



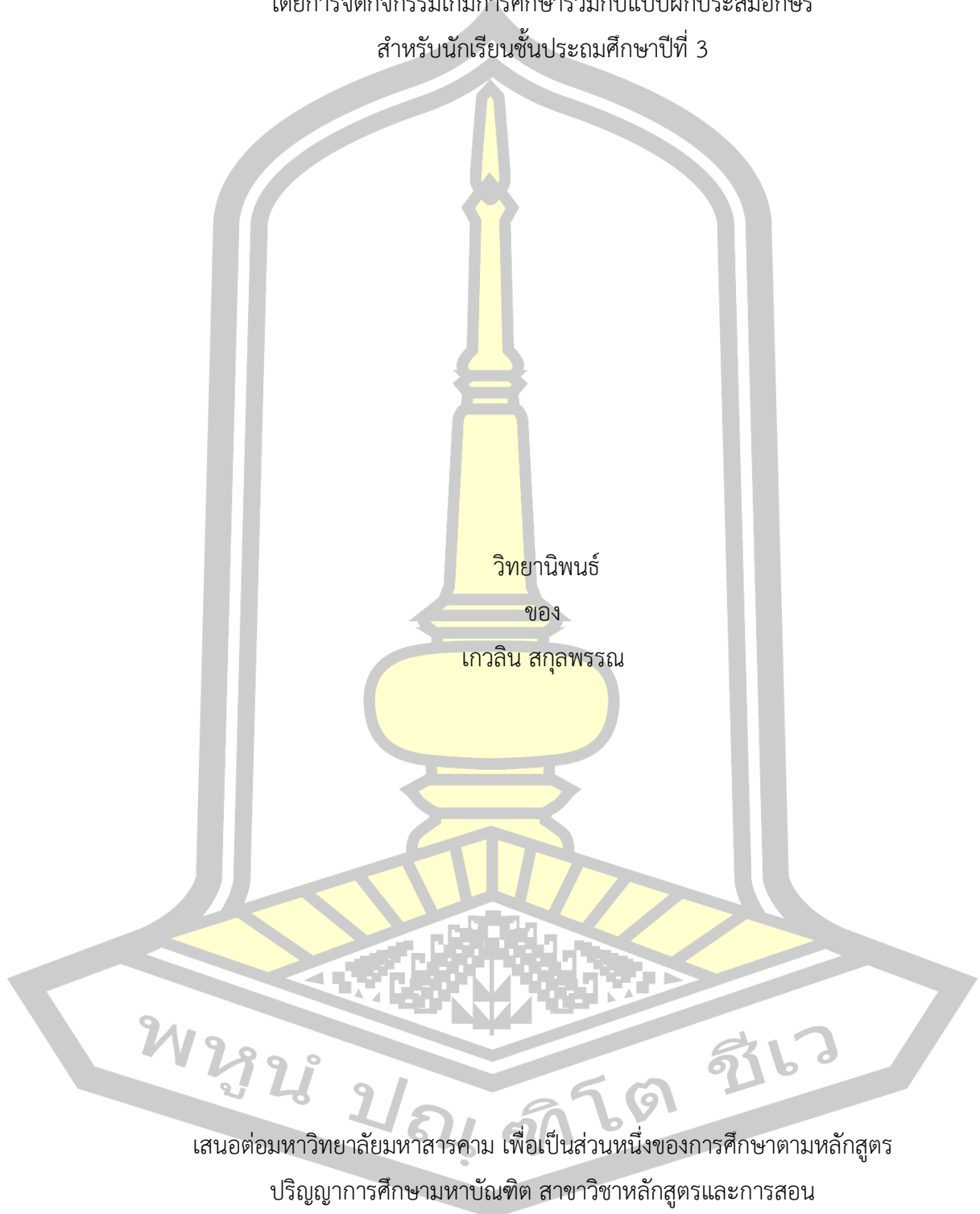
การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิทยานิพนธ์
ของ
เกวลิน สกุลพรรณ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
พฤษภาคม 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

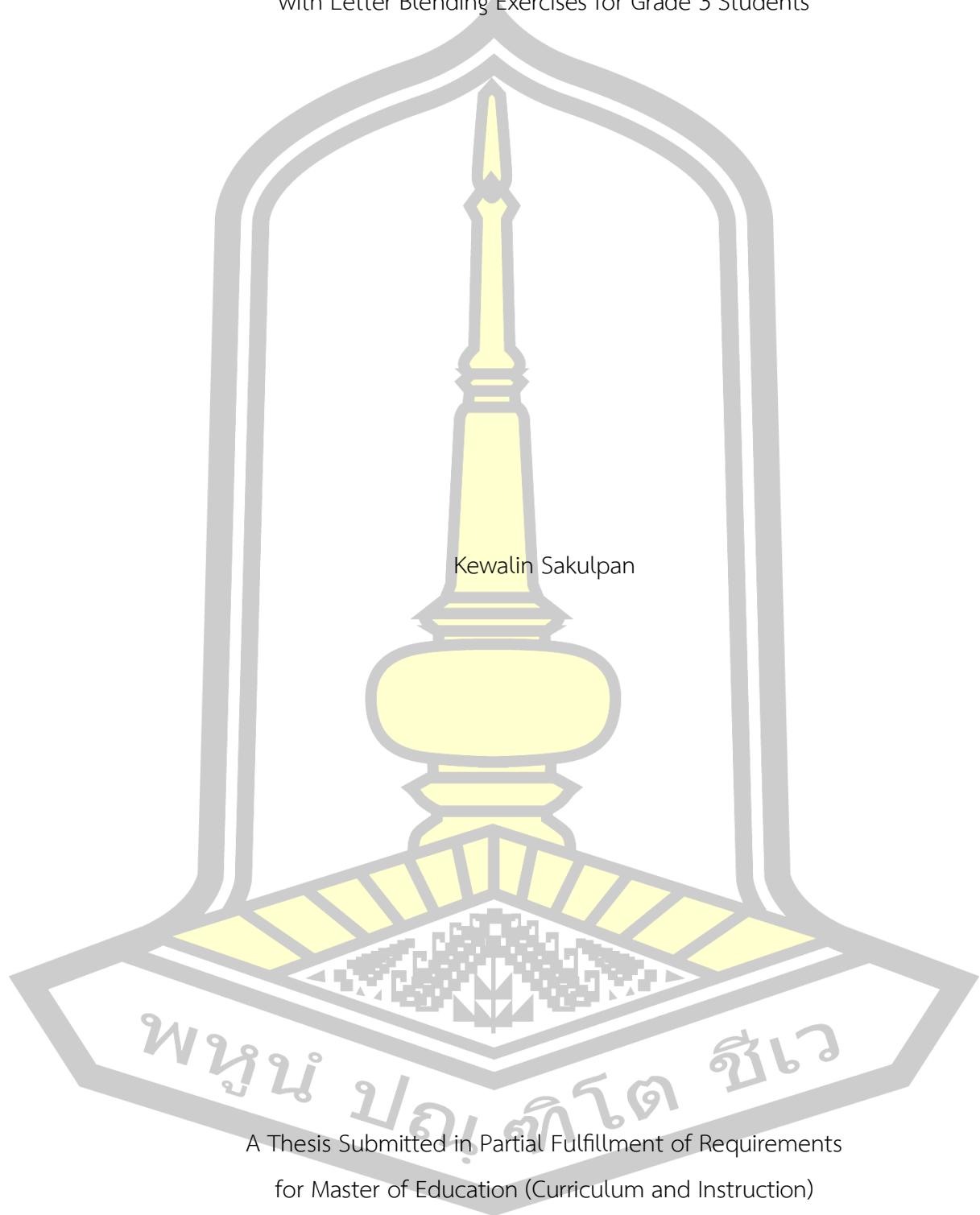


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of Writing Skill in Uncommon Final Consonant Words using Games
with Letter Blending Exercises for Grade 3 Students



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

May 2024

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวเกวลิน สกุลพรรณ
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. จิระพร ชะโน)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. ญาดา ธาตานุรักษ์ดี)

กรรมการ

(รศ. ดร. อัฐพล อินต๊ะเสนา)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. คันธทรัพย์ ชมพูพาทย์)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		
ผู้วิจัย	เกวลิน สกุลพรรณ		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญดา ธาตาดำรงศักดิ์		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน (3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร (2) แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน จำนวน 5 ชุด แม่กด 15 ชุด และแม่กบ 4 ชุด (3) แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าทดสอบ Wilcoxon Signed Rank Test

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร มีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.14

คำสำคัญ : เกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร, ความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด, ดัชนีประสิทธิผล



TITLE	The Development of Writing Skill in Uncommon Final Consonant Words using Games with Letter Blending Exercises for Grade 3 Students		
AUTHOR	Kewalin Sakulpan		
ADVISORS	Assistant Professor Yada Thadanattaphak , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2024

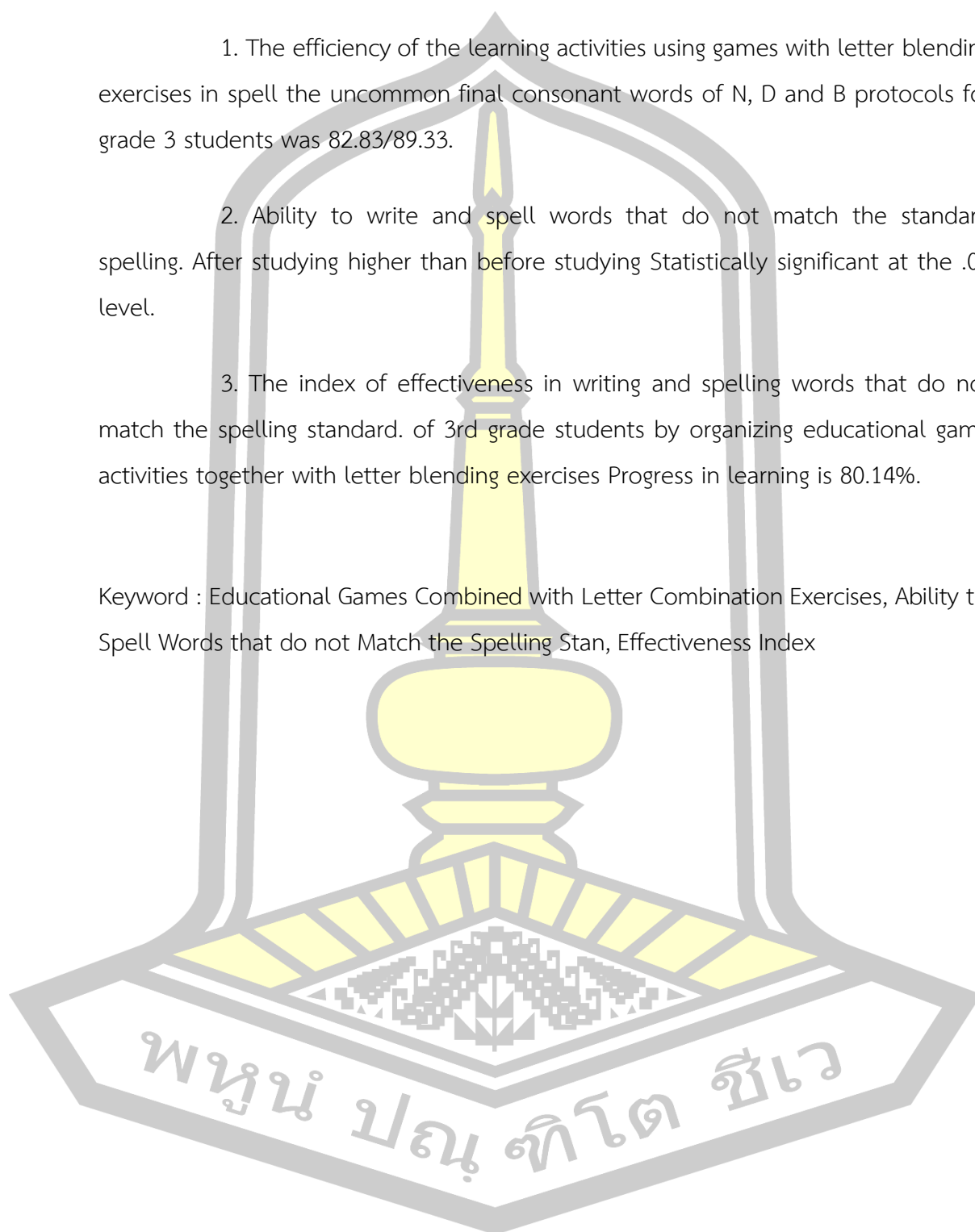
ABSTRACT

This pre-experimental research aims were (1) to develop learning activities using games with letter blending exercises to meet the efficiency criterion 80/80. (2) To compare grade 3 students' writing ability in uncommon final consonant words before and after learning through games with letter blending exercises. (3) To study the effectiveness index of the grade 3 students' writing ability in uncommon final consonant words using games with letter blending exercises. Target group consisted of 10 grade-3 students studying in 2nd semester of the 2023 academic year at Nongkrungtaobuengrueyai, Khonkaen province, determined by purposive sampling. Duration of learning construction took 12 hours in 12 days: 1 hour each. Research instruments were (1) lesson plans: unit how to spell the uncommon final consonant words for grade 3 students through games with letter blending exercises. (2) The letter blending exercises: 5 sets of an uncommon final consonant sound in N protocol, 15 sets of D protocols and 4 of B protocol. (3) Test to write the uncommon final consonant words for grade 3 students. Analytical statics were percentage, mean ($\bar{x}$), standard deviation (S.D.), and Wilcoxon Singed Rank Test.

Results were revealed as follows:

1. The efficiency of the learning activities using games with letter blending exercises in spell the uncommon final consonant words of N, D and B protocols for grade 3 students was 82.83/89.33.
2. Ability to write and spell words that do not match the standard spelling. After studying higher than before studying Statistically significant at the .05 level.
3. The index of effectiveness in writing and spelling words that do not match the spelling standard. of 3rd grade students by organizing educational game activities together with letter blending exercises Progress in learning is 80.14%.

Keyword : Educational Games Combined with Letter Combination Exercises, Ability to Spell Words that do not Match the Spelling Stan, Effectiveness Index



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความเมตตากรุณา เอาใจใส่ คอยช่วยเหลือให้กำลังใจ และคำแนะนำอย่างใกล้ชิดสม่ำเสมอจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญดา ธาตณัฐภักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระพร ชะโน ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.อัฐพล อินตะเสนา กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คันธทรัพย์ ชมพูพาทย์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ในการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ความเมตตา และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างสูงยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณครูปรียานุช ชาญศึก คุณครูวนิภา กันจิ คุณครูเรณู สายเชื้อ คุณครูกชริรัตน์ แก้วสา และคุณครูณัฐ บัวผัน ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และให้คำแนะนำในการใช้เครื่องมือวิจัยให้สำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูล ขอขอบพระคุณคณะครูและ บุคลากรทุกท่านที่คอยให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนให้ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าทำการวิจัยจนสำเร็จ และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน ที่คอย สนับสนุนและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยจักรำลึกถึงพระคุณของทุกท่าน

คุณค่าและประโยชน์ใด ๆ ที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบให้เป็นเครื่องบูชาพระคุณของ บิดา มารดา ผู้ให้ชีวิตให้ความรักความอบอุ่น ตลอดจนครู อาจารย์ ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาท ความรู้แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จได้จนถึงทุกวันนี้

พูน ปณ ภัโต ชะเว

เกวลิน สกุลพรรณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาไทย.....	9
การเขียนสะกดคำ.....	16
การใช้เกมการศึกษาประกอบการสอนภาษาไทย.....	28
แบบฝึก.....	37
การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร.....	57
การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้.....	58
ดัชนีประสิทธิผล.....	62
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	62

งานวิจัยในประเทศ.....	62
งานวิจัยต่างประเทศ.....	65
กรอบแนวคิดการวิจัย	66
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	67
กลุ่มเป้าหมาย.....	67
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย.....	68
ขอบข่ายเนื้อหาในการวิจัย.....	68
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	69
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	69
รูปแบบการวิจัย	80
การรวบรวมข้อมูล	81
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	88
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	88
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	88
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	94
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	94
สรุปผล.....	94
อภิปรายผล.....	95
ข้อเสนอแนะ.....	98
บรรณานุกรม.....	100
ภาคผนวก.....	109

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	110
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	112
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร	158
ภาคผนวก ง แบบฝึกประสมอักษรการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด	164
ภาคผนวก จ แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด.....	208
ภาคผนวก ฉ ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E ₁ (คะแนนเก็บระหว่างเรียน)	212
ภาคผนวก ช หนังสือขอความอนุเคราะห์.....	214
ประวัติผู้เขียน.....	222



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และอนุรักษ์ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ.....	15
ตาราง 2 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เวลาที่ใช้ สอนของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร	70
ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง The One Group, Pretest-Post test Desing.....	81
ตาราง 4 แผนการจัดการเรียนรู้.....	81
ตาราง 5 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนระหว่างเรียนแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ถึง 12	89
ตาราง 6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละจากผลรวมของค่าเฉลี่ยจากการทดสอบวัดความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด.....	90
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบ ฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	92
ตาราง 8 การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการ จัด กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียน	92
ตาราง 9 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 1 เรื่อง การ เขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด.....	113
ตาราง 10 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 2 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ญ, ร เป็นตัวสะกด.....	116
ตาราง 11 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 3 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ล, พ เป็นตัวสะกด.....	119

ตาราง 12 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 4 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ช, ซ, จ เป็นตัวสะกด.....	122
ตาราง 13 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 5 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ฎ, ฏ เป็นตัวสะกด.....	125
ตาราง 14 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 6 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ฐ, ฑ เป็นตัวสะกด.....	128
ตาราง 15 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 7 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ฒ, ต เป็นตัวสะกด.....	131
ตาราง 16 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 8 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ถ, ท เป็นตัวสะกด.....	134
ตาราง 17 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 9 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ธ, ศ เป็นตัวสะกด.....	137
ตาราง 18 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 10 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ษ, ส เป็นตัวสะกด.....	140
ตาราง 19 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 11 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี ป, พ เป็นตัวสะกด.....	143
ตาราง 20 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 12 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี ฟ, ภ เป็นตัวสะกด.....	146
ตาราง 21 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้.....	149
ตาราง 22 ผลการประเมินแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด..	150
ตาราง 23 ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้.....	152
ตาราง 24 ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบ.....	154
ตาราง 25 ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ.....	156

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกัน ทำให้เกิดความสะดวกในการสื่อสารให้มีความเข้าใจตรงกัน อีกทั้งภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคง นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสื่อที่แสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ล้ำค่า ทั้งในด้านประเพณี วัฒนธรรม วรรณกรรม และวรรณคดี โดยมีอักษรเป็นสื่อส่งผ่านตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน ภาษาไทยจึงเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ควรแก่การเรียนรู้ จากการจัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุว่า ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้ระบุวิสัยทัศน์ของหลักสูตรไว้ว่า มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้าน ร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 4) อีกทั้งได้กล่าวถึงจุดเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยการขับเคลื่อนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 และการปฏิรูปการศึกษาให้ประสบผลสำเร็จตามจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนโดยให้ทุกภาคส่วนร่วมกันดำเนินการ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียน คือ นักเรียนชั้น ป.1-3 ต้องมีทักษะความสามารถ คือ การอ่านคล่อง เขียนคล่อง คิดเลขคล่อง มีทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน มีทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัย และมีคุณลักษณะใฝ่รู้ ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนดมาตรฐานและสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดี และวรรณกรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553 : 3)

ปัจจุบันบุคคลมีความจำเป็นที่จะต้องติดต่อสื่อสารกันมากขึ้น ทักษะการเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสาร เพื่อสื่อความคิดหรือเรื่องราวเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้การสื่อสารระหว่างผู้สื่อสารและผู้รับสารมีความเข้าใจที่ตรงกัน จำเป็นต้องอาศัยการเขียนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้รับสารสามารถรับสารได้ถูกต้องและเข้าใจง่ายขึ้น ปัจจัยสำคัญในการเขียนเพื่อสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ คือ การเขียนสะกดคำที่ประสมกับพยัญชนะ สระ และตัวสะกดให้ถูกต้อง ดังที่ ญัตติธรรม พุเตอร์ (2558 : 3) กล่าวว่า “การเขียนคำภาษาไทยให้ถูกต้องตรงตามแบบแผนนั้น นับเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่ง การเขียนคำภาษาไทยได้ถูกต้องเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจและให้ความสำคัญอย่างลึกซึ้งกับภาษา อีกทั้งภาษาไทยเป็นภาษาที่งดงาม ซับซ้อน มีตัวพยัญชนะถึง 44 ตัว มีสระ 32 ตัว และการเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดนั้นมีทั้งหมด 8 มาตรา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ มาตราตัวสะกดตรงที่ตรงมาตรา และมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดตรงมาตรานั้นจะมีตัวสะกดเพียงตัวเดียว ได้แก่ แม่กง แม่กม แม่เกย แม่เกว แต่ตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตรานั้น ในแต่ละมาตราจะมีพยัญชนะหลายตัวเป็นตัวสะกด เช่น มาตราตัวสะกดแม่กน เช่น คำว่า การ(ร) กาล(ล) ภาพ(พ) กาญจนา(ญ) ทั้งหมดนี้อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่กนเหมือนกัน แต่สะกดต่างกัน ความหมายก็ต่างกัน ถ้านักเรียนเขียนสะกดคำผิดจะทำให้ความหมายการสื่อสารที่นักเรียนต้องการสื่อสารนั้นผิดเพี้ยนไป ดังนั้น การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้” และผู้ที่เขียนได้ดีจำเป็นต้องเป็นผู้ที่ฟังมาก อ่านมาก มีความรู้ และประสบการณ์กว้างขวาง ทักษะการเขียนจะเกิดขึ้นในบุคคลใด ๆ ได้ บุคคลนั้นจะต้องใช้เวลาในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่คัดลายมือการเขียนตัวหนังสือให้ถูกแบบ และการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง (สนธิ สัตโยภาส, 2545 : 142)

จากการประเมินผลการคัดกรองด้านการเขียน ปีการศึกษา 2564-2566 วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น พบว่า ปีการศึกษา 2564 ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ด้านความสามารถการเขียนสะกดคำ มีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 64 ปีการศึกษา 2565 มีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 45 และในปีการศึกษา 2566 มีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 24 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์หรือค่าเป้าหมายที่ทางสถานศึกษากำหนดคือร้อยละ 80 (โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่, 2566) จากข้อมูลพบว่าค่าเฉลี่ยในการเขียนสะกดคำแม่ กก ปี 64-66 ของนักเรียนอยู่ในระดับดี ซึ่งแตกต่างจากแม่กน แม่กด และแม่กบ ที่พบปัญหามากที่สุดคือ นักเรียนไม่สามารถเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบได้ เนื่องจากมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบจะมีพยัญชนะหลายตัวเป็นตัวสะกด และบางคำอ่านออกเสียงเหมือนกัน แต่เขียนต่างกัน ทำให้นักเรียนมีความสับสนในการใช้ตัวสะกดว่าจะใช้พยัญชนะตัวใดในการสะกด ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำผิดและส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ไม่มีความมั่นใจในการเขียนสะกดคำ กลัวการเขียนผิด เมื่อไม่มี

ความมั่นใจนักเรียนก็ขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ อีกทั้งยังขาดการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ การฝึกฝนไม่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ อติศักดิ์ ทองบุญมา (2551 : 43) ได้กล่าวไว้ว่า ปัญหาของการเขียนนั้นคือนักเรียนยังไม่รู้จักภาษาไทยดีพอ โดยเฉพาะการเขียนพยัญชนะไม่ชัดเจน การวางสระและวรรณยุกต์ไม่ถูกที่ การเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง รวมทั้งการไม่รักการเขียน ขาดความสนใจในการเขียนสะกดคำ ทำให้ไม่มีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง และครูผู้สอนยังใช้การสอนแบบเดิม ๆ คือ การสอนบรรยายถ่ายทอดความรู้ เน้นการท่องจำ ขาดการฝึกทักษะการปฏิบัติการเขียนอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน ไม่เห็นความสำคัญของทักษะการเขียน ทั้งนี้ ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นยังมีความสอดคล้องกับบทวิเคราะห์มุมมองด้านการศึกษา จากวารสารวิจัย การศึกษาสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (อุษา ชูชาติ และลัดดา อินทร์พิมพ์, 2558 : 13) กล่าวว่า ครูเป็นบุคลากรหลักในการสร้างคนที่เป็นอนาคตของชาติ ครูควรปรับและพัฒนาวิธีการสอนของตนเองให้มีคุณภาพ ยึดการพัฒนาเด็กเป็นหลักและใช้เวลาให้มากขึ้นในการสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและเกิดคุณภาพต่อเด็ก จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ เพื่อหาวิธีการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่เหมาะสมกับผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนได้ดี

ผู้วิจัยตระหนักในปัญหาที่พบจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาเทคนิค กลวิธีที่จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยที่ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ พบว่า เด็กแต่ละคนชอบเล่นเกม (พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์, 2545 : 18-19) การเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่กำเนิด การเล่นเกมทำให้เด็กได้ฝึกความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดที่หลากหลาย เกิดความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกความจำ ทำให้เด็กได้มีโอกาสในการสะสมประสบการณ์ให้กับตนเอง เกมเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยกระตุ้นและเร้าใจนักเรียนในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เกมที่ครูผู้สอนจะนำมาใช้พัฒนานักเรียนเป็นเกมเกี่ยวกับการเขียนประสมคำ การเติมคำ ระหว่างการเล่นเกมนักเรียนจะได้ฝึกเขียนด้วยในเวลาเดียวกัน การเรียนผ่านการเล่นทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่นทุกคน เมื่อนักเรียนมีส่วนร่วมทุกคน นักเรียนจะเกิดประสบการณ์จริงจากการลงมือทำ ลงมือเล่น ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจในความรู้ใหม่ คำศัพท์ใหม่ ได้ดียิ่งขึ้นและแม่นยำมากกว่าการท่องจำตามบทเรียนแบบปกติ เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีจากการเล่นเกมแล้ว นักเรียนจะสามารถนำคำศัพท์ที่ได้มาจากการเล่นเกมไปเขียนได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา ดังนั้นเกมจึงมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูสามารถนำเกมเข้ามาช่วยเป็นสื่อกลางในการฝึกทักษะเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพื่อให้การจัดกิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่จะพัฒนาด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ ร่วมกับการใช้เกม คือ แบบฝึก สอดคล้องกับผลการศึกษาของ รัชดากร หมั่นมะโน

(2565) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับแบบฝึก มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 82.88 มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 34.21 วันเพ็ญ บุญเที่ยง (2549) พบว่า หลังจากที่นักเรียนใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแล้ว พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แบบฝึกมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียน ตลอดจนช่วยเสริมทักษะการเขียนภาษาไทยให้ดียิ่งขึ้น เพราะการทำแบบฝึกเขียนสะกดคำบ่อย ๆ จะช่วยให้ นักเรียนจำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ได้ดียิ่งขึ้น เพราะได้ฝึกซ้ำ ย้ำ ทวน บ่อย ๆ ตามกฎแห่งการฝึกของธอร์นไคค์ที่ว่า สิ่งใดที่คนได้ทำบ่อย ๆ หรือมีการฝึกเสมอ ๆ คนย่อมทำสิ่งนั้นได้ดี คนขาดการฝึกฝนย่อมทำสิ่งนั้นได้ไม่ดี และจะค่อย ๆ ลืมเลือนไป

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึก เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กดและแม่กบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ทั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กดและแม่กบ ให้สูงขึ้น และสามารถนำความสามารถด้านการเขียนไปใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถนำความสามารถด้านการเขียนไปใช้ประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ตรงตามเจตนารมณ์ของการปฏิรูปการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

ความสำคัญของการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มาใช้ในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลที่ได้จะมีประโยชน์ ดังนี้

1. พัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรม เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน ของครูภาษาไทย เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จทางด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กดและแม่กบ
3. ได้แนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยและผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษาได้นำไปพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มีความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด สูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร
- 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กดและแม่กบ

3. ขอบข่ายเนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด

โดยวิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ท 4.1 ป.3/1 โดยได้คัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

3.1 คำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กน

3.2 คำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กด

3.3 คำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กบ

4. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The One Group, Pretest-Post test Desing) (ประวิต เอราวรรณ, 2553 : 52)

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 แผน 12 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกด้วยการเขียนสะกดคำ โดยมีการเลือกพยัญชนะมาเติมเป็นคำและเลือกพยัญชนะมาเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ
2. กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นมาจากการนำขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบฝึกประสมอักษรมารวมเข้าด้วยกัน โดยคำนึงถึงลักษณะเด่นและข้อดีของวิธีการสอนทั้งสองแบบ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นวิธีการสอนที่สามารถนำไปใช้สอนนักเรียนในเรื่องตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบให้ได้ผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและนำขั้นตอนที่น่าสนใจของรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มาสรุปเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ขั้นเตรียม ครูเตรียมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เนื้อหาที่เรียน วัย ศึกษาวิธีเล่น เตรียมห้องเรียนและอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม

2.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นสร้างความสนใจให้นักเรียนสนใจในบทเรียน โดยครูกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียน โดยใช้เพลง หรือนิทาน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ

บทที่จะเรียน นำเข้าบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอด และทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อเชื่อมโยงให้เข้ากับเนื้อหาใหม่

2.3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

2.3.1 ครูเสนอหัวข้อเรื่องในการเรียนรู้แก่นักเรียน โดยการเตรียมเนื้อหาและสื่อการสอนที่เหมาะสมประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงหลักการ ความคิดรวบยอดของการเรียนรู้ในแต่ละครั้งก่อน เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน ที่เป็นเป้าหมายในการสอนแต่ละครั้ง

2.3.2 ดำเนินการเรียนการสอน โดยครูเป็นผู้สอน อธิบายถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับคำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ

2.3.3 นักเรียนเล่นเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร (เกมประสานเข้ากับแบบฝึกประสมอักษร) โดยก่อนเริ่มเล่นเกม ครูอธิบายถึงวิธีการเล่น กฎ กติกาต่าง ๆ ในการเล่นเกม การศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร และกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เมื่ออธิบายกติกาให้ผู้เรียนทราบและเข้าใจดีแล้ว ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมได้ และครูคอยดูแลการเล่นของผู้เรียนตลอดเวลา

2.3.4 เกมแต่ละชนิดที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นมา (เกมวิ่งผลัดคำ เกมรวมพลังสร้างคำ เกมจำให้แม่น) เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เกมจะประสานอยู่ในแบบฝึกประสมอักษร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สูงขึ้น โดยกำหนดให้แบบฝึก 1 แบบฝึกประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้ กิจกรรมที่ 1 การประสมอักษรโดยใช้ภาพ กิจกรรมที่ 2 การประสมอักษรโดยใช้ตัวสะกด กิจกรรมที่ 3 การเลือกคำเติมลงในช่องว่าง

2.4 ขั้นสรุปผล ครูและนักเรียนรวบรวมความรู้ที่ได้จากขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ และนำผลการเล่นเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรมาวิเคราะห์ เพื่อดูว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายเพียงใด

3. ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ใช้สูตร E_1/E_2 โดยที่

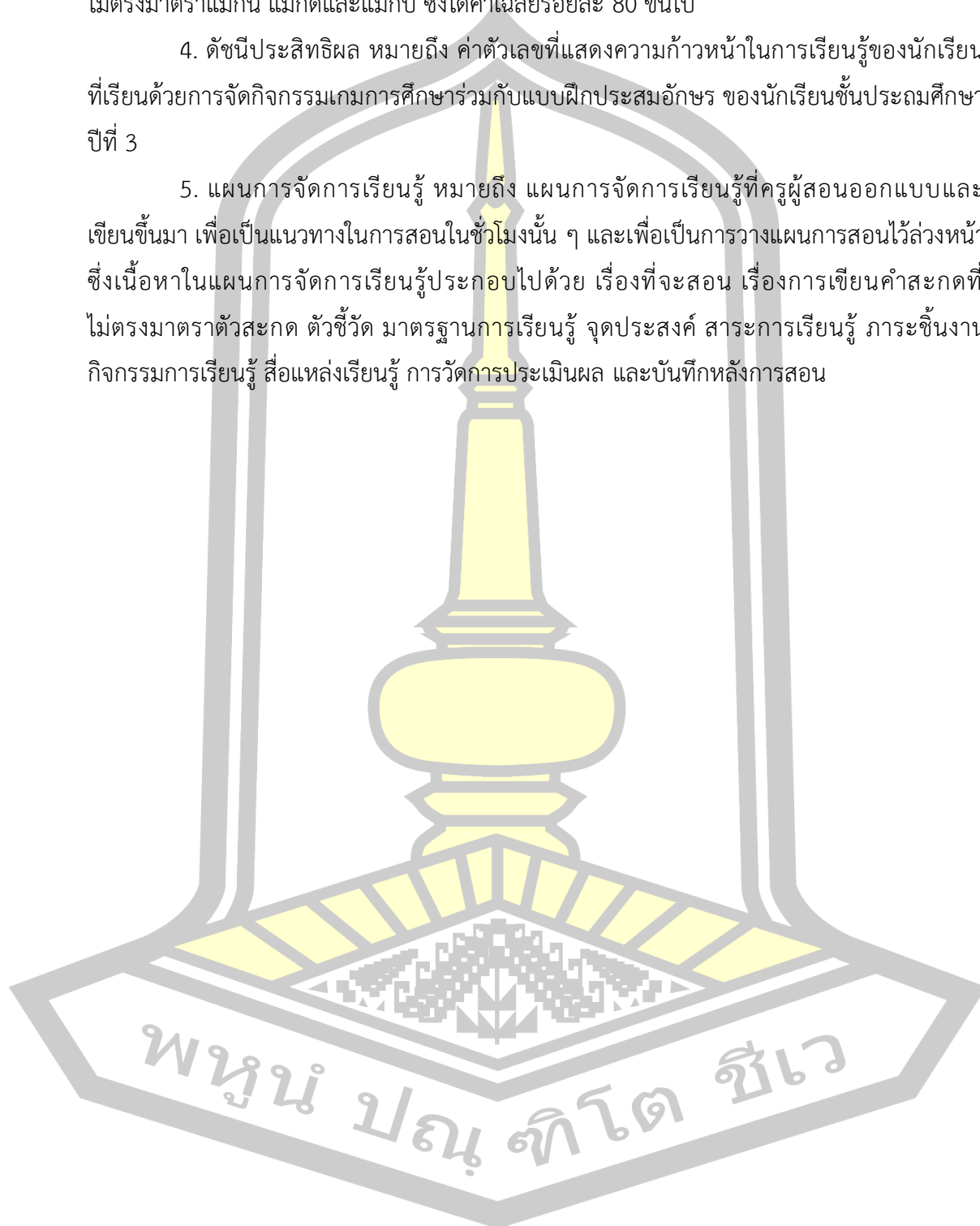
80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการคิดจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบฝึกประสมอักษรระหว่างการเรียน ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ คิดจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยการวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่

ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กตและแม่กบ ด้วยเครื่องมือวัด คือ แบบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กตและแม่กบ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

4. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบและเขียนขึ้นมา เพื่อเป็นแนวทางในการสอนในชั่วโมงนั้น ๆ และเพื่อเป็นการวางแผนการสอนไว้ล่วงหน้า ซึ่งเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วย เรื่องที่จะสอน เรื่องการเขียนคำสะกดที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์ สาระการเรียนรู้ ภาระชิ้นงาน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อแหล่งเรียนรู้ การวัดการประเมินผล และบันทึกหลังการสอน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาไทย
2. การเขียนสะกดคำ
3. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร
 - 3.1 การใช้เกมประกอบการสอน
 - 3.2 แบบฝึก
 - 3.3 การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร
4. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้/ดัชนีประสิทธิผล
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดรายละเอียดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาไทย ไว้ดังนี้

วิสัยทัศน์

ภาษาไทย เป็นภาษาประจำของประเทศไทยที่ใช้ในการสื่อสารของคนในประเทศ โดยภาษาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นภาษาราชการ ภาษาที่ใช้ในการเรียนรู้ในสถานศึกษา การใช้ภาษาไทยในการสื่อสารด้วยการพูดออกมาเป็นเสียง เรายังใช้ภาษาไทยในการสื่อสารผ่านทางตัวอักษร ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาไทยจึงมีความสำคัญสมกับเป็นภาษาของชาติการใช้ภาษาไทยอย่างถูกวิธี จึงต้องมีการเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะ และมีความสามารถในการใช้ภาษาเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้และประสบการณ์ ดังนั้น ภาษาและวัฒนธรรมไทย จึงก่อให้เกิดความภาคภูมิใจ ชื่นชม ชาบซึ้ง โดยเฉพาะความสามารถสร้างสรรค์ ภูมิปัญญา ในการสร้างหรือประดิษฐ์ตัวอักษรไทยของบรรพบุรุษที่ให้เราใช้จนถึงปัจจุบัน การเรียนภาษาไทยต้อง

ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ คิดเพื่อตัดสินใจแก้ปัญหาและวินิจัยอย่างมีเหตุผล การใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์สละสลวย ไพเราะ เพื่อก่อให้เกิดบุคลิกภาพน่าเชื่อถือ

จากวิสัยทัศน์ของวิชาภาษาไทย สรุปได้ว่า การเรียนภาษาไทยต้องเน้นทั้งทักษะ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ในขณะเดียวกันจะต้องปรับตัว และเฝ้าหาความรู้อยู่เสมอเพื่อให้ทันต่อยุคสมัยและข่าวสารในยุค ปัจจุบัน

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง คำสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอและ มีมารยาทในการอ่าน
- มีทักษะในการคัดลายมือเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับ ประสพการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน
- เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดง ความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสพการณ์ และพูดแนะนำหรือ พูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดูและพูด
- สกกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ
- เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็น วัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มี คุณค่าตามความสนใจได้

การวัดผล ประเมินผลหลักสูตร

การประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) การวัดผลและประเมินการเรียนรู้ด้านภาษาเป็นงานที่ยาก ซึ่งต้องการความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพัฒนาทางภาษา ดังนั้นผู้ปฏิบัติหน้าที่วัดผลการเรียนรู้ด้านภาษาจำเป็นต้องเข้าใจหลักการของการเรียนรู้ภาษาเพื่อเป็นพื้นฐานการดำเนินงาน ดังนี้

1. ทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การดู การพูด การอ่าน และการเขียน มีความสำคัญเท่า ๆ กัน และทักษะเหล่านี้จะบูรณาการกันในการเรียนการสอนจะไม่แยกฝึกทักษะทีละอย่างจะต้องฝึกทักษะไปพร้อม ๆ กันและทักษะทางภาษาทักษะหนึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอื่น ๆ ด้วย

2. ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถทางภาษาพร้อมกับการพัฒนาความคิด เพราะภาษาเป็นสื่อของความคิดผู้ที่มีทักษะและความสามารถในการใช้ภาษา มีประมวลคำมากจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดด้วย ขณะเดียวกันการเรียนภาษาจะเรียนร่วมกันกับผู้อื่นมีการติดต่อสื่อสาร ใช้ภาษาในการติดต่อกับเพื่อนกับครูจึงเป็นการฝึกทักษะทางสังคมด้วย เมื่อผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริงทั้งในบริบททางวิชาการในห้องเรียนและในชุมชนจะทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาและได้ฝึกทักษะทางสังคมในสถานการณ์จริง

3. ผู้เรียนต้องเรียนรู้การใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนอย่างถูกต้องด้วยการฝึกการใช้ภาษามีใช้เรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษาแต่เพียงอย่างเดียว การเรียนภาษาจะต้องเรียนรู้ไวยากรณ์หรือหลักภาษา การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการฝึกฝนการเขียนและพัฒนาทางภาษา

4. ผู้เรียนทุกคนจะได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาเท่ากัน แต่การพัฒนาทางภาษาจะไม่เท่ากัน และวิธีการเรียนรู้จะต่างกัน

5. ภาษากับวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด หลักสูตรจะต้องให้ความสำคัญและให้ความเคารพและเห็นคุณค่าของเชื้อชาติ จัดกิจกรรมภูมิหลังของภาษาและการใช้ภาษาถิ่นของผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาภาษาไทยของตน และพัฒนาความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับภาษาไทย และกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนภาษาไทยด้วยความสุข

6. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสารและแสวงหาความรู้ การเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะใช้ภาษาในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การอภิปราย การเขียนรายงาน การเขียนโครงการ การตอบคำถาม การตอบข้อทดสอบ ดังนั้นครูทุกคนไม่ว่าจะสอนวิชาใดก็ตามจะต้องใช้ภาษาที่เป็นแบบแผน เป็นตัวอย่างที่ดีแก่นักเรียน และต้องสอนการใช้ภาษาแก่ผู้เรียนด้วยเสมอ

หลักของการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ

ประการแรก : การประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

ประการที่สอง : การประเมินจะต้องใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

ประการที่สาม : การประเมินจะต้องมีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้ และยุติธรรม

แนวการวัดผลและประเมินผลตามตัวชี้วัด

การสังเกตคำ

การวัดผลและประเมินผลว่านักเรียนสามารถสังเกตคำได้หรือไม่ อย่างไร ครูสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอนและเครื่องมือ ดังนี้

1. การสังเกต ในการสังเกตนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการขณะอ่านแจกลูกสะกดคำ หรือสังเกตการใช้นิ้วมือเขียนรูปตัวอักษรของคำที่อ่านในอากาศนั้น ครูควรบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในแบบสังเกตที่เตรียมไว้
2. การทดสอบในระหว่างชั่วโมงสอน ครูอาจสร้างแบบทดสอบให้นักเรียนเติมสระ พยัญชนะที่ขาดหายไป หรือให้นักเรียนจำแนกคำที่ครูกำหนดในตารางแจกลูก
3. การสอบถาม ครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระ รูปร่างของสระหรือให้นักเรียนเขียนคำใหม่ที่ใช้พยัญชนะ หรือสระหรือตัวสะกดเหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้วหรือคำที่ครูกำหนดให้

มาตราตัวสะกด

ครูสามารถวัดผลและประเมินผลนักเรียนว่ามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับมาตราตัวสะกดได้โดย วิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

1. ทดสอบปากเปล่า โดยครูกำหนดคำสะกดในมาตราต่าง ๆ ทั้งที่สะกดตรงมาตราและไม่ตรงมาตรา ให้นักเรียนอ่านแล้วครูใช้แบบสังเกตเพื่อประเมินว่านักเรียนสามารถอ่านตัวสะกดที่กำหนดได้ถูกต้องหรือไม่
2. เขียนตามคำบอกโดยครูเลือกคำที่สะกดในมาตราต่าง ๆ ทั้งที่สะกดตรงมาตราและไม่ตรงมาตรา บอกให้นักเรียนเขียนและครูตรวจแก้การเขียนตัวสะกดของนักเรียน
3. ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบแบบเขียนตอบ ให้เขียนคำอ่านของตัวสะกดที่ครูกำหนดให้หรือใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบ ให้นักเรียนเลือกคำในตัวเลือกใดที่เขียนคำอ่านถูกต้อง หรือเลือก ตัวเลือกใดที่เขียนคำอ่านไม่ถูกต้อง

