง	หาง	กาง
มุ่ม	คุ่ม	ซาม	สั้ม	ริม

3. ครูสนทนาเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่อง มาตราตัวสะกด
4. ครูอธิบายถึงความแตกต่างระหว่างคำศัพท์ ว่าคำศัพท์แต่ละคำนั้นมีตัวสะกดที่ต่างกัน
5. นักเรียนสังเกต และวิเคราะห์ส่วนประกอบของคำศัพท์นั้น ๆ พร้อมทั้งฝึกอ่านออกเสียงสะกดคำและจำแนกส่วนประกอบของคำศัพท์

ขั้นสอน (30 นาที) (การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา)

6. ครูใช้การเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน โดย เกมแผนผังฉันแม่อะไร

7. ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครั้งนี้โดย นักเรียนบอกความหมายของคำที่สะกดตรงมาตรา แม่ เกอว, นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกอว และกติกาการเล่น เกมครั้งนี้คือ ครูแจกกระดาษปรีฟ และให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 4-5 คน ตามความเหมาะสม

8. ครูอธิบายขั้นตอนการเขียนแผนผังความคิด โดยให้นักเรียนเลือกรูปแบบการเขียนแผนผังความคิดตามความชอบของนักเรียน

9. จากนั้นให้นักเรียนเขียนแผนผังความคิด จำแนกความแตกต่างระหว่างมาตราตัวสะกดจากคำศัพท์บนกระดาน

10. กลุ่มที่ทำงานที่มอบหมายเสร็จเป็นอันดับแรกจะได้เลือกของรางวัลก่อน และเรียงลำดับต่อไปจนทุกกลุ่มได้รางวัล

ขั้นสรุป (20 นาที)

11. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำที่มี ว เป็นตัวสะกด คือ คำที่อยู่ในมาตราแม่ เกอว และให้นักเรียนในชั้นเรียนยกตัวอย่างเพิ่มเติม

12. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ เกอว เพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราแม่ เกอว

13. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนครั้งนี้

5. สื่อการสอน

1. แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราแม่ เกอว
2. เกมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมเพียงกระซิบบอก เกมฉันเร็วฉันรู้ และเกมแผนผังฉันแม่อะไร
3. PowerPoint เรื่อง มาตราแม่ เกอว
4. หนังสือ “หลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1”

6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีดังนี้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
นักเรียนบอก ความหมายของคำ ที่สะกดตรงมาตรา แม่ เกอว ได้	ตรวจแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตราแม่ เกอว	เฉลยแบบฝึกทักษะการ อ่านและการเขียนสะกด คำตรงมาตราแม่ เกอว	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนสามารถ อ่านและเขียน สะกดคำมาตราแม่ เกอว	ตรวจแบบฝึกทักษะ การอ่านและการเขียน สะกดคำตรงมาตราแม่ เกอว	เฉลยแบบฝึกทักษะการ อ่านและการเขียนสะกด คำตรงมาตราแม่ เกอว	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
นักเรียนมีมารยาท ในการอ่านและการ เขียน	ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมของนักเรียน	แบบประเมินพฤติกรรม ของนักเรียน	ผ่านเกณฑ์ระดับ คุณภาพ ดี ขึ้น ไป

แบบบันทึกการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้ประเมินพิจารณาความสามารถของนักเรียนแล้วให้น้ำหนักคะแนนตามระดับคุณภาพ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่านและ เขียน สะกดคำ ในมาตรา แม่ เกอว (3)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ประเด็นในการประเมิน			
		ความตั้งใจ ในการ เรียนรู้ (3)	การตอบ คำถามครู (3)	มีส่วนร่วม ในการอ่าน และการ เขียน (3)	อ่านและ เขียน สะกดคำ ในมาตรา แม่ เกอว (3)
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
บทที่ 3 เรื่อง แม่ เกวอที่เธอควรจำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ประเด็นในการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความตั้งใจในการ เรียนรู้	มีสมาธิ ตั้งใจจดจ่อใน การเรียนรู้	ตั้งใจจดจ่อในการเรียนรู้ แต่ขาดสมาธิบางครั้ง	ไม่ตั้งใจจดจ่อใน การเรียนรู้ และ ขาดสมาธิ
การตอบคำถามครู	ตอบคำถามในเรื่องที่ครู ถามทุกครั้ง	ตอบคำถามในเรื่องที่ครู ถามบางครั้ง	ไม่ตอบคำถามใน เรื่องที่ครูถาม
มีส่วนร่วมในการอ่าน และการเขียน	ร่วมมือและช่วยเหลือ สมาชิกในกลุ่มระหว่าง ทำกิจกรรม	ร่วมมือและช่วยเหลือ สมาชิกในกลุ่มระหว่าง ทำกิจกรรมบางครั้ง	ไม่ร่วมมือและ ช่วยเหลือสมาชิก ในกลุ่มระหว่าง ทำกิจกรรม
อ่านและเขียนสะกด คำในมาตราแม่ เกว	อ่านและเขียนสะกดคำ ในมาตราแม่ เกว ได้ ถูกต้องทุกคำ	อ่านและเขียนสะกดคำ ในมาตราแม่ เกว ผิด 1-2 คำ	อ่านและเขียน สะกดคำใน มาตราแม่ เกว ผิดมากกว่า 3 คำ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 – 12	ดีมาก
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
0 - 3	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. สรุปผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. แนวทางในการแก้ไขพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(Miss HAILI BI)



แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตรา เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย
 จำนวน 20 ข้อ
 ใช้ทดสอบก่อนการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง

1. แบบวัดทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำตรงมาตราฉบับนี้เป็นข้อสอบปรนัย
 จำนวน 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว และทำเครื่องหมาย x ลงในกระดาษ
 คำถาม
3. นักเรียนใช้เวลาทำแบบทดสอบ 60 นาที

1. คำในข้อใดมีคำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ทุกคำ
 - ก. ขาม, ตอม, ผอม, หอม
 - ข. ยาม, ขาน, งาม, เสือ
 - ค. คุ่ม, จุ่ม, ชุ่ม, หลุ่ม
 - ง. แยม, แขน, กล้าม, ล้าม
2. คำใดมีมาตราตัวสะกดเหมือนกับคำว่า “ถ้วนม”
 - ก. กลวยหอม
 - ข. ชะอมไข่
 - ค. อาหาร
 - ง. กระทะ
3. ข้อใดมีตัวสะกดต่างจากพวก
 - ก. แก้ม
 - ข. ยิ้ม
 - ค. ล่อม
 - ง. ร่อน

4. คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ข้อใดเมื่อนำมาเติมในประโยคแล้วทำให้ข้อความสมบูรณ์

“ผึ้ง_____ดอกไม้หน้าบ้าน”

ก. ตอม

ข. อิ่ม

ค. แถม

ง. รุ่ม

5. คำที่อยู่ในมาตราแม่ กม ข้อใดเมื่อนำมาเติมในประโยคแล้วทำให้ข้อความสมบูรณ์

“นักเรียน_____ดูช้าง”

ก. ชาม

ข. รุ่ม

ค. อิ่ม

ง. ตอม

6. ข้อใดอ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง

ก. สบาย อ่านว่า สะ - บาย

ข. อร่อย. อ่านว่า อะ - ร้อย

ค. สดสวย อ่านว่า สด - สวย

ง. ไปรยปราย อ่านว่า ไปรย - ปราย

7. ข้อใดอยู่ในมาตราตัวสะกดเดียวกับคำว่า “ขโมย”

ก. สบาย

ข. ตลาด

ค. ไวยวาย

ง. สามารถ

8. คำในข้อใดเป็นคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย ทั้งสองคำ

- ก. ยิ้มแย้ม
- ข. โวยวาย
- ค. เกี้ยวข้าว
- ง. ลมเย็น

9. คำในมาตรา แม่เกย ข้อใดอ่านถูกต้อง

- ก. สายสร้อย อ่านว่า สาย - สะ - ร้อย
- ข. ดินทราย อ่านว่า ดิน - ซาย
- ค. กระต่าย อ่านว่า กะ - ต่าย
- ง. กล้วยหอม อ่านว่า ก้วย - หอม

10. “เขาวังชนลาดชนมร่วงกระจุก_____”