การเขียน

การวัดผลและการประเมินผลวิชาการเขียนนี้สิ่งสำคัญที่สุดอยู่ที่ “การตรวจผลงาน” พร้อมการวิจารณ์เสนอแนะ เพื่อให้นักเรียนได้นำไปปรับปรุงแก้ไขหาจุดบกพร่องของตนเอง

วิธีการวัดผลและการประเมินผลงานเขียนมีมากมายหลายวิธี ทั้ง 10 วิธี ที่นำมาเสนอนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่นำเสนอไว้ ครูสามารถเพิ่มเติมปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมแก่สถานการณ์ได้ทั้งสิ้น วิธีวัดผลมีดังนี้

1. ถ้าเป็นกิจกรรมประเภทเกมเติมคำถูกผิด ควรจะเฉลยคำตอบตรวจงานกันระหว่างเพื่อนในชั่วโมงเรียน แล้วส่งครูตรวจอีกครั้ง
2. ถ้าเป็นกิจกรรมแสดงความคิดเห็น อาจใช้อภิปรายแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นได้ครูวัดผล ทั้งการสังเกต การตอบคำถาม การสนทนา การสัมภาษณ์ และการอภิปราย
3. ถ้าเป็นกิจกรรมการเขียนในห้องเรียนและมีเวลาเขียนเสร็จภายในห้องเรียน ครูอาจพิจารณา คัดเลือกข้อเขียนเด่น แปลก ใหม่ นำมาถ่ายทอดให้นักเรียนคนอื่นแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ ชื่นชม และนำไปเป็นแบบอย่างการสร้างสรรค์และพัฒนาความคิด ตัดผลงานที่ป้ายนิเทศ ประจำสัปดาห์
4. ถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่ม ครูสังเกตความร่วมมือของนักเรียนทุกคนในกลุ่ม
5. ถ้าเป็นงานเขียนที่เป็นการบ้าน ควรซักถามวิธีการผลิตข้อเขียน สาเหตุ และคาดว่าจะได้รับผลอย่างไรเสียก่อน เพื่อทราบแนวความคิดในการทำงานของนักเรียนอย่างคร่าว ๆ
6. การบันทึกอนุทินควรให้จัดทำอย่างสม่ำเสมอเป็นผลงานการเขียนอีก 1 ชิ้น
7. การเขียนเล่าเรื่องจากประสบการณ์หรือการกระทำที่น่ายกย่องของนักเรียนเองหรือที่ไปประสบมานำมาเขียน ครูอาจเสนอแนวทางในการผลิตผลงานใหม่ ๆ ได้หลายวิธี เช่น เขียนเป็นการ์ตูน คำขวัญ คำประพันธ์ บันทึก เล่าเรื่อง และข่าว เป็นต้น นับเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ของนักเรียนได้ และควรนำเสนอส่งหนังสือพิมพ์บางฉบับได้
8. การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพิจารณาผลงานของเพื่อน ๆ ว่าผู้ใดชอบงานชิ้นใด เพราะเหตุใด
9. การจัดทำป้ายนิเทศแสดงผลงานเขียนโดยเฉพาะงานเขียนที่อยู่ในช่วงเทศกาลต่าง ๆ เช่น วันแม่ วันพ่อ วันลอยกระทง ฯลฯ
10. การรวบรวมผลงานการเขียน จัดทำเป็น Portfolio แลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ ทั้งห้องเดียวกันและต่างห้อง

การวัดสมรรถภาพการเขียนอาจใช้วิธีการให้นักเรียนเขียนโดยตรงตามหัวข้อที่กำหนดให้ หรืออาจวัดความคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนเขียนเรื่องอย่างเสรีเชิงสรรค์หรือใช้แบบทดสอบวัดการสะกดคำ การเรียงลำดับคำ การใช้เครื่องหมายและการใช้ถ้อยคำ กรณีให้นักเรียนเขียนเรียงความตามหัวข้อที่กำหนด ครูสามารถกำหนดเกณฑ์และใช้แบบประเมิน

จะเห็นได้ว่า สาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระหลักการใช้ภาษา คือ ต้องการให้

ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการเขียนสะกดคำ เขียนเรื่องตามจินตนาการ การแต่งประโยคง่าย ๆ ข้อความสั้น ๆ ซึ่งเป็นความรู้ความสามารถทางการเขียนที่เริ่มจากง่ายไปหายาก และต้องการให้ผู้เรียนเขียนด้วยลายมือที่อ่านง่าย ตัวบรรจงเต็มบรรทัด ตามรูปแบบของตัวอักษรไทย ดังมาตรฐานต่อไปนี้

มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย สาระหลักการใช้ภาษา

มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด มีดังนี้

1. สามารถคัดลายมือด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัด ได้อย่างถูกต้อง สวยงามและถูกต้องตามมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย
2. สามารถเขียนคำให้ถูกต้อง ถูกความหมาย และสะกดตัวการันต์ถูกต้อง โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งการใช้กระบวนการเขียนมาพัฒนางานเขียน
3. มีมารยาทการเขียนและนิสัยรักการเขียน และใช้ทักษะการเขียนจดบันทึก ด้วยความรู้ประสบการณ์ และเรื่องราวในชีวิตประจำวัน กรมวิชาการ (2551 : 18-22) จะเห็นได้ว่า มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 นั้นเมื่อเรียนจบหลักสูตรต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชีวิตในสาระการเรียนรู้ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนจะต้องเขียนคำ เขียนประโยค ข้อความ เขียนบันทึกความรู้ประสบการณ์และเรื่องราวในชีวิตได้ถูกต้อง ตลอดจนเน้นปลูกฝังมารยาทในการเขียน และเป็นผู้มีนิสัยรักในการเขียน

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 เป็นแนวทางในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1.4 การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ
- 1.5 มาตรฐานตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา
- 1.6 การแต่งประโยคง่าย ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ : 2551 : 24)

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

พจน ๒๐๖ จิต ๕๖

ตาราง 1 มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา
พลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และอนุรักษ์ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เขียนสะกดคำและบอก ความหมายของคำ	1. การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ 1. มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรง ตามมาตรา 2. การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ 3. คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ 4. คำที่มีอักษรนำ 5. คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ 6. คำที่มี ฤ ฦ 7. คำที่ใช้ บัน บรร 8. คำที่ใช้ รร 9. คำที่มีตัวการันต์ 10. ความหมายของคำ
	2. ระบุนิดและหน้าที่ของคำใน ประโยค	1. ชนิดของคำได้แก่ - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา
	3. ใช้พจนานุกรมค้นหา ความหมายของคำ	1. การใช้พจนานุกรม
	4. แต่งประโยคง่ายๆ	1. การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ - ประโยคบอกเล่า - ประโยคปฏิเสธ - ประโยคคำถาม - ประโยคขอร้อง - ประโยคคำสั่ง

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	5. แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ	1. คำคล้องจอง 2. คำขวัญ
	6. เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐาน และภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ	1. ภาษาไทยมาตรฐาน 2. ภาษาถิ่น

การเขียนสะกดคำ

ผู้วิจัยได้นำสาระสำคัญ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ เสนอไว้ดังนี้

1. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งนักเรียนจะต้องได้รับการฝึกฝนจนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง รวดเร็ว สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2547 : 784) กล่าวไว้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง เขียนหรือบอกตัวอักษรที่ประกอบกับเป็นคำ

จุติดา คงด้วง (2549 : 9) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง ความสามารถในการเขียนคำ โดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดการันต์ได้ถูกต้องตามหลักภาษาและตรงตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2547

สุชา ขวัญพุด (2550 : 13) ได้สรุปการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำตามหลักเกณฑ์ได้อย่างถูกต้อง โดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ตัวสะกดและตัวการันต์ ตามลำดับ เพื่อให้สามารถออกเสียงได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ถูกต้อง

สมลักษณ์ สุวรรณวงศ์ (2550 : 28) สรุปการเขียนสะกดคำไว้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นวิธีการเขียนคำเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้เป็นคำที่ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2547

กรมวิชาการ (2551 : 133) กล่าวถึง การเขียนสะกดคำว่า การเขียนสะกดคำ เป็นการเขียนโดยนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมคำ การเขียนคำจะต้องให้ผู้เรียนอ่านสะกดคำและเขียนพร้อม ๆ กัน เพื่อการเขียนคำได้ถูกต้อง การเขียนสะกดคำจะนำคำที่มีความหมายมาสะกด จนกระทั่งผู้เรียนสามารถจำคำนั้น ๆ ได้

เดือนจิต นาราช (2553 : 30-31) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ คือ ความสามารถในการเรียงลำดับ พยัญชนะ สระ ตัวสะกด รวมถึงวรรณยุกต์ ตัวการันต์ในภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

กรุณา ภูมิ (2559 : 23) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การสอนให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์ในการเรียงลำดับตัวอักษร หรือการเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวการันต์ ให้ถูกต้องตามหลักภาษา และถูกต้องตามหลักพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เพื่อจะได้อ่านออกเสียงได้ชัดเจน เขียนได้ถูกต้อง และสามารถสื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 105) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเรียงลำดับตัวอักษร หรือเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ ให้ถูกต้องตามหลักภาษา เพื่อจะได้อ่านออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจน เขียนได้ถูกต้อง และสามารถสื่อความหมายได้ตรงกัน

จากความหมายของการเขียนสะกดคำที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดเป็นคำได้อย่างถูกต้องหลักเกณฑ์ และถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน เพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ถูกต้อง

2. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดได้ถูกต้องนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสื่อสารด้วยภาษาเขียน เพราะถ้าเขียนสะกดผิดจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายคลาดเคลื่อนได้ การจัดประสบการณ์ทางภาษาให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนอย่างเพียงพอและสม่ำเสมอ จะช่วยให้สามารถเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้อง และนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง เพื่อพัฒนาไปสู่การเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักการศึกษาหลายท่านได้ตระหนักถึงเรื่องนี้และได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2551 : 133) กล่าวว่า การอ่านและการเขียนคำเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษาทุกภาษาทั้งในการเรียนระดับพื้นฐานและในระดับสูง การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นด้านการอ่าน การเขียนได้ถูกต้อง มีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษา ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญและเป็นความจำเป็นของนักเรียนทุกคนด้วย

อุดม พรประเสริฐ (2546 : 143-149) ได้ให้ความสำคัญของการเขียนไว้ว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดของการเขียน คือ การเขียนส่งผลให้เกิดการกระจายความรู้กว้างขึ้นกว่าเดิม ประเทศใดที่มีวัฒนธรรมการเขียน การจดบันทึก การอ่านหนังสือ ประเทศนั้นจะเต็มไปด้วยการต่อยอดและสืบทอด

ทางภูมิความรู้ ภูมิปัญญาการเขียนจึงเป็นการสื่อสารที่สำคัญยิ่งของมนุษย์จากที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่าการเขียนมีความสำคัญ ดังนี้

1. เป็นเครื่องแสดงออกถึงความรู้ความคิด และความรู้สึกของมนุษย์
2. เป็นเครื่องมือสำคัญในการวัดความเจริญ และอารยธรรมของมนุษย์
3. เป็นเครื่องมือใช้สำหรับสื่อสารทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต
4. เป็นเครื่องมือใช้สนองความปรารถนาของมนุษย์ เช่น ความรัก ความเข้าใจ
5. เป็นเครื่องมือสำคัญทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดมรดกทางด้านสติปัญญาของ
6. เป็นสื่อช่วยแพร่กระจายความรู้ความคิดให้กว้างไกลและรวดเร็ว
7. เป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ ความคิด และความเพลิดเพลินแก่ทุกคน ทุกเพศ
8. เป็นบันทึกทางสังคมที่ให้คุณประโยชน์แก่คนรุ่นปัจจุบัน และอนาคต
9. เป็นงานอาชีพที่สำคัญอย่างหนึ่งในปัจจุบัน
10. เป็นเครื่องมือในการสร้างความรัก ความสามัคคี และความเจริญรุ่งเรือง
11. การเขียนสามารถทำให้มนุษย์ประสบความสำเร็จในชีวิต และได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ

กนกวรรณ สมโต (2549 : 18) กล่าวว่า ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ คือ การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์หรือตามหลักภาษาไทย และการเขียนสะกดคำยังถือเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนภาษาไทย เพราะการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญ นักเรียนสามารถนำประโยชน์ที่ได้รับจากการเขียนสะกดคำไปใช้ต่อยอดในการเขียนได้กับทุก ๆ สารการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

ธนิศ เรืองวิเศษ (2550 : 16) สรุปไว้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษาทุกภาษาและทุกสาขาวิชา เป็นสื่อความหมายที่ถูกต้องและยังช่วยให้เกิดผลดีต่อผู้เขียน ทำให้เกิดความมั่นใจในตนเอง สามารถติดต่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกัน

สมลักษณ์ สุวรรณวงศ์ (2550 : 28) สรุปไว้ว่า การสะกดคำ เป็นการเขียนคำเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ให้เป็นคำที่ถูกต้องตามหลักพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 เพื่อให้ผู้เรียนออกเสียงและนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

กรุณา ภูมิรี (2559 : 25) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่สำคัญต่อผู้เขียน และมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยโดยเฉพาะระดับประถมศึกษา เพราะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องทำให้สื่อความหมายและอ่านได้ถูกต้อง และเป็นการนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ทักษิณ คุณพิภาค (2562 : 106) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่ง เด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้อง ก่อน เพราะถ้าเขียนสะกดคำผิด จะทำให้ความหมายของคำ ๆ นั้นเปลี่ยนไป ครูจะต้องมีทักษะการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องและฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้น เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการเขียน

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญ คือ การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ และการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องทำให้สื่อความหมายและอ่านได้ถูกต้อง ครูจะต้องมีทักษะการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องและฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้น เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะในการเขียน

3. การสอนเขียนสะกดคำ

ภาสินี ชันแก้ว (2547 : 15) ได้เสนอแนะวิธีการสอนเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนเห็นคำ
2. ฝึกออกเสียงคำที่จะเขียน
3. รู้ความหมายของคำนั้น
5. ให้นักเรียนเขียนคำนั้น และมีการแก้ไขทันทีเมื่อเขียนผิด

บุญเพ็ญ สุวรรณศรี (2548 : 29) กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนสะกดคำ ว่า ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถหลาย ๆ ด้านประกอบกัน เช่น สอนตามลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง การจัดกิจกรรมการสอบแต่ละครั้งต้องสอดคล้องกับสภาพความพร้อมของผู้เรียน เช่น สุขภาพ อารมณ์ ความสามารถในการอ่าน การเขียน ในด้านกิจกรรมการสอนต้องมีบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย สร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้เรียน ให้เห็นถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำที่ถูกต้อง รู้จักใช้กิจกรรมการสอบที่หลากหลาย เช่น การใช้เกม การให้ทำแบบฝึก การแข่งขันเขียนคำ การจัดทำบัญชีรวบรวมคำยาก การนำคำยากมาแต่งประโยค นอกจากนั้นการสอนให้สัมพันธ์กันทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้นักเรียนทำการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเทิน มหาจันทร์ (2519 อ้างอิงจาก เจตฎาภรณ์ อยู่สุชี, 2548 : 13) ได้เสนอลำดับขั้นตอนการสอนสะกดคำ ไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ให้เด็กรู้จักคำและออกเสียงคำได้ และนำคำมาแปลเป็นประโยคได้

ขั้นตอนที่ 2 ให้เด็กเห็นรูปคำและส่วนประกอบของคำแยกคำ พยางค์และออกเสียงเป็นพยางค์ได้ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 3 ให้เด็กเขียนสะกดคำโดยไม่ต้องดูคำ

ขั้นตอนที่ 4 ฝึกการเขียนคำศัพท์และตรวจสอบการเขียนอย่างละเอียด

ขั้นตอนที่ 5 ทบทวนให้เขียนคำศัพท์ถ้าเขียนถูกต้องถึง 3 ครั้ง แสดงว่าเด็กรู้คำนั้นแล้วและนำคำไปแต่งประโยค

สุนีย์ แก้วของแก้ว (2549 : 24) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำควรยึดหลักที่สำคัญประกอบด้วย การให้นักเรียนรู้ความหมายของคำ การให้เห็นรูปของคำว่าประกอบด้วยพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ และตัวสะกดอะไร หลังจากนั้นก็ให้นักเรียนเขียนเลียนแบบคำนั้น ๆ หลาย ๆ ครั้งเขียนไม่ดูแบบ และการนำไปใช้กับสถานการณ์อื่นที่แตกต่างกัน

กรมวิชาการ (2551 : 14) ได้เสนอแนวการสอนสะกดคำจากแบบฝึกหนังสือเรียนไว้ดังนี้

1. อ่านพยัญชนะและสระเพื่อจำรูปพยัญชนะและสระให้ได้
2. อ่านสะกดคำและแจกลูก
3. อ่านเป็นคำสะกดและดูรูปภาพประกอบ
4. อ่านสะกดคำและอ่านเป็นคำแล้วให้คิดและเขียนจนคล่อง

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 106-108) ได้จำแนกวิธีการสอนเขียนไทย ไว้ดังนี้

1. ระยะแรกเริ่ม คำที่นำมาให้เขียนจะต้องเป็นคำที่เด็กอ่านได้แล้ว โดยใช้ภาพนำคือให้ดูแล้วเขียน

2. ครุ่นำบัตรคำยากมาให้เด็กอย่างรวดเร็วทีละบัตร แล้วให้เขียนคำที่ครุ่นำบัตรคำหลาย ๆ บัตรไปติดไว้ที่แผ่นภูมิ แล้วให้เด็กเลือกเขียนตามคำที่ครูบอกทีละคำ

3. ให้หาคำที่มีสระ ตัวสะกด หรือพยัญชนะต้นเหมือนกันมาให้เขียน เช่น มี ดี ปี กา กบ...

4. ให้เติมพยัญชนะให้ครบ
5. ให้โยงคำให้ตรงกับภาพ
6. ให้ขีดเส้นใต้คำที่ถูก เช่น บ้าน น้ำบ บ่าบ โรงเรียง รถยนต์ แก้ว
7. ให้เติมใจความให้สมบูรณ์ เช่น ฉันไป.....โรงเรียน ตลาด)
8. ให้หาคำตรงกันข้าม เช่น ร้อน = ดำ = ยาว =
9. ให้แข่งกันหาคำพวกเดียวกัน เช่น สัตว์เลี้ยง ได้แก่ แมว ดอกไม้ ได้แก่ บานชื่น

ดาวเรือง กุหลาบ

10. ให้เขียนด้วยปริศนาคำทาย เช่น อะไรเอ๋ย สูงเทียมฟ้าต่ำกว่าภูผาเดียว
(ภูเขา)

11. ให้เขียนคำไทยตามคำบอกจะเป็นคำ ประโยค หรือข้อความก็ได้
12. ให้เขียนไทยด้วยนิทาน
13. กิจกรรมอื่น ๆ เช่น รวบรวมคำที่มักเขียนผิดจากที่ต่าง ๆ ฝึกให้เด็กใช้

พจนานุกรม จัด ป้ายนิเทศ เป็นต้น

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำจะเริ่มต้นด้วยการเขียน พยัญชนะ สระ การประสมคำ เขียนตามรูปภาพ เขียนตามคำบอก เขียนต่อคำ เขียนตามสื่อต่าง ๆ ตลอดจนเขียนคำคล้องจอง

4. หลักในการเขียนสะกดคำภาษาไทย

4.1 หลักในการเขียนสะกดคำในภาษาไทย แบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

4.1.1 คำที่ไม่มีตัวสะกด เรียกว่าแม่ ก กา ทั้งหมด รวมทั้งตัว อ ด้วย เช่น ขอ พอ ท้อ เกลือ คือ มือ ไป มา หมา ดู ดี ฯลฯ

4.1.2 คำที่มีตัวสะกด

ซึ่ง กำชัย ทองหล่อ (2552 : 85-87) กล่าวว่า ตัวสะกด คือพยัญชนะที่ประสม ข้างหลังพยางค์ในแม่ ก กา แล้วทำหน้าที่บังคับ แม่ ก กา ให้กลายเป็นแม่กง กน กก กด กบ กม เกย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ได้แก่ พยัญชนะที่ทำหน้าที่ประสมเป็นส่วนที่ 4 ของพยางค์ (คือ สระ + พยัญชนะ + วรรณยุกต์ + ตัวสะกด) ตัวสะกดแบ่งออกเป็น 5 ชนิด คือ

1. พยัญชนะโดด เช่น คน วัง มาก มาย ฯลฯ
2. เป็นอักษรควบแท้ เช่น บุตร จักร นิทรา ฯลฯ
3. เป็นอักษรควบไม่แท้ เช่น สรรพ ธรรม พรหม ฯลฯ
4. เป็นอักษรนำ เช่น พิศวง เมขลา วาสนา ศาสนา ฯลฯ
5. เป็นนิคหิต เช่น พุทธิ ธมมิ สงฆ์ ฯลฯ

นอกจากนี้ นฤมล วิจิตรรัตน์ (2550 : 25-26) กล่าวว่า ตัวสะกดเป็น พยัญชนะที่ใช้บังคับเสียงท้ายคำ หรือพยัญชนะที่ประกอบอยู่ท้ายสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ มาตรา ตัวสะกดมีอยู่ 8 มาตรา ได้แก่ แม่กง แม่กม แม่เกย แม่เกว แม่กน แม่กก แม่กด และแม่กบ ซึ่งมาตราตัวสะกดบางมาตราใช้พยัญชนะเพียงตัวเดียวในการบังคับเสียง แต่บางมาตราตัวสะกดก็มี พยัญชนะในการบังคับเสียงหลายตัว นอกจากนี้คำที่ไม่มีตัวสะกด จะจัดอยู่ในมาตราแม่ ก.กา

เสียงพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) มี 8 มาตรา ได้แก่

1. แม่กก ได้แก่ ก ข ค ฅ
2. แม่กด ได้แก่ ด จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส
3. แม่กบ ได้แก่ บ ป พ ภ ฟ

4. แม่กน ได้แก่ น ญ ร ล พ

5. แม่กง ได้แก่ ง

6. แม่กม ได้แก่ ม

7. แม่เกย ได้แก่ ย

8. แม่เกอว ได้แก่ ว

ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. มาตราตัวสะกดตรงแม่ ใช้ตัวสะกดตัวเดียว มี 4 มาตรา คือ

แม่กง ใช้ ง สะกด เช่น ลิง จริง ทอง นาง มอง ลอง จ้อง ฉลอง

กลิ้ง ห้อง ต้อง ฯลฯ

แม่กม ใช้ ม สะกด เช่น จม กลม แรม มอมแมม ปลอม ปาล์ม จอม

พร้อม ล้อม น้อม ฯลฯ

แม่เกย ใช้ ย สะกด เช่น เลย บอย คอย นาย สาย วาย ลาย ทาย

ปลาย หาย ฯลฯ

แม่เกอว ใช้ ว สะกด เช่น แล่ว แว่ววาว เกลี้ยว เขี้ยว เที้ยว

แพรวพราว ราว ฯลฯ

2. มาตราตัวสะกดไม่ตรงแม่ มีตัวสะกดหลายตัวในมาตราเดียวกัน

เพราะออกเสียงเหมือนตัวสะกดเดียวกัน มี 4 มาตรา คือ

แม่กน ใช้ น ญ ณ ร ล ห สะกด เช่น จาน วิญญาณ ตาล กาล

พระกาฬ วาฬ สาร ฯลฯ

แม่กก ใช้ ก ข ค ฌ สะกด เช่น รัก เมฆ วิหค โชค โรค บริโภค

ฯลฯ

แม่กด ใช้ ด จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส สะกดเช่น กอด

ตรวจ ก๊าซ บงกช กฎหมาย รถ เศษ เสด็จ หัด ไม้กวาด กระดาษ แก๊ส โทรศัพท์ สมุดโน้ต

แม่กบ ใช้ บ ป ภ พ ฟ สะกด เช่น จับ รับ รูปภาพ บาป รูป

ไมโครเวฟ กรอบรูป กราฟ ทัพพี ตะเกียบ ตลับยา ลาก ฯลฯ

ข้อสังเกต

1. พยัญชนะที่ไม่ถูกนำมาเขียนเป็นตัวสะกด คือ ข ค อ ม ผ ฝ

2. ตัว ล ช ฬ มักใช้สะกดคำที่มาจากภาษาอังกฤษ

3. ตัว อ เป็นเสียงสระ จึงไม่เป็นตัวสะกด แต่ใช้เป็นตัวเคียงสระอยู่ข้าง

เช่น มือ ชื่อ

4. ตัว ห และ ฮ เป็นเสียงลงจึงไม่เป็นตัวสะกด

5. มีพยัญชนะบางตัวที่เขียนประสมอยู่ในคำแต่ไม่ออกเสียง ได้แก่

5.1 ห ที่เขียนอยู่กลางคำ เช่น พรหม พราหมณ์

5.2 ร และ ฃ ที่อยู่กลางคำ เช่น มรรค จรรยา

5.3 ร ที่ควบกล้ำตัวสะกด ภาษาไทยไม่ออกเสียง ร ควบกล้ำท้าย

พยางค์ ได้แก่

กร เช่น จักร คร เช่น สมัคร ชร เช่น เพชร

ตร เช่น วัดร ทร เช่น สมุทร

6. พยัญชนะการันต์ คือพยัญชนะที่มีเครื่องหมาย ทัณฑฆาต เขียนอยู่บนพยัญชนะ เพราะไม่ต้องการออกเสียงพยัญชนะตัวนั้น เช่น สัตย์ บริสุทธิ์ กุมภำพันธ์ ศักดิ์สิทธิ์ फिल्ม เฟิร์น ฯลฯ คำบางคำมีพยัญชนะตามตัวสะกดหลายตัว เมื่อใส่เครื่องหมายทัณฑฆาตบนตัวพยัญชนะตัวสุดท้ายก็เท่ากับบังคับพยัญชนะที่ต่อจากตัวสะกดทุกตัวให้ไม่ออกเสียง เช่น กาญจน์ พักตร์ ยนต์ มนตร์ เป็นต้น

4.2 การประสมอักษร

4.2.1 ความหมายของการประสมอักษร

วิโรจน์ อรุณมานะกุล (2550 : 33) ได้ให้ความหมายของการประสมอักษรไว้ว่า การประสมอักษร คือ การนำเอาตัวอักษรมาผสมกันเป็นพยางค์หรือเป็นคำในภาษา ซึ่งคำหรือพยางค์ที่ประสมได้นี้อาจเป็นแบบที่อ่านออกเสียงได้แต่ไม่สื่อความอะไร เช่น “กาทิปุมะเรเดิน” หรือจะเป็นข้อความที่อ่านออกเสียงและสื่อความได้ เช่น “ผมชอบเรียนภาษาไทย” ดังนั้น การนำตัวอักษรต่าง ๆ มาประสมกันนั้นจึงมีได้สองระดับ ระดับแรก คือ ประสมกันขึ้นมาเป็นข้อความที่อ่านออกเสียงได้ในภาษาไทย ระดับที่สอง คือ นอกจากจะอ่านออกเสียงได้แล้วยังสื่อความหมายได้ในระดับที่สองนั้นจำเป็นว่าข้อความที่ประสมกันขึ้นมานั้นสามารถแยกออกมาเป็นคำต่าง ๆ ได้ แต่ละคำมีความหมายในภาษา และคำที่นำมาเรียงต่อกันนั้นเป็นไปตามกฎเกณฑ์ทางวากยสัมพันธ์ด้วยเช่น “ผม-ไม่-อยาก-ไป-โรงเรียน” นั้นใช้ได้ แต่ “อยาก-ผม-โรงเรียน-ไป-ไม่” นั้นใช้ไม่ได้แม้ว่าจะแยกออกมาเป็นคำ ๆ ได้ก็ตาม ในระดับนี้จึงต้องอาศัยความรู้ในระดับที่มากกว่าเรื่องของอักขรวิธี

จากความหมายของการประสมอักษรที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การประสมอักษร หมายถึง การนำเอาพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาประสมเข้าด้วยกัน แล้วถ่ายทอดเสียงออกมาเป็นภาษาพูด ใช้อักษรแทนเสียงเป็นภาษาเขียน เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่ง ๆ จะมีความหมายหรือไม่ก็ตามเรียกว่า พยางค์

4.2.2 วิธีการการประสมอักษร

วิโรจน์ อรุณมานะกุล (2550 : 33) กล่าวถึงการประสมอักษรว่ามี 3 วิธี คือ ประสม 3 ส่วน ประสม 4 ส่วน และประสม 5 ส่วน โดยอาศัยแนวคิดที่ว่าพยางค์ในภาษาไทย

จะประกอบด้วย พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ จึงจะออกเสียงเป็นพยางค์ได้ การประสมที่น้อยที่สุด จึงมีสามส่วน คำอธิบายจึงเป็นการจำแนกโดยยึดเสียงพยางค์เป็นสำคัญ แต่เมื่ออธิบายถึงการประสม 4 ส่วน ซึ่งมีทั้งการประสม 4 ส่วนปกติ คือ มีการเพิ่มเสียงพยัญชนะสะกดเข้ามาและการประสม 4 ส่วนพิเศษ ซึ่งไม่มีตัวสะกดแต่มีตัวการันต์เข้ามา จึงอาจทำให้เกิดความสับสนว่าเป็นการพิจารณาเกณฑ์ตามรูปตัวอักษรเป็นหลักหรือเป็นการพิจารณาตามเสียงเป็นหลักในที่นี้ ผู้เขียนมองการประสมอักษร โดยพิจารณาองค์ประกอบของเสียงพยางค์เป็นหลัก ทั้งนี้ หากเราพิจารณาโดยยึดตัวอักษรเป็นหลัก รูปแบบการประสมอักษรจะมีความหลากหลายมาก เพราะจะมีการประสมรูปพยัญชนะต้นกับรูปสระแบบต่าง ๆ ได้แก่ สระหน้า สระบน สระล่าง หรือสระหลัง หรืออาจเป็นการประสมกับสระมากกว่าหนึ่งตัวอักษร เช่น เขา หรืออาจเป็นการประสมที่ไม่ปรากฏตัวอักษรสระเลยเช่น กด ก้ม กง ดังนั้น หากเรายึดว่าอย่างน้อยเสียงพยางค์ในภาษาไทยต้องประกอบด้วยเสียงพยัญชนะต้นและเสียงสระและเสียงวรรณยุกต์แล้ว การประสมอักษรคือการนำรูปตัวอักษรซึ่งใช้แทนเสียงดังกล่าวมาประกอบกัน ส่วนตัวการันต์นั้นแม้ว่าจะเป็นส่วนที่ไม่ออกเสียงก็ให้ถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการประสมตัวอักษรได้ด้วย การประสมอักษรจึงจำแนกได้ ดังนี้

1. การประสมสามส่วน คือจะต้องมีรูปต่าง ๆ เพื่อแทนเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระและเสียงวรรณยุกต์ เช่น กา กิ กิ ก่า ส่วนเสียงสระบางเสียงนั้นอาจต้องใช้รูปตัวอักษรมากกว่าหนึ่งตัวประกอบกัน เช่น เกะ เกียะ เกือะ เป็นต้น หรืออาจใช้รูปตัวอักษรพยัญชนะอย่าง อ แทนเสียงสระ เช่น กอ ก่อ

2. การประสมสี่ส่วน คือการประสมที่จะต้องมียุ่ต่าง ๆ เพื่อแทนเสียงพยัญชนะต้นเสียงสระ เสียงวรรณยุกต์ และเสียงพยัญชนะสะกด เช่น กัก กาก กิก เก็ก แกก กอก เกิก กัก ก่า ไก ไกอ เกา หรือบางพยางค์ก็ไม่ปรากฏรูปสระใดใด เช่น กร กม กน ส่วนการประสมสี่ส่วนอีกแบบ คือ การประสมที่ไม่มีส่วนตัวสะกดแต่มีตัวการันต์ เช่น ราชสีห์ เลห์ เพห์ เป็นต้น การประสมลักษณะนี้แม้ว่าจะเกี่ยวข้องกับรูปเขียนที่มีการใช้เครื่องหมาย ทัณฑฆาต แต่หากมองว่าตัวการันต์เป็นพยัญชนะสะกดที่ถูกกำกับไม่ให้ออกเสียง ก็ยังจัดได้ว่าเป็นการประสมโดยยึดเสียงพยางค์เป็นหลักได้

3. การประสมห้าส่วน คือการประสมที่จะต้องมียุ่ต่าง ๆ เพื่อแทนเสียงพยัญชนะต้นเสียงสระ เสียงพยัญชนะสะกด เสียงวรรณยุกต์ และตัวการันต์ เช่น ศักดิ์ สังข์ เยาว์ ไมล์ มาร์ค อย่างไรก็ตามการจัดประเภทการประสมอักษรในลักษณะนี้เป็นการสรุปในภาพรวมว่า องค์ประกอบของอะไรบ้างที่นำมารวมกันเป็นพยางค์ได้

5. ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

สาเหตุและปัญหาการเขียนสะกดคำผิดมีหลายประการ ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึงสาเหตุและปัญหาการเขียนสะกดคำผิด ไว้ดังต่อไปนี้

วรรณ โสมประยูร (2542 : 587) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดไว้

ดังนี้

1. เห็นแบบอย่างผิด
2. เข้าใจหลักภาษาผิด
3. ไม่รู้ความหมายของคำนั้น
4. เขียนตามเสียงอ่านสำเนียงภาษาถิ่น
5. เขียนตามการพูดเสียงจากต่างประเทศ
6. ไม่รู้หลักภาษา
7. พิจารณาสายตา หู สมองและวุฒิภาวะไม่พร้อม
8. ขาดการฝึกฝน

และยังได้ศึกษากันคว่าเกี่ยวกับลักษณะของคำที่เขียนยากตั้งแต่ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-4 ปรากฏผลสอดคล้องทั้ง 4 ระดับชั้น ดังนี้

1. คำที่มีหลายพยางค์ เช่น สนุกสนาน ประเพณี พลุ่สบัติ ตะลึงพริ้งพริ้ว
2. คำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ เช่น สะดวก สบาย พะเนิน ทะมื่น ประณิต
3. คำที่มีรูปวรรณยุกต์ไม่ตรงกับการออกเสียง เช่น เหล้า ฟุ้ง ลอกแลก
4. คำที่มี ไอ่ อัย อำ อัม เช่น เจียรระไน เหงื่อไหลไคล้อยอ อัยการ รัตนตรัย
5. คำที่เครื่องหมายทัณฑฆาตกำกับ เช่น ประโยชน์ สัตว์ เสาร์ พิสูจน์
6. คำที่มีสระผสม เช่น เลี้ยง เดี่ยว เพื่อน เหมือน
7. คำพ้องเสียง เช่น หน้า-น้ำ, หล้า-ย่า โจทย์-โจทย์ แล้-แซ่ กัณฑ์-กรรม
8. คำลดรูปหรือเปลี่ยนรูปเมื่อมีตัวสะกด เช่น ชวน พบ พิสดาร อันธพาล
9. คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา เช่น รูป โรค โทษ อัยาศัย อาราขนา
10. คำที่มีอักษรนำ เช่น ขนม ตลาด ถนน ขมุขมิบ เขี่ยน แฉล้ม ถมึงทิง
11. คำที่มี ห นำ และ อ นำ เช่น หย่า หลาย แหลม อย่า อยู่ อยาก
12. คำที่ใช้ รร (ร หัน) เช่น บรรทัด รูปพรรณ อุปสรรค สรรพคุณ จารกรรม

13. คำที่ใช้ ร ล ว ควบคล้ำ เช่น กล้วย มะพร้าว กลับ กวาด ความ ตรากตรำ พลัดพราก ขลุ่ยขลุ่ย กลิ้งกล่อม สรวล

14. คำที่มีความหมายเป็นนามธรรม เช่น ความสุข ความซื่อสัตย์ เวทมนตร์ ไสยศาสตร์

15. คำราชาศัพท์ เช่น เชษฐา เถลิงพระชนมพรรษา พระบรมราชาอนุญาต พระบรมฉายาลักษณ์

16. คำที่ใช้ในบทประพันธ์ประเภทร้อยกรอง เช่น บทมอลย์ จันทาล อาธรรม

17. คำที่มาจากภาษาอังกฤษ เช่น ไนสอน เด็นท์ แท็งก์น้ำเชื้อ फिल्म แอลกอฮอล์

18. คำพิเศษและคำที่มีกฎยกเว้น เช่น ขาดิจริง สัปดาห์ ศีรษะ โอกาส

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิดไว้ใน คู่มือครูภาษาไทยว่า การเขียนสะกดคำผิดเป็นเพราะดังนี้

1. ใช้แนวเทียบผิด
2. ไม่สนใจในการเขียนว่าจะผิดหรือถูก
3. ไม่ได้ศึกษาว่าคำใดเขียนอย่างไรจึงถูก เวลาสงสัยก็ไม่เคยใช้พจนานุกรม

จึงไม่มีโอกาส ได้จดจำคำที่ถูกตามพจนานุกรมไว้

4. มีการแก้ไขภาษาและพจนานุกรมที่ทำให้นักเรียนกำหนดแบบอย่างที่ไม่ถูกต้องได้ยาก

5. ขาดการฝึกโดยเฉพาะในการเขียนตามคำบอก
6. เห็นแต่แบบแผนที่ไม่ถูกต้องตลอดเวลา
7. ขาดความรู้ในเรื่องรูปศัพท์เดิม

จากสาเหตุที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำผิด มีสาเหตุมาจากนักเรียน ขาดทักษะทางภาษาและมีประสบการณ์ที่ผิดในเรื่องคำ ไม่มีความรู้ในเรื่องหลักเกณฑ์การเขียนอย่างถูกต้อง และมีทักษะการจำน้อย ครูควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายและฝึกฝนนักเรียนเป็นประจำ เพื่อฝึกให้นักเรียนมีทักษะเขียนสะกดได้ถูกต้องมากขึ้น

6. การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ

การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2551 : 280) ได้กล่าวถึง การวัดและประเมินผลการเขียนไว้ว่า การวัดและการประเมินผลการเขียน สิ่งสำคัญอยู่ที่การตรวจผลงานพร้อมการวิจารณ์เสนอแนะ เพื่อให้นักเรียนได้นำมาปรับปรุงแก้ไข หากจุดบกพร่องของตนเอง วิธีการวัดผลและประเมินผลงาน

เขียนมีมากมายหลายวิธี ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่เสนอไว้ ครูสามารถเพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมแก่สถานการณ์ได้ทั้งสิ้น วิธีวัดผลมีดังนี้

1. ถ้าเป็นกิจกรรมประชันเกม เต็มคำ ถูกผิดควรเฉลยคำตอบ ตรวจงานกันระหว่างเพื่อนในช่วงโมงเรียน แล้วส่งครูตรวจอีกครั้ง
 2. ถ้าเป็นกิจกรรมแสดงความคิดเห็น อาจใช้อภิปรายแสดงความคิด กับเพื่อนร่วมชั้นได้ ครูวัดผลจากการสังเกต การตอบคำถาม การสนทนา การสัมภาษณ์ และการอภิปราย
 3. ถ้าเป็นกิจกรรมการเขียนในห้องเรียน และมีเวลาเขียนเสร็จภายในห้องเรียน ครูอาจพิจารณาคัดเลือกข้อเขียนเด่น แปลกใหม่ นำมาถ่ายทอดให้นักเรียนคนอื่นแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ ชื่นชม และนำไปเป็นแบบอย่างการสร้างสรรค์และพัฒนาความคิด ตัดผลงานที่ป่วยนิเทศประจำสัปดาห์
 4. ถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่ม ครูสังเกตความร่วมมือของนักเรียนทุกคนในกลุ่ม
 5. ถ้าเป็นงานเขียนที่เป็นการบ้านควรซักถามวิธีการผลิตข้อเขียน สาเหตุ และคาดว่าจะได้รับผลอย่างไรเสียก่อน เพื่อทราบแนวความคิดในการทำงานของนักเรียนอย่างคร่าว ๆ
 6. การบันทึกอนุทินควรให้จดจำอย่างสม่ำเสมอเป็นผลงานการเขียน
 7. การจัดทำป้ายนิเทศแสดงผลงานเขียน
 8. การรวบรวมผลงานเขียน จัดทำเป็น portfolio แลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ
- ทั้งห้องเดียวกันและต่างห้อง

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 :111) กล่าวว่า การวัดและประเมินผลการเขียนครูสามารถกระทำได้ในขณะสอนและสิ้นสุดการสอน โดยวิธีการสังเกต การทดสอบ การสอบถาม การตรวจผลงาน พร้อมบันทึกผลการประเมินไว้ทุกครั้ง เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน

สรุปการวัดและประเมินผลการเขียน ครูสามารถวัดผลจากการสังเกต การตอบคำถามการสนทนา การสัมภาษณ์ การอภิปราย การทดสอบ การสอบถาม การตรวจผลงาน พร้อมบันทึกผลการประเมินไว้ทุกครั้งเพื่อตรวจสอบ ความก้าวหน้าของผู้เรียน

พูน ปณ จิต ชีเว

การใช้เกมการศึกษาประกอบการสอนภาษาไทย

1. ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะทางภาษา ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนได้เร็วขึ้น และพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไป โดยที่ผู้เรียนไม่รู้สึกลำบาก ช่วยสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มและการอยู่ร่วมกันในสังคม

กิจกรรมที่ผู้สอนนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้น โดยมีการกำหนดกฎ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลำบาก เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เด็กมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกิดความรู้ความเข้าใจมากขึ้น โดยขั้นตอนการสอนมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ 1. ชี้นำผู้สอนกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียน อยากรู้ อยากเรียน โดยใช้เพลง นิทาน หรือคำคล้องจอง 2. ดำเนินกิจกรรม ผู้สอนอธิบายถึงกฎกติกา พร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษา และให้ผู้เรียนเล่นเกมการศึกษา 3. สรุป ผู้เรียนออกมาแสดงความรู้สึกเมื่อเล่นเกมการศึกษาเสร็จและผู้สอนสรุปพร้อมกับผู้เรียน

ปีเตอร์ และโจเซฟ (Peter and Joseph, 1974 อ้างอิงใน อิทธิเดช น้อยไม้, 2558 : 19) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นกิจกรรมการสร้างสถานการณ์ที่เร้าความสนใจ มีการแข่งขัน มีคุณค่า และสร้างความเพลิดเพลิน ภายใต กฎกติกา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จิรกรรม ศิริประเสริฐ (2555 : 2 อ้างอิงใน อิทธิเดช น้อยไม้, 2548 : 19) ที่ได้กล่าวถึงเกมว่าหมายถึง รูปแบบของการเล่นที่มุ่งเน้นในด้านความสนุกสนานส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนา ทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจมีรูปแบบและกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อนสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่นได้ตลอดเวลา

พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พุทธศักราช 2547 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2544) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่น เพื่อความสนุก

สาโรช โคลิรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยมีกติกาที่กำหนดไว้ ผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อเอาชนะและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ โดยผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ โดยให้ผู้สอนยึดถือกฎกติกา กฎเกณฑ์ที่กำหนด โดยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และสนใจ รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น บางเกมเน้นทักษะ บางเกมเน้นการเรียนรู้ หรือบางเกมเน้นความสนุกสนาน และนั่นหมายความว่า

สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์ (2547 : 55) กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกายที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 437) ได้กล่าวถึงเกม เป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งในอันที่จะทำให้มีผลออกมาในการรู้แพ้-ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

ทศนา แหมมณี (2561 : 365) ให้ความหมายว่า เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า เกมประกอบการสอน หมายถึง เกมที่ครูผู้สอนประดิษฐ์คิดขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้มีการแข่งขันกันอย่างมีกฎ กติกา และดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้อย่างแม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ทางด้านวิชาการนอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา

2. จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน

เกมเป็นการเล่นที่พัฒนาร่างกายและสมอง เน้นให้ผู้เรียนหรือผู้เล่นมีความสนุกสนาน ดังนั้นจุดมุ่งหมายในการนำเกมไปใช้ จึงมีความแตกต่างกันว่าต้องการให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านใด

เทพวณีย์ หอมสนิท และคณะ (2550 : 1) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้เกมไว้ดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการตอบสนองสังคม โดยให้มีความร่วมมือและมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
3. เพื่อให้รู้จักการทำงานให้ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มคน
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจและให้เห็นความสำคัญของกฎ กติกา
6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัวและมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ทศนา แคมมณี (2561 : 365) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยการใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จากจุดมุ่งหมายของการใช้เกมดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ มีพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ตลอดจนฝึกคุณลักษณะที่พึงประสงค์อื่น ๆ เป็นต้นว่า ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความเป็นผู้นำ และระบบกลุ่มสัมพันธ์

3. ประเภทของเกมการศึกษา

การจำแนกประเภทของเกมอาจจำแนกได้ดังนี้

1. จำแนกตามตัวผู้เล่น สามารถจำแนกได้ 3 แบบ คือ

1.1 เกมที่เล่นครั้งละ 1 คน ผู้เล่นจะเล่นคนเดียวตามกติกาที่ระบุไว้ ถ้าสามารถปฏิบัติตามกติกาก็แสดงว่าประสบผลสำเร็จในการเล่นเกมนั้นนั้น ๆ

1.2 เกมที่เล่นครั้งละ 2 คน การเล่นเกมแบบนี้จะมีการแข่งขันกับเพื่อน จะมีการตัดสินว่าแพ้ ชนะ

1.3 เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม การเล่นเกมแบบนี้จะมีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไป

2. จำแนกตามลักษณะของการเล่น แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

2.1 เกมที่เล่นตามคำแนะนำ โดยมีของเล่นเป็นอุปกรณ์ในการเล่นเป็นกิจกรรมการเล่นใด ๆ ที่มีกติกากำหนดไว้แน่นอน

2.2 เกมสถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกติกาและเป็นการเล่นเลียนแบบสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เกมนี้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแสดงบทบาทเช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นกับสถานการณ์จริง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 91-93) กล่าวว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ มากมายหลายประเภท ตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น เช่น

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่าย ๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้น ๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมสร้างความพอใจ และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษา สมองค์เพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ แบ่งเป็นประเภทที่หนึ่งเกมประเภทชิงที่หมายเป็นการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน ประเภทที่สองเกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมพลศึกษา เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะจัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุก ๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่มโดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานร่าเริงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็ก ๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้าน ซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสับขา เกมจ้ำจี้ เป็นต้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้นเพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีกฎกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้นและเหมาะสมสำหรับเด็ก แต่ยังคงอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกันกับที่กีฬาใหญ่นั้นใช้อยู่

เบญญา คงสบาย (2547 : 38-39) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการกระทำ คือ การที่ให้เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้เครื่องมือและสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษา คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่สิ่งของหรือภาพ การเล่นโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายอย่าง ซึ่งรวมทั้ง การฝึกการบริหารประจำวันต่าง ๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมฝึกทักษะภาษา เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้ วัตถุ อุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมปริศนาคำทาย เกมจับคู่รูปภาพ เกมถอดรหัสจากภาพ

5. เกมทายคำบัตร เป็นบัตรที่ครูทำขึ้นช่วยให้เด็กสามารถแยกความแตกต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่น ๆ

6. เกมพิเศษ เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมหา ลายแทง

จากประเภทของเกimdังกล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า เกมประกอบการสอนมี 2 ชนิด คือ เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาและเกมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา หากครูผู้สอนจะนำไปใช้หรือดัดแปลง เพื่อประกอบการสอนแล้วจะเป็นการจูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ครูควรพิจารณา ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนควบคู่ ไปด้วย เกมสามารถจำแนกได้จากจำนวนผู้เล่น หรือจำแนกตามลักษณะการเล่นคือเป็นเกมที่เล่น เพื่อการแข่งขัน หรือเล่นเพื่อสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม และเกมที่จำแนกตามวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้อาจเป็น เกมที่มีวัสดุประกอบหรือไม่มีวัสดุประกอบในการเล่นก็ได้

4. ลักษณะของเกมการศึกษา

การนำเอาเกมมาใช้ในการประกอบการสอนภาษาไทยนั้นกำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้ กับผู้เรียนระดับชั้นใดและวัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชา ที่จะนำกิจกรรมการเล่นมาใช้ ดังนั้นถือเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะต้องหาวิธีการหรือกิจกรรมที่ เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการฝึกฝนให้แก่ผู้เรียนมากที่สุด

ซาโรช โคธีรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญของเกม ผู้สอนต้องสร้าง สถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ โดยให้ผู้สอนยึดถือกติกา กฎเกณฑ์ที่กำหนด โดยสร้างบรรยากาศตื่นเต้น สนุกสนานและจูงใจ รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น บางเกมเน้น ทักษะ บางเกมเน้นการเรียนรู้ หรือบางเกมเน้นความสนุกสนาน และเน้นทนาการ

ศิริวรรณ เขียวระยงค์ (2547 : 88) กล่าวว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดีนั้น ควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการเคลื่อนไหวของร่างกายสนุกสนาน เร้าใจ กติกา ชัดเจน ใช้ระยะเวลาสั้น มีสถานที่ที่เหมาะสม อุปกรณ์หาได้ง่าย ประหยัดราคา พร้อมทั้ง เป็นการส่งเสริมสติปัญญาและทบทวนเนื้อหาการสอนได้ดีด้วย

ทศนา แหมมณี (2561 : 365) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับ ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษานั้นผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยยึดถือ กติกา กฎเกณฑ์ ที่กำหนดเพื่อเป็น การกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน เกิดการเรียนรู้ด้วย ประสบการณ์ตรง เกมจึงมีคุณค่าในการใช้ประกอบการสอน

5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545 : 91-93) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมการศึกษา ภาษาไทยในทำนองเดียวกัน สรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ครูต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนเหมาะสมกับวัย ความสนใจของนักเรียน ควรคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะเล่นเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น ชี้แจงการเล่นและกติกา การกำหนดตัวผู้เล่นควรให้เหมาะสม กับเหตุการณ์ พยายามเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยจัดผู้เล่นหมุนเวียนกันไป ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและ ให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้ สาธิตการเล่น ช่อมก่อนเล่นจริง เกมที่ มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่ให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจ ที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม ครูอธิบายกฎ กติกาการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือเล่น ครูควรให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

4. ขั้นวิเคราะห์ หลังจากเล่นเกมแล้วครูกับนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ด้วยการ อภิปรายประโยชน์ที่ได้จากการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึง เป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

5. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

สาโรช โครีรักษ์ (2546 : 105-106) เสนอขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ไว้ดังนี้

1. ขั้นนำ ผู้สอนคัดเลือกเกมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ ตกลงกับผู้เรียน บอกกติกา และ ข้อกำหนดให้ผู้เรียนเข้าใจ แล้วเตรียมสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้น เกมบางเกมจะต้องมีการ แบ่งกลุ่มผู้เรียน ผู้สอนอาจจะแบ่งกลุ่มเองหรือให้ผู้เรียนเป็นผู้แบ่งกลุ่มก็ได้

2. ขั้นเล่นเกมให้ผู้เรียนเล่นเกมไปตามขั้นตอนและข้อกำหนด โดยมีผู้สอนคอยดูแล และตรวจสอบความถูกต้อง

3. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม

ทศนา แจมมณี (2561 : 366) เสนอขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมที่สำคัญซึ่งขาดไม่ได้ ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น

ของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมการศึกษามีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียม ครูเตรียมเกมให้เหมาะกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เนื้อหาที่เรียนและเหมาะสมกับวัย ศึกษาวิธีเล่น เตรียมห้องเรียนและอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นสร้างความสนใจให้นักเรียนสนใจในบทเรียนและความพร้อมในการเรียนโดยใช้เกมต่าง ๆ

3. ขั้นดำเนินกิจกรรม ครูอธิบายวิธีเล่น กติกาการเล่นให้เด็กเข้าใจ กำหนดตัวผู้เล่น การเล่นเกมเดี่ยวหรือเล่นเป็นกลุ่ม หาวิธีการแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ครูสังเกตและคอยดูแลการเล่นของนักเรียนตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปผล ทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนจากเกมการศึกษา เพื่อให้เข้าใจถูกต้อง

5. ขั้นประเมินผล ครูและนักเรียนนำผลการเล่นมาวิเคราะห์เพื่อดูว่าการใช้เกมการศึกษาประกอบ การสอนได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายเพียงใด

6. ประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน

การนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทยเป็นสิ่งที่เราใจให้เด็กอยากเรียนรู้และช่วยฝึกทักษะให้ดีขึ้น

สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบการสอนภาษาไทย

1. ช่วยฝึกผู้เรียนด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
2. ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความเครียด
3. ช่วยจูงใจ ใ้ใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนและสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น
4. ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ผู้เรียนได้รู้จักตนเองมากขึ้นและ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 438) ได้กล่าวถึงการใช้เกม เพื่อประกอบการสอนว่า นอกจากผู้เรียนจะได้กิจกรรมด้วยตนเอง สนุก ตื่นเต้นเร้าใจแล้ว ยังมีประโยชน์อีกหลายประการ เช่น

1. ผู้เรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ทันทีว่า การตัดสินใจกระทำไปนั้นถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้
2. ผู้สอนสามารถใช้เกมได้กับทุกเนื้อหาวิชา โดยการเลือกใช้เกมให้ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชานั้น ๆ
3. การเล่นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่ม จะเป็นตัวกลางช่วยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มนั้นช่วยเหลือกันและกัน เพื่อไม่ให้เป็นฝ่ายแพ้ และเป็นวิธีที่ช่วยให้เด็กหญิงและเด็กชายทำงานร่วมกันได้ไม่มีความรังเกียจระหว่างเพศ

Lee (1995 : 35 อ้างอิงจาก ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559 : 437) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้
2. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และมีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารร่วมกัน
3. เกมเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจและแก้ปัญหา
4. เกมให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันทีจากการแข่งขัน แพ้-ชนะ
5. เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยที่นักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวล กลัวการกาเครื่องหมายผิด หรือตรวจแก้ด้วยหมึกแดงของครู
6. เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม
7. เกมใช้เล่นพักผ่อนหลังการสอนแล้ว
8. เกมจะช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น
9. เกมทำให้ได้ฝึกภาษาในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกม เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สามารถแก้ปัญหาได้ เสริมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนและฝึกทักษะให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนและช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือแบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น เพื่อให้อยู่ร่วมในสังคมอย่างมีความสุข

7. เทคนิคและวิธีการนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอนภาษาไทย

ในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอนภาษาไทย สุกิจ ศรีพรหม (2544 : 75) ได้ให้แนวคิดในการใช้เกม ไว้ดังนี้

1. เกมเป็นสื่อช่วยสอนและใช้ในการทบทวนบทเรียนสิ่งที่น่าสนใจ

2. การสอนเกมใหม่ผู้เรียนต้องเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างแจ่มแจ้ง
3. ฝึกให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและมารยาทของเกมนั้น
4. เกมจะต้องมีกฎกติกาที่แน่นอนและเป็นเกมที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เวลาไม่ยืดเยื้อ
5. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
6. มีสัญญาณกำหนดการเริ่มและการหยุดหรือเมื่อหมดเวลา
7. เน้นความมีน้ำใจ
8. ให้ผู้เรียนสร้างเกมขึ้นเล่นเองโดยให้เป็นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างสรรค์
9. ครูประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกมด้วย

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 439) ได้กล่าวถึง เกมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน คือ เกมที่เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ ซึ่งเป็นการทำซ้ำ ๆ จะเกิดทักษะขึ้นและควรจัดทำเป็นเกมที่จะทำให้เรียนสนุก ตื่นเต้น ไม่เกิดความเบื่อหน่าย แต่ควรออกแบบไม่ให้ผู้เรียนต้องรอคอยนานในการเปลี่ยนกันเล่นเกม นั้น เกมที่เล่นระหว่างกลุ่มเป็นการฝึกปฏิบัติการทำงานกลุ่มด้วย ซึ่งมีลักษณะของเกม ดังนี้

1. ให้ได้ความรู้ความคิดตามจุดมุ่งหมาย
2. เพิ่มความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน
3. ช่วยกันเองในกลุ่มเล็ก ๆ โดยไม่ต้องมีครูผู้สอนอยู่ด้วย
4. ฝึกทักษะพื้นฐานที่มีลำดับขั้นตอน เช่น การรับรู้ภาพ มโนทัศน์ การเล่นที่มีกติกา

กฎเกณฑ์

สุชาติ แสนพิช (2558) กล่าวว่า รูปแบบเกมที่จะนำมาใช้ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำชุดของเนื้อหา เช่น เกมแบบฝึกหัด เกม Puzzle เป็นต้น
2. ทักษะการกระทำมีเรื่องของสถานการณ์และการกระทำการเล่นแบบเป็นเกมแบบ Simulation ต่าง ๆ เช่น เกมยิง เกมขับรถ เป็นต้น
3. ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่าง ๆ และขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติมีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬา, Action
4. การตัดสินใจ การแก้ปัญหา เกมแบบเป็นเรื่องราว สามารถแสดงผลการกระทำได้ทันที เช่น เกมวางแผน เกมผจญภัย เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก
5. การอยู่ร่วมกับสังคม เช่น เกมเกี่ยวกับการสื่อสาร เกมเล่าเรื่องแล้วให้เลือกเกมวางแผน

กัญจนา มีศิริ (2564) ได้กล่าวถึงเทคนิคการสอนโดยใช้เกม เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด คือ การเลือก

และนำเสนอเกม ผู้สอนต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน ถ้านำเกมของผู้อื่นที่สร้างต้องนำมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งเกมการศึกษามี 3 ประเภท คือ

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

3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ

- 3.1 การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น

- 3.2 การจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริงโดยผู้เล่นต้องลงไปเล่นจริง

สรุปได้ว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ต้องมีจุดมุ่งหมาย กฎ กติกาที่เข้าใจง่าย สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน เกมต้องมีความเหมาะสมกับเป้าหมายและระดับของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเกิดความสุขสนุกสนานในการเล่น โดยจะมีขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเลือกเกม คือ ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนาคำทาย 2) ขั้นตอนชี้แจงการเล่นและกติกา 3) ขั้นตอนเล่นเกม 4) ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล คือ หลังจากการเล่นเกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

แบบฝึก

1. ความหมายของแบบฝึก

มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงความหมายของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้
 ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550 : 18) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง นวัตกรรมที่ใช้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีความหลากหลาย และปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำนักเรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้นักเรียนสามารถ ตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเองได้

ดวงมณี กันทะยอม (2551 : 26) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ฝึกทักษะ เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง เป็นการเสริมให้เกิดทักษะที่ถูกต้องและ เป็นส่วนที่เพิ่มหรือเสริมจากบทเรียน ช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551 : 111) กล่าวว่า แบบฝึก หรือแบบฝึกเสริมทักษะ เป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมสำหรับให้นักเรียน ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิด ความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะเพิ่มขึ้น

สุนทร สันธพานนท์ (2551 : 87) กล่าวว่า แบบฝึกเสริมทักษะเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่จะ ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียน หรือเรื่องที่กำลังเรียน ซึ่งผู้สอนได้ออกแบบชุดการฝึกเพื่อฝึก ทักษะการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตน และมีความแม่นยำในเรื่องที่ ต้องการฝึก นอกจากนี้ยังเป็นการเสริมสร้างคุณลักษณะของผู้เรียนให้คิดเป็นมีความรับผิดชอบ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

อนงพนธ์ ใบสุพันธ์ (2551 : 33) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อการเรียนการสอน ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ฝึกทักษะผู้เรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหา ให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนเกิดทักษะ สูงสุด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

กิตติยาพร เนื่ออ่อน (2552 : 155) ได้ให้ความหมายของแบบฝึก ไว้ว่า แบบฝึกเป็นสื่อ การเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ฝึกให้นักเรียนปฏิบัติด้วยความสนใจ สนุกสนาน ทำเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น มีทักษะและประสบการณ์เพิ่มขึ้น

ภพ เลหาไพบูลย์ (2552 : 225) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง การรวมสื่อการสอน อย่างสมบูรณ์ ตามแบบแผน เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการสอน เป็นสื่อผสมสำเร็จรูป เพื่อใช้สอน มีอุปกรณ์การเรียน คู่มือครู เนื้อหาสื่อการสอนและอ้างอิง

หยาดนภา ยัพรายฤทธิ์ (2552: 30) กล่าวว่า แบบฝึก คือ แบบฝึกหัดหรือชุดฝึกที่ครู จัดให้นักเรียน เพื่อให้มีทักษะเพิ่มขึ้นหลังจากที่ได้เรียนรู้เรื่องนั้น ๆ มาบ้างแล้ว โดยแบบฝึกต้องมี ทิศทางตรงตามจุดประสงค์ ประกอบกิจกรรมที่น่าสนใจและสนุกสนาน

ศุภรณ์ ภูวด (2553 : 21) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อประกอบกิจกรรมการเรียน การสอน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง ได้ฝึกทักษะเพิ่มเติมจากเนื้อหา จนปฏิบัติได้อย่างชำนาญและให้ผู้เรียนสามารถไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ

สมศรี อภัย (2553 : 21) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญในเรื่องนั้น ๆ มากขึ้น นักเรียน มีทักษะเพิ่มขึ้น สามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง

ณัฐชา อักษรเดช (2554 : 19) กล่าวว่า แบบฝึก หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น อย่างมีจุดหมายที่แน่นอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำจริง เป็นประสบการณ์ตรงของ

ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน สามารถเรียนรู้และจดจำสิ่งที่เรียนได้ดี และนำการเรียนรู้และความรู้ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์อื่นที่มีลักษณะคล้ายกันได้

สรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะ หมายถึง อุปกรณ์หรือสื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนได้ใช้เพื่อฝึกทักษะ หรือเสริมทักษะในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เป็นการทบทวนเนื้อหาให้ผู้เรียน มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนและเพื่อตรวจสอบความรู้ของนักเรียนในเรื่องนั้น ๆ ว่ามีพัฒนาการ และมีความสามารถนำความรู้นั้นไปใช้มากน้อยเพียงใด

2. ความสำคัญของแบบฝึก

มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึก ไว้ดังนี้

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550 : 19) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมในหนังสือเรียน
2. ช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดีขึ้น แต่ทั้งนี้ต้องอาศัยการส่งเสริม

และความเอาใจใส่ของครูผู้สอนด้วย

3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล
4. การฝึกช่วยเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน ลักษณะการฝึกที่ช่วยให้เกิดผล

ดังกล่าว ได้แก่

- 4.1 ฝึกทันทีหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ
- 4.2 ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
- 4.3 เน้นเฉพาะในเรื่องที่ฝึก
- 4.4 การให้นักเรียนทำแบบฝึก ช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่น หรือจุดบกพร่องของนักเรียนได้
- 4.5 แบบฝึกทักษะจะช่วยให้ครูประหยัดแรงงานและเวลา

ธนิดา เรืองวิเศษ (2550 : 32) กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกไว้ว่า ในการเรียน การสอนถ้าขาดแบบฝึกที่ใช้ในการฝึกทักษะความรู้ต่าง ๆ หลังจากเรียนไปแล้ว เด็กอาจจะลืมเลือน ความรู้ที่เรียนไปได้ อันจะส่งผลให้การเรียนการสอนไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

จากความสำคัญของแบบฝึก สรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนที่มีความสำคัญสำหรับ ครูและนักเรียน คือ ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนดีขึ้น ช่วยผ่อนแรงและประหยัดเวลาของ กระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียน เพราะแบบฝึกสามารถนำไปฝึกกิจกรรมนอกเวลาเรียนหรือ ชั่วโมงสอนซ่อมเสริมได้ ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนดีขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนและคำศัพท์ ต่าง ๆ ได้คงทน เกิดความสนุกสนานในขณะที่เรียน จึงเป็นเครื่องมือทบทวนความรู้และฝึกให้นักเรียน มีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินตนเองได้

3. ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

ในการสร้างแบบฝึกสำหรับเด็กมีองค์ประกอบหลายประการ ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับลักษณะของแบบฝึกที่ดี ไว้ดังนี้

ฐานิยา อมรพลัง (2548 : 78) ได้เสนอลักษณะที่ดีของแบบฝึก คือ แบบฝึกที่เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีรูปภาพประกอบ มีรูปแบบน่าสนใจ หลากหลายรูปแบบ โดยอาศัยหลักจิตวิทยาในการจัดกิจกรรมหรือจัดแบบฝึกให้สนุก ใช้ภาษาเหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียน มีคำสั่ง คำชี้แจง สั้น ชัดเจน เข้าใจง่าย มีตัวอย่างประกอบ มีการจัดกิจกรรม การฝึกที่เร้าความสนใจ และแบบฝึกนั้นควรทันสมัยอยู่เสมอ

วรรณภา ไชยวรรณ (2549 : 43) ได้อธิบายถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดี คือ ควรมีความหลากหลายรูปแบบ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย และต้องมีลักษณะที่เร้า ยั่ว ชื่นใจ ได้ให้คิดพิจารณา ได้ศึกษาค้นคว้าจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ แบบฝึกควรมีภาพดึงดูดความสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีเนื้อหาพอเหมาะ

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550 : 21) ได้กล่าวถึง แบบฝึกทักษะที่ดีจะต้องมีลักษณะ ดังนี้

1. จุดประสงค์

1.1 จุดประสงค์ชัดเจน

1.2 สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะตามสาระการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้

2. เนื้อหา

2.1 ถูกต้องตามหลักวิชาการ

2.2 ใช้ภาษาเหมาะสม

2.3 มีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจน ง่ายแก่การปฏิบัติ

2.4 สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้

2.5 เป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้สอดคล้องกับวิธีการการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

2.6 มีคำถามและกิจกรรมที่ทำทาส่งเสริมทักษะกระบวนการเรียนรู้ของธรรมชาติวิชา

2.7 มีกลยุทธ์การนำเสนอและการตั้งคำถามที่ชัดเจน น่าสนใจ ปฏิบัติได้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 60-61) ได้สรุปลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ความครอบคลุม ความสอดคล้องกับเนื้อหา รูปแบบน่าสนใจ และคำสั่งชัดเจน และได้สรุปลักษณะที่ดีของแบบฝึกไว้ดังนี้

1. ใช้หลักจิตวิทยา
2. สำนวนภาษาไทย
3. ให้ความหมายต่อชีวิต
4. คิดได้เร็วและสนุก
5. ปลุกความน่าสนใจ
6. เหมาะสมกับวัยและความสามารถ
7. อาจศึกษาได้ด้วยตนเอง

และได้แนะนำให้ผู้สร้างแบบฝึกให้ยึดลักษณะของแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. แบบฝึกที่ดีควรมีความชัดเจนทั้งคำสั่งและวิธีทำคำสั่ง หรือตัวอย่างวิธีทำที่ใช้ไม่ควรยาวเกินไป เพราะจะทำให้เข้าใจยาก ควรปรับให้ง่าย เหมาะสมกับผู้ใช้ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองได้ถ้าต้องการ
2. แบบฝึกหัดที่ดีควรมีความหมายต่อผู้เรียนและตรงตามจุดมุ่งหมายของการฝึกลงทุนน้อยใช้ได้นาน ๆ และทันสมัยอยู่เสมอ
3. ภาษาและภาพที่ใช้ในแบบฝึกหัดควรเหมาะสมกับวัยและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน
4. แบบฝึกหัดที่ดีควรแยกฝึกเป็นเรื่อง ๆ แต่ละเรื่องไม่ควรยาวเกินไป แต่ควรมีกิจกรรมหลายรูปแบบ เพื่อเราให้นักเรียนเกิดความสนใจและไม่น่าเบื่อหน่ายในการทำ และเพื่อฝึกทักษะใดทักษะหนึ่งจนเกิดความชำนาญ
5. แบบฝึกที่ดีควรมีทั้งแบบกำหนดให้โดยเสรี การเลือกใช้คำ ข้อความหรือรูปภาพในแบบฝึก ควรเป็นสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยและตรงกับความในใจของนักเรียน เพื่อว่าแบบฝึกที่สร้างขึ้นจะได้ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินและพอใจแก่ผู้ใช้ ซึ่งตรงกับหลักการเรียนรู้ได้เร็วในการกระทำที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ
6. แบบฝึกหัดที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ให้รู้จักค้นคว้ารวบรวมสิ่งที่พบเห็นบ่อย ๆ หรือที่ตนเองเคยใช้ จะทำให้นักเรียนสนใจเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้นและจะรู้จักความรู้ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้อง มีหลักเกณฑ์และมองเห็นว่าสิ่งที่เขาได้ฝึกฝนนั้นมีความหมายต่อเขาตลอดไป

7. แบบฝึกที่ดีควรจะสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันหลาย ๆ ด้าน เช่น ความต้องการ ความสนใจ ความพร้อม ระดับสติปัญญาและประสบการณ์ ฯลฯ ฉะนั้นการทำแบบฝึกแต่ละเรื่อง ควรจัดทำให้มากพอและมีทุกระดับ ตั้งแต่ง่ายปานกลางจนถึงระดับค่อนข้างยาก เพื่อว่าทั้งเด็กเก่ง กลาง และอ่อนจะได้เลือกทำได้ตามความสามารถ ทั้งนี้เพื่อให้เด็ก ทุกคนประสบความสำเร็จ ในการทำแบบฝึก

8. แบบฝึกที่ดีควรสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนได้ตั้งแต่หน้าปกไปจนถึงหน้าสุดท้าย

9. แบบฝึกที่ดีควรได้รับการปรับปรุงไปคู่กับหนังสือแบบเรียนอยู่เสมอและควรใช้ได้ดีทั้งในและนอกบทเรียน

10. แบบฝึกที่ดีควรเป็นแบบที่สามารถประเมิน และจำแนกความเจริญงอกงามของเด็กได้ด้วย

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2551 : 112) กล่าวถึง ลักษณะของแบบฝึกที่ดี ประกอบด้วย สิ่งต่อไปนี้

1. เป็นสิ่งที่นักเรียนเรียนมาแล้ว
2. เหมาะสมกับระดับวัย หรือความสามารถของนักเรียน
3. มีคำชี้แจงสั้น ๆ ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิธีทำได้ง่าย
4. ใช้เวลาที่เหมาะสม คือไม่นานเกินไป
5. เป็นสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายให้นักเรียนแสดงความสามารถ
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกทั้งแบบตอบอย่างจำกัดและตอบอย่างเสรี
7. มีคำสั่งหรือตัวอย่างแบบฝึกที่ไม่ยาวเกินไป และไม่ยากแก่การเข้าใจ
8. ควรมีหลากหลายรูปแบบ มีความหมายแก่นักเรียนที่ทำแบบฝึกหัด
9. ใช้หลักจิตวิทยา
10. ใช้สำนวนภาษาที่เข้าใจง่าย
11. ฝึกให้คิดได้เร็วและสนุกสนาน
12. ปลุกความสนใจหรือเร้าใจ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551 : 90) กล่าวถึง ลักษณะของแบบฝึกที่ดี ไว้ดังนี้ คือ

1. ควรมีแบบฝึกทักษะหลาย ๆ แบบ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย มีรูปแบบที่เร้าความสนใจให้ผู้เรียนได้ลองความสามารถ

2. ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนมาตอบในแบบฝึกทักษะ
3. สำนวนภาษาง่ายเหมาะกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง
4. แบบฝึกทักษะแต่ละชุดควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

5. แบบฝึกทักษะควรฝึกความสามารถของผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน

6. แบบฝึกทักษะควรฝึกการคิดหลาย ๆ แบบ เช่น คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

7. มีความคิดสร้างสรรค์

หยาดนภา ยัพราชูร์ (2552 : 33) กล่าวว่า ลักษณะของแบบฝึกที่ดีควรมีความหลากหลายรูปแบบ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย และต้องมีลักษณะที่เร้าใจ ยั่วเย้า จูงใจ ได้ให้คิดพิจารณาได้ศึกษาค้นคว้าจนเกิดความรู้ ความเข้าใจทักษะ แบบฝึกควรมีภาพดึงดูดความสนใจ เหมาะกับวัยของผู้เรียน ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีคำสั่งและคำชี้แจงชัดเจนเข้าใจง่าย มีตัวอย่างประกอบเนื้อหาพอเหมาะไม่มากหรือน้อยเกินไป

สมศรี อภัย (2553 : 24) กล่าวว่า แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะที่ปลูกเร้าความสนใจของนักเรียนมีความหมายในการฝึกใช้จิตวิทยาและภาษาที่เหมาะสมกับวัย คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถศึกษาได้ด้วยเอง

สรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่จำเป็นต่อการฝึกทักษะทางภาษาของนักเรียนเป็นส่วนช่วยเพิ่มเติมในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่ถูกจัดทำขึ้นอย่างมีระบบ ช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น แต่ต้องอาศัยความเอาใจใส่จากครูด้วย แบบฝึกช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะกับความสามารถของเด็ก จะทำให้เกิดผลดีทางด้านจิตใจ ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน เพราะเด็กฝึกทำซ้ำ ๆ หลายครั้งในเรื่องที่ตนบกพร่อง แบบฝึกยังใช้เป็นเครื่องมือวัดผลทางการเรียนหลังจากจบบทเรียนแล้ว ช่วยให้ครูเห็นปัญหาของเด็กได้อย่างชัดเจน ทำให้ครูได้แก้ปัญหาของเด็กได้ทันเวลาที่ ตัวเด็กก็สามารถเก็บแบบฝึกไว้ใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้ได้ นอกจากนี้ แบบฝึกยังช่วยให้ครูและนักเรียนประหยัดเวลาแรงงานและค่าใช้จ่ายในการฝึกฝนแต่ละครั้ง

4. ประโยชน์ของแบบฝึก

ไพบุลย์ มุลติ (2546 : 52) ได้อธิบายประโยชน์ของแบบฝึกไว้ดังนี้ คือ แบบฝึกมีความสำคัญ และจำเป็นต่อการเรียนทักษะทางภาษามาก เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนและคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ในขณะที่เรียน ทราบความก้าวหน้าของตนเอง สามารถนำแบบฝึกมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเองได้นำมาวัดผลการเรียนหลังจากที่เรียนแล้ว ตลอดจนสามารถทราบข้อบกพร่องของนักเรียนและนำไปปรับปรุงแก้ไขได้ทันเวลาที่ ซึ่งจะมีผลทำให้ครูประหยัดเวลา ค่าใช้จ่ายและลดภาระได้มาก และยังให้นักเรียนนำภาษาไปใช้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

วรรณภา ไชยวรรณ (2549 : 41) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ว่า แบบฝึกช่วยในการฝึกหรือเสริมทักษะทางภาษา การใช้ภาษาของนักเรียนสามารถนำมาฝึกซ้ำทบทวนบทเรียน

และผู้เรียนสามารถนำไปทบทวนด้วยตนเอง จัดจำเนื้อหาได้คงทน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย แบบฝึกถือเป็นอุปกรณ์การสอนอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถทดสอบความรู้ วัดผลการเรียนหรือประเมินผล การเรียนก่อนและหลังเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ครูทราบปัญหาข้อบกพร่องของผู้เรียนเฉพาะจุดได้ นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง ครูประหยัดเวลา ค่าใช้จ่ายและลดภาระได้มาก

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550 : 21) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของแบบฝึกที่มุ่งเน้นในเรื่องของการแก้ปัญหา และการพัฒนาในการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้ โดยสรุปได้ดังนี้

1. เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับฝึกทักษะด้านการอ่าน การคิด การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
3. เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนจากประโยชน์ของแบบฝึก

ที่กล่าวมา

สรุปได้ว่า แบบฝึกที่ดีและมีประสิทธิภาพช่วยทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จ ในการฝึกทักษะได้เป็นอย่างดี

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 53-54) ได้สรุปประโยชน์ของแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. ทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น เพราะเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้
2. ทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน
3. ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินผลของตนเองได้
4. ฝึกให้เด็กทำงานตามลำพัง โดยมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
5. ช่วยลดภาระครู
6. ช่วยให้เด็กฝึกฝนได้อย่างเต็มที่
7. ช่วยพัฒนาตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
8. ช่วยเสริมให้ทักษะคงทน ซึ่งลักษณะการฝึกเพื่อช่วยให้เกิดผลดังกล่าวนี้ ได้แก่
 - 8.1 ฝึกทันทีหลังจากที่เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ
 - 8.2 ฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง
 - 8.3 เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด
9. เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง
10. ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเอง
11. ช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจน
12. ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาของครู

ธีราภรณ์ ทรงประศาสน์ (2551 : 17) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียน เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่จัดทำอย่างเป็นระบบระเบียบ
2. ช่วยเสริมทักษะทางการใช้ภาษา แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กฝึกทักษะการใช้ภาษาได้ดีขึ้น แต่ต้องอาศัยการส่งเสริมและเอาใจใส่จากครูผู้สอนด้วย
3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกที่เหมาะสมกับความสามารถจะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในด้านจิตใจมากขึ้น

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551 : 88) กล่าวถึง ประโยชน์ของการใช้แบบฝึกในการจัดการเรียนรู้ ไว้ว่า

1. แบบฝึกช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เด็กแต่ละคนมีความสามารถต่างกัน การเรียนรู้ด้วยตนเองจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดกำลังใจในการเรียนและยังเป็นการซ่อมเสริมผู้ไม่ผ่านการประเมิน
2. แบบฝึกช่วยเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่คงทน สามารถฝึกทันทีก่อนจากจบบทเรียนหรือฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่แม่นยำ และเน้นให้ทำเพิ่มเติมในเรื่องที่ผิด
3. เป็นเครื่องมือในการวัดผลหลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง เพื่อตรวจสอบความรู้ของตนเอง ถ้าทำผิดหรือไม่เข้าใจก็สามารถซ่อมเสริมได้ด้วยตนเอง เป็นเครื่องมือที่มีคุณค่า ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ผู้เรียนก็ไม่เป็นปมด้อยเมื่อผิดก็จะแก้ไขด้วยตนเอง
4. ช่วยเสริมบทเรียนหรือคำสอนของครู ซึ่งครูผู้สอนทำขึ้นฝึกทักษะนอกเหนือจากบทเรียน เสริมให้ผู้เรียนคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น เพื่อฝึกแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต
5. ฝึกได้เป็นรายบุคคลจะฝึกเมื่อไรก็ได้ ไม่จำกัดเวลา สถานที่ โดยครูเฝ้าหรือกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้ด้วยตนเอง
6. ลดภาระการสอนของครู ไม่ต้องทบทวนความรู้ตลอดเวลา ไม่ต้องตรวจงานด้วยตนเองทุกครั้ง เพราะฝึกทักษะการคิดไม่มีการเฉลยที่ตายตัวมีแนวหลากหลาย
7. เป็นการฝึกความรับผิดชอบของผู้เรียน ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกตามลำพัง เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ในการทำงาน
8. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ผู้เรียนทำแบบฝึกที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน และท้าทาย

อนงพันธ์ ใบสุพันธ์ (2551 : 33) กล่าวว่า แบบฝึก เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ฝึกทักษะผู้เรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหาให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนเกิดทักษะสูงสุด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

สมศรี อภัย (2553 : 22) กล่าวว่า ประโยชน์ของแบบฝึกไว้ว่า เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถของแต่ละบุคคล ก่อให้เกิดความชำนาญในการแก้ปัญหา อีกทั้งเป็นเครื่องมือประเมินผลการเรียนและการสอนของครู

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับประโยชน์ของแบบฝึกทักษะแล้ว สรุปได้ว่า แบบฝึกมีประโยชน์ต่อผู้เรียนเรียนและครู แบบฝึกมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนทักษะทางภาษามาก เด็กจะเกิดความชำนาญและมีทักษะที่ดีได้นั้นต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งแบบฝึกทักษะจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ แสวงหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น สามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนและคำศัพท์ต่าง ๆ ได้คงทน ทำให้เกิดความสุขสนาน ในขณะที่เรียน ทราบความก้าวหน้าของตนเอง และครุมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจน สามารถนำแบบฝึกทักษะมาทบทวนเนื้อหาเดิมด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถทราบข้อบกพร่องของนักเรียนและนำไปปรับปรุงได้ทันทั่วทั้งที่ ซึ่งจะมีผลทำให้ครูประหยัดเวลา ประหยัดค่าใช้จ่าย

5. ทฤษฎีและแนวคิดในการสร้างแบบฝึก

ทฤษฎีและแนวคิดในการสร้างแบบฝึกเสริมเพื่อใช้ฝึกทักษะอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องใช้หลักการทางจิตวิทยาประกอบเพื่อให้แบบฝึกนั้นมีความสมบูรณ์ เหมาะสมที่จะนำไปใช้กับนักเรียนให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของนักเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ ดังนี้

กมล ชุกกลีน (2550 : 33-34) ได้ศึกษาจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสร้างแบบฝึก ได้ดังต่อไปนี้

1. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ต้องคำนึงอยู่เสมอว่า นักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ ความสนใจต่างกัน ในการสร้างแบบฝึกเสริมจึงควรพิจารณาให้ ความเหมาะสม ไม่ง่ายเกินไปสำหรับเด็กเก่ง และไม่ยากเกินไปสำหรับเด็กอ่อน ในการฝึก แบบฝึก ควรมีทั้งฝึกเป็นรายบุคคลและฝึกเป็นกลุ่ม การฝึกเป็นกลุ่มควรให้เด็กเก่งคละกับเด็กอ่อน เพื่อให้ เด็กเก่งช่วยเหลือเด็กอ่อน

2. การเรียนรู้โดยการฝึกฝน การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อได้มีการฝึกฝนหรือ กระทำซ้ำ ๆ ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึกจึงควรสร้างแบบฝึกเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนในเรื่องหนึ่ง ๆ ซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง โดยแบบฝึกมีลักษณะหลายรูปแบบ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย อันจะส่งผลทำให้ความสนใจในการฝึกลดลง และจะไม่เกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร

3. กฎแห่งผล เมื่อนักเรียนได้เรียนไปแล้ว นักเรียนย่อมต้องการทราบผลการเรียน ของตนว่าเป็นอย่างไร เมื่อให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหรือให้ทำงานใด ๆ จึงควรเฉลยหรือตรวจเพื่อให้ นักเรียนทราบผลโดยเร็ว ฉะนั้นแบบฝึกที่สร้างขึ้นจึงควรมีคำเฉลย เพื่อให้นักเรียนทราบผลโดยเร็วหรือ นักเรียนสามารถตรวจคำตอบได้เอง เพื่อจะได้รู้ข้อบกพร่องของตนเอง

4. การจูงใจ ในการจะสร้างแบบฝึกที่น่าสนใจ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน จึงควรจัดทำแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนพบกับความสำเร็จและอยากที่จะทำแบบฝึกต่อไป นอกจากนี้แบบฝึกควรเป็นแบบสั้น ๆ เพื่อไม่ให้นักเรียนเบื่อหน่าย ควรมีแบบฝึกที่หลากหลายรูปแบบ ไม่ซ้ำซาก เช่น อาจจัดแบบฝึกในลักษณะของเกมกิจกรรมในสถานที่ต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และสนุกสนานเหมาะสมกับวัย และความต้องการของเด็ก

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 54-55) ได้อธิบายแนวคิดและหลักการสร้างแบบฝึกว่า การศึกษาในเรื่องจิตวิทยาการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้สร้างแบบฝึกไม่ควรละเลย เพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องขึ้นอยู่กับปรากฏการณ์ของจิตและพฤติกรรมที่ตอบสนอง นานาประการ โดยอาศัยกระบวนการที่เหมาะสมและเป็นวิธีที่ดีที่สุด การศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้จากข้อมูลที่นักจิตวิทยาได้ทำการค้นพบ และทดลองไว้แล้ว สำหรับการสร้างแบบฝึกในส่วนที่มีความสัมพันธ์กัน ดังนี้

1. ทฤษฎีการลองถูกลองผิดของธอร์นไคค์ ซึ่งได้สรุปเป็นกฎเกณฑ์การเรียนรู้

3 ประการ คือ

1.1 กฎความพร้อม หมายถึง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลพร้อมที่จะกระทำ

1.2 กฎผลที่ได้รับ หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเพราะบุคคลกระทำซ้ำ

1.3 กฎการฝึก หมายถึง การฝึกหัดให้บุคคลทำกิจกรรมต่าง ๆ นั้น ผู้ฝึกจะต้อง

ควบคุมและจัดสภาพการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตนเอง บุคคลจะถูกกำหนดลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออก ดังนั้น ผู้สร้างแบบฝึกจึงจะต้องกำหนดกิจกรรมตลอดจนคำสั่งต่าง ๆ ในแบบฝึกให้ผู้ฝึกได้แสดงพฤติกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ผู้สร้างต้องการ

2. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของสกินเนอร์ ซึ่งมีความเชื่อว่า สามารถควบคุมบุคคลให้ทำตามความประสงค์หรือแนวทางที่กำหนด โดยไม่ต้องคำนึงถึงความรู้สึกทางด้านจิตใจของบุคคล ผู้นั้นจะรู้สึกนึกคิดอย่างไร เขาจึงได้ทดลองและสรุปว่าบุคคลสามารถเรียนรู้ด้วยการกระทำโดยมีการเสริมแรงเป็นตัวการ เป็นบุคคลตอบสนองการเร้าของสิ่งเร้าควบคู่กันในช่วงเวลาที่เหมาะสม สิ่งเร้า นั้นจะรักษาระดับหรือเพิ่มการตอบสนองให้เข้มข้น

3. วิธีการสอนของกาเย ซึ่งมีความเห็นว่าการเรียนรู้มีลำดับขั้น และผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เนื้อหาที่ง่ายไปหายาก การสร้างแบบฝึก จึงควรคำนึงถึงการฝึกตามลำดับจากง่ายไปหายาก

4. แนวคิดของบลูม ซึ่งกล่าวถึงธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละคนว่ามีความแตกต่างกัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาในหน่วยย่อยต่างๆ ได้โดยใช้เวลาเรียนที่แตกต่างกัน