คำใดนำมาเติมในประโยคแล้วมีความหมาย

- ก. กระจาย
- ข. โครม
- ค. ล่องลอย
- ง. ร่ำรวย

11. คำในข้อใดมีตัวสะกดอยู่ในมาตราแม่ เกอว ทั้งหมด

- ก. ชาวไทย
- ข. ถั่วคั่ว
- ค. แว่วับ
- ง. แว่วาว

12. คำในข้อใดไม่ใช่มาตราตัวสะกด แม่เกอว

- ก. บัว
- ข. หิว
- ค. เขียว
- ง. เรียว

13. ประโยคต่อไปนี้ ข้อใดเรียงถูกต้อง

- ก. ลิงมะพร้าวป็นต้น
- ข. สวยสาวคนนั้นไปเล่นเดิน
- ค. ต้นรวงข้าวปลิวไสว
- ง. ดาวตกกลางคืนตอนเห็น

14. “เหมือนแถววัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด

ก็ไม่ว่าเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน”

จากข้อความมีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่เกอว กี่คำ

- ก. 5 คำ
- ข. 4 คำ
- ค. 3 คำ
- ง. 2 คำ

15. ประโยคในข้อใดมีคำที่สะกดด้วยมาตราแม่ เกอว

- ก. ดำมั่วแต่กินผลไม้
- ข. แม่น้ำสวย
- ค. น้ำไหลแรงมาก
- ง. เธอจะกินไข่ดาวหรือไข่เจียว

16. “วันนี้ท้องฟ้าปลอดโปร่ง” ข้อความนี้มีคำที่อยู่ในมาตราแม่ กง กี่คำ

- ก. 1 คำ
- ข. 2 คำ
- ค. 3 คำ
- ง. 4 คำ

17. ข้อใดอ่านออกเสียงตามมาตราตัวสะกดแม่ กง ทุกคำ

- ก. ยุ่งฉาง, ฟางข้าว
- ข. ปรงแต่ง, แขงโค้ง
- ค. รถพ่วง, ช่วงชิง
- ง. ร้องเพลง, เกรงขาม

18. ข้อใดอ่านออกเสียงตัวสะกดเหมือนคำว่า “แข็งแรง”

- ก. อดออม
- ข. แปร่งฟัน
- ค. เมืองไทย
- ง. บวงสรวง

19. ประโยคใดมีคำมาตราตัวสะกด แม่กง ทุกคำ

- ก. ลึงกังนั้งข้างโอง
- ข. พุงนามีบึงกว้าง
- ค. นกร้องเพลงเสียงดัง
- ง. น้องจุ๋มมาไปให้อาหาร

20. “คุณพ่อใช้ใบตองห่อขนมไทย” ประโยคนี้อ่านคำใดที่สะกดด้วยมาตรา แม่ กง

- ก. พ่อ
- ข. ใบตอง
- ค. ขนม
- ง. ไทย

ภาคผนวก ฉ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึก
ทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความพึงพอใจที่ตรงกับความรู้สึกรู้สึกของนักเรียน ซึ่ง
ความหมายของระดับความพึงพอใจมี 5 ระดับ ดังนี้

ให้ระดับ	3	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก 😊
ให้ระดับ	2	หมายถึง	มีความพึงพอใจ 😐
ให้ระดับ	1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย 😞

ชื่อ.....นามสกุล.....

เลขที่.....ป. 1/.....

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		3	2	1	
ด้านการจัดการเรียนการสอน					
1	ครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างดีโดยมีสื่อ และอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมต่อการเรียนการสอน				
2	ครูผู้สอนสอนให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น				
3	เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับนักเรียน				
4	กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ				
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1					
5	นักเรียนชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์ม้ง ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1				
6	กระบวนการสอนทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้ มากขึ้น				

ที่	รายการประเมิน	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		3	2	1	
7	กระบวนการสอนเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม ค้นคว้าความรู้ และคำตอบด้วยตนเอง				
8	กระบวนการสอนเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำอย่างเป็นระบบ				
9	นักเรียนพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะในการจัดการเรียนรู้				
ด้านสื่อการเรียนรู้					
10	สื่อแบบฝึกทักษะมีรูปลักษณะสวยงาม ทันสมัย น่าสนใจและจูงใจให้อยากเรียน				
11	สื่อแบบฝึกทักษะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้				
12	สื่อแบบฝึกทักษะมีสีพื้นหลังที่เหมาะสม รูปแบบและขนาดตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย				
13	สื่อแบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น				
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้					
14	ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น				
15	ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำตรงตามมาตราได้ดียิ่งขึ้น				
16	ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง				
17	ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน				

ขอเสนอแนะ