เรื่อนใจ อิศรางกูร ณ อยุธยา (2554 : 23-24) ได้อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ ไว้ดังนี้

1. การจูงใจ เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้
2. การทำความเข้าใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
3. การเรียนรู้งานแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความทรงจำ ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนของความจำอีกช่วงเวลาหนึ่ง
5. การรื้อฟื้น ขั้นนี้เป็นการนำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้วและเก็บไว้นั้นออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้
6. การสรุปหลักการ ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้สิ่งที่เรียนรู้ แล้วไปประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบ
7. การลงมือปฏิบัติ เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้
8. การทราบผลย้อนหลัง ขั้นนี้ให้ผู้เรียนได้รับทราบผลการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกเสริมควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน คือ ไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป การเรียนรู้โดยการฝึกฝน ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น การให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้นักเรียนที่ทราบผลโดยเร็วและรู้ข้อบกพร่องของตนเอง การสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนอยากที่จะทำแบบฝึกต่อไป แบบฝึกจึงควรมีหลากหลายรูปแบบโดยเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก

6. หลักในการสร้างแบบฝึก

มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง หลักการสร้างแบบฝึก ไว้ดังนี้

วรรณภา ไชยวรรณ (2549 : 45) ได้สรุปหลักการสร้างแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. ความใกล้ชิด คือ ถ้าใช้สิ่งเร้าและการตอบสนองเกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน จะสร้างความพอใจให้กับผู้เรียน
2. การฝึก คือ การให้นักเรียนได้ทำซ้ำ ๆ เพื่อช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจที่แม่นยำ
3. กฎแห่งผล คือ การที่ผู้เรียนได้ทราบผลการทำงานของตนเองด้วยการเฉลยคำตอบจะช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อบกพร่อง เพื่อปรับปรุงแก้ไขและเป็นการสร้างความพอใจแก่ผู้เรียน
4. การจูงใจ คือ การสร้างแบบฝึกเรียงลำดับ จากแบบฝึกง่ายและสั้นไปสู่แบบฝึกเรื่องที่ยากและยาวขึ้น ควรมีภาพประกอบและมีหลากหลายรูปแบบ

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550 : 19) กล่าวว่า หลักการสร้างแบบฝึก มีดังนี้

1. สร้างแบบฝึกเสริมทักษะให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของนักเรียนตามลำดับขั้นการเรียนรู้ แบบฝึกต้องอาศัยรูปภาพจูงใจผู้เรียน และควรเรียงเนื้อหาตามลำดับจากง่ายไปหายาก เพื่อช่วยให้นักเรียนมีกำลังใจที่จะทำแบบฝึก
2. มีจุดประสงค์ที่แน่นอนว่าจะฝึกทักษะด้านใด แล้วจัดเนื้อหาให้ตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
3. ต้องคำนึงถึงความสามารถระหว่างบุคคลของนักเรียน ถ้าสามารถทำได้ ควรแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความสามารถ แล้วจึงทำแบบฝึกทักษะ
4. แบบฝึกที่ดีต้องมีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ ที่นักเรียนอ่านเข้าใจและทำแบบฝึกได้ด้วยตัวเอง
5. แบบฝึกต้องมีความถูกต้อง ครูต้องพิจารณาให้รอบคอบ ทดลองทำด้วยตนเองเสียก่อน อย่าให้มีข้อผิดพลาด
6. นักเรียนทำแบบฝึกแต่ละครั้งต้องเหมาะสมกับช่วงเวลาและช่วงความสนใจ
7. แบบฝึกควรมีหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 62-64) ได้เสนอแนะหลักการสร้างแบบฝึก โดยอธิบายว่า การสร้างแบบฝึกรูปแบบก็เป็นสิ่งสำคัญในการที่จะจูงใจให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติ แบบฝึกจึงควรมีรูปแบบที่หลากหลาย มิใช่ใช้แบบเดียวจะเกิดความจำเจน่าเบื่อหน่าย ไม่ท้าทายให้อยากรู้อยากลอง จึงขอเสนอรูปแบบที่เป็นหลักใหญ่ไว้ก่อน ส่วนผู้สร้างจะนำไปประยุกต์ใช้ปรับเปลี่ยนรูปแบบอื่น ๆ ก็แล้วแต่เทคนิคของแต่ละคน ซึ่งจะเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ดังนี้

1. แบบถูกผิด เป็นแบบฝึกที่เป็นประโยคบอกเล่า ให้ผู้เรียนอ่านแล้วใส่เครื่องหมายถูกหรือผิดตามดุลยพินิจของผู้เรียน
2. แบบจับคู่ เป็นแบบฝึกที่ประกอบด้วยตัวคำถามหรือตัวปัญหา ซึ่งเป็นตัวยืนไว้ในฝั่งซ้ายมือ โดยมีที่ว่างไว้หน้าข้อ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกหาคำตอบที่กำหนดไว้ในทางขวามือมาจับคู่กับคำถามให้สอดคล้องกัน โดยใช้หมายเลขหรือรหัสคำตอบไปวางไว้ที่ว่างหน้าข้อความหรือจะใช้การโยงเส้นก็ได้
3. แบบเติมคำหรือเติมข้อความ เป็นแบบฝึกที่มีข้อความไว้ให้ แต่จะเว้นช่องว่างไว้ให้ผู้เรียนเติมคำหรือข้อความที่ขาดหายไป ซึ่งคำหรือข้อความที่นำมาเติมอาจให้เติมอย่างอิสระหรือกำหนดตัวเลือกให้เติมก็ได้

4. แบบหมายตัวเลือก เป็นแบบฝึกเชิงแบบทดสอบ โดยจะมี 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นคำถาม ซึ่งจะต้องเป็นประโยคคำถามที่สมบูรณ์ ชัดเจนไม่คลุมเครือ ส่วนที่ 2 เป็นตัวเลือก คือ คำตอบซึ่งอาจจะมี 3-5 ตัวเลือกก็ได้ ตัวเลือกทั้งหมดจะมีตัวเลือกที่ถูกที่สุดเพียงตัวเลือกเดียว ส่วนที่เหลือเป็นตัวลวง

5. แบบอัตนัย คือ ความเรียงเป็นแบบฝึกที่ตัวคำถาม ผู้เรียนต้องเขียนบรรยายตอบอย่างเสรีตามความรู้ความสามารถ โดยไม่จำกัดคำตอบ แต่จำกัดในเรื่องเวลา อาจใช้คำถามในรูปแบบทั่ว ๆ ไป หรือเป็นคำสั่งให้เขียนเรื่องราวต่าง ๆ ก็ได้

สำราญ วังนุราช (2550 : 27) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. ศึกษาปัญหาความต้องการจากจุดประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. วิเคราะห์เนื้อหาหรือทักษะที่เป็นปัญหา เพื่อใช้สร้างแบบฝึก
3. พิจารณาวัดจุดประสงค์รูปแบบและขั้นตอนการใช้แบบฝึก
4. สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและทักษะ
5. สร้างบัตรฝึกหัดในแต่ละบัตรจะมีคำถามให้นักเรียนตอบ
6. สร้างบัตรอ้างอิงเพื่อเป็นแนวทางการตอบ
7. สร้างแบบบันทึกผลการทดสอบให้เห็นความก้าวหน้า
8. ทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพของแบบฝึกและคุณภาพของแบบทดสอบ
9. ปรับปรุงแก้ไข
10. รวบรวมแบบฝึกเป็นชุดโดยจัดทำคำชี้แจง คู่มือการใช้

วิไลลักษณ์ มีทิศ (2551 : 48) กล่าวว่า ในการสร้างแบบฝึกนั้นผู้สร้างต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล แบบฝึกที่สร้างต้องมีหลากหลายรูปแบบ สร้างจากง่ายไปหายากมีความถูกต้อง ห้ามผิดพลาดในแบบฝึกที่สร้าง มีการสอดแทรกทักษะวิชาอื่นเข้าไปด้วย ควรจัดทำแบบฝึกไว้ล่วงหน้า เพราะแบบฝึกควรทำหลังจากผู้เรียนได้เรียนบทเรียนในเรื่องนั้น ๆ จบลงทันที

อนงพันธ์ ไบสุพันธ์ (2551 : 33) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ฝึกทักษะผู้เรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหาให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนเกิดทักษะสูงสุด โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

เบญจวรรณ วิเชียรครุฑ (2552 : 15) ได้กล่าวถึง หลักการใช้แบบฝึกทักษะกับนักเรียนไว้ว่า ครูมีหลักการในการใช้แบบฝึกทักษะเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียน ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะต้องแจ่มแจ้งและแน่นอน ครูจะต้องอธิบายวิธีทำให้ชัดเจนให้นักเรียนเข้าใจได้ถูกต้อง และกำหนดขอบเขตให้แน่นอนไม่กว้างขวางเกินไป
2. ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานความรู้ของนักเรียน

3. แบบฝึกควรเป็นเรื่องที่นักเรียนได้เรียนมาแล้ว เพราะความรู้เดิมย่อมเป็นรากฐานหรือประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปได้ง่ายและสะดวกขึ้น

4. ชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจความสำคัญของแบบฝึก เพื่อให้นักเรียนมองเห็นคุณค่าอันเป็นเครื่องเร้าใจให้นักเรียนทำสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

5. ครูต้องเร้าความสนใจของนักเรียนให้มิต่อแบบฝึกนั้นๆ

6. ครูต้องเป็นผู้ตั้งปัญหาขึ้น และปัญหานั้นต้องไม่ยากเกินความสนใจของนักเรียนแต่เร้าความอยากรู้อยากเห็น และยั่วให้นักเรียนอยากแก้ปัญหานั้น ๆ

7. การให้นักเรียนรู้เค้าโครงเสียก่อนจะเป็นเครื่องเร้าใจให้นักเรียนทำต่อให้สำเร็จ

8. เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน แบบฝึกทักษะที่กำหนดให้นักเรียนเก่ง นักเรียนปานกลาง และนักเรียนอ่อน ควรยากง่ายต่างกัน ถ้าให้อย่างเดียวกันก็พิจารณาด้านคุณภาพให้แตกต่างกัน หรือให้นักเรียนที่เรียนมีเวลาทำมากกว่า

9. ควรให้นักเรียนพยายามทำเพื่อผลงานมากกว่าหวังรางวัลหรือเกรงกลัวการลงโทษ การเข้าใจคุณค่าคำถาม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจทำจริง ๆ

10. ควรคำนึงถึงวัยของนักเรียน เด็กเล็กควรมุ่งให้เกิดความรู้ ความชำนาญสำหรับเด็กโต รู้จักใช้ความคิดแล้ว ควรให้งานที่ส่งเสริมให้ใช้ความคิดมากขึ้น

11. การใช้แบบฝึกควรเหมาะสมกับเวลาที่นักเรียนมีอยู่ ไม่ควรให้มากเกินไปจนนักเรียนไม่สามารถทำสำเร็จได้ และไม่ควรให้น้อยจนมีเวลามากเกินไป ควรให้นักเรียนใช้เวลาทำแบบฝึกจนเกิดความรู้และทักษะจริง

12. แบบฝึกที่ให้ควรมีความแตกต่างกัน และเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อมิให้ซ้ำจนเกิดความเบื่อหน่าย

สรุปได้ว่า หลักในการสร้างแบบฝึกควรคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก โดยมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าจะฝึกเรื่องใด ด้านใด ควรจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาไม่ยากเกินไป และมีรูปแบบหลายแบบที่น่าสนใจ มีกิจกรรมที่ทำท่ายให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลองอยากทำสิ่งใหม่ ๆ

7. องค์ประกอบของแบบฝึก

มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง ส่วนประกอบของแบบฝึก ไว้ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 62) ได้กำหนดส่วนประกอบของแบบฝึก ได้ดังนี้

1. คู่มือการใช้แบบฝึก เป็นเอกสารสำคัญประกอบการใช้แบบฝึกว่า ใช้เพื่ออะไร และมีวิธีใช้อย่างไร เช่น ใช้เป็นงานฝึกทำยบทเรียน ใช้เป็นการบ้าน หรือใช้สอนซ่อมเสริมประกอบด้วย

1.1 ส่วนประกอบของแบบฝึก จะระบุว่าในแบบฝึกชุดนี้ มีแบบฝึกทั้งหมดกี่ชุด อะไรบ้าง และมีส่วนประกอบอื่น ๆ หรือไม่ เช่น แบบทดสอบ หรือแบบบันทึกผลการประเมิน

1.2 สิ่งที่ครูหรือนักเรียนต้องเตรียม จะเป็นการบอกให้ครูหรือนักเรียนเตรียมตัวให้พร้อมล่วงหน้าก่อนเรียน

1.3 จุดประสงค์ในการใช้แบบฝึก

1.4 ขั้นตอนในการใช้ บอกข้อตามลำดับการใช้ และอาจเขียนในรูปแบบของแนวการสอนหรือแผนการสอนจะชัดเจนยิ่งขึ้น

1.5 เฉลยแบบฝึกในแต่ละชุด

2. แบบฝึกเป็นสื่อที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ถาวร ครอบคลุมองค์ประกอบ ดังนี้

2.1 ชื่อชุดฝึกในแต่ละชุดย่อย

2.2 จุดประสงค์

2.3 คำสั่ง

2.4 ตัวอย่างชุดฝึก

2.5 ภาพประกอบ

2.6 ข้อทดสอบก่อนและหลังเรียน

2.7 แบบประเมินบันทึกผลการใช้

2.8 รูปแบบการสร้างแบบฝึก

อัมพา ปัญญาคำ (2550 : 21) กล่าวถึง ส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะไว้ว่า ควรมีจุดประสงค์ปลายทางหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในการทำแบบฝึกของนักเรียน แสดงจุดประสงค์ย่อยในแต่ละหน่วยหรือชุดของแบบฝึกในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาควรเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับพื้นฐานความสามารถของนักเรียน โดยเรียงลำดับจากง่ายไปยาก ภาษาที่ใช้เป็นภาษาที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถในการอ่านและการทำความเข้าใจของนักเรียน เนื้อหาที่จัดควรเป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ตามหลักวิชา ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และมีเฉลยไว้ท้ายแบบฝึกเพื่อให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง

กชกร ธิปัตติ (2551 : 9) กล่าวว่า แบบฝึกมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

2. มีกระบวนการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากง่ายไปยาก คือ ทบทวนความรู้เดิมก่อนเรียนรู้สิ่งใหม่

3. เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง และจัดให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

4. ใช้สื่อที่หลากหลายและใช้วิธีการเรียนรู้หลากหลาย

5. จัดให้มีการอภิปรายโดยมุ่งเน้นให้เกิดการนำความรู้ไปใช้ในเชิงการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

กิตติยาพร เนื่ออ่อน (2552 : 81) กล่าวว่า แบบฝึกที่ดีจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน คือ มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าจะฝึกด้านใดตรงตามเนื้อหา เหมาะสมกับวัย เวลา ความสามารถ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล สภาพปัญหาของนักเรียนใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ส่งเสริม ความคิด จูงใจ ทำทนายผู้ฝึกให้ใช้ความสามารถ มีความพอใจในการเรียนและเกิดทักษะตรงตามจุดประสงค์ สรุปได้ว่า ลักษณะแบบฝึกที่ดีนั้นควรมีลักษณะสั้น ๆ สถานการณ์ที่ต่างกัน เข้าใจง่าย มีคำอธิบายที่ชัดเจน มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เป็นสิ่งที่น่าสนใจท้าทายความสามารถ และเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน

สำลี รักสุทธี (2553 : 36) กล่าวถึง ส่วนประกอบของแบบฝึกว่ามีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. คำแนะนำการใช้แบบฝึก

1.1 สำหรับครู เป็นคำแนะนำเพื่อให้ครูทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้แบบฝึกนั้น ๆ ว่า ครูจะต้องทำอะไร เตรียมอะไรบ้าง บทบาทของครูเป็นอย่างไรบ้าง ขณะนักเรียนปฏิบัติครูควรมีบทบาทอย่างไร

1.2 สำหรับผู้เรียน เป็นคำแนะนำเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามที่แบบฝึกกำหนดไว้ให้ถูกต้องเป็นไปตามขั้นตอน ซึ่งจะมีคำชี้แจง คำอธิบายไว้ชัดเจนในการปฏิบัติตามกิจกรรม

2. แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบเพื่อประเมินความรู้เดิมของนักเรียน

3. สารระสำคัญ เพื่อบอกให้รู้ถึงความสำคัญใจความสำคัญสั้น ๆ ของเรื่องนั้น

4. ตัวบ่งชี้ เพื่อบอกให้ทราบถึงดั่งบ่งชี้ที่เป็นปัญหาที่ต้องใช้สื่อวัตกรรมการชุดนี้

5. จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อบอกให้ทราบว่าผู้เรียนต้องรู้อะไร เป็นอย่างไร

6. เนื้อหาสาระ

7. กิจกรรม

8. สรุป

9. แบบทดสอบหลังเรียน

สุจิต เหมวัล (2555 : 12-13) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่าองค์ประกอบของแบบฝึกในแต่ละเล่ม ควรมีดังนี้

1. ปกนอก

2. ปกใน

3. คำนำ

4. สารบัญ

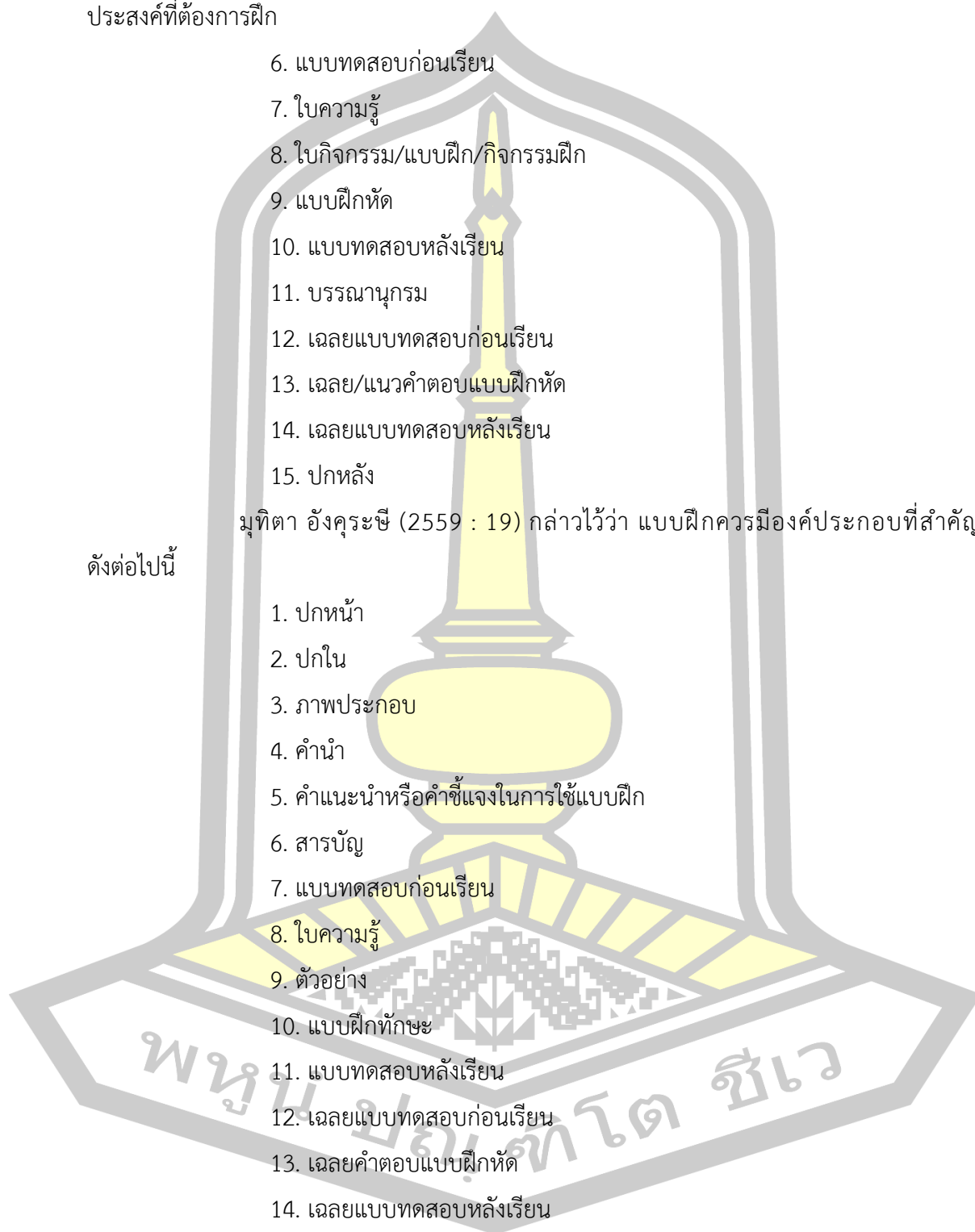
5. สารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการฝึก

6. แบบทดสอบก่อนเรียน
7. ใบความรู้
8. ใบกิจกรรม/แบบฝึก/กิจกรรมฝึก
9. แบบฝึกหัด
10. แบบทดสอบหลังเรียน
11. บรรณานุกรม
12. เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
13. เฉลย/แนวคำตอบแบบฝึกหัด
14. เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
15. ปกหลัง

มุกิตา อังคุระษี (2559 : 19) กล่าวไว้ว่า แบบฝึกควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ

ดังต่อไปนี้

1. ปกหน้า
2. ปกใน
3. ภาพประกอบ
4. คำนำ
5. คำแนะนำหรือคำชี้แจงในการใช้แบบฝึก
6. สารบัญ
7. แบบทดสอบก่อนเรียน
8. ใบความรู้
9. ตัวอย่าง
10. แบบฝึกทักษะ
11. แบบทดสอบหลังเรียน
12. เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
13. เฉลยคำตอบแบบฝึกหัด
14. เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
15. บรรณานุกรม
16. ปกหลัง



สรุปได้ว่า แบบฝึกประกอบด้วยคำแนะนำในการฝึกทักษะ ซึ่งมีทั้งคำแนะนำสำหรับครูและคำแนะนำสำหรับผู้เรียน จุดประสงค์ในการฝึกทักษะ เนื้อหาสาระ กิจกรรมในการฝึกทักษะ แบบทดสอบหรือแบบประเมินผลการใช้แบบฝึกทักษะ และชื่อชุดฝึกในแต่ละชุดย่อย จุดประสงค์ คำสั่ง ตัวอย่าง ชุดฝึก ภาพประกอบ ข้อทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบประเมิน บันทึกผลการใช้ ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้จะให้นักเรียนได้เรียนรู้ ได้ฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนเพื่อให้เกิดทักษะที่ตั้งไว้

8. ขั้นตอนในการสร้างแบบฝึก

มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง ขั้นตอนในการสร้างแบบฝึก ไว้ดังนี้

ดวงมณี กันทะยอม (2551 : 29) กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างแบบฝึกทักษะ ไว้ดังนี้

1. สำรวจสภาพปัญหาความต้องการที่จะพัฒนาการเรียนการสอนแต่ละจุดประสงค์
2. กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบฝึกให้ชัดเจน คือ ฝึกอะไร ต้องการให้นักเรียนเป็นอย่างไร
3. วิเคราะห์เนื้อหาที่เรียนในแต่ละจุดประสงค์ว่าประกอบด้วยอะไร มีปัญหาในการอ่านเขียนอย่างไร แล้วระบุปัญหารวบรวมไว้
4. ศึกษาจิตวิทยาการเรียนรู้การอ่าน การเขียน ประกอบด้วย การใช้สิ่งเร้าเพื่อตอบสนองความพอใจ การฝึกหัดทำซ้ำ สร้างความรู้ความเข้าใจความแม่นยำและการให้ผู้เรียนได้ทราบผลการทำงานของตนเอง ข้อดี ข้อบกพร่อง เพื่อปรับปรุงแก้ไข
5. กำหนดกรอบการสร้างแบบฝึกว่า ควรประกอบด้วย เรื่องอะไรบ้าง มีลักษณะอย่างไร กิจกรรมมีอะไรบ้าง นำเสนอในรูปแบบไหน ระบุให้ชัดเจน
6. ลงมือเขียนและสร้างแบบฝึกแต่ละชุด
7. นำแบบฝึกที่สร้างไปให้ผู้เชี่ยวชาญการตรวจความถูกต้อง ความตรงต่อเนื้อหา เช่น ครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ ศึกษานิเทศก์ เป็นต้น เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปทดลองกับนักเรียน

8. จัดพิมพ์หรือจัดสำเนาแบบฝึกเพื่อให้นักเรียนได้ทดลองใช้

ธีราภรณ์ ทรงประศาสน์ (2551 : 29) กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างแบบฝึกไว้ว่า

1. สำรวจสภาพปัญหาความต้องการที่จะพัฒนาการเรียนการสอน
2. กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบฝึกให้ชัดเจน
3. วิเคราะห์เนื้อหาที่เรียนในแต่ละจุดประสงค์ว่าประกอบด้วยอะไร
4. ศึกษาจิตวิทยาการเรียนรู้ประกอบด้วย การใช้สิ่งเร้าเพื่อตอบสนองสร้างความรู้ความเข้าใจการฝึกหัดทำซ้ำ สร้างความรู้ความเข้าใจความแม่นยำและการให้ผู้เรียนได้ทราบผลการทำงานของตนเอง ข้อดี ข้อบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไข

5. กำหนดกรอบการสร้างแบบฝึกทักษะว่าควรประกอบด้วยเรื่องอะไรบ้าง มีลักษณะอย่างไร กิจกรรมมีอะไรบ้าง นำเสนอในรูปแบบไหน ระบุให้ชัดเจน

ศศิพิมพ์ ศรีกิจ (2551-22) ได้สรุปขั้นตอนการสร้างแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. ศึกษาปัญหาและความต้องการ โดยศึกษาจากการผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. วิเคราะห์เนื้อหาหรือทักษะที่เป็นปัญหาออกเป็นเนื้อหา หรือทักษะย่อย ๆ เพื่อใช้ในการสร้างแบบฝึกให้สอดคล้องกับเนื้อหา หรือทักษะที่ได้วิเคราะห์

3. นำแบบฝึกไปทดลองใช้เพื่อหาข้อบกพร่องคุณภาพของแบบฝึก

4. ปรับปรุงแก้ไข

5. รวบรวมเป็นชุด จัดทำคำชี้แจง คู่มือ การใช้สารบัญ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อไป

สำลี รักสุทธี (2553 : 34) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างแบบฝึก ไว้ดังนี้

1. สำรวจปัญหา สารระ ตัวบ่งชี้ที่เป็นปัญหาและความต้องการ เพื่อจัดกิจกรรม การเรียนการสอนไปแล้ว ครูผู้สอนย่อมทราบดีว่า บรรลุตามจุดประสงค์หรือไม่ รวบรวมปัญหาและความต้องการในการแก้ปัญหา หรือความต้องการที่จะพัฒนาการเรียนการสอนในแต่ละตัวบ่งชี้

2. กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบฝึกให้ชัดเจน ตรงตามตัวบ่งชี้ที่เป็นปัญหา เพื่อตอบคำถามว่าแบบฝึกเพื่ออะไร ต้องการให้ผู้เรียนรู้อะไร และเป็นอย่างไร

3. วิเคราะห์ปัญหาที่เรียนในแต่ละจุดประสงค์ ว่าประกอบด้วยอะไร ถ้าเป็น ภาษาไทยก็คือคำและความหมายว่าอย่างไร คำใดมักมีปัญหาในการอ่านและการเขียน รวบรวมคำ เหล่านั้นไว้

4. ศึกษาจิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาการเขียนของผู้เรียนในแต่ละชั้นว่า เด็กแต่ละคนมีความสนใจในเรื่องอะไร เช่น จิตวิทยาการเขียนที่นำไปใช้แบบฝึก ประกอบด้วย ความเข้าใจลึกซึ้ง คือ การใช้สิ่งเร้าและตอบสนองเกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน จะสร้างความพอใจให้แก่ ผู้เรียน การฝึกหัด คือ การให้ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำ ๆ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่แม่นยำ กฎแห่งผล คือ การให้ผู้เรียนได้ทราบผลการทำงานของตนด้วยการเฉลยคำตอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบ ข้อบกพร่อง เพื่อปรับปรุงแก้ไขและเป็นการสร้างความพอใจให้แก่ผู้เรียนการจูงใจ คือ การจัดแบบฝึกหัดเรียงลำดับ จากแบบฝึกที่ง่ายและสั้น สู่เรื่องยาวและยากขึ้น ควรมีภาพประกอบที่หลากหลายรูปแบบ

5. กำหนดกรอบการสร้างแบบฝึกว่าควรประกอบด้วย เรื่องอะไรบ้าง แต่ละเรื่อง ควรมีกิจกรรมอะไรบ้าง มีความยาวเพียงใด จะนำเสนอโดยใช้ภาพประกอบหรือไม่

6. ลงมือเขียนแบบฝึกแต่ละชุด

7. นำแบบฝึกนั้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความตรงตามเนื้อหา เช่น ครูสอนภาษาไทยที่มีประสบการณ์ ศึกษานิเทศก์ เป็นต้น หรือนำไปทดลองกับผู้เรียน จำนวน 1-5 คน เพื่อนำไปรวบรวมข้อมูลเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

8. จัดพิมพ์หรือจัดทำสำเนาแบบฝึก เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้เสริมการเรียนรู้ภาษาไทย

จากขั้นตอนการสร้างแบบฝึกทักษะที่นักการศึกษากล่าวไว้ข้างต้น สรุปได้ว่าการสร้างแบบฝึกผู้สร้างต้องรู้ในเนื้อหาวิชาที่จะสร้างแบบฝึกนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ กำหนดกรอบการสร้างให้ชัดเจน มีส่วนประกอบที่ครบถ้วน สมบูรณ์และมีการเรียงลำดับความยากง่ายได้ตามความเหมาะสม และในระยะเวลาที่เหมาะสมในการฝึกแต่ละครั้ง และมีการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา มีการกำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบฝึก ศึกษาหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการเรียนรู้ หลักการสร้างแบบฝึก ลงมือสร้างแบบฝึก แล้วนำแบบฝึกไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง นำแบบฝึกไปใช้กับผู้เรียน

การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงนั้นมีหลากหลายวิธี แต่ที่น่าสนใจคือ การจัดการเรียนการสอน โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เพราะสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ทั้งด้านความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนเล่นเกมการศึกษา อีกทั้งยังมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยผู้เรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้ ผู้เรียนจะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ดังนั้นการนำวิธีการสอนโดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มาสังเคราะห์เข้าด้วยกัน จะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยผู้เรียนจะได้รับการเรียนรู้เนื้อหาและสรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเองและมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้ร่วมด้วย

1. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

ลำดับขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและนำขั้นตอนที่น่าสนใจของรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มาสรุปเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ครูเตรียมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษรให้เหมาะกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เนื้อหาที่เรียน วัย ศึกษาวิธีเล่น เตรียมห้องเรียนและอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม และนำเสนอเนื้อหา การเล่นเกมคร่าว ๆ ต่อนักเรียน

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นสร้างความสนใจให้นักเรียนสนใจในบทเรียน โดยครูกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียน โดยการใช้เพลง หรือนิทาน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทที่จะเรียน นำเข้าสู่บทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอด และทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อเชื่อมโยง ให้เข้ากับเนื้อหาใหม่

3. ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 ครูเสนอหัวข้อเรื่องในการเรียนรู้แก่นักเรียน โดยการเตรียมเนื้อหา และสื่อการสอนที่เหมาะสมประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงหลักการ ความคิดรวบยอดของการเรียนรู้ในแต่ละครั้งก่อน เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนที่เป็นเป้าหมายในการสอนแต่ละครั้ง

3.2 ดำเนินการเรียนการสอน โดยครูเป็นผู้สอน อธิบายถึงองค์ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับคำที่สะกดไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ

3.3 นักเรียนเล่นเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร โดยก่อนเริ่มเล่นเกม ครูอธิบายถึงวิธีการเล่น กฎ กติกาต่าง ๆ ในการเล่นเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร และกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เมื่ออธิบายกติกาให้ผู้เรียนทราบและเข้าใจดีแล้ว ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมได้ และครูคอยดูแลการเล่นของผู้เรียนตลอดเวลา

4. ขั้นสรุปผล ครูและนักเรียนรวบรวมความรู้ที่ได้จากขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำผลการเล่นเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษรมาวิเคราะห์เพื่อดูว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษร ได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมายเพียงใด

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความรู้ในการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2545) ได้ให้ความหมายของเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จะพึงพอใจว่าหากแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว แผนการจัดการเรียนรู้นั้นก็มีคุณค่าที่จะนำไป

สอนผู้เรียน เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ กำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ตัวอย่าง 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจบแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ย 80% และทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ย 80% การที่จะกำหนด E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ผู้สอนพิจารณาตามความเข้าใจ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น อย่างไรก็ตามไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำ

2. วิธีหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เมื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เป็นต้นฉบับแล้ว ต้องนำไปหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 : 1 (แบบเดี่ยว) คือ นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับผู้เรียน 1 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงขึ้นให้ดีขึ้น

ขั้นที่ 1 : 10 (แบบกลุ่ม) คือ นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับผู้เรียน 5-10 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

ขั้นที่ 1 : 100 (ภาคสนามหรือกลุ่มใหญ่) คือ นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับผู้เรียน 30-100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

เผชิญ กิจระการ (2544) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนใด ๆ มีกระบวนการสำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) และขั้นตอนการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ทั้งสองวิธีนี้ควรทำควบคู่กันไปจึงจะมั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้มีรายละเอียด ดังนี้

1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) เป็นการหาประสิทธิภาพ โดยใช้หลักของความรู้และเหตุผลในการตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ดังนี้

$$CVR = \frac{2Ne}{N} - 1$$

เมื่อ CVR แทน ประสิทธิภาพเชิงเหตุผล

Ne แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับ (Number of Panelists Who Had Agreement)

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด (Total Number of Panelists)

ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้น ในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) (นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป คือ ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50-5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าในตารางตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญ ถ้าค่าที่คำนวณได้ไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด จะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อส่วนใหญ่ใช้วิธีนี้ ประสิทธิภาพส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น $E_1/E_2 = 80/80$, $E_1/E_2 = 85/85$, $E_1/E_2 = 90/90$ เป็นต้น เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะในที่นี้จะยกตัวอย่าง $E_1/E_2 = 80/80$ ดังนี้

2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ ผู้เรียนทั้งหมด ทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการส่วนการหา E_1 และ E_2 ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$ แทน คะแนนของแบบฝึกหัด

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\sum x}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum x$ แทน คะแนนของแบบทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนผู้เรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ ผู้เรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนผู้เรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่ผู้เรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้อ่อนเรียน (Pretest)

2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ ผู้เรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ ผู้เรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) แต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 ถ้าผู้เรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนผู้เรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าข้อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try-Out) ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุง เพื่อนำไปทดลองสอนจริง (Trial Run) ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ ได้ใช้ 80/80 เป็นเกณฑ์ที่กำหนด โดยเกณฑ์ 80/80 ตัวเลข 80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทุกคนที่ได้จากการการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป ตัวเลข 80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบ ซึ่งต้องได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

ดังนั้นสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ของแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพร้อมกับแบบฝึกประสมอักษรตามเกณฑ์ 80/80 โดยมีความหมาย ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบฝึกประสมอักษรระหว่างการเรียน ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คือ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน โดยการวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ

ที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กตและแม่กบ ด้วยเครื่องมือวัด คือ แบบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กตและแม่กบ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

ดัชนีประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หรือ E.I. หมายถึง ตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนและคะแนนเต็ม หรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน ซึ่งรูปแบบการหาดัชนีประสิทธิผลจะใช้สูตรของกูดแมน, เฟลทเชอร์ และชไนเนอร์ (Goodman, Fletcher and Schniener) (เผชญิกิจระการ และสมนึก ภัททิยธนี, 2545 : 30-36) ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินผลสื่อเริ่มจากทดสอบก่อนเรียน ซึ่งเป็นตัวบอกว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใด รวมถึงการวัดความเชื่อใจคติและความตั้งใจของผู้เรียน นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงให้เป็นร้อยละ หาค่าคะแนนสูงที่เป็นไปได้ จากนั้นนำนักเรียนเข้ารับการทดลองเสร็จ แล้วทำการทดสอบหลังเรียนนำคะแนนที่ได้มาหาดัชนีประสิทธิผลโดยนำคะแนนก่อนเรียนไปลบออกจากคะแนนหลังเรียน ได้เท่าใดนำมาหารด้วยค่าที่ได้จากการทดสอบสูงสุดที่ผู้เรียนสามารถทำได้ลบด้วยคะแนนทดสอบโดยทำให้อยู่ในรูปร้อยละ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

กนต์พัฒน์ สุวรรณเรือง, ภูษิต บุญทองเถิง และประสพสุข ฤทธิเดช (2562) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด 3) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด

โดยใช้ชุดฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/81/78 แสดงให้เห็นว่าชุดฝึกทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด มีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.6333 แสดงว่านักเรียนมีความรู้ด้านการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราตัวสะกด เพิ่มขึ้น 0.6333 หรือคิดเป็นร้อยละ 63.33 3) นักเรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 อยู่ในระดับมาก

เจิว กาวถิมิง และวาสนา กิรติจำเริญ (2562) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม 2) ศึกษาผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทเวียดนาม ผลการวิจัยพบว่า 1) หน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ 1.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

นวรรตน์ สังข์สร,ประภาศ ปานเลี้ยง และเกีตถวา บุญปรางการ (2564) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้แบบฝึกพัฒนาการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด และเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะ เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) 84.00/86.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 3) ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต่อชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดอยู่ในระดับมากที่สุด

นริรัตน์ กวี, เกวริน กวีระ, ณัฐกมล ธมน และมาเรียม แสงสว่าง (2564) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาการสะกดคำโดยใช้แบบฝึกหัดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการสะกดคำโดยใช้แบบฝึกหัดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์ ผลวิจัยพบว่า หลังจากใช้ทักษะการสะกดคำโดยใช้แบบฝึกหัดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

พระมหาโยธิน ไกรสร (2565) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.12)

รัชดากร หมั่นมะโน (2565) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะโดยใช้เกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ $(E_1/E_2) = 84.35/82.88$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยนักเรียนมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 29.2 คะแนน คิดเป็น

ร้อยละ 48.67 และนักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 50.0 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.88 มีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 34.21 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($m = 4.03$, $s = 0.73$)

วุฒิชัย คำภีระยศ (2565) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำเรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, $S.D. = 0.67$) ความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ($\bar{X} = 4.55$, $S.D. = 0.63$)

งานวิจัยต่างประเทศ

Reyes-Chua และ Lidawan (2019) ได้ทำการศึกษา การใช้เกมการศึกษาในห้องเรียนภาษา โดยสรุปว่า เกมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการสอนภาษา และผลลัพธ์ยังแสดงให้เห็นอีกด้วยว่าเกมการศึกษาสามารถนำไปใช้ในการสะกดคำ คำศัพท์ ไวยากรณ์ การเขียน การอ่าน การฟัง และการพูดได้เป็นอย่างดี และผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เกมการศึกษาในห้องเรียนภาษาอีกด้วย

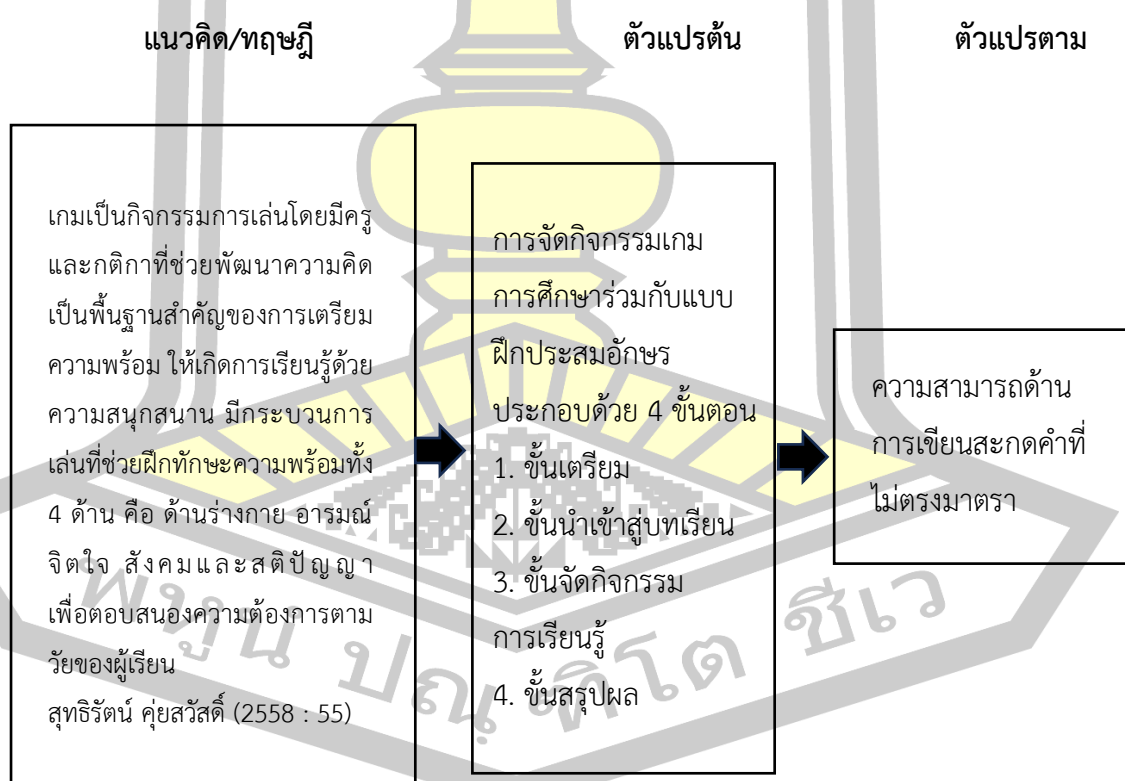
Fakhruddin และ Nurhidayat (2020) ได้ทำการศึกษา การเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบและเกมเป็นหลักในการเรียนรู้ไวยากรณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับ Quizizz ในรูปแบบการเรียนรู้จากเกมในการเรียนรู้ไวยากรณ์ในการเขียน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ Quizizz และนักเรียนทุกคนกระตือรือร้นที่จะตอบคำถามที่ได้รับ และมีสมาธิกับสิ่งที่เรียนมากขึ้น

Liando และ Tatipang (2023) ได้ทำการศึกษา การใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัดเพื่อฝึกสะกดคำและเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อหาประสิทธิภาพของการใช้เกมในการเพิ่มความเชี่ยวชาญในการสะกดคำของนักเรียน ผลวิจัยพบว่า คะแนนก่อนสอบคือ 5.71 หลังจากที

ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัดแล้ว การสะกดคำของนักเรียน มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด โดยมีคะแนนหลังสอบคือ 7.71 และนักเรียนมีความสนใจในการสะกดคำที่เรียนรู้ผ่านเกมเป็นอย่างมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวมา สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และการนำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีการอีกอย่างหนึ่งที่จะสามารถช่วยพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียน ซึ่งเกม และแบบฝึกทักษะ เป็นสื่อ เครื่องมือ ที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งแบบฝึกทักษะนั้นได้ผสมผสานเทคนิค วิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบมีเนื้อหาและกิจกรรมที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยสื่อ อุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ดังนั้นชุดแบบฝึกกิจกรรมการเขียนสะกดคำภาษาไทย จึงเป็นนวัตกรรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนให้สูงขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการ จัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยใช้ กระบวนการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบ กลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The One Group, Pretest-Post test Desing) โดยมี วิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย
3. ขอบข่ายเนื้อหาในการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
6. รูปแบบการวิจัย
7. การรวบรวมข้อมูล
8. การวิเคราะห์ข้อมูล
9. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบ เฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสำรวจการคัดกรอง ด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ของนักเรียนโรงเรียน บ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ จากผลสำรวจผู้วิจัยได้คัดเลือกเอากลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถ ด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 12 แผน 12 ชั่วโมง

ขอบข่ายเนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยวิเคราะห์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ท 4.1 ป.3/1 โดยมีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 12 แผน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ญ, ร เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ล, ฟ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
4. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ช, ซ, จ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
5. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฎ, ฏ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฐ, ท เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
7. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฒ, ต เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
8. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ถ, ท เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
9. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ธ, ศ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง
10. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ษ, ส เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง

11. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี
ป, พ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง

12. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี
ฟ, ภ เป็นตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง
รวม 12 ชั่วโมง

2. แบบฝึกประสมอักษร

2.2 แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กน จำนวน 5 ชุด
มีจำนวนทั้งหมด 48 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

2.3 แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กต จำนวน 15 ชุด
มีจำนวนทั้งหมด 57 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

2.4 แบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กบ จำนวน 4 ชุด
มีจำนวนทั้งหมด 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

รวมแล้วแบบฝึกประสมอักษรมีทั้งหมด 120 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม
120 คะแนน

3. แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังต่อไปนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้
สร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1.1.1 ทฤษฎี หลักการ ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ทราบแนวทางในการ จัดสร้างแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2551 : 10)

1.1.2 วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ โดยการทำความเข้าใจในมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 รวมทั้งแนวคิด ขอบเขตของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาเป็นกรอบในการทำแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้

ตาราง 2 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เวลาที่ใช้ สอนของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้กิจกรรมเกม การศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

แผนการจัดการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	เวลา/ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด 1.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 1 1.2 เกมวิ่งผลัดประสมคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียน สะกดคำและบอก ความหมายของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กน ได้แก่ บริเวณ ปริมาณ คุณ โบราณ สัญญาฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกดแม่กน คำ ที่มี ณ,ร เป็นตัวสะกด 2.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 2 , 3 2.2 เกมวิ่งผลัดประสมคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียน สะกดคำและบอก ความหมายของคำ	1. การเขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตราแม่กน ได้แก่ สัญญา บุญ เหรียญ พยัญชนะ สารบัญ สัญญาณ กล่าวหาญ วานร จราจร สาร อาหาร ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง	1

ตาราง 2 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	เวลา/ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ล, พ เป็นตัวสะกด 3.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 4, 5 3.2 เกมวิ่งพลัดประสมคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กน ได้แก่ วาฬ น้ำตาล กาฬ ทมิฬ ฟุตบอล รางวัล ศาล ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กน ได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ช,ซ,จ เป็นตัวสะกด 4.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 6, 7, 8 4.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ ชูริก ฉกาจปีศาจ ตรวจ อำนาจ เสรีจ ก๊าซ บวช ราชการ เกล็ด ประโยชน์ พิษ ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฎ, ฏ เป็นตัวสะกด 5.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 9, 10 5.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ ปราบ กฎ มงกฎ กฎหมายฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฐ, ฑ เป็นตัวสะกด 6.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 11, 12 6.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ อัฐ อัฐ ครุฑ ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1

ตาราง 2 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	เวลา/ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฒ ,ต เป็นตัวสะกด 7.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 13, 14 7.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ วุฒิ พัฒนา ขาดิ ญาติ เมตตา ประเสริฐ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ถ, ท เป็นตัวสะกด 8.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 15, 16 8.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ รถ สามารถ บท บาท อาวุธ ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ฐ, ฑ เป็นตัวสะกด 9.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 17, 18 9.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ อาภาศ ประเทศ อวภาศ โทรทัศน์ ทิวทัศน์ ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กด คำที่มี ษ, ส เป็นตัวสะกด 10.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 19, 20 10.2 เกมรวมพลังสร้างคำ	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด ได้แก่ วิเศษ ยาพิษกระดาศ โทษ พิษ โอกาส ดาบส โอรส ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กดได้ ถูกต้อง	1

ตาราง 2 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	จุดประสงค์	เวลา/ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี ป, พ เป็นตัวสะกด 11.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 21, 22 11.2 เกมจำให้แม่น	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กบ ได้แก่ รูป ฐูป ภาพ บาป ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กบได้ ถูกต้อง	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี ฟ, ภ เป็นตัวสะกด 12.1 แบบฝึกประสม อักษรชุดที่ 23, 24 12.2 เกมจำให้แม่น	ท. 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและ บอกความหมาย ของคำ	1. การเขียนสะกด คำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กบ ได้แก่ ยีราฟ ลาภ โลก กราฟ ฯ	1. เขียนสะกดคำที่ ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดแม่กบได้ ถูกต้อง	1

1.2 เมื่อกำหนดเนื้อหาแล้ว ดำเนินการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ภาษาไทย เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสม
อักษรแล้ว นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ให้พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยใช้กิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 12 แผน ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย

1.3.1 คุณครูปริยานุช ชาญศึก คบ. ภาษาไทย ครูชำนาญการพิเศษ
เชี่ยวชาญด้านการสอน เนื้อหาภาษาไทย

1.3.2 คุณครูวนิภา กันจิ คบ. ภาษาไทย ครูชำนาญการพิเศษเชี่ยวชาญด้าน
เนื้อหา การสอนภาษาไทย

1.3.3 คุณครูเรณู สายเชื้อ ศษ.ม. หลักสูตรและการสอน ครูชำนาญการพิเศษ
เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.3.4 คุณครูกษิรัตน์ แก้วสา ศษ. ม. การวัดและการประเมินผล ครูชำนาญ
การพิเศษเชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล

1.3.5 คุณครูณัฏฐ์ บัวพันธ์ ศษ. ม การวัดและการประเมินผล ครูชำนาญการ
เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา
และประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง แผนการจัดการเรียนรู้และจุดประสงค์

1.4 จากนั้นนำผลรวมของคะแนนจากแบบประเมินมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย
เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale)
ตามวิธีของ Likert ซึ่งมี 5 ระดับ โดยเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

5 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีระดับความเหมาะสม อยู่ในระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลผลความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด มีระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51-5.00

เหมาะสมมาก มีระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51-4.50

เหมาะสมปานกลาง มีระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51-3.50

เหมาะสมน้อย มีระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51-2.50

เหมาะสมน้อยที่สุด มีระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00-1.50

โดยกำหนดระดับคุณภาพและความเหมาะสม ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป
เป็นเกณฑ์พิจารณายอมรับว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้ (บุญชม ศรีสะอาด,
2545)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ
4.91 ซึ่งอยู่ในระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 เหมาะสมมากที่สุด เมื่อพิจารณาแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้
มีค่าเฉลี่ยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.89 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.92 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 มีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.93 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 มีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.92 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.92 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 ซึ่งการประเมินแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด รายละเอียดในภาคผนวก ข

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดงพอง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 5 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมและด้านเวลา และปัญหาต่าง ๆ อีกครั้งหนึ่ง ผลจากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้พบว่า ด้านเนื้อหาและกิจกรรมยังน้อยอยู่ ทำให้เวลาในการเรียนไม่ครบ 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้แก้ไขโดยการเพิ่มเพลงที่เกี่ยวกับคำที่สะกดไม่ตรงมาตราเพิ่มเข้าไปและเพิ่มคำศัพท์ให้มากขึ้นกว่าเดิม

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. การสร้างแบบฝึกประสมอักษร ได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับสาระมาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง รายปีหรือรายบุคคล ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำและแบบฝึกการประสมอักษร

2.3 จัดทำแบบฝึกประสมอักษร โดยนำคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดจากสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาสร้างแบบฝึกการประสมอักษร โดยกำหนดให้แบบฝึก 1 แบบฝึก ประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้ กิจกรรมที่ 1 การประสมอักษร โดยใช้ภาพ กิจกรรมที่ 2 การประสมอักษรโดยใช้ตัวสะกด กิจกรรมที่ 3 การเลือกคำเติมลงในช่องว่าง จำนวน 24 แบบฝึก ประกอบด้วย

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 1 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 2 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ญ เป็นตัวสะกด

- [illegible]

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 18 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด
คำที่มี ศ เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 19 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด
คำที่มี ษ เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 20 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด
คำที่มี ส เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 21 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ
คำที่มี ป เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 22 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ
คำที่มี พ เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 23 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ
คำที่มี ฝ เป็นตัวสะกด

- แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ 24 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ
คำที่มี ภ เป็นตัวสะกด

2.4 นำแบบฝึกประสมอักษร เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำและตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำคำแนะนำ
มาปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบฝึกประสมอักษร เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ปรับปรุงแก้ไข
แล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมตรวจสอบความเหมาะสมใน
องค์ประกอบต่าง ๆ ของแบบฝึกประสมอักษร ความเที่ยงตรงกับผลการเรียนรู้ และความเที่ยงตรง
เชิงเนื้อหาและการวัดการประเมินผล

2.6 นำแบบฝึกประสมอักษร เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ปรับปรุงแก้ไข
ตามที่คุณเชี่ยวชาญเสนอแนะ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบ
ความเที่ยงตรงของแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง
5 ท่าน โดยใช้แบบประเมินที่เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด,
2545 : 69-71) ซึ่งมีคุณภาพเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุดหรือไม่เหมาะสมเลย

โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น ดังนี้
(บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 162)

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง เห็นสอดคล้องมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง เห็นสอดคล้องมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง เห็นสอดคล้องปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง เห็นสอดคล้องน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.00-1.50 หมายถึง เห็นสอดคล้องน้อยที่สุด

โดยเกณฑ์คุณภาพที่ยอมรับได้ที่ระดับมาก คือ 3.5 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 162)

2.7 แบบฝึกประสมอักษรที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 ซึ่งอยู่ในระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 สอดคล้องมากที่สุด สามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดในภาคผนวก ข

2.8 นำแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ผ่าน ผู้เชี่ยวชาญประเมินและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านดงพอง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 5 คน ซึ่งไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมและด้านเวลา และปัญหาต่าง ๆ อีกครั้งหนึ่ง ผลจากการนำแบบฝึกประสมอักษรไปทดลองใช้ พบว่า นักเรียนมองรูปภาพในแบบฝึกไม่ชัดเจน เนื่องจากรูปภาพมีขนาดเล็ก เป็นปัญหาทำให้นักเรียน ทำแบบฝึกไม่ได้ ผู้วิจัยได้แก้ไขโดยการปรับขยายรูปภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้น ชัดเจน และใส่สีเส้นให้ รูปภาพมีความสดใสมากขึ้น

2.8 นำแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ได้ปรับปรุง แก้ไขและมีความถูกต้องแล้ว พิมพ์เป็นต้นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ ทดลอง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ ระดับคะแนน 30 คะแนน

3.1 ศึกษาเอกสารและทฤษฎีการวัดประเมินผลการศึกษาและการสร้างแบบทดสอบ วัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ จากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำคำศัพท์มาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียน

รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที : วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

โครงสร้างของคำที่ใช้ในแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตัวสะกด ประกอบด้วยคำในมาตราตัวสะแม่กน 18 คำ แม่กต 16 คำ และแม่กบ 6 คำ โดยนำคำศัพท์มาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิตภาษาพาที-วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 ข้อ (จำนวนที่ต้องการจริง 30 ข้อ)

3.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องและทำการแก้ไข จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อประเมินความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence : IOC) (ปกรณัม ประจัญบาน, 2552 : 164) ระหว่างแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด กับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่มีค่า 0.5-1.00 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด นั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด นั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด นั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยข้อสอบต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5-1.00 ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณัม ประจัญบาน, 2552 : 164)

3.4 ผลการประเมินข้อสอบรายข้อจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5-1.00 ถือว่ายอมรับได้ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สอดคล้องเหมาะสมตามเกณฑ์ และสามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข (ปกรณัม ประจัญบาน, 2552 : 164)

3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดงพอง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 4 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.6 นำผลการตรวจคะแนนมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นดัชนีประจำข้อสอบแต่ละข้อที่ใช้แสดงถึงคุณภาพของข้อสอบ ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแบบอัตนัย (เขียนตอบ) ที่มีการตรวจให้คะแนนแบบทำถูกได้ 1 คะแนน และทำผิดได้ 0 คะแนน เพื่อคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20-0.80 หมายความว่า ข้อสอบมีความยาก-ง่าย และปานกลาง และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณ ประจัญบาน, 2552 : 170)

3.7 ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ข้อสอบ 30 ข้อ อยู่ในระดับค่าเฉลี่ย 0.20-0.80 สอดคล้องเหมาะสมตามเกณฑ์ ถือว่ายอมรับได้และสามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข

3.8 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ข้อสอบ 30 ข้อ อยู่ในระดับค่าเฉลี่ย 0.20 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้และสามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข

3.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่คัดเลือกมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงหรือค่าเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณ ประจัญบาน, 2552 : 170)

3.10 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.88 ซึ่งอยู่ในระดับค่าเฉลี่ย 0.70 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้และสามารถนำไปใช้ได้ รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข (ปกรณ ประจัญบาน, 2552 : 170)

3.11 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ตรวจสอบคุณภาพแล้ว จัดพิมพ์และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (The One Group, Pretest-Post test Desing) (ประวิต เอรารวรรณ์, 2555 : 52)

ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง The One Group, Pretest-Post test Desing

Pre-test	Treatment	Post-test
T1	X	T2

ความหมายของสัญลักษณ์

T1 หมายถึง ทดสอบก่อนการทดลอง Pre-test

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับ
แบบฝึกประสมอักษร

T2 หมายถึง ทดสอบหลังการทดลอง Post-test

การรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการ มีขั้นตอนดังนี้

1. ปฐมนิเทศนักเรียนก่อนจะดำเนินการสอน เพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการและวิธีการเรียน
2. ดำเนินการ โดยในชั่วโมงแรก เป็นการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 12 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง พร้อมกับเก็บคะแนนระหว่างเรียน ดังนี้

ตาราง 4 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนน	เวลา/ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด	15	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ญ, ร เป็นตัวสะกด	21	1

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนน	เวลา/ ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ฅ, ฝ เป็นตัวสะกด	12	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ฅ, ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	15	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กต คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	12	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กต คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	6	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กต คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	6	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กต คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	6	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กต คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	6	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กต คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	6	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	6	1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กบ คำที่มี ฅ, ฅ เป็นตัวสะกด	9	1

4. หลังจากดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ทำการทดสอบวัดความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียน ใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับก่อนเรียน พร้อมกับตรวจให้คะแนน

5. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสม อักษร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยการคำนวณ อัตราส่วนระหว่างคะแนนเฉลี่ยของ นักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบฝึกประสมอักษรระหว่างเรียน และการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราแม่กน แม่กดและแม่กบหลังเรียน (E_1/E_2)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถในด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรง มาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึก ประสมอักษร โดยใช้สูตรต่อไปนี้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

1.1 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2558 : 221)

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ค่าความยากง่าย (p) คำนวณจากสูตรต่อไปนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558 : 205)

$$p = \frac{H+L}{2N}$$

เมื่อ	p	แทน	ค่าความยากง่ายของข้อสอบ
	H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

1.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) คำนวณจากสูตรต่อไปนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558 : 205)

$$r = \frac{H-L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

1.4 ความเชื่อมั่น (KR-20) คำนวณจากสูตรต่อไปนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558 : 224)

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

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	p	แทน	อัตราส่วนของผู้ตอบถูกในข้อนั้น
	q	แทน	อัตราส่วนของผู้ตอบผิดในข้อนั้น
	s^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

2. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553 : 104) สามารถคำนวณได้จาก

สูตร ดังนี้

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

เมื่อ P แทน ร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553 : 105)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
N แทน จำนวนคนทั้งหมด

2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553 : 106)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X แทน คะแนนแต่ละตัว
N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม
 $\sum$ แทน ผลรวม

3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ตามเกณฑ์ 80/80 ใช้สูตร E_1/E_2 (เผชญิ กิจระการ, 2544 : 49) ดังนี้

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

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเป็นร้อยละ

$\sum x$ แทน คะแนนรวมจากการทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อย

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชุดรวมกัน

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

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

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum x$ แทน คะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

4. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสม อักษรระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบ Wilcoxon Singed Rank Test (อรัญ ชูกระเดื่อง, 2557 : 179)

4.1 สมมติฐานการทดสอบ H_0 : กลุ่มตัวอย่างทั้งสองไม่แตกต่างกัน

H_1 : กลุ่มตัวอย่างทั้งสองแตกต่างกัน

4.2 กำหนด $\alpha = .01$

4.3 การทดสอบ ทำดังนี้

4.3.1 หาความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ โดยคิดเครื่องหมายตามหลัก

คณิตศาสตร์ $(d) = X_{\text{post}} - X_{\text{pre}}$

4.3.2 จัดอันดับความแตกต่างของข้อมูล โดยพิจารณาค่าสัมบูรณ์ (Absolute Values) ของความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ (คือ ไม่คิดเครื่องหมายลบ) ข้อมูลที่น้อยที่สุดอยู่ในอันดับที่ 1 ในกรณีที่ความแตกต่างของข้อมูล (โดยไม่คิดเครื่องหมาย) เท่ากัน อันดับที่จัดให้ก็จะเป็นอันดับเฉลี่ย ถ้าข้อมูลคู่ใดมีความแตกต่างของข้อมูลเป็นศูนย์ จะไม่นำมาพิจารณาในการจัดอันดับ

4.3.3 แยกอันดับที่ตามเครื่องหมายออกเป็นกลุ่มบวกและกลุ่มลบ

4.3.4 หาผลรวมของอันดับที่ในกลุ่มบวกและกลุ่มลบ

4.3.5 พิจารณาให้ค่าของผลรวมของอันดับที่น้อยกว่า (โดยไม่คิดเครื่องหมาย) เป็นค่า T ซึ่งถือเป็นค่าที่ได้จากการคำนวณ

4.4 เปิดค่า T ในตารางวิกฤติโดยใช้ n = จำนวนคู่ที่มีความแตกต่างกัน

4.5 เปรียบเทียบค่า T คำนวณกับค่า T ตาราง

4.6 แปลผล

4.6.1 ถ้าค่า T ที่คำนวณน้อยกว่าหรือเท่ากับค่า T ในตาราง จะปฏิเสธ H_0
ยอมรับ H_1

4.6.2 ถ้าค่า T คำนวณมากกว่าค่า T ตาราง จะยอมรับ H_0

5. การหาค่าดัชนีประสิทธิผล โดยใช้ (Effectiveness Index : E.I) มีสูตรดังนี้
(เผชญ กิจระการ และสมนึก ภัททิยธนี, 2545 : 30-36)

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

พูน ปรุ ทิโต ชีเว

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการ
จัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เสนอ
การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการ
จัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษา
ค้นคว้าและกำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจใน
การแปลความหมายและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้อง ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
E_1	แทน	ประสิทธิภาพด้านกระบวนการของกิจกรรมการเรียนรู้
E_2	แทน	ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ของกิจกรรมการเรียนรู้
S.D	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
E.I.	แทน	ดัชนีประสิทธิผล

ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัด
กิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เสนอ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสม
อักษรให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผู้วิจัยได้ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ก่อนเรียน แล้วจึงทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ประเมินการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของแต่ละแผนนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนน ของนักเรียนทุกคน เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 12 แผน แล้วจึงทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ฉบับเดียวกันกับทดสอบก่อนเรียน ได้ผลดังตาราง 5

ตาราง 5 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของคะแนนระหว่างเรียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ถึง 12

แผนที่	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ
1	123	12.30	1.42	82.00
2	191	19.10	1.29	90.95
3	94	9.40	1.58	78.33
4	107	10.70	1.83	71.33

ตาราง 5 (ต่อ)

แผนที่	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ
5	109	10.90	0.74	90.83
6	56	5.60	0.52	93.33
7	41	4.10	1.99	68.33
8	46	4.60	1.07	76.67
9	50	5.00	0.82	83.33
10	51	5.10	0.74	85.00
11	45	4.50	0.97	75.00
12	81	8.10	1.10	90.00
รวม	994	99.40	10.70	82.83
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1 = 82.83$				

จากตาราง 5 พบว่า ค่าเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ประเมินผลงานตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ มีค่าเฉลี่ย 99.40 จากคะแนน 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 10.70 นั่นคือ E_1 มีค่าเท่ากับ 82.83

ตาราง 6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละจากผลรวมของค่าเฉลี่ยจากการทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30)	คะแนนทดสอบหลังเรียนเรียน (30)
	ความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรง มาตราตัวสะกด	ความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรง มาตราตัวสะกด
1	14	26
2	11	22

ตาราง 6 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (30)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (30)
	ความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรง มาตราตัวสะกด	ความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ ตรงมาตราตัวสะกด
3	15	28
4	13	27
5	20	30
6	12	23
7	13	25
8	18	30
9	19	30
10	14	27
รวม	149	268
$\bar{X}$	14.9	26.8
S.D	3.07	2.86
ร้อยละ	49.66	89.33

จากตาราง 6 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียน เท่ากับ 26.8 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.86 นั่นคือ E_2 มีค่าเท่ากับ 89.33

พูน ปณ จิต ชีเว

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับ
แบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	S.D	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	10	120	99.40	10.70	82.83
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	10	30	26.80	2.86	89.33
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1/E_2 = 82.83/89.33$					

จากตาราง 7 พบว่า ผลคะแนนของนักเรียนจากการประเมินการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรง
มาตราตัวสะกด มีค่าเฉลี่ย 99.40 จากคะแนนเต็ม 120 คิดเป็นร้อยละ 82.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เท่ากับ 10.70 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา
ตัวสะกด มีค่าเฉลี่ย 26.80 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.33 ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐานเท่ากับ 2.86 ดังนั้น ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 E_1/E_2 มีค่าเท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและ
หลังเรียนโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed-Ranks Test

ตาราง 8 การเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัด
กิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	Neg	Pos	Z	Sig
ก่อนเรียน	14.9	3.07	0	55	2.77	.005
หลังเรียน	26.8	2.86				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีคะแนนหลังเรียน สูงวก่่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 วิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา ตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสม อักษร

$$\begin{aligned}\text{ดัชนีประสิทธิผล} &= \frac{272-159}{(10 \times 30)-159} \\ &= 0.8014\end{aligned}$$

ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสม อักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8014 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.14



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปหัวข้อวิจัย ตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

สรุปผล

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

3. ดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 80.14

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.83/89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ หมายความว่า นักเรียนทั้งหมดได้คะแนนจากการทำแบบฝึกประสมอักษร จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 82.83 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด หลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 89.33 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ที่ผู้วิจัยพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง, ภูษิต บุญทองเถิง และประสพสุข ฤทธิเดช (2562 : 70-72) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/81/78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และรัชดากร หมื่นมะโน (2565 : 97-98) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย พบว่า การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพ 84.35/82.88 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ นักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร มีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.86 คิดเป็นร้อยละ 89.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจอว กาวถิมิง และวาสนา กิรีติจำเริญ (2562 : 234) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษา ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย

ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนรู้ตามเทคนิคเกมการศึกษา และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีเกมที่หลากหลายน่าสนใจสำหรับนักเรียน ซึ่งเกมช่วยลดความเครียดในการเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกในการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนสนุกในการเรียน ผลที่ได้จากการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาคือ นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น จดจำเนื้อหาในการเรียนผ่านการเล่นเกมได้แม่นยำขึ้น และเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนไม่เบื่อ ไม่เครียด นักเรียนสนุกกับการเรียน กิจกรรมและเนื้อหาเริ่มจากง่ายไปหายาก การเรียนรู้พัฒนาขึ้นตามลำดับ ผู้วิจัยคอยกระตุ้นนักเรียนให้อยากเรียนรู้ อยู่เสมอ โดยการพานักเรียนร้องเพลง เล่นเกม แข่งขันปริศนาคำทาย ตั้งคำถามให้นักเรียนคิด นักเรียนทำงานเสร็จในชั่วโมง ทำให้ไม่เครียด นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีเกมการศึกษาต่าง ๆ นักเรียนเรียนอย่างมีความสุขและทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์ (2547 : 55) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 437) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ ดังนี้ เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น และนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น โดยเกมทำให้ได้ฝึกฝนในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี ส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และมีกิจกรรมการติดต่อสื่อสารร่วมกัน เกมช่วยลดความผิดพลาด โดยที่นักเรียนมีอิสระมากกว่าปกติ นักเรียนไม่วิตกกังวล และเกมยังช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการเรียนรู้สังคม

2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8014 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน ร้อยละ 80.14 ซึ่งมีผลสอดคล้องกับ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง, ภูษิต บุญทองเถิง และประสพสุข ฤทธิเดช (2562 : 70-72) ที่ว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดฝึกการเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.6333 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน ร้อยละ 63.33

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรมีกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การร้องเพลง การเล่นเกม การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม การทำแบบฝึก ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้ซ้ำ ย้ำทวนเพื่อกระตุ้นสมองให้คิดและเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียนทำให้เกิดการเรียนรู้และมีความจำที่แม่นยำ อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาช่วยลดความเครียดในการเรียน ทำให้นักเรียน สนุกในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 439) กล่าวว่า เกมทำให้เรียนสนุก ตื่นเต้น ไม่เกิดความเบื่อหน่าย เมื่อนักเรียนสนุกในการเรียน ผลที่ได้จากการเรียนรู้โดยเกมการศึกษาคือ นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น จดจำเนื้อหาในการเรียนผ่านการเล่นได้แม่นยำขึ้น และเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง ช่วยให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น อีกทั้งเกมการศึกษาต่าง ๆ ยังทำให้ได้ฝึกฝนในหลายทักษะ ได้แก่ พูด เขียน ฟังและอ่าน และมีการสร้างความเข้าใจในการใช้ภาษาได้ดี และสอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559 : 437) ที่ว่า เกมส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้นก่อให้เกิดแรงจูงใจสูง นักเรียนสนุกในการเรียนไม่วิตกกังวล ช่วยสนับสนุนให้นักเรียนมีการเรียนรู้ดีขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกที่ทำให้ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำเพิ่มสูงขึ้น เพราะแบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ใช้ฝึกทักษะเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและฝึกทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนที่ช่วยเสริมจากบทเรียนทำให้นักเรียนมีความสามารถการเขียนสะกดที่ไม่ตรงมาตราสูงขึ้น สอดคล้องกับ ดวงมณี กันทะยอม (2551 : 26) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ใช้ฝึกทักษะเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง เป็นการเสริมให้เกิดทักษะที่ถูกต้องและเป็นส่วนที่เพิ่มหรือเสริมจากบทเรียน ช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ กันตพัฒน์ สุวรรณเรือง, ภูษิต บุญทองเถิง และประสพสุข ฤทธิเดช (2562 : 70-72) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.58/81/78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งมีผลสอดคล้องกับ พระมหาโยธิน ไกรสร (2565 : 81-82) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกด

คำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดเพิ่มสูงขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง และสามารถจำแนกคำแต่ละมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง สอดคล้องกับ เจอว กาวถิมิง และวาสนา กิรติ จำเริญ (2562 : 234) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทย ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และสอดคล้องกับ พระมหาโยธิน ไกรสร (2565 : 81-82) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะ สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ในช่วงแรกครูควรอธิบายขั้นตอนการเรียนรู้ กฎกติกาของเกม วิธีการที่ครูนำมาใช้ในการจัด กิจกรรม ชี้แจงจุดประสงค์ วิธีดำเนินการในแต่ละขั้นตอน และเกณฑ์การให้คะแนนให้นักเรียนเข้าใจ ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากต้องใช้เวลาในการเล่นเกมนเพื่อฝึกทักษะ การจดจำ การเขียนสะกดคำและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการทำแบบฝึกประสมอักษร รวมไปถึงการทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ครูควร วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด

1.3 จากการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร นักเรียนมีความสนใจ ตั้งใจ มีการ ถาม-ตอบ ระหว่างครูกับนักเรียน และสามารถทำแบบฝึกประสมอักษรได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้มีนักเรียนบางส่วนที่ยังขาดทักษะการเขียน สะกดคำ แยกประเภทของคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ครูผู้สอนควรฝึก ซ้ำ ย้ำ ทวน และสร้างเกม การศึกษาที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับนักเรียนทุกคน เพื่อให้ นักเรียนมีความสามารถด้าน การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดให้มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

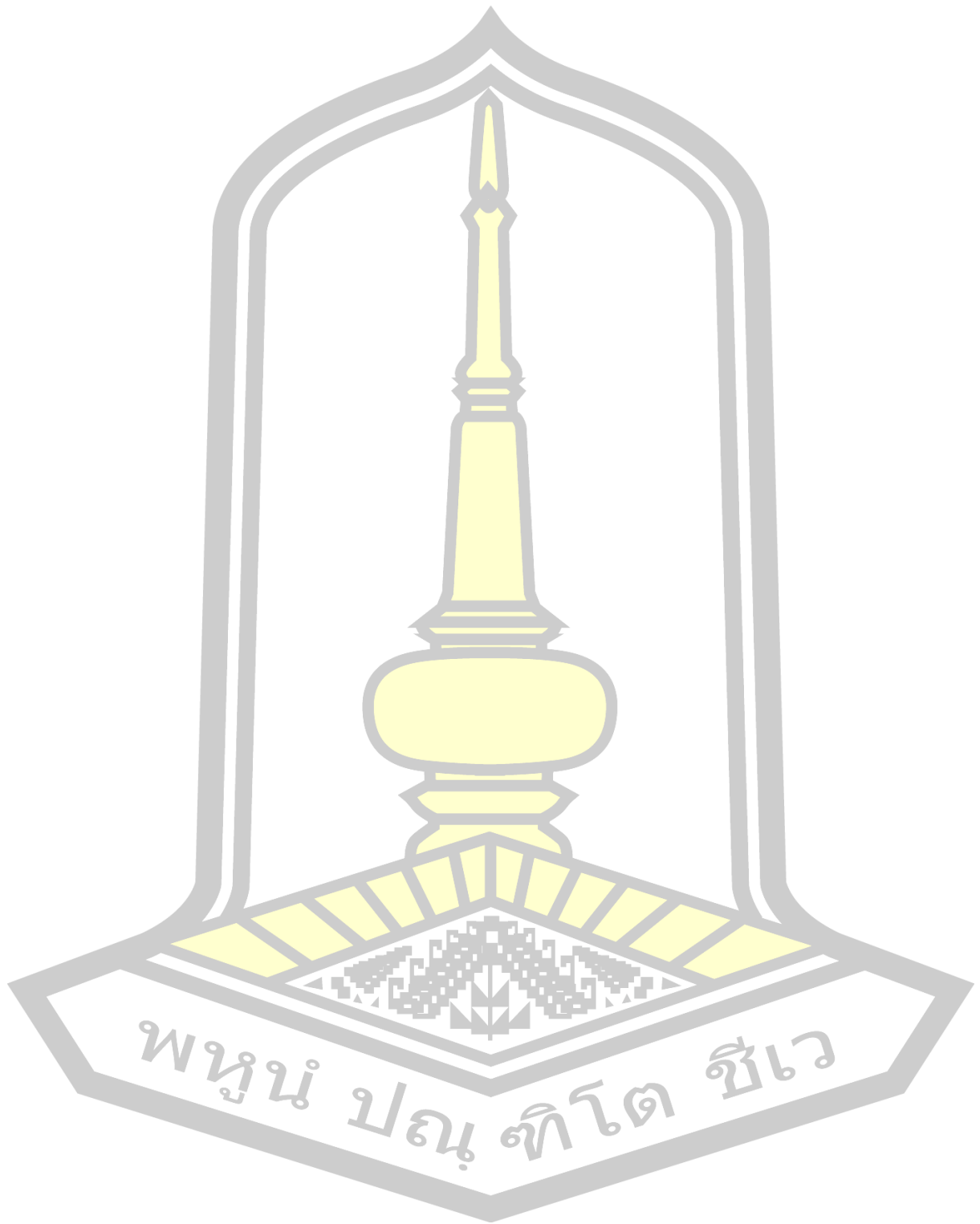
2.1 ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในเรื่องอื่น ๆ หรือในระดับชั้นอื่น ๆ และนำไปประยุกต์ใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

2.2 ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษรเปรียบเทียบกับเทคนิค วิธีการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ในเนื้อหาเดียวกัน และชั้นเดียวกัน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.3 ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับความรู้ทางภาษาไทย นอกเหนือจากการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เช่น การเขียนสะกดคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกด การแยกประเภทของคำ การอ่านสะกดคำ การแจกลูกคำ เป็นต้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กชกร ธิปัตดี. (2551). *เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบและผลิตวัสดุหลักสูตร*.
อุบลราชธานี : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- กนกวรรณ สมโต. (2549). *การสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสายอักษร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.*
- กมล ชูกลิ่น. (2550). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียน
การสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.*
- กรมวิชาการ. (2545). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
คุรุสภาลาดพร้าว*
- กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.*
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.*
- กรุณา ภูมิรี. (2559). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและ
การเรียนการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.*
- กัญญา มีศิริ. (2564). *เทคนิคการสอนโดยใช้เกม*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://shorturl.asia/AZPX8>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 18 พฤษภาคม 2565].
- กัณฑ์พัฒน์ สุวรรณเรือง, ภูษิต บุญทองเถิง และประสพสุข ฤทธิเดช. (2562). *การพัฒนาทักษะ
การเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 13(2),
143-151.*
- กำชัย ทองหล่อ. (2552). *หลักภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อมรรณพิมพ์.*
- กิตติยาพร เนื่ออ่อน. (2552). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
การบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.*

- จุติดา คงด้วง. (2549). การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิชาภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำ ของ นักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 4. สารนิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจตฎาภรณ์ อยู่สุชี. (2548). การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โดยใช้การเขียนคำคม. การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เจอว กาวถิมิง และวาสนา กิรติจำเริญ. (2562). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำ
ภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม. วารสาร
ชุมชนวิจัย, 13(1), 225-238.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 7.
นนทบุรี : พิบาลาซ์ดีไซด์แอนปรินต์.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นนทบุรี : พิ บาลาณซ์
ดีไซด์แอน ปรินต์.
- ฐานิยา อมรพล้ง. (2548). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษาไทย เรื่อง ไตรยางค์ ด้วยแบบ
ฝึกเกม และเพลงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐชา อักษรเดช. (2554). การสร้างแบบฝึกอ่านจับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.
วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ณัฐวรรณ พุเตอร์. (2558). คำภาษาไทยที่มักอ่านผิดและเขียนผิด. นนทบุรี : ริงค์ ปียอนด์ บุ๊คส์.
- ดวงมณี กันทะยอม. (2551). การใช้แบบฝึกการคิดสร้างสรรค์ในการสอนเขียนความเรียงเชิง
สร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เดือนจิต นาราช. (2553). การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ โดยใช้
แบบฝึกทักษะประกอบแผนผังความคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ. (2550). แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้เรียนและการจัดทำผลงาน
วิชาการของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ชารอักษร

- ทักษิณ คุณพิภาค. (2562). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทิตินา แคมมณี. (2561). รูปแบบการสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพาวณี หอมสนธิ และคณะ. (2550). เกม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ธนิดา เรืองวิเศษ. (2550). การพัฒนาทักษะการสะกดคำยาก โดยใช้แบบฝึกทักษะและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวหมู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธีราภรณ์ ทรงประศาสน์. (2551). การใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยคสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแพร่ปัญญานุกูล. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นริรัตน์ กวี, เกวริน กวีระ, ณัฐกมล ธมน และมาเรียม แสงสว่าง. (2564). การพัฒนาการสะกดคำ โดยใช้แบบฝึกหัดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์. เชียงใหม่ : โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์.
- นฤมล วิจิตรรัตนะ. (2550). หลักการใช้ภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โฮเอด์พับลิชชิง.
- นวรรตน์ สังข์สร, ประภาศ ปานเจี้ยง และเกีตถวา บุญปรากฏ. (2564). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้แบบฝึกพัฒนาการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสาร มจร. อุบลปริทรรศน์, 8(3), 719-728.
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2553). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญเพ็ญ สุวรรณศรี. (2548). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอน โดยใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำกับการสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

เบญจวรรณ วิเชียรครุฑ. (2552). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการแต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชาสถาลัย ฝ่ายมัธยมรัชดาภิเษกในพระบรมราชูปถัมภ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เบญจา คงสบาย. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยแบบฝึกเสริมทักษะและเกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ปกรณ ประจันบาน. (2552). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก : รัตนสุวรรณการพิมพ์.

ประวิต เอราวรรณ์. (2555). การวิเคราะห์การวิจัยทางการศึกษา : เอกสารคำสอนรายวิชา = *Analysis of research in education*. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนา การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เผชิญ กิจระการ และสมนึก ภัททยธนี. (2545). ดัชนีประสิทธิผล. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 8, 30-36.

เผชิญ กิจระการ. (2544). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (E_1/E_2). วัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 7(1), 45-51.

พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์. (2545). การเขียนเรื่องวิทยาศาสตร์สำหรับประชาชน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

พระมหาโยธิน ไกรสร. (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้แบบฝึกทักษะสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิจัยวิชาการ, 5(6), 15-24.

ไพบุลย์ มุลดี. (2546). การพัฒนาแผนและแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตรา ตัวสะกดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ภพ เลหาไพบุลย์. (2552). แนวการสอนวิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ภาสินี ชันแก้ว. (2547). การสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

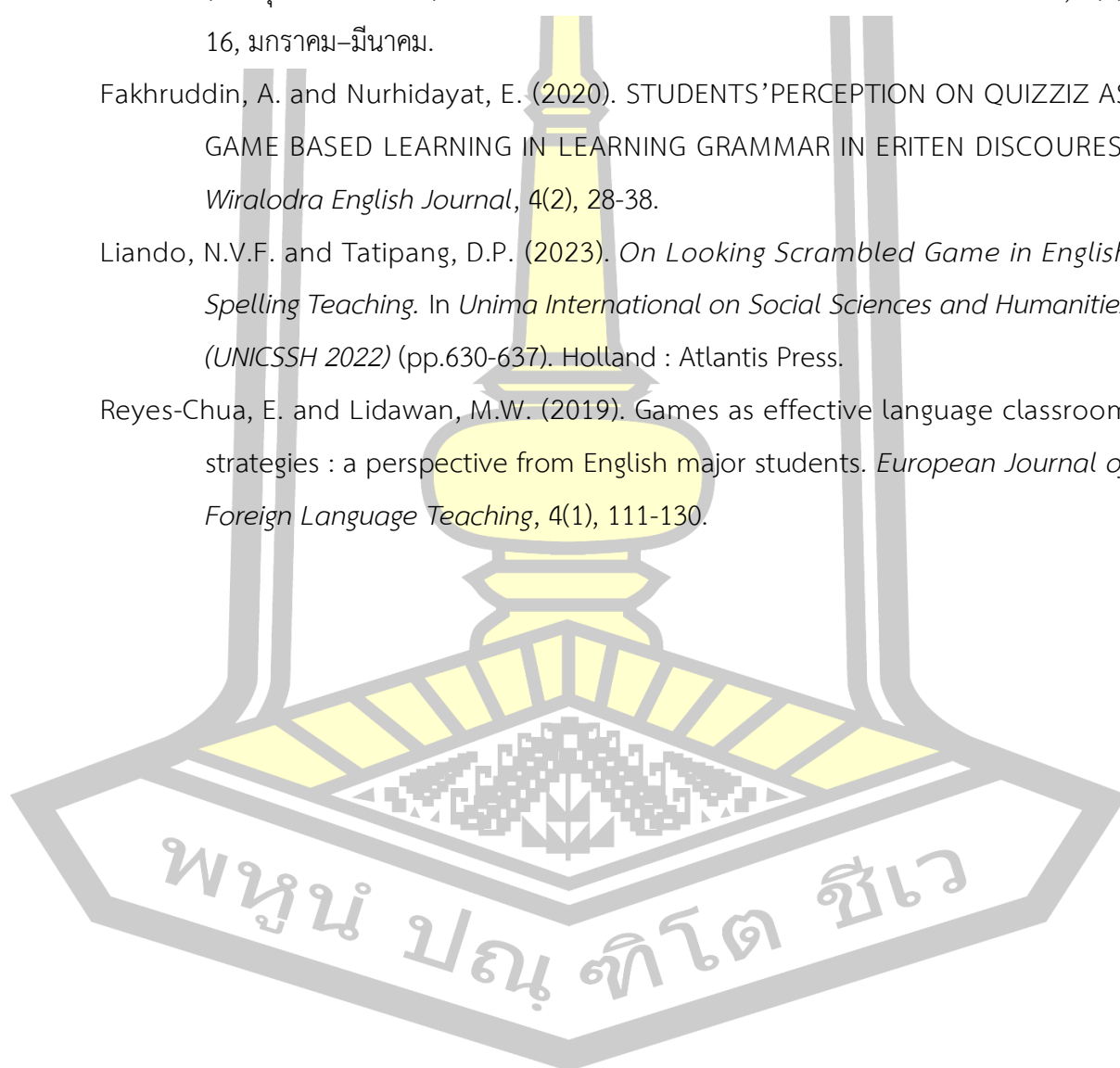
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2545). ประมวลสาระชุดวิชาทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

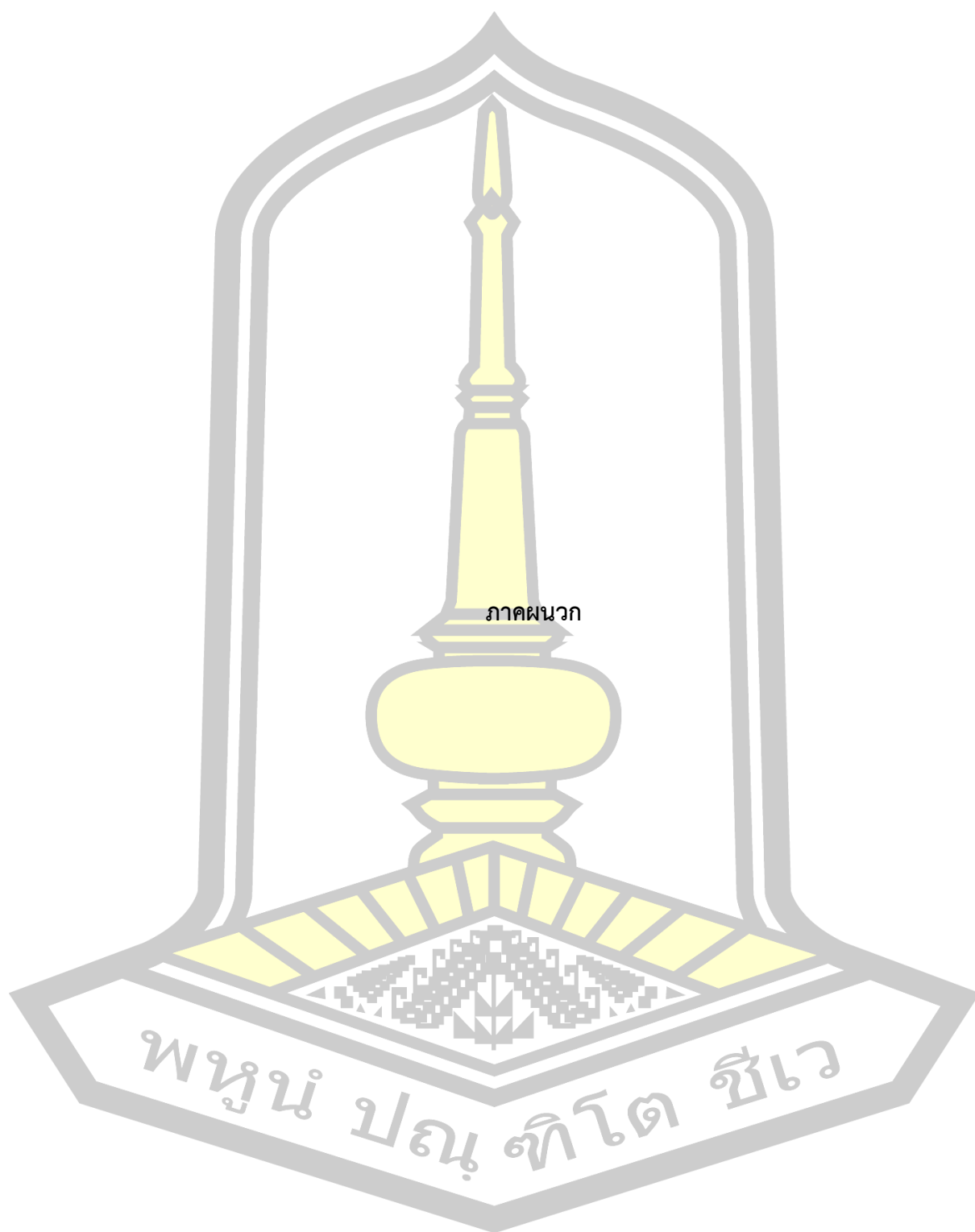
- มูทิตา อังคุระณี. (2559). การพัฒนาแบบฝึกทักษะเรื่อง สีและการระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองลำโรง. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- รัชดากร หมิ่นมะโน. (2565). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรา โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยสะลักวิทยา อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ มจร วิทยาเขตแพร่, 8(1), 1-17.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2544). พจนานุกรมศัพท์กฎหมายไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2547). 70 ปี ราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- เรือนใจ อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2554). ผลการใช้แบบฝึกเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่. (2566). การประเมินผลการคัดกรองด้านการเขียน ปีการศึกษา 2564-2566 วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น. ขอนแก่น : โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่.
- วรรณภา ไชยวรรณ. (2549). การพัฒนาแผนการอ่านภาษาไทย เรื่อง อักษรควบและอักษรนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรรณิ โสมประยูร. (2542). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วันเพ็ญ บุญเที่ยง. (2549). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา แม่กด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2551). สัมมนาหลักสูตรการสอน วิชาภาษาไทย (เอกสารประกอบการสอน). มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิโรจน์ อรุณมานะกุล. (2550). อักษรวิธีไทยและการถอดเสียงภาษาไทยและภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลลักษณ์ มีทิศ. (2551). การสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการคิดคำนวณด้านการคูณของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. พิธีกร เล่ม 1. กรุงเทพฯ : สกสศ. ลาตพรวา.

- วุฒิชัย คำภีระยศ. (2565). การพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศศิพิมพ์ ศรีกิจ. (2551). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะจากการเขียนแบบควบคุมไปสู่การเขียนแบบอิสระสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิริวรรณ เที่ยระยงค์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภรณ์ ภูวด. (2553). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สนธิ สัตโยภาส. (2545). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบคน. กรุงเทพฯ : มาเซ็นจูรี.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2558). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 10. กอสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- สมลักษณ์ สุวรรณวงศ์. (2550). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลศรีวิไล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สมศรี อภัย. (2553). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก และการลบ จำนวนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2553. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สาโรช โคลีรักษ์. (2546). นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์.
- สำราญ วัจนราช. (2550). การสร้างแบบฝึกทักษะ. ครูศรีสะเกษ, 33(348), 26-27.
- สำลี รักสุทธี. (2553). คู่มือแก้ปัญหาการสอน การอ่าน และการเขียนให้ได้ผลดี. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- สุกิจ ศรีพรหม. (2544). เกมกับการเรียนการสอน. วารสารวิชาการ, 4(5), 73-75.

- สุคนธ์ สิ้นรพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอน (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เทคนิคพรินท์ แอนด์ เปเปอร์จำกัด.
- สุจิต เหมวัล. (2555). *ศาสตร์การสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะ*. ขอนแก่น : ทรัพย์สุนทรการพิมพ์.
- สุชา ขวัญพุ่ม. (2550). *การพัฒนาแผนการเรียนรู้และแบบฝึกหัดทักษะการเขียนสะกดคำ กลุ่มการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุชาติ แสนพิช. (2558). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 8(2), 113-126.
- สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์. (2547). *การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุนีย์ แก้วทองแก้ว. (2549). *การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบฝึกการประสมอักษร*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). *การพัฒนาผลงานทางวิชาการสู่การเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ : อี เค บุคส์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- หยาดนภา ยัพราชภูร์. (2552). *ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานและเปรียบเทียบความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของครูผู้สอน ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อดิศักดิ์ ทองบุญมา. (2551). *การใช้ภาษาไทยในปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนงพันธ์ ไบสุชนธ์. (2551). *การใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียนชั้นอนุบาล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อรัญ ชูกระเดื่อง. (2557). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.

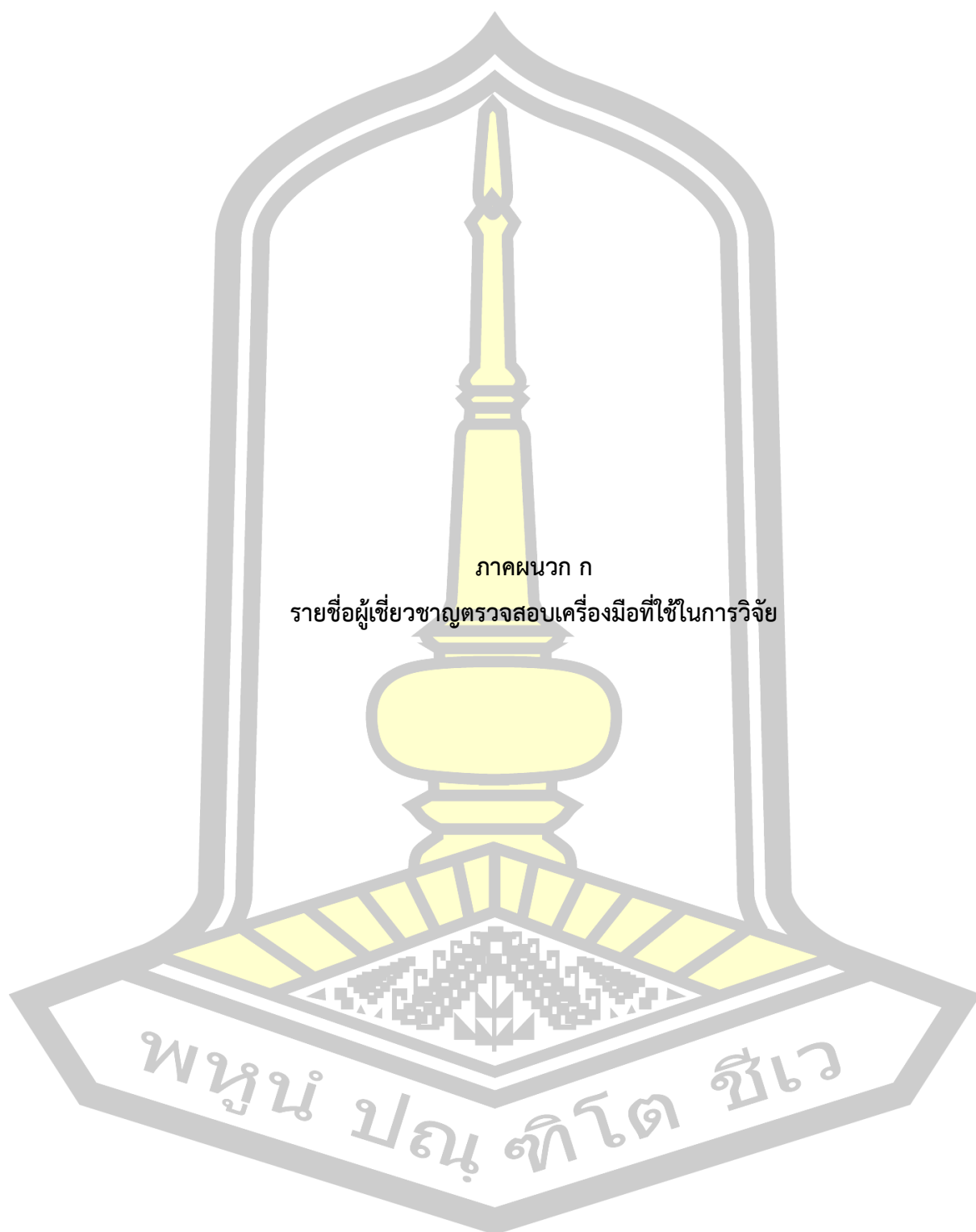
- อัมพา ปัญญาคำ. (2550). การสร้างแบบฝึกทักษะการคูณโดยใช้การวิเคราะห์งาน สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์แม่ฮ่องสอน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2548). เกมกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 16(2).
- อุดม พรประเสริฐ. (2546). ภาษาและการสื่อสารทางธุรกิจ. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- อุษา ชูชาติ และลัดดา อินทร์พิมพ์. (2558). บทวิเคราะห์ : มุมมองด้านการศึกษานายกรัฐมนตรี (ประยุทธ์ จันทร์โอชา). วารสารวิจัยการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 3(6), 16, มกราคม-มีนาคม.
- Fakhruddin, A. and Nurhidayat, E. (2020). STUDENTS' PERCEPTION ON QUIZZIZ AS GAME BASED LEARNING IN LEARNING GRAMMAR IN ERITEN DISCOURS. *Wiralodra English Journal*, 4(2), 28-38.
- Liando, N.V.F. and Tatipang, D.P. (2023). On Looking Scrambled Game in English Spelling Teaching. In *Unima International on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)* (pp.630-637). Holland : Atlantis Press.
- Reyes-Chua, E. and Lidawan, M.W. (2019). Games as effective language classroom strategies : a perspective from English major students. *European Journal of Foreign Language Teaching*, 4(1), 111-130.





ภาคผนวก

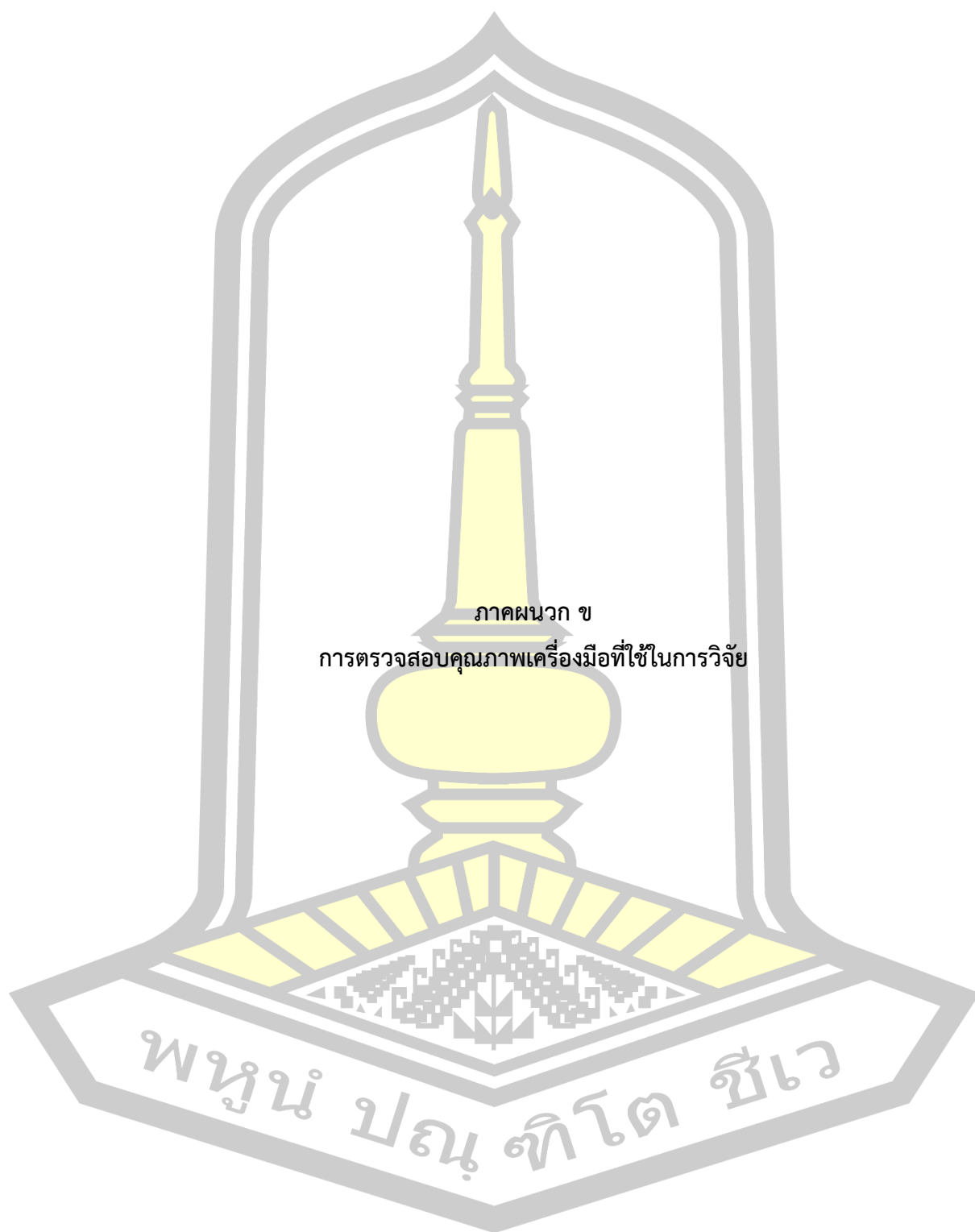
พูน ปณ จิต ชีเว



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. คุณครูปริยานุช ชาญศึก ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโคกสรีรวิทยาเสริม
วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
2. คุณครูวนิภา กันจิจ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโคกแปะ
วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
3. คุณครูเรณู สายเชื้อ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโนนวิทยาพัฒนา
วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
4. คุณครูกษิรัตน์ แก้วสา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโคกสรีรวิทยาเสริม
วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวัดและการประเมินผล
5. คุณครูณัฐ บัวผัน ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านโคกแปะ
วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวัดและการประเมินผล





ภาคผนวก ข

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พหุบัณฑิตวิทยาลัย

ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้
แผนที่ 1 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด

คำชี้แจง : ระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 9 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 1
 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	ด้านสาระสำคัญ								
	1.1 ความถูกต้อง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
2	ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
	2.1 นำไปปฏิบัติได้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	
	2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด
	2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	4	5	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	รวม	4.78	5	4.89	4.94	4.84	24.47	4.89	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

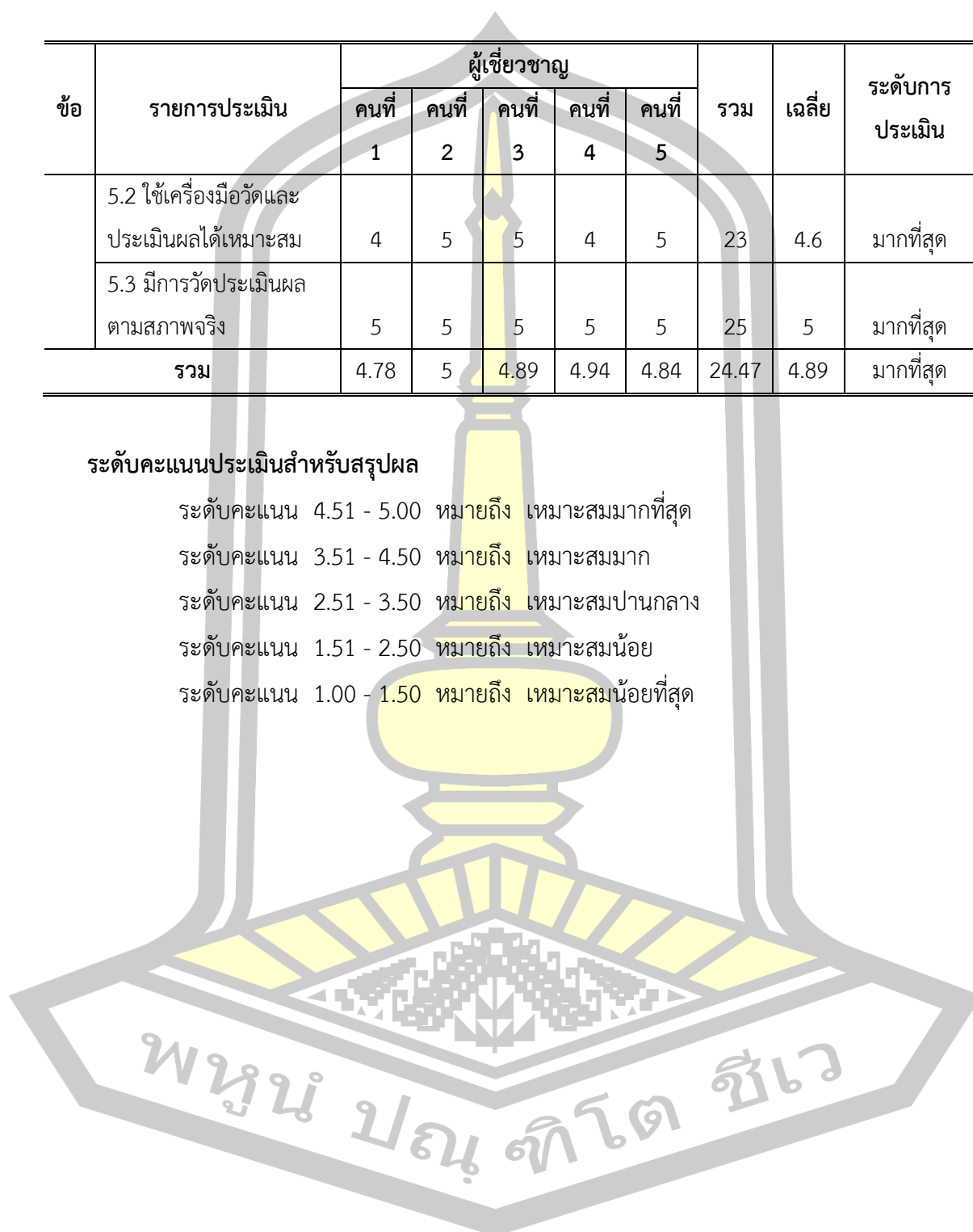
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้
 แผนที่ 2 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ญ, ร เป็นตัวสะกด

คำชี้แจง : ระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 10 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 2
 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน คำที่มี ญ, ร เป็นตัวสะกด

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	ด้านสาระสำคัญ								
	1.1 ความถูกต้อง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
2	ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
	2.1 นำไปปฏิบัติได้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	
	2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด
	2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
3	ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้								
	3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.2 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	4	5	4	23	4.6	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	5	5	24	4.8	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	4	5	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.78	5	4.89	4.94	4.84	24.47	4.89	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

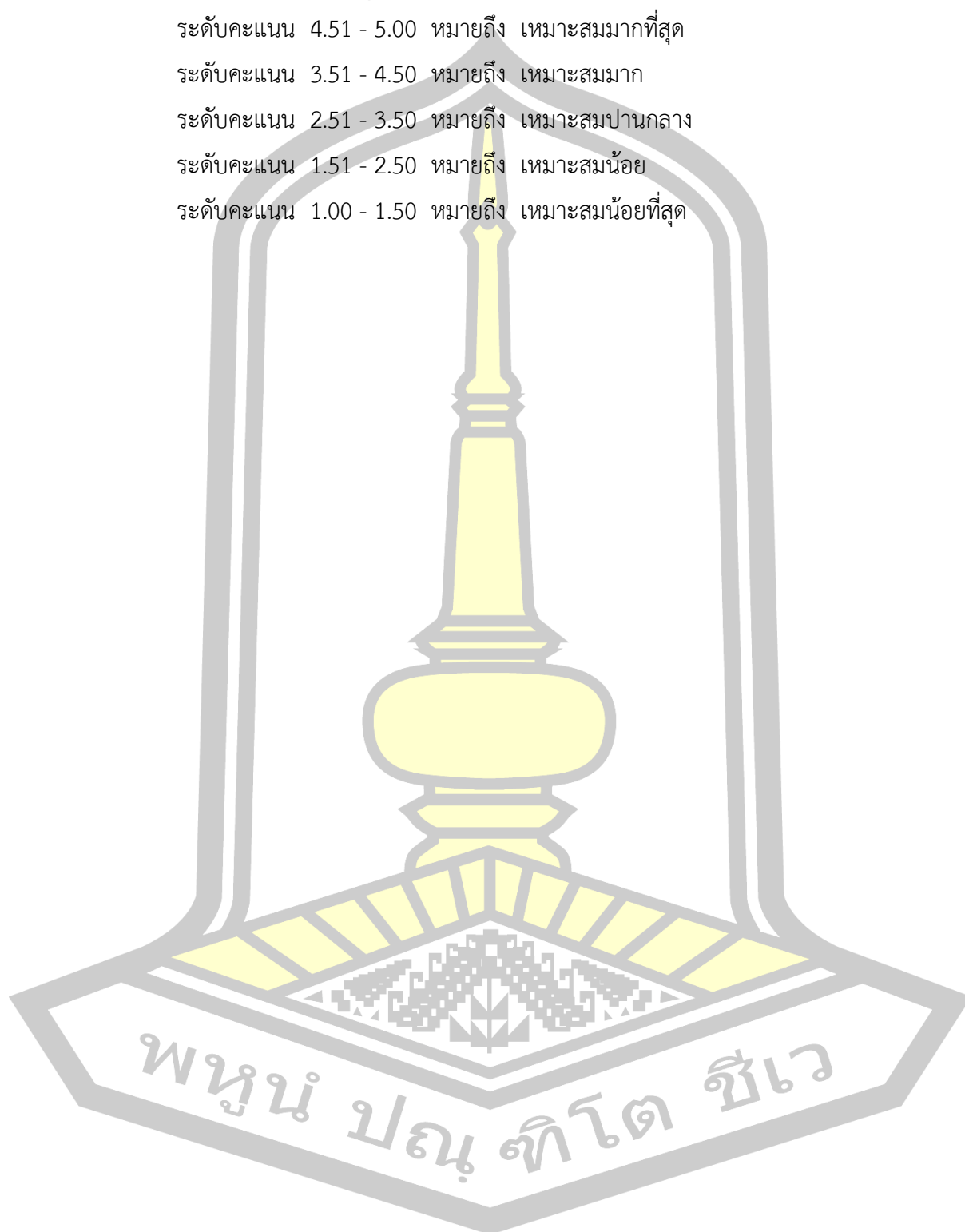
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	5	5	4	5	24	4.8	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	5	5	4.94	4.84	24.68	4.93	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

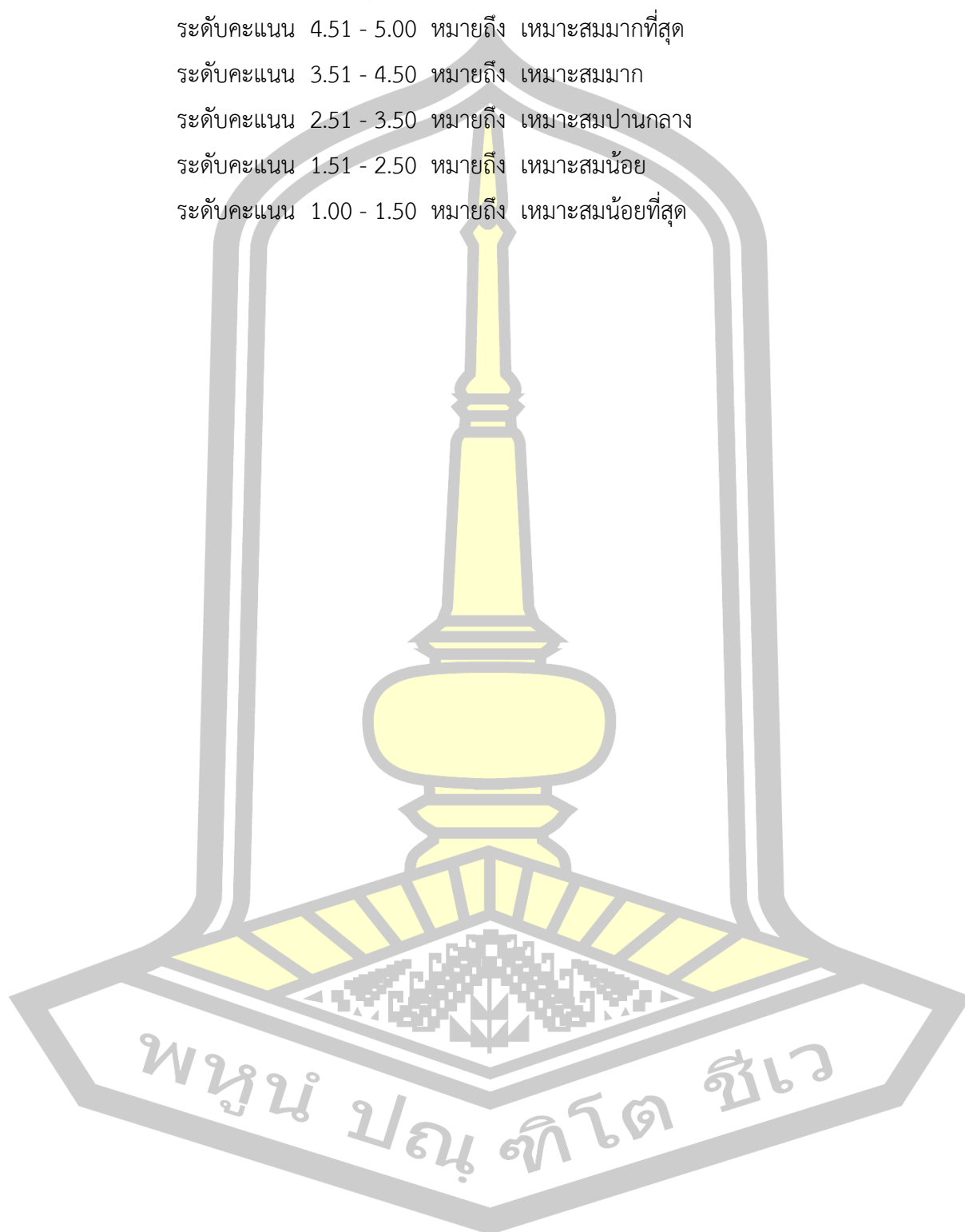
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด





5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 12 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 4
เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ช, ซ, จ เป็นตัวสะกด

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
		1	2	3	4	5			
1	ด้านสาระสำคัญ								
	1.1 ความถูกต้อง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
2	ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
	2.1 นำไปปฏิบัติได้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด
3	ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้								
	3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ การสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผล ได้เหมาะสม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.84	24.63	4.92	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

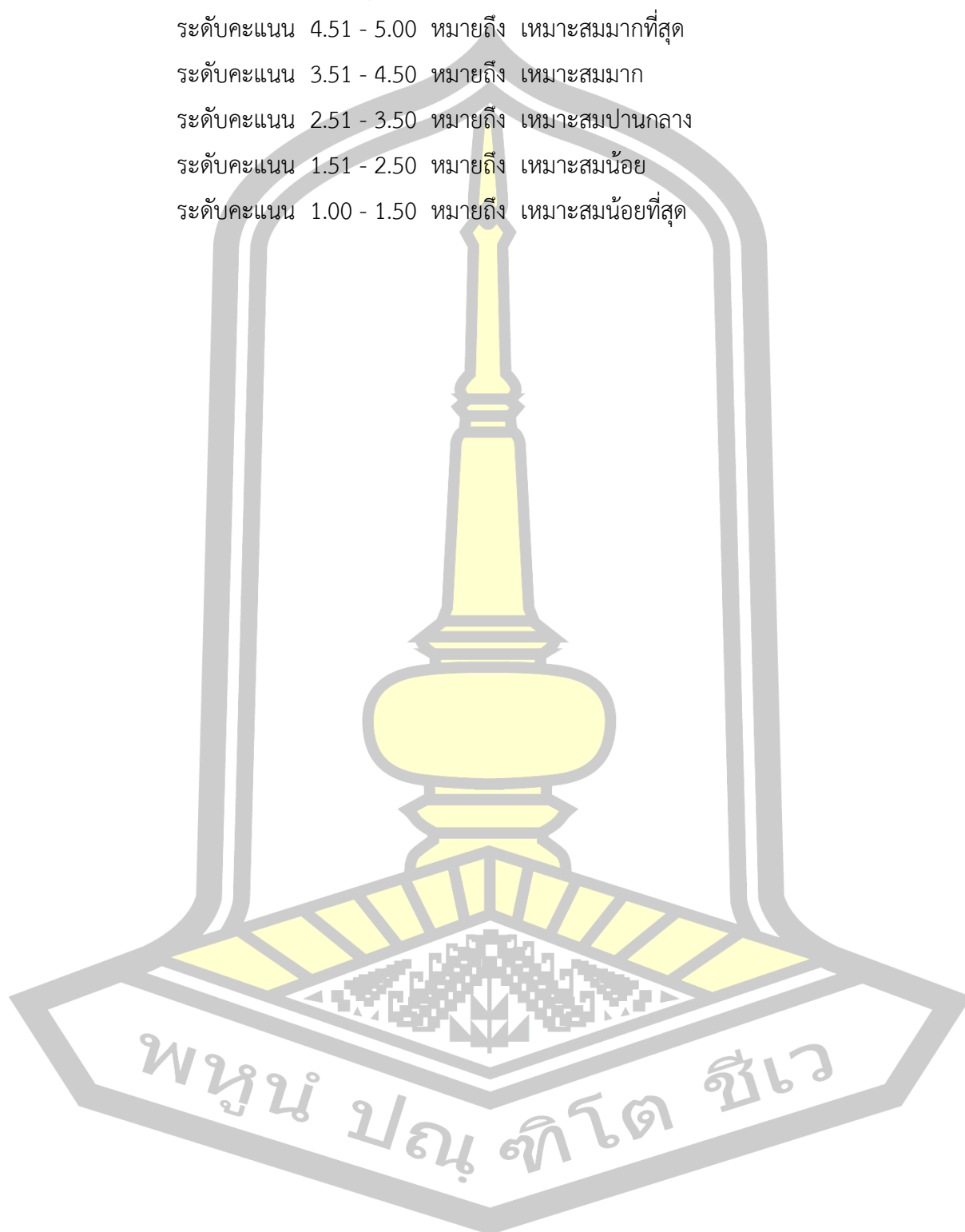
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้
แผนที่ 5 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ฎ, ฏ เป็นตัวสะกด

คำชี้แจง : ระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 13 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 5
เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ฎ, ฏ เป็นตัวสะกด

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
		1	2	3	4	5			
1	ด้านสาระสำคัญ								
	1.1 ความถูกต้อง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
2	ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
	2.1 นำไปปฏิบัติได้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด
3	ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้								
	3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้และการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.84	24.63	4.92	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

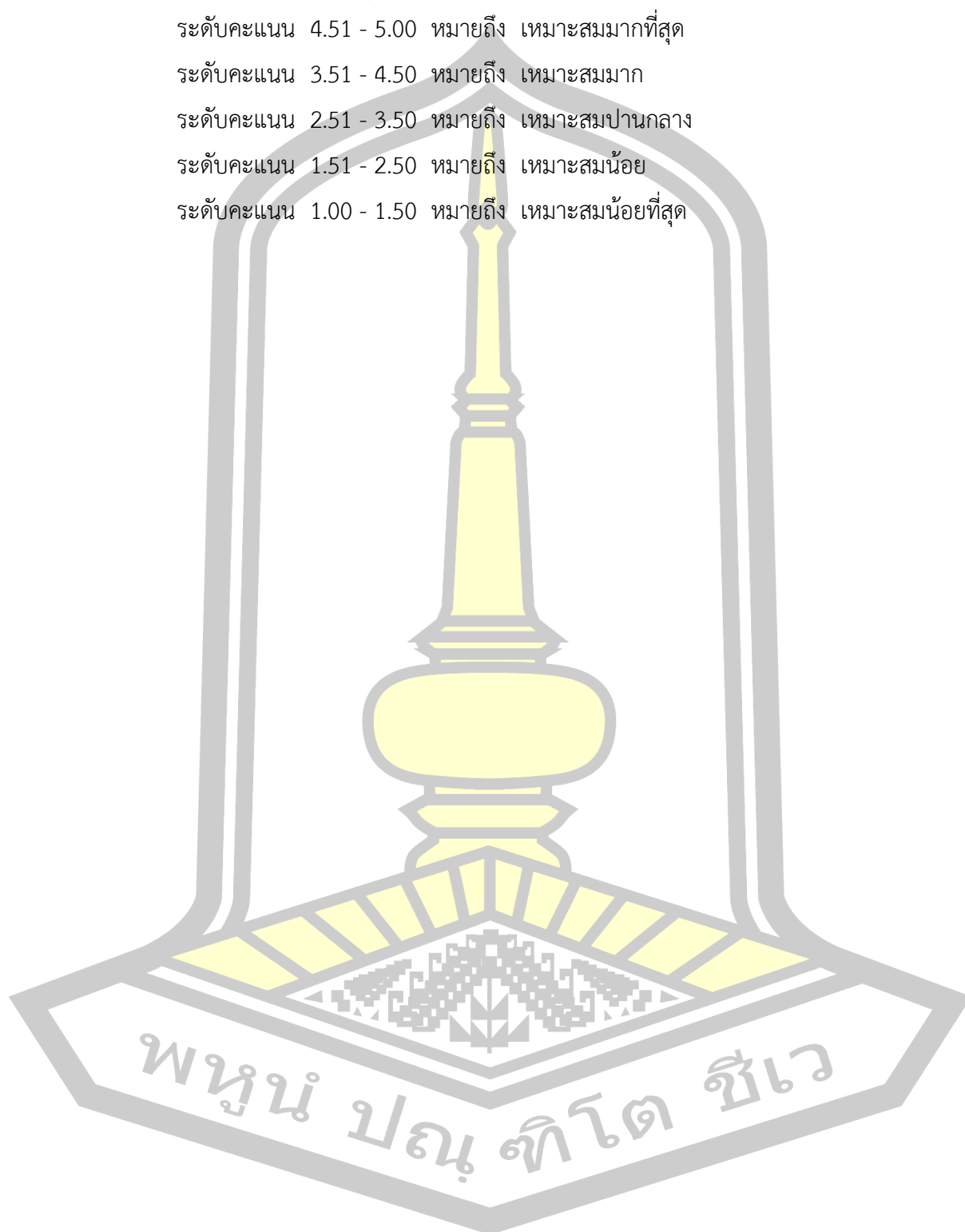
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ การสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผล ได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.89	24.68	4.93	มากที่สุด

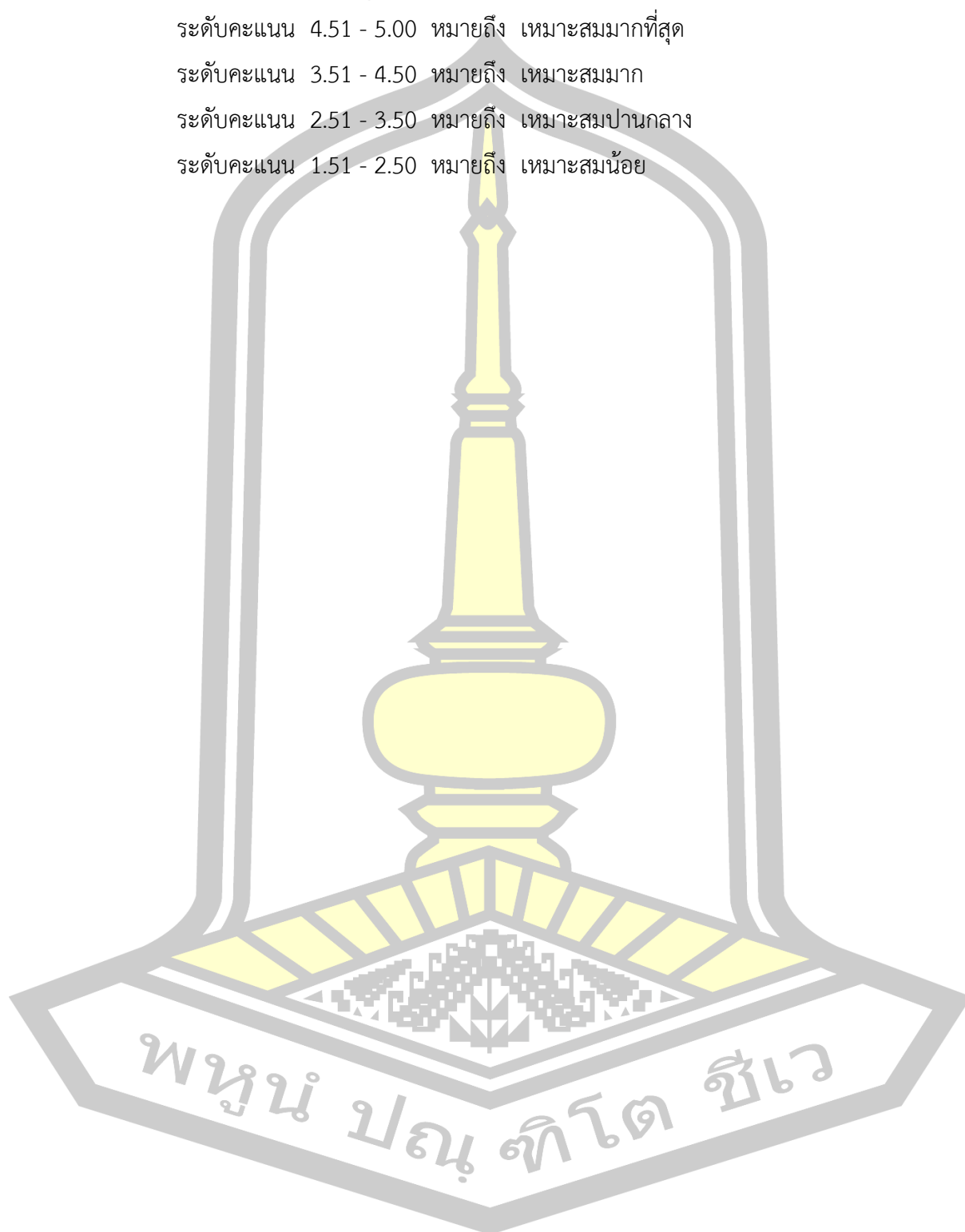
ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย



ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ การสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผล ได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.89	24.68	4.93	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

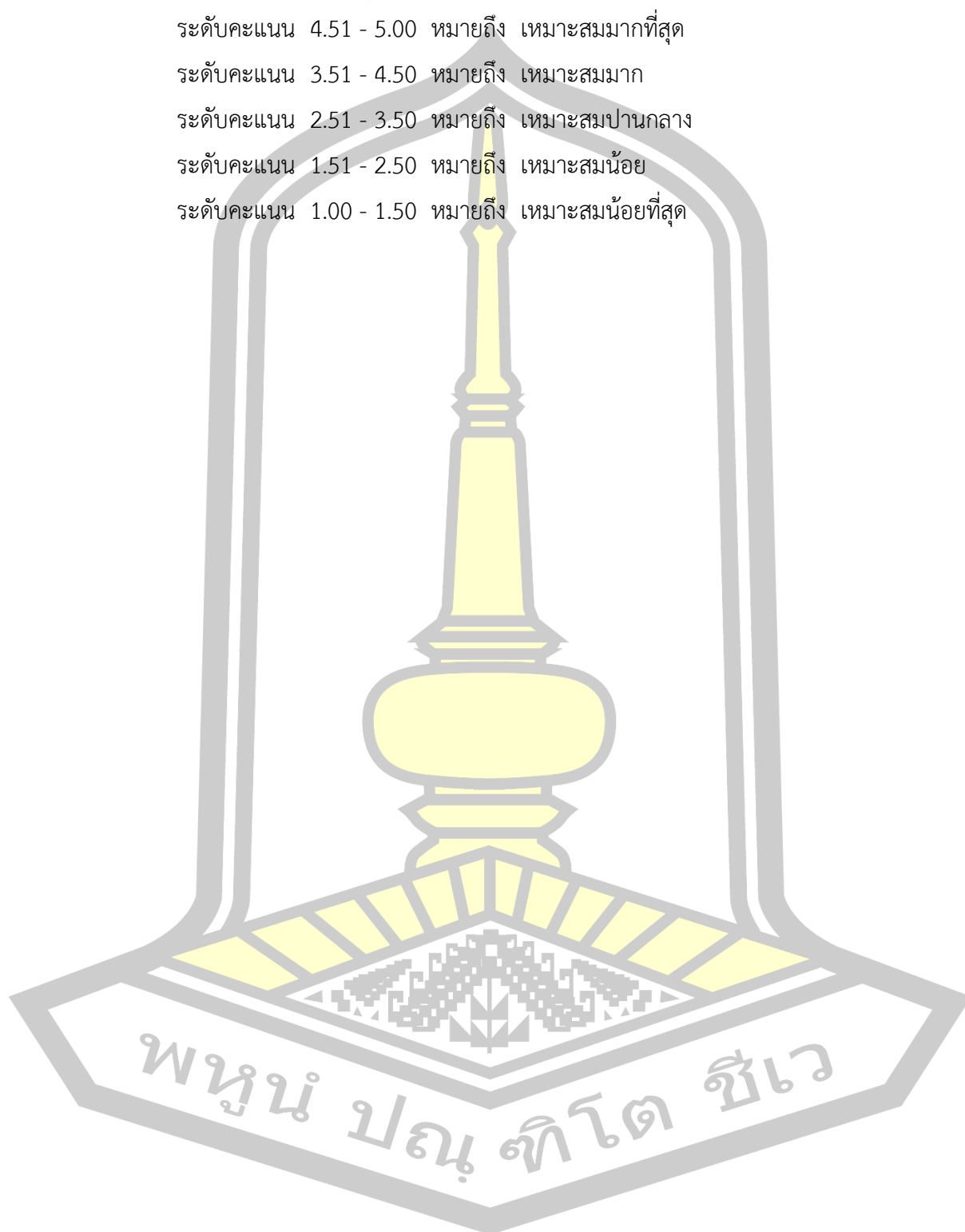
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ตาราง 16 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ การสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.84	24.68	4.92	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

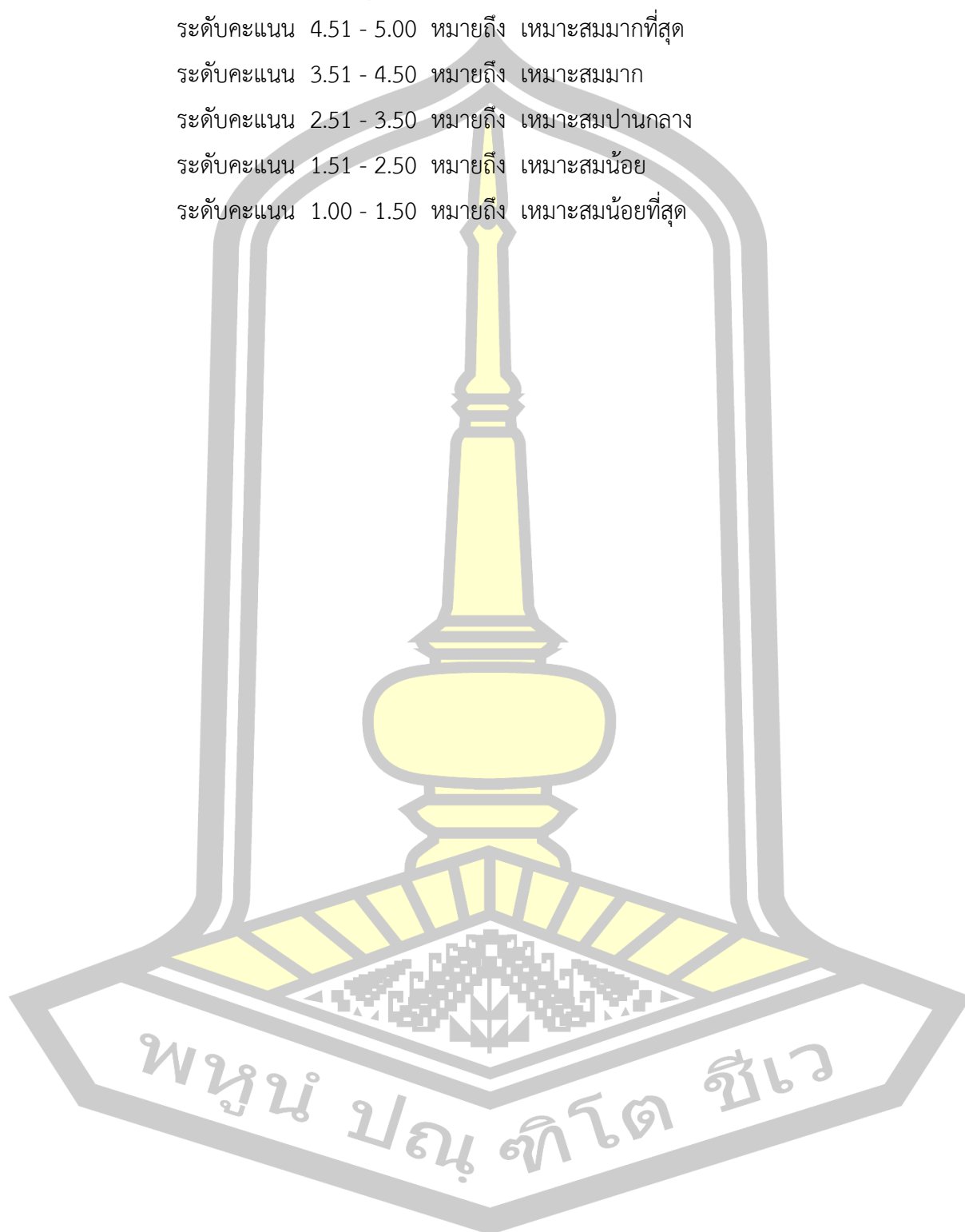
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้
 แผนที่ 9 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ธ, ศ เป็นตัวสะกด

คำชี้แจง : ระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 17 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 9
 เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ธ, ศ เป็นตัวสะกด

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	ด้านสาระสำคัญ								
	1.1 ความถูกต้อง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.2 แสดงความคิดหลักได้ชัดเจน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.3 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
2	ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
	2.1 นำไปปฏิบัติได้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.3 สอดคล้องกับกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.4 ระบุพฤติกรรมที่ประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	2.5 ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย	4	5	5	5	4	23	4.6	มากที่สุด
3	ด้านสาระการเรียนรู้ / กิจกรรมการเรียนรู้								
	3.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด

ตาราง 17 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.84	24.68	4.92	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

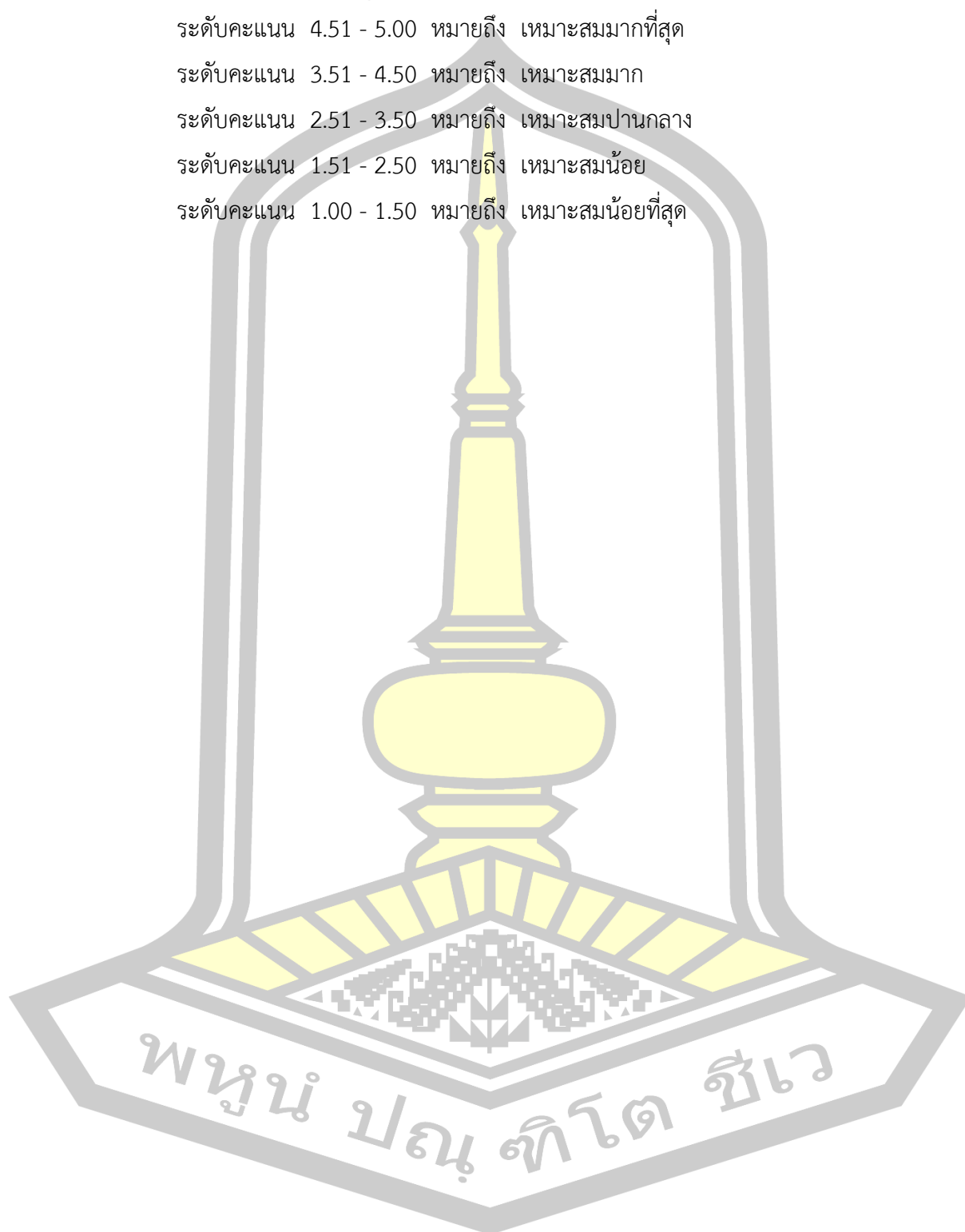
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ตาราง 18 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ การสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	4	5	4	5	23	4.6	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผล ได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	4.94	5	4.94	4.84	24.68	4.92	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

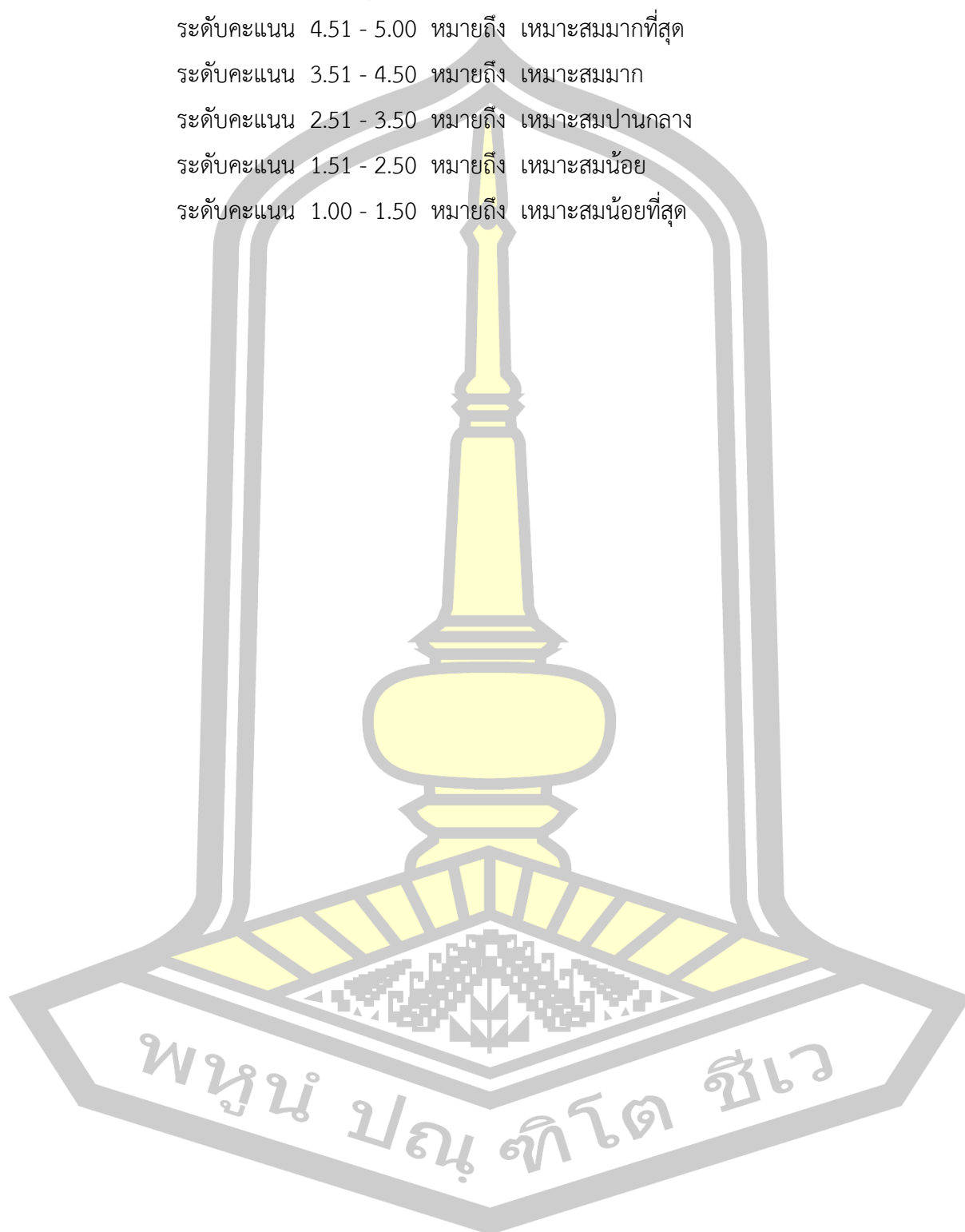
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ตาราง 19 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	5	5	4	5	24	4.8	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
รวม		4.89	5	5	4.94	4.89	24.73	4.94	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

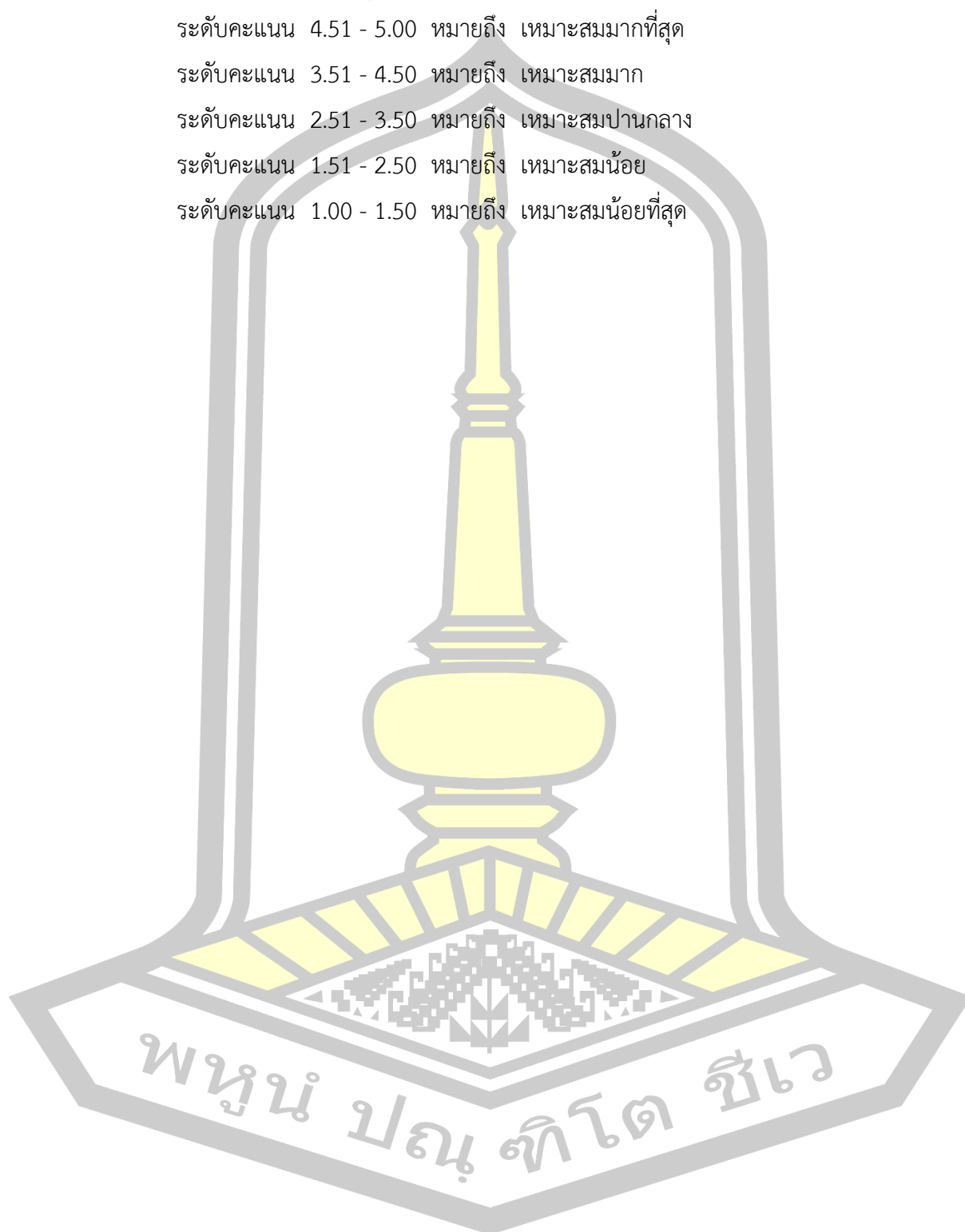
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ตาราง 20 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	3.2 สารการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	3.4 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ด้านสื่อ อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้								
	4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้และกิจกรรม	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และเรียนรู้ง่ายขึ้น	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 สนองต่อจุดประสงค์การเรียนรู้ การสอนและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 มีความทันสมัย ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลา	5	5	5	4	5	24	4.8	มากที่สุด
5	ด้านการวัดและประเมินผล								
	5.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	5.2 ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผล ได้เหมาะสม	4	5	5	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	5.3 มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	4.89	5	5	4.94	4.89	24.84	4.94	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

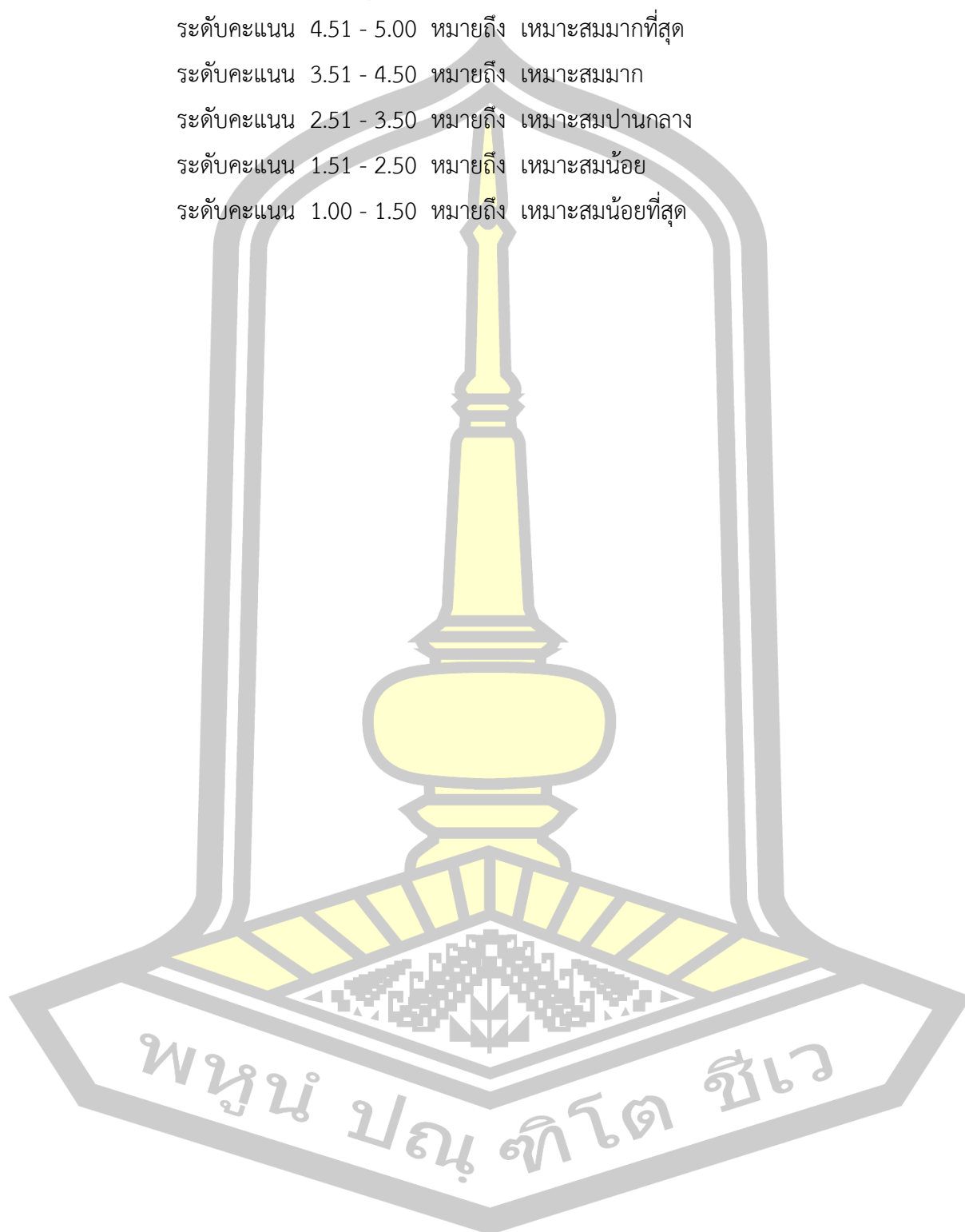
ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด



ผลรวมการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด

จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 21 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
1	4.78	5	4.89	4.94	4.84	4.89
2	4.78	5	4.89	4.94	4.84	4.89
3	4.89	5	5	4.94	4.84	4.93
4	4.89	4.94	5	4.94	4.84	4.92
5	4.89	4.94	5	4.94	4.84	4.92
6	4.89	4.94	5	4.94	4.84	4.92
7	4.89	4.94	5	4.94	4.89	4.92
8	4.89	4.94	5	4.94	4.84	4.92
9	4.89	4.94	5	4.94	4.84	4.92
10	4.89	4.94	5	4.94	4.84	4.92
11	4.89	5	5	4.94	4.89	4.94
12	4.89	5	5	4.94	4.89	4.94
เฉลี่ยรวม	4.87	4.97	4.98	4.94	4.85	4.91

ผลการประเมินแบบฝึกประสมอักษร
เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด

คำชี้แจง : ระดับความคิดเห็นมี 5 ระดับ

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 22 ผลการประเมินแบบฝึกประสมอักษร เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	ลักษณะการจัดรูปเล่ม								
	1.1 ออกแบบปกสวย ดึงดูดความสนใจ	5	5	4	5	5	24	4.8	มากที่สุด
	1.2 ขนาดตัวหนังสือเหมาะสมกับผู้อ่าน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	1.3 รูปเล่มขนาดพอดี สวยงาม น่าสนใจ	4	4	5	5	5	23	4.6	มากที่สุด
2	ลักษณะการจัดภาพ								
	2.1 ขนาดของภาพมีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	2.2 ภาพประกอบสวยงามและชัดเจน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	2.3 จัดเรียงภาพเป็นระเบียบเรียบร้อย	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด

ตาราง 22 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	ระดับการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
3	ลักษณะเนื้อหา								
	3.1 เนื้อหามีความง่ายเหมาะสมกับวัยผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.2 การเขียนสะกดคำมีความถูกต้องตามหลักการเขียนสะกดคำ	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	3.3 คำศัพท์เหมาะสมกับวัยผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
4	ลักษณะภาษาที่ใช้								
	4.1 ตัวหนังสือถูกต้องชัดเจน	5	5	5	5	4	24	4.8	มากที่สุด
	4.2 ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.3 การใช้ภาษาถูกต้องเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	4.4 ชื่อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	25	5	มากที่สุด
	รวม	4.92	4.92	4.92	5	4.76	24.53	4.90	มากที่สุด

ระดับคะแนนประเมินสำหรับสรุปผล

ระดับคะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

พูน ปณ ภัโต ชีเว

ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 23 ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	ความสอดคล้อง					IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
5	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
6	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
7	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
11	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
13	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
16	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
18	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
19	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้
20	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้
21	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
22	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
23	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ตาราง 23 (ต่อ)

ข้อที่	ความสอดคล้อง					IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
24	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
25	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
26	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
27	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
28	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
29	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
30	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
31	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
32	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
33	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
34	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
35	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
36	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
37	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
38	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้
39	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
40	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
รวม	34	39	38	40	35	37.2	
เฉลี่ย	0.85	0.97	0.95	1	0.87	0.93	ใช้ได้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5-1.00 ถือว่ายอมรับได้
(ปกรณั ประจัญบาน, 2552 : 164)

ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ
ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

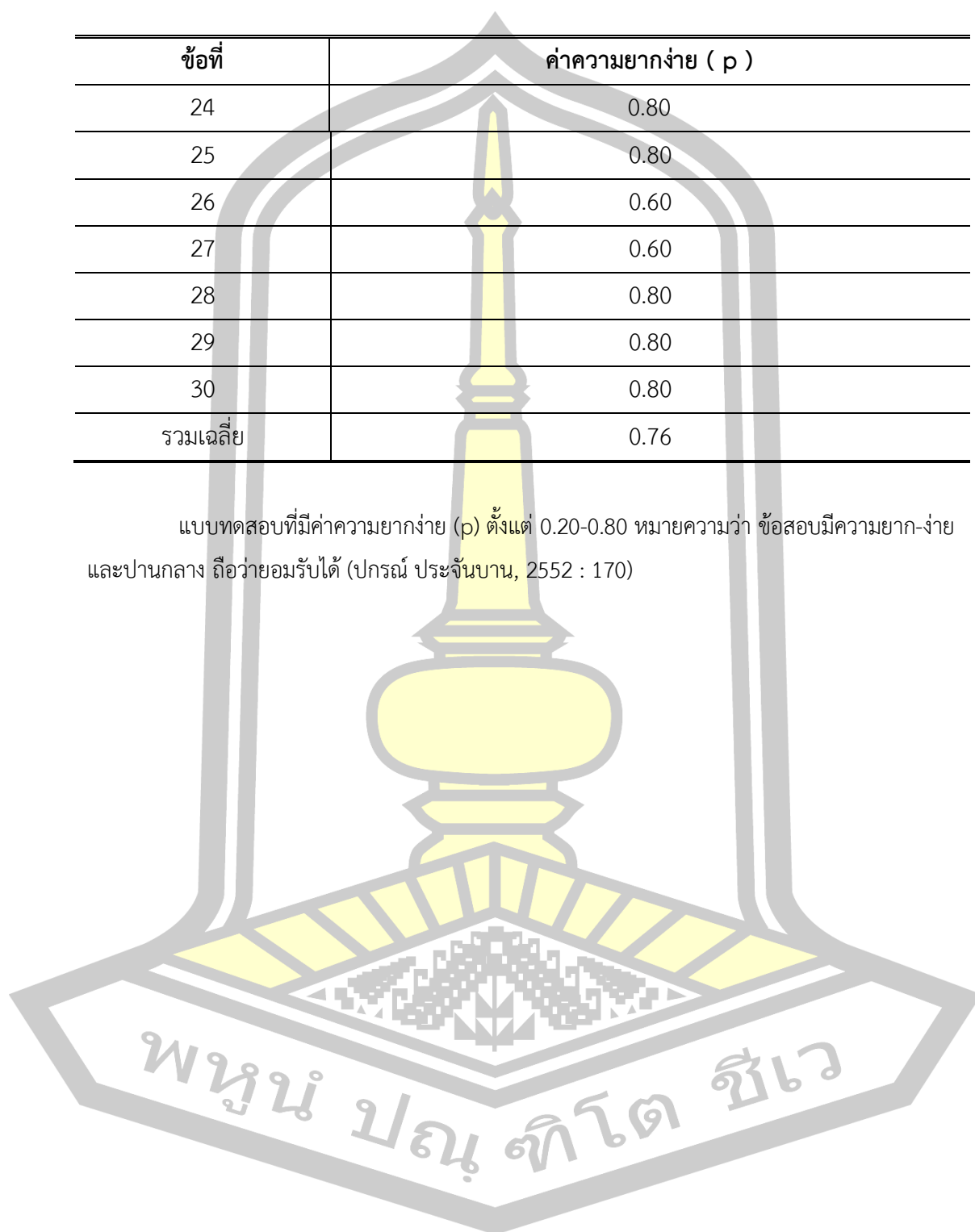
ตาราง 24 ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)
1	0.80
2	0.80
3	0.80
4	0.80
5	0.80
6	0.80
7	0.80
8	0.80
9	0.80
10	0.80
11	0.80
12	0.60
13	0.80
14	0.80
15	0.60
16	0.80
17	0.60
18	0.60
19	0.80
20	0.80
21	0.80
22	0.80
23	0.80

ตาราง 24 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)
24	0.80
25	0.80
26	0.60
27	0.60
28	0.80
29	0.80
30	0.80
รวมเฉลี่ย	0.76

แบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20-0.80 หมายความว่า ข้อสอบมีความยาก-ง่าย และปานกลาง ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552 : 170)



ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ
ที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 25 ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

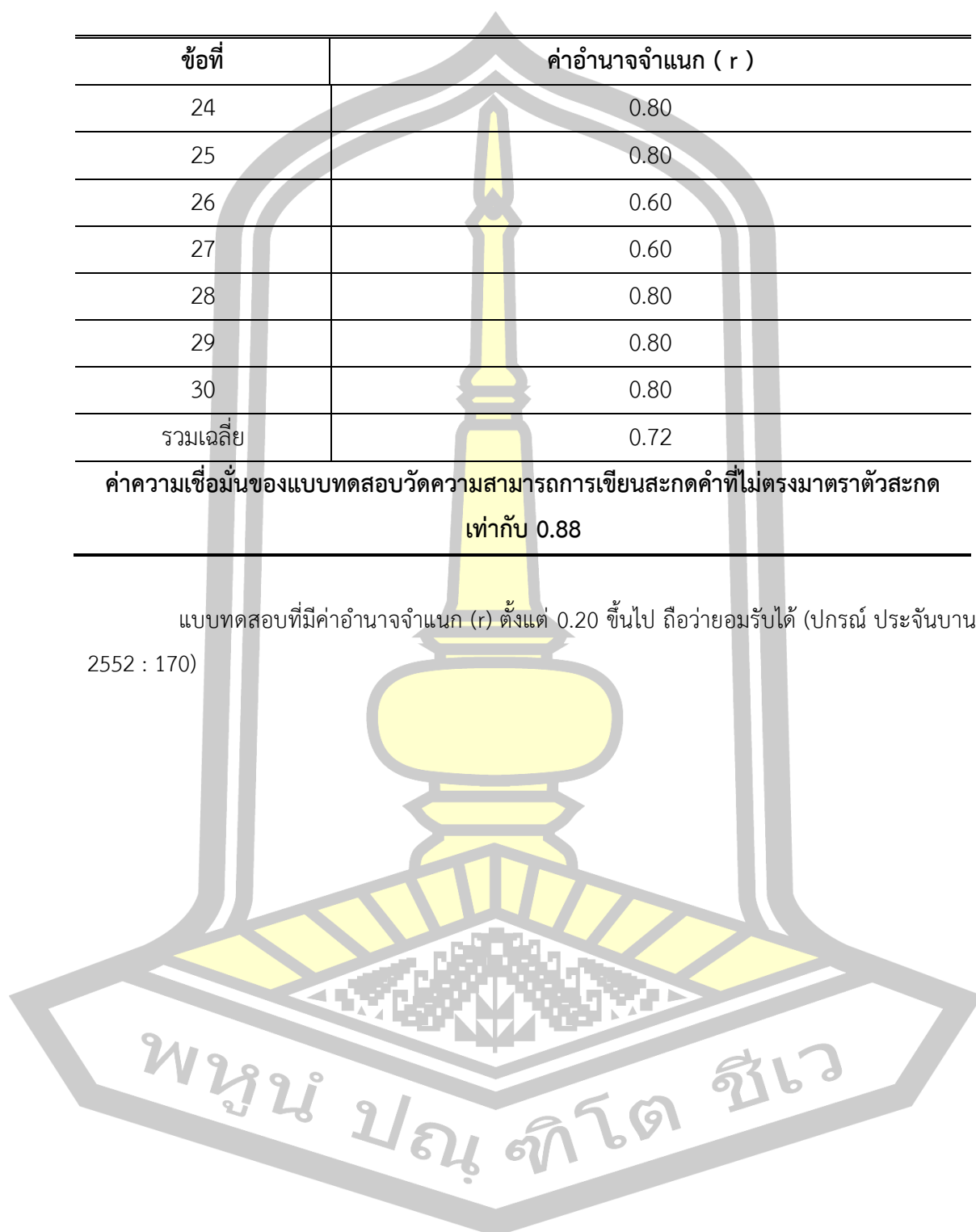
ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.80
2	0.80
3	0.80
4	0.80
5	0.80
6	0.80
7	0.80
8	0.80
9	0.80
10	0.80
11	0.80
12	0.40
13	0.80
14	0.80
15	0.40
16	0.80
17	0.60
18	0.60
19	0.80
20	0.80
21	0.80
22	0.80
23	0.80

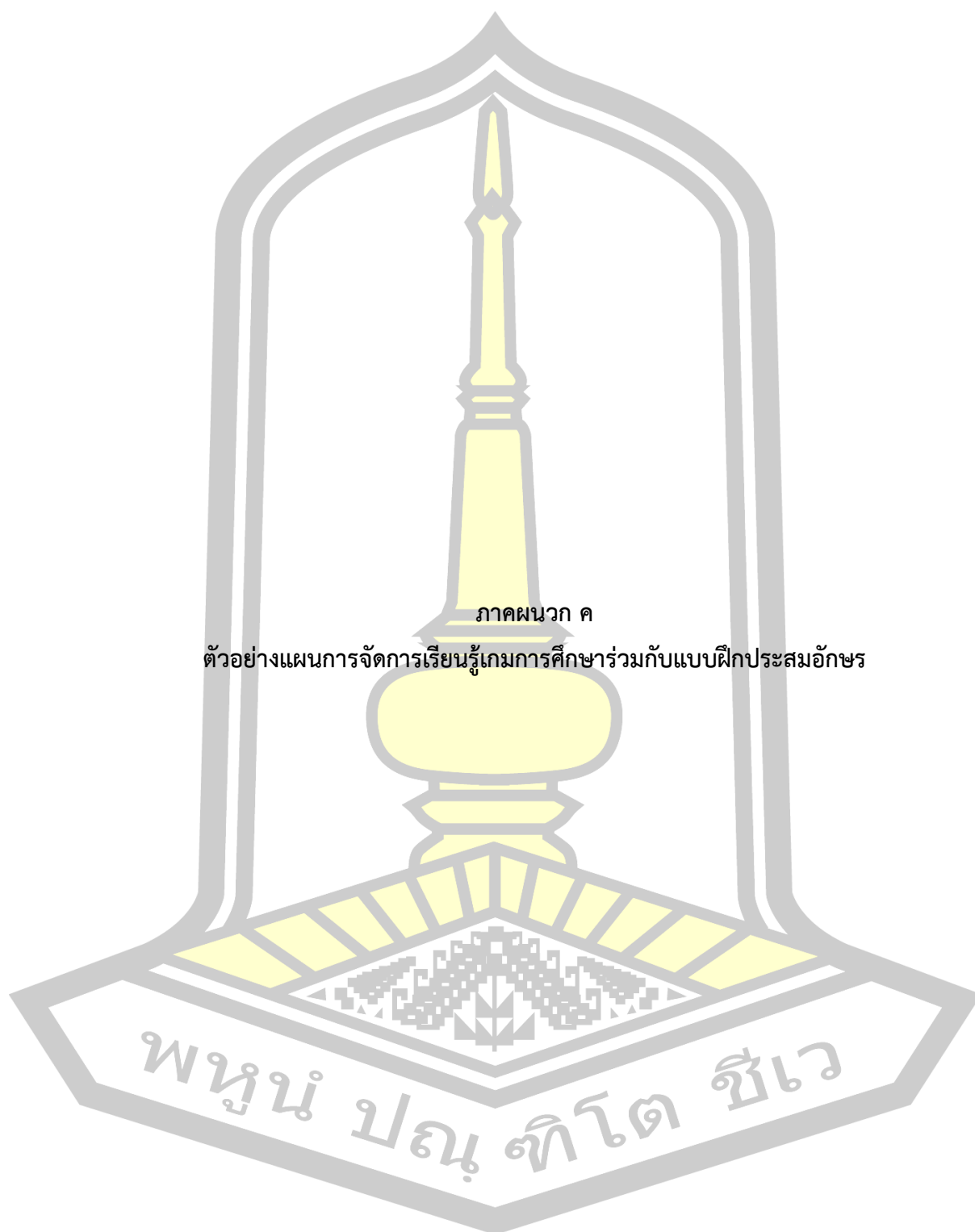
ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
24	0.80
25	0.80
26	0.60
27	0.60
28	0.80
29	0.80
30	0.80
รวมเฉลี่ย	0.72

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด
เท่ากับ 0.88

แบบทดสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณ์ ประจันบาน,
2552 : 170)





ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร

พญฺ์ ปณฺ์ จิโต ชีเว

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท๑๓๑๐๑

หน่วยที่ ๑ มาตราตัวสะกด

เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กน ตัว ณ สะกด

ครูผู้สอน นางสาวเกวณีน สกมลพรรณ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๒ ปี ๒๕๖๖

เวลา ๑๒ ชั่วโมง

เวลา ๑ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด แม่กน เป็นหลักภาษาเรื่องหนึ่งที่เป็นพื้นฐานในการสะกดคำ อ่านคำ และสามารถเขียนเป็นคำถูกต้อง สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

๒. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน

ท. ๔.๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ตัวชี้วัด

ท. ๔.๑ ป.๓/๑ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เขียนสะกดคำที่สะกดด้วยตัว ณ ในมาตราแม่กนด้วยลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดได้ถูกต้อง
๒. บอกความหมายของคำที่สะกดด้วยตัว ณ ในมาตราแม่กน ได้ถูกต้อง
๓. มุ่งมั่น ตั้งใจ สนุกสนานในการประกอบกิจกรรม

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ มาตราตัวสะกด แม่กน

๕. ชิ้นงาน

๕.๑ แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด

๖. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม

ครูเตรียมเกมการศึกษา(เกมวิ้งผลัดประสมคำ)ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร ให้เหมาะกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เตรียมสถานที่และอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม พร้อมกับบอกเนื้อหาที่จะเรียน และวิธีการเล่นเกมให้กับนักเรียนฟัง คร่าวๆ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนฟังเพลงมาตราตัวสะกดแม่กน ๑ รอบ โดยครูผู้สอนเปิดให้ฟังจาก YouTube หลังจากฟังจบ ๑ รอบ ครูผู้สอนเปิดเพลงมาตราตัวสะกดแม่กนให้นักเรียนฟังอีก ๑ รอบ โดยรอบนี้ให้นักเรียนทุกคนร้องเพลงตามไปด้วย บทเพลงจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ และทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อเชื่อมโยง ให้เข้ากับเนื้อหาใหม่



<https://youtu.be/MKLLI6kapgO?si=7yypeMG6YSfTqhc0>

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. ครูอธิบายให้นักเรียนรู้จักพยัญชนะที่ใช้เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กนในหนังสือเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒. นักเรียนยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่กน คนละ ๑ คำ โดยมีครูเขียนคำที่นักเรียนยกตัวอย่างมาบนกระดาน แล้วช่วยกันพิจารณาว่าแต่ละคำมีพยัญชนะตัวใดบ้างเป็นตัวสะกด

๓. ครูนำบัตรคำศัพท์มาตราตัวสะกดแม่กน ที่ใช้ตัว ณ เป็นตัวสะกดให้นักเรียนดูและให้นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกัน โดยมีครูคอยอธิบายความหมายของคำนั้นๆ ให้กับนักเรียน โดยมีคำดังต่อไปนี้ บริเวณ ประมาณ สัญญาณ ขอบคุณ สูตรคุณ

๔. ครูอธิบายการนำตัวสะกดมาประสมเป็นคำ เน้นการนำตัว ณ ที่เป็นตัวสะกดในมาตราแม่กน โดยมีการประสมคำ ๓ รูปแบบ ดังนี้ ๑. การประสมอักษรโดยใช้ภาพ ๒. การประสมอักษรโดยใช้ตัวสะกด ๓. การเลือกคำเติมลงในช่องว่าง

๕. นักเรียนเล่นเกมวิ้งผลัดประสมคำ โดยมีขั้นตอนและกติกาในการเล่นเกมนี้นี้

๕.๑ แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๒ กลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน (หรือตามความเหมาะสมของจำนวนนักเรียน)

๕.๒ จัดนักเรียนเข้าลู่วิ่ง มีทั้งหมด ๒ ลู่วิ่ง ลู่วิ่งที่ ๑ (กลุ่ม ๑) ลู่วิ่งที่ ๒ (กลุ่ม ๒) แต่ละลู่วิ่งแบ่งออกเป็น ๕ ไม้ ไม้ ๑ ไม้ ๒ ไม้ ๓ ไม้ ๔ และไม้ ๕ โดยให้นักเรียนช่วยกันวางแผนแบ่งหน้าที่กันว่าใครจะอยู่ไม้ที่เท่าไร

๕.๓ ครูวางบัตรภาพ บัตรตัวอักษร และบัตรคำ ลงบนพื้น โดยวางบัตรสลับกัน

๕.๔ ให้นักเรียนที่อยู่ไม้ที่ ๑ ดูบัตรภาพ บัตรตัวอักษร และบัตรคำ ว่าจะสามารถนำเอาบัตรไหนมาประสมกันแล้วออกมาเป็นคำในมาตราแม่กน ที่สะกดด้วย ณ จากนั้นให้นักเรียนที่อยู่ไม้ที่ ๑ เลือกเอาบัตรภาพ บัตรตัวอักษร หรือบัตรคำ อย่างใดอย่างหนึ่ง ๑ บัตร เมื่อเลือกบัตรได้แล้วให้นักเรียนที่อยู่ไม้ที่ ๑ วิ่งนำบัตรไปส่งต่อให้กับไม้ที่ ๒ ไม้ที่ ๒ ส่งต่อไปยังไม้ที่ ๓ ไม้ที่ ๓ ส่งต่อไปยังไม้ที่ ๔ ไม้ที่ ๔ ส่งต่อไปยังไม้ที่ ๕ ไม้ที่ ๕ ไม้สุดท้ายมีหน้าที่นำบัตรที่ได้มา ไปวางไว้และรอบัตรจากไม้อื่นๆที่จะส่งมาให้ แล้วจัดเรียงบัตรภาพ บัตรตัวอักษร และบัตรคำ ที่ได้มาให้เป็นคำในแม่กน ที่สะกดด้วย ณ

๕.๖ กำหนดให้แต่ละกลุ่มจะต้องได้คำที่ประสมด้วยภาพ ๒ คำ คำที่ประสมด้วยตัวอักษร ๒ คำ และคำที่ประสมด้วยคำ ๒ คำ กลุ่มไหนวิ่งผลัดประสมคำได้ครบก่อน ประสมออกมาถูกต้อง และบอกความหมายของคำได้ถูกต้อง กลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ

๖. หลังจากเล่นเกมวิ่งผลัดประสมอักษรจบแล้ว ให้นักเรียนทำแบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด

ขั้นสรุปผล

๑. นักเรียนช่วยกันสรุป เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน ที่มีตัว ณ เป็นตัวสะกดโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ แล้วจดบันทึกลงสมุด

๒. ครูให้นักเรียนทบทวนเกี่ยวกับมาตราตัวสะกดแม่กน เป็นการบ้านเพื่อเตรียมจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๗.๑ YouTube <https://youtu.be/MKLKl6kapgO?si=7yypeMG6YSfTqhc0>

๗.๒ หนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๗.๓ บัตรภาพ

๗.๔ บัตรตัวอักษร

๗.๕ บัตรคำ

๘. การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ตรวจแบบฝึกประสมอักษรที่มีตัว ณ สะกด	แบบฝึกประสมอักษรที่มีตัว ณ สะกด	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการสอน

๑. ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

ด้านทักษะกระบวนการ

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๒. ปัญหาและอุปสรรค

๓. วิธีแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....

()

ผู้สอน

วันที่...../...../.....

ความคิดเห็นของฝ่ายวิชาการ หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย (ตรวจ / นิเทศ / เสนอแนะ / รับรอง)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

()

วันที่...../...../.....

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

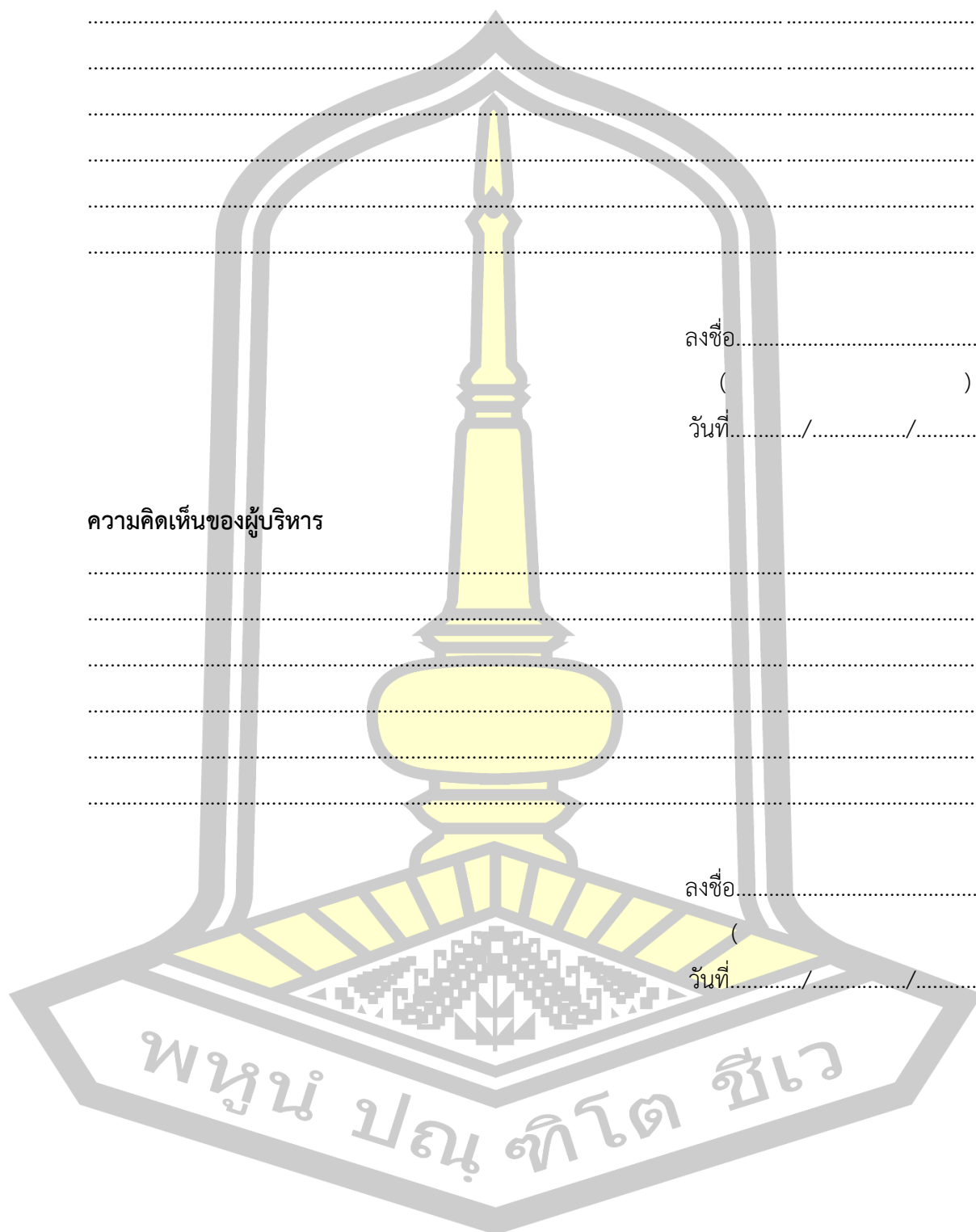
.....

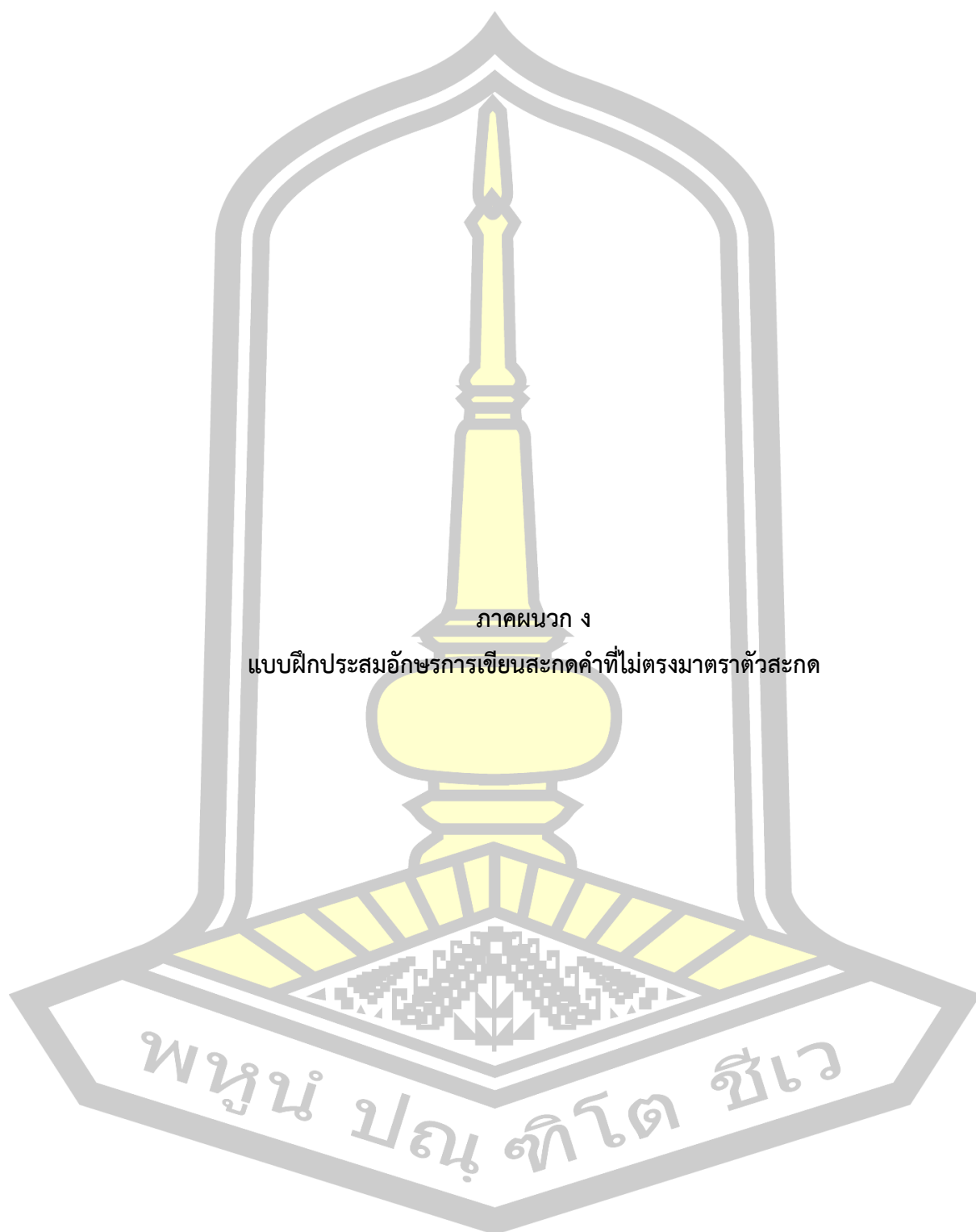
.....

ลงชื่อ.....

()

วันที่...../...../.....





แบบฝึกประสมอักษร

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด
แม่กน แม่กดและแม่กบ

ปีการศึกษา ๒๕๖๖



ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

นางสาวเกวลิน สกุลพรรณ ครูประจำชั้น

คำนำ

แบบฝึกประสมอักษรการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ประกอบด้วย คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กด และแม่กบ

แนวการนำเสนอแบบฝึกประสมอักษรคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดชุดนี้ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้การประสมคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน แม่กดและแม่กบ เพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดและเพื่อกระตุ้นความสนใจและพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ให้เต็มตามศักยภาพสูงสุด เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มอื่น และสามารถนำความรู้และความคิดที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

ครูผู้สอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แบบฝึกประสมอักษรชุดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ตามหลักการและบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร หากมีข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข กรุณาแจ้งครูผู้สอน เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำแบบฝึกประสมอักษรชุดนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ณ โอกาสนี้

เกวลิน สกุลพรรณ
ผู้จัดทำ

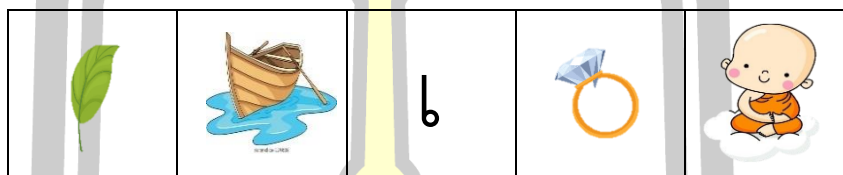
พูน ปรณ จิตโต ชีเว

แบบฝึกประสมอักษรชุดที่ ๑

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ณ เป็นตัวสะกด

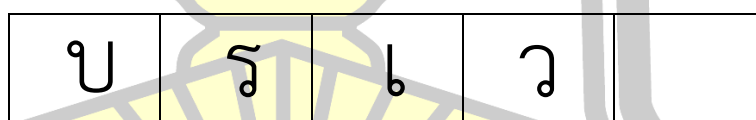
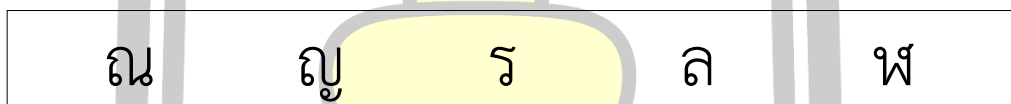
(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง



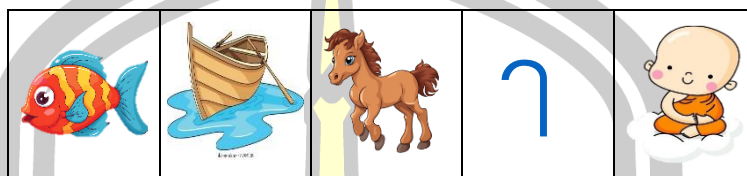
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

บ้านของฉันมี.....กว้างขวาง (บริเวร , บริเวณ)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ ณ ร ล ฟ



ป ร ม า

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ปลาในทะเลม้านี้มี.....มาก (ปริมาณ , ปริมาณ)

(๓.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๑



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

๑

ส	ญ	ญ	า	
---	---	---	---	--

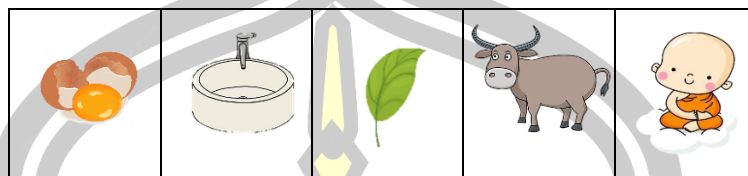
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันได้ยืน.....ระฆังดัง ๒ ครั้ง (สัญญาญ , สัญญาณ)

(๔.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



๑

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ ญ ร ล ฟ

ข อ บ ค

๑

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

มานี้.....เพื่อนที่ชื่อขนมมาให้ (ขอบคุณ , ขอขอบคุณ)

(๕.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

ส	ต	ร	ค	
_____	_____	_____	_____	_____

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ผมต้อง.....ได้แล้ว (สูตรคูณ , สูตรคูณ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๒

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ญ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฟ
---	---	---	---	---

๖	ห	ร	ย	
---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

มะลิแข่งกีฬาได้รับ.....ทอง (เหรียญ , เหรียญ)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

		เ	เ	
๑				

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
ก		เ	เ	จ
๑				

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

คุณพ่อไปซื้อ.....ที่ตลาด (กุญแจ , กุณแจ)

(๓.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๗					
					

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

๗					
ข	อ	ง	ช	ว	

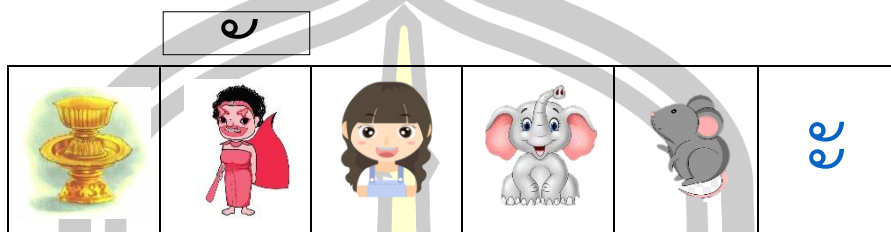
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันจับฉลาก.....ในวันปีใหม่ (ของขวัญ, ของขวัญ)

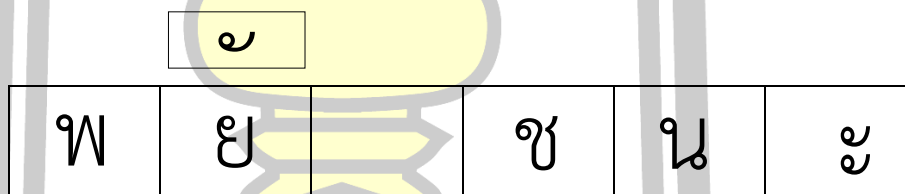
(๔.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง



กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

พจนานุกรมไทยทุกตัว (พยัญชนะ
แดงรู้จัก.....)

(๕.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๑					
			๖		

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

๑				
บ	ต	ร	เ	ช

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

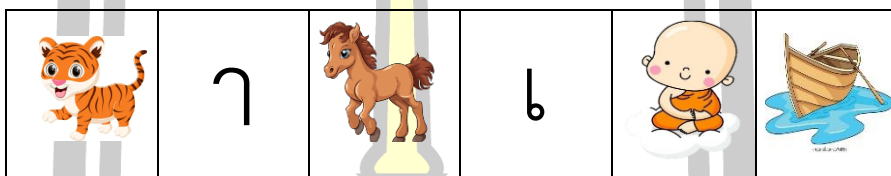
พ่อได้รับ.....งานแต่ง (บัตรเชิญ, บัตรเชิญ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๓

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ร เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

ส	า	ม	เ	ณ	
---	---	---	---	---	--

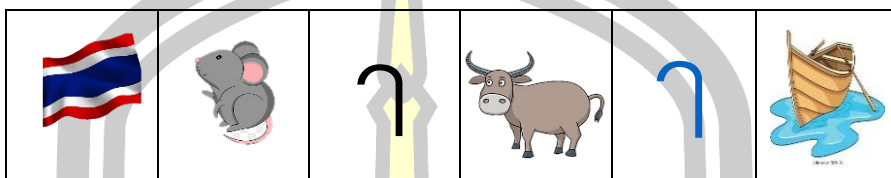
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันเห็น.....อยู่ที่วัด (สามเณณ, สามเณร)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

ธ	น	า	ค	า	
---	---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

แม่ไปฝากเงินที่..... (ธนาคาร, ธนาคาร)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๔

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ล เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๑				
	า			

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
๑				
ร	า	ง	ว	

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันได้รับ.....ในวันเด็ก (รางวัล, รางวัล)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



๑

.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ ณ ร ล ฟ

ฟ ต บ อ

๑

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

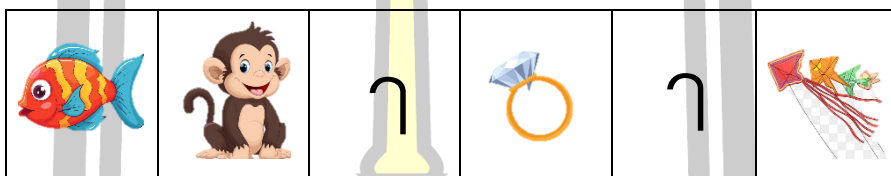
ผมชอบเล่น..... (ฟุตบอล, ฟุตบอล)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๕

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี พ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

ป	ล	า	ว	า	
---	---	---	---	---	--

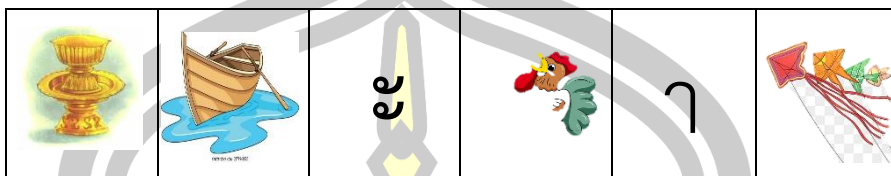
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

คุณครูพานักเรียนไปดู.....ที่ทะเล (ปลาवाल, ปลาวาฬ)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ณ	ญ	ร	ล	ฬ
---	---	---	---	---

พ	ร	ะ	ก	า	
---	---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

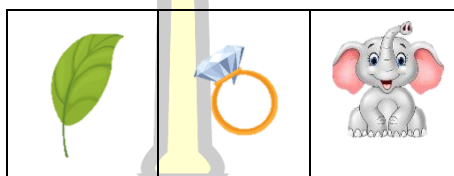
คุณครูให้การบ้านผมไปหาความหมายของคำว่า.....
(พระการ, พระกาฬ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๖

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ข เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

บ ว

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

พี่ชายของฉัน.....เป็นพระอยู่ที่วัด (บวช, บวช)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

๒	อ	ก	ร	า	
---	---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ประเทศไทยมี.....ไม่ได้ตกเป็นเมืองขึ้นของใคร
(เอกราช, เอกราช)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๗

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ซ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๗		
	า	

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ	ช	ซ	ฏ	ฐ	ฏ	ฑ	ต	ถ	ท	ธ	ศ	ษ	ส
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

๗		
ก	า	

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ประเทศไทยมี.....ธรรมชาติเยอะมาก (ก้ำซ, ก้ำส)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๘

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี จ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

ต	ร	ว	
---	---	---	--

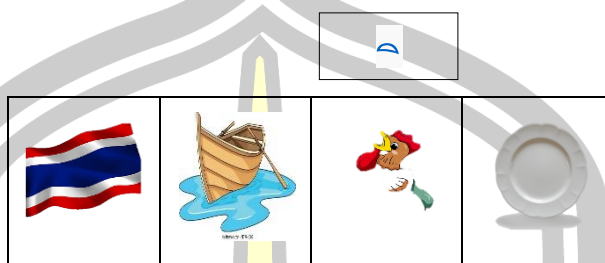
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ผมเดิน.....ความเรียบร้อยในบ้าน (ตรวจ, ตรวท)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



๑

.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

๑

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

พ่อของฉันทำ.....ส่งออกปลาไปต่างประเทศ

(ธุรกิจ, ธุรกิจ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๙

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ฎ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

					ก
---	---	---	---	---	---

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ	ช	ซ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ต	ถ	ท	ธ	ศ	ษ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ก		ก	ต	ก	า
---	--	---	---	---	---

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันเล่นเกมที่มี.....เยอะมาก (กฏกติกา, กฎกติกา)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

ก		ห	ม	า	ย
---	--	---	---	---	---

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

พ่อของฉันเป็นตำรวจที่มีความรู้ด้าน.....มาก

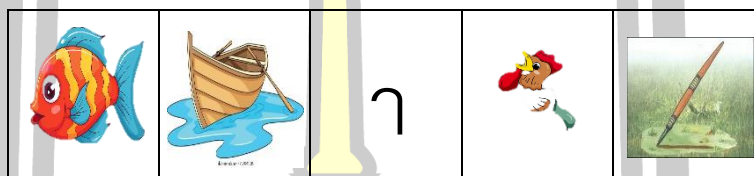
(กฎหมาย, กฎหมาย)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๐

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ฎ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

ป ร ำ ก

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

น้ำขึ้นน้ำลงเป็น.....การทางธรรมชาติ
(ปรากฏ, ปรากฏ)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

	า				
---	---	---	---	---	---

.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ	ช	ซ	ญ	ฐ	ฑ	ฒ	ต	ถ	ท	ธ	ศ	ษ	ส
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

น	า		ศ	ล	ป
---	---	--	---	---	---

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

แม่ของฉันเป็นครูสอนวิชา.....ไทย

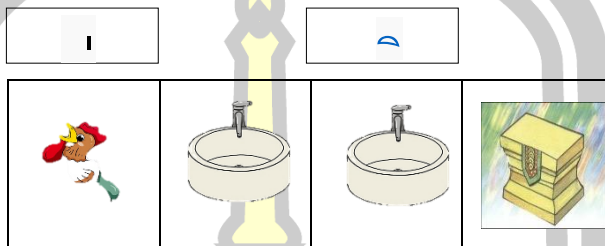
(นาตศิลป์, นาฏศิลป์)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๑

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ฐ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

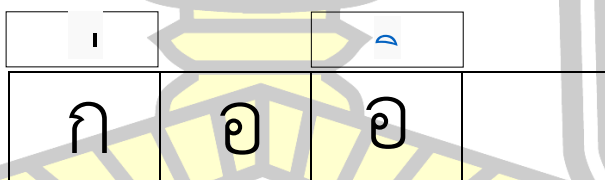
จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ฌ ฎ ฐ ฏ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส



กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

พี่กับพ่อช่วยกัน.....ทำกำแพงบ้าน

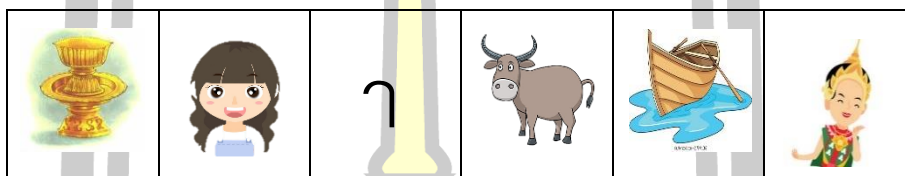
(ก่ออิฐ, ก่ออิฐ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๒

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กต คำที่มี ๗ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



๑

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

พ

ญ

า

ค

ร

๑

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

น้องชอบดูการ์ตูนเกี่ยวกับ.....ทุกวัน

(พญาครุฑ, พญาครุฑ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๓

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กด คำที่มี ฅ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

			
---	---	---	---

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ	ช	ซ	ฎ	ฏ	ฑ	ฒ	ต	ถ	ท	ธ	ศ	ษ	ส
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

		
ว	ง	น

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

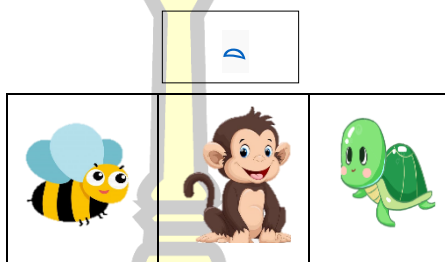
มนุษย์เรามีการ.....อยู่ทุกยุคทุกสมัย
(วิวัฒน์, วิวัฒน์)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๔

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ต เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

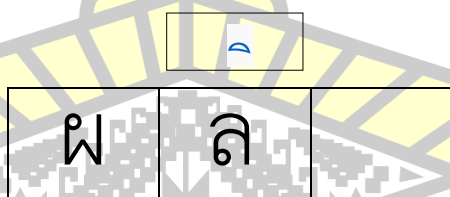
จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส



กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

แม่ฉันมีโรงงานที่ใช้.....เสื่อผ้า (ผลิต, ผลิต)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๕

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ถ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๒



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

๒



กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

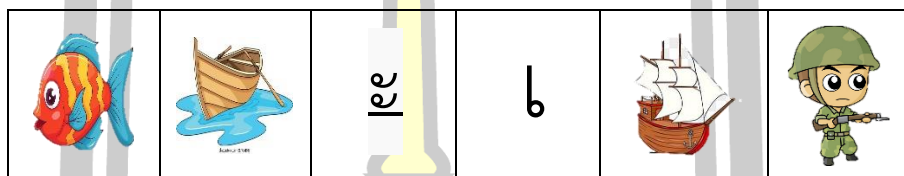
ที่บ้านของฉันมี..... ๑ คัน (รถม้า, รถม้า)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๖

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ท เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

ป	ร	๒๒	เ	ภ
---	---	----	---	---

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

วันนี้ครูสอนเรื่องการแยก.....ของสี (ประเภท, ประเภท)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๗

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ฐ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

อ	า	พ	า	
---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

หลวงพ่ที่วัดโพธิ์ท่านกำลัง.....อย่างหนัก

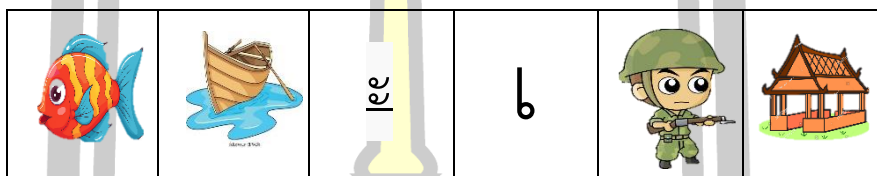
(อาพาต, อาพาท)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๘

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ศ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส

ป	ร	ะ	เ	ท	
---	---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันไปเที่ยว.....ญี่ปุ่นกับครอบครัว

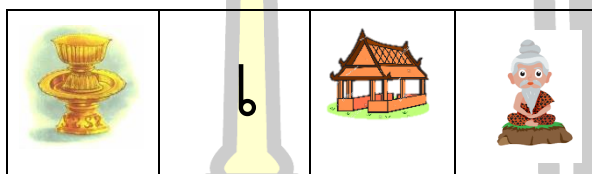
(ประเทศ, ประเทศ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๑๙

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ษ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ฌ ฎ ฏ จ्ञ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส



กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันส่งถ้วยเดี่ยว.....ลูกขึ้น

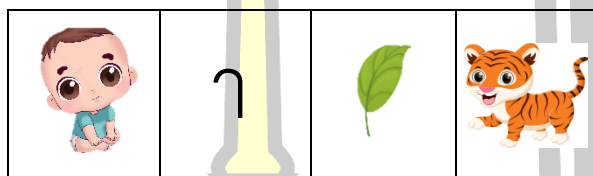
(พิเศษ, พิเศษ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๒๐

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กน คำที่มี ส เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

จ ช ซ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส



กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

แม่พาฉันไปกราบ.....ที่อยู่ในถ้ำในป่า

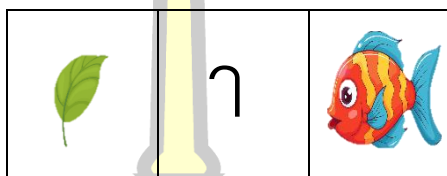
(ดาบศ, ดาบส)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๒๑

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ คำที่มี ป เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ป พ ฟ ภ

ป กา

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

คุณยายบอกว่าการนินทาพระจะทำให้มี.....ติดตัว

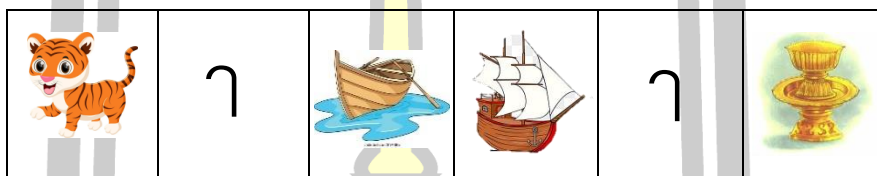
(บาป, บาบ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๒๒

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ คำที่มี พ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ป พ ฟ ภ

ส	า	ร	ภ	า	
---	---	---	---	---	--

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

โจร.....กับตำรวจว่าเป็นคนร้ายขโมยทรัพย์สินผู้อื่น
(สารภาพ, สารภาพ)

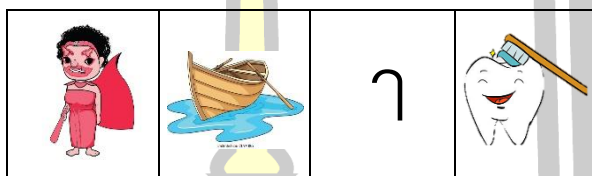
แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๒๓

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ คำที่มี ฟ เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้

๑



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ป พ ฟ ภ

๑

ย ร ำ

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ฉันไปดู.....ที่สวนสัตว์

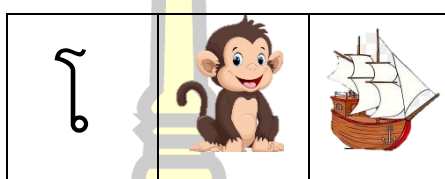
(ยีราบ, ยีราฟ)

แบบฝึกประสมอักษร ชุดที่ ๒๔

เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดแม่กบ คำที่มี ก เป็นตัวสะกด

(๑.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ป พ ฟ ก

โ ล

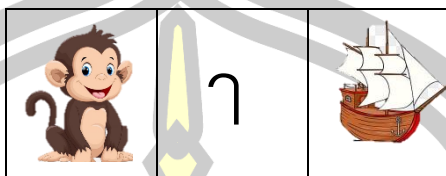
กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

คนที่.....มากที่สุดท้ายจะไม่เหลืออะไรเลย
(โลบ, โลก)

(๒.) กิจกรรมที่ ๑ การประสมอักษรโดยใช้ภาพ

จงเติมตัวอักษรแทนภาพที่กำหนดให้



.....

.....

กิจกรรมที่ ๒ การประสมอักษรโดยเลือกตัวสะกด

จงเลือกตัวสะกดลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

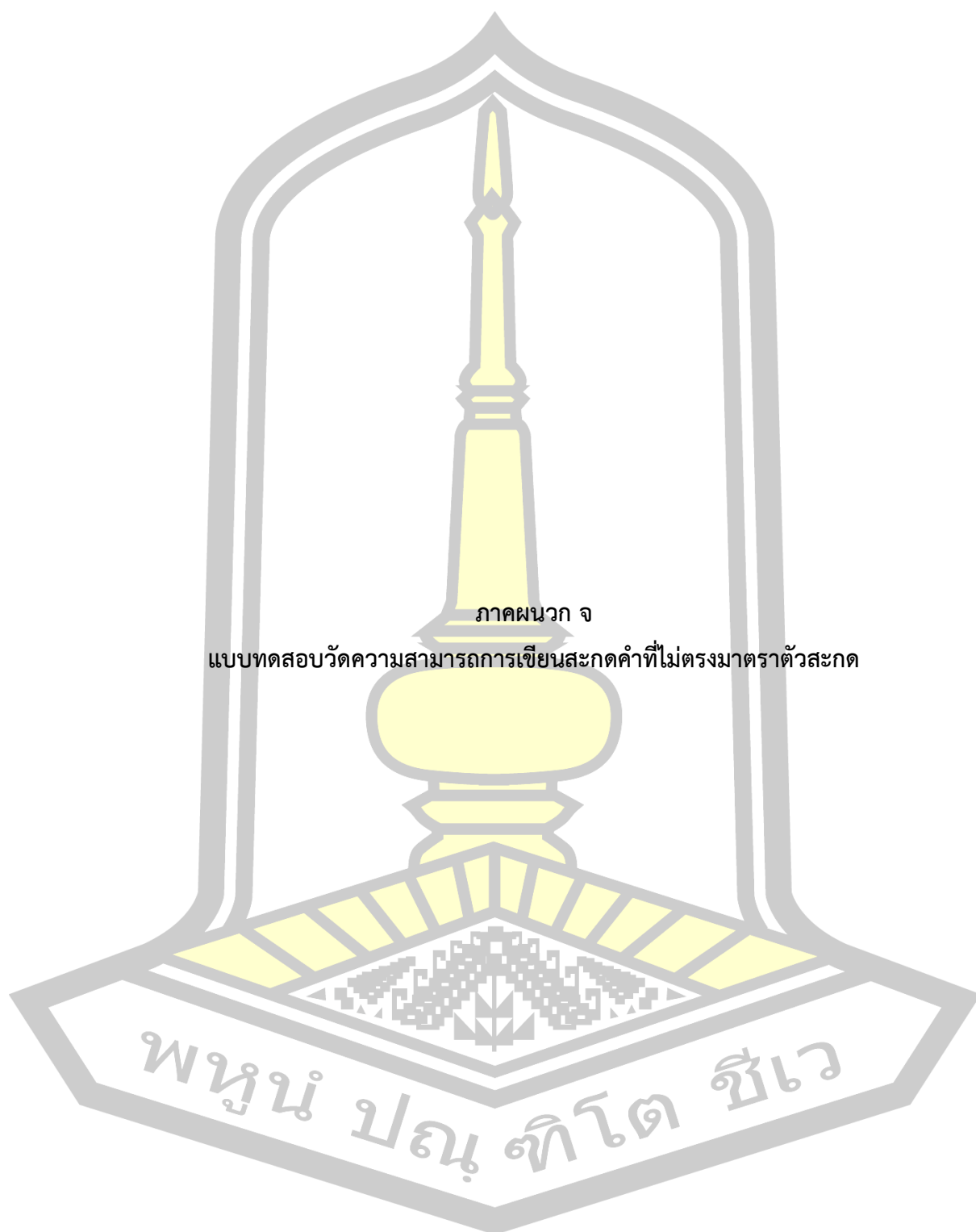
ป พ ฟ ภ

ล ำ

กิจกรรมที่ ๓ การเติมคำลงในช่องว่าง

จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

สมศักดิ์ได้.....มาอย่างไม่คาดคิด
(ลาบ, ลาก)



แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ

เรื่อง การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- คำชี้แจง** ๑. แบบทดสอบฉบับนี้มี ๓ ตอน ๓๐ คะแนน
 ๒. นักเรียนต้องปฏิบัติตามคำสั่งในแต่ละตอนให้ถูกต้อง
 ๓. จงเขียนเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรในข้อที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุดและนำคำตอบมาเขียนลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ตอนที่ ๑ ข้อ ๑-๑๑ จงเลือกตัวอักษรที่หายไปเติมลงในช่องว่างพร้อมกับเขียนคำตอบให้ถูกต้อง

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| ๑. สูตรครู..... เขียนสะกดคำ..... | ๖. ฟุ.....บอล เขียนสะกดคำ..... |
| ก. ณ | ก. ด |
| ข. ณ | ข. ท |
| ค. น | ค. ต |
| ง. ถ | ง. ฏ |
| ๒. ของขวัญ..... เขียนสะกดคำ..... | ๗. ปัสสาวะ..... เขียนสะกดคำ..... |
| ก. ณ | ก. ต |
| ข. ณ | ข. จ |
| ค. น | ค. ท |
| ง. ร | ง. ด |
| ๓. รางวัล..... เขียนสะกดคำ..... | ๘. เอกกรา..... เขียนสะกดคำ..... |
| ก. น | ก. ส |
| ข. ณ | ข. ศ |
| ค. น | ค. ต |
| ง. ร | ง. ช |
| ๔. สามเณ..... เขียนสะกดคำ..... | ๙. อาชี..... เขียนสะกดคำ..... |
| ก. ณ | ก. บ |
| ข. ณ | ข. พ |
| ค. ร | ค. ฟ |
| ง. น | ง. ป |

๕. ปลาว่า..... เขียนสะกดคำ.....

ก. พ

ข. ล

ค. ณ

ง. น

๑๑. โล..... เขียนสะกดคำ.....

ก. ฟ

ข. บ

ค. ภ

ง. ป

ตอนที่ ๒ ข้อ ๑๒-๒๐ จงเลือกข้อที่สะกดคำถูกต้อง
และอยู่ในมาตราเดียวกันทั้งหมด

๑๒. ก. เหยี่ยญ ของขวัญ

ข. กุญแจ ปริมาณ

ค. ปีศาจ เกสร

ง. สุตรคุณ อาชีพ

๑๓. ก. สามเณร รางวัล

ข. สารภาพ บัตรเชิญ

ค. อาคาร พยาบาล

ง. ปลาว่าพ วิเศษ

๑๔. ก. ข้าวสาน บอลลูน

ข. สัญญาณ ปริมาณ

ค. เอกราช ข้าวสาร

ง. เกสร ศาล

๑๕. ก. ชูรกิด ฉกาจ

ข. กิจการ ปีศาจ

ค. ปีศาจ บวช

ง. ตรวจ เอกราฎ

๑๖. ก. ก่ออิต ประเสริฐ

ข. พญาครุฑ วิวัฒน์

ค. อัจฉินทร์ ยาเสพติด

ง. อติต สนิท

๑๐. ทั.....พี เขียนสะกดคำ.....

ก. พ

ข. บ

ค. ป

ง. ภ

๑๙. ก. บรรารภ เคารพ

ข. ทับพี โอรส

ค. โอกาส แก๊ส

ง. ดาบส ยาพิศ

๒๐. ก. พิเศท ประกาศ

ข. ลิฟต์ รูปภาพ

ค. โกรท อาพาธ

ง. สนิท ประเภศ

ตอนที่ ๓ ข้อ ๒๑-๓๐ จงเลือกคำที่เขียนถูกต้อง
เติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

๒๑. เด็กชายปิตีได้รับ.....ทอง

ก. เหยี่ยญ

ข. เหยี่ยน

ค. เหยียน

ง. เหยียล

๒๒. พี่สาวให้.....ในวันเกิดของฉัน

ก. ของขวัญ

ข. ของขวัญ

ค. ของขวัญ

ง. ของขวัญ

๒๓. ต้นกล้าชอบเล่นกีฬา.....มาก

ก. ฟุตบอล

ข. ฟุตบอล

ค. ฟุตบอล

ง. ฟุตบอล

๑๗. ก. ข้าวสาร โกรธ

ข. อุทยาน วันพุธ

ค. ทหาร ประเทศ

ง. อวกาศ โทรทัศน์

๑๘. ก. บุฟเฟต์ ไมโครเวฟ

ข. โลภ ยาเสพติด

ค. บาป ไอรส

ง. ทิวทัศน์ วิเศษ

๒๖. สุขชาติทำ.....เกี่ยวกับอาหารทะเล

ก. ชุรักิต

ข. ชุรักิท

ค. ชุรักิส

ง. ชุรักิจ

๒๗. คุณแม่ใช้.....อุ่นอาหาร

ก. ไมโครเวฟ

ข. ไมโครเวบ

ค. ไมโครเวพ

ง. ไมโครเวป

๒๘. คนที่.....มากมักลาหาย

ก. โลพ

ข. โลฟ

ค. โลภ

ง. โลป

๒๔. วันหยุดแม่พาฉันไปดู.....ที่ทะเล

ก. วาน

ข. วาร

ค. วาล

ง. วาฬ

๒๕. พี่ชายของฉัน.....เป็นพระอยู่ที่วัดโพธิ์

ก. บวด

ข. บวช

ค. บวท

ง. บวช

๒๙. ตำรวจจับผู้ร้ายคดี.....ได้สองคน

ก. ยาเสพติด

ข. ยาเสบติด

ค. ยาเสพติด

ง. ยาเสปติด

๓๐. พ่อของฉันทำ.....ค้าขายอาหารทะเล

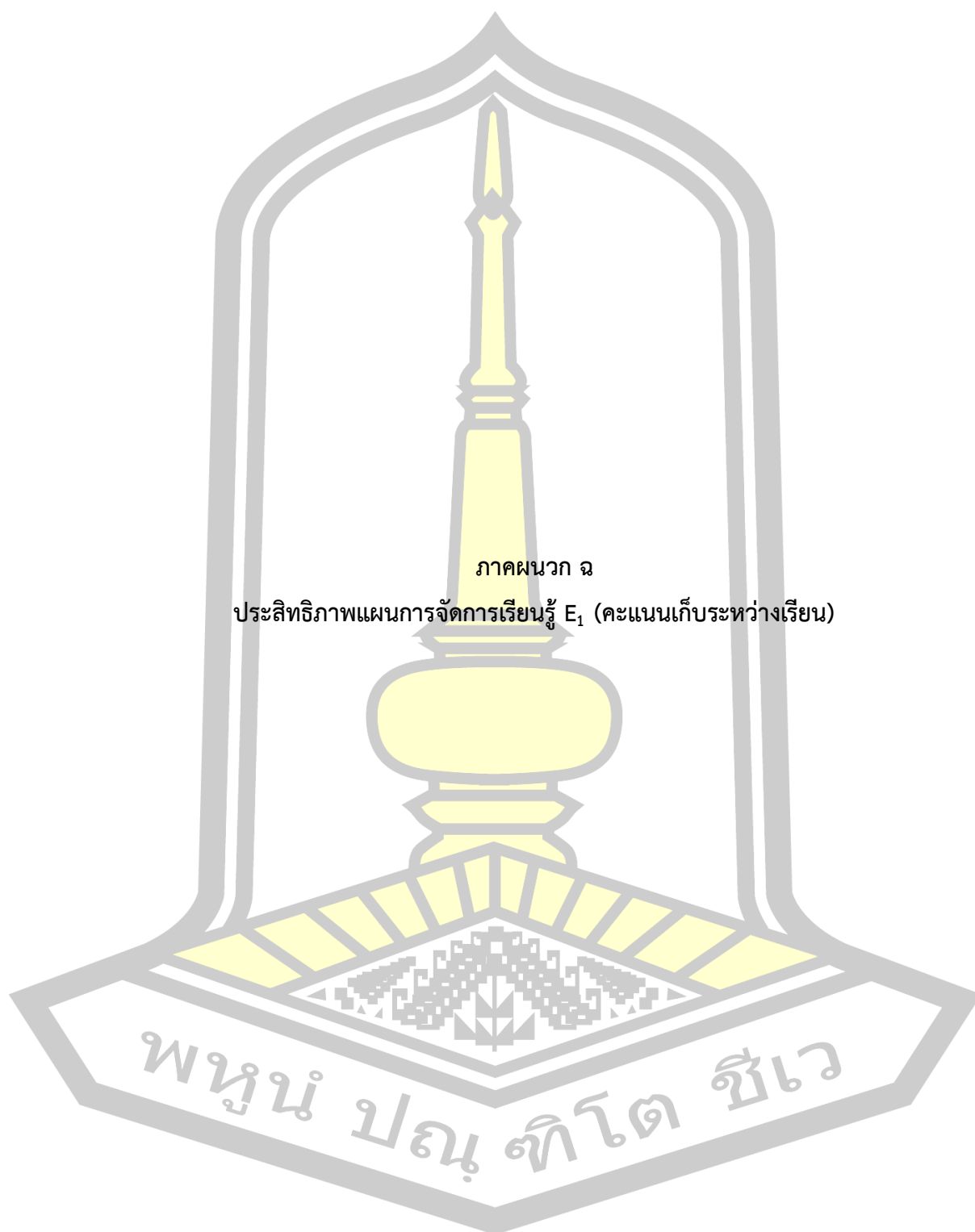
ก. อาชีพ

ข. อาชีพ

ค. อาชีพ

ง. อาชีพ

พูน ปณ ภิโต ชีเว



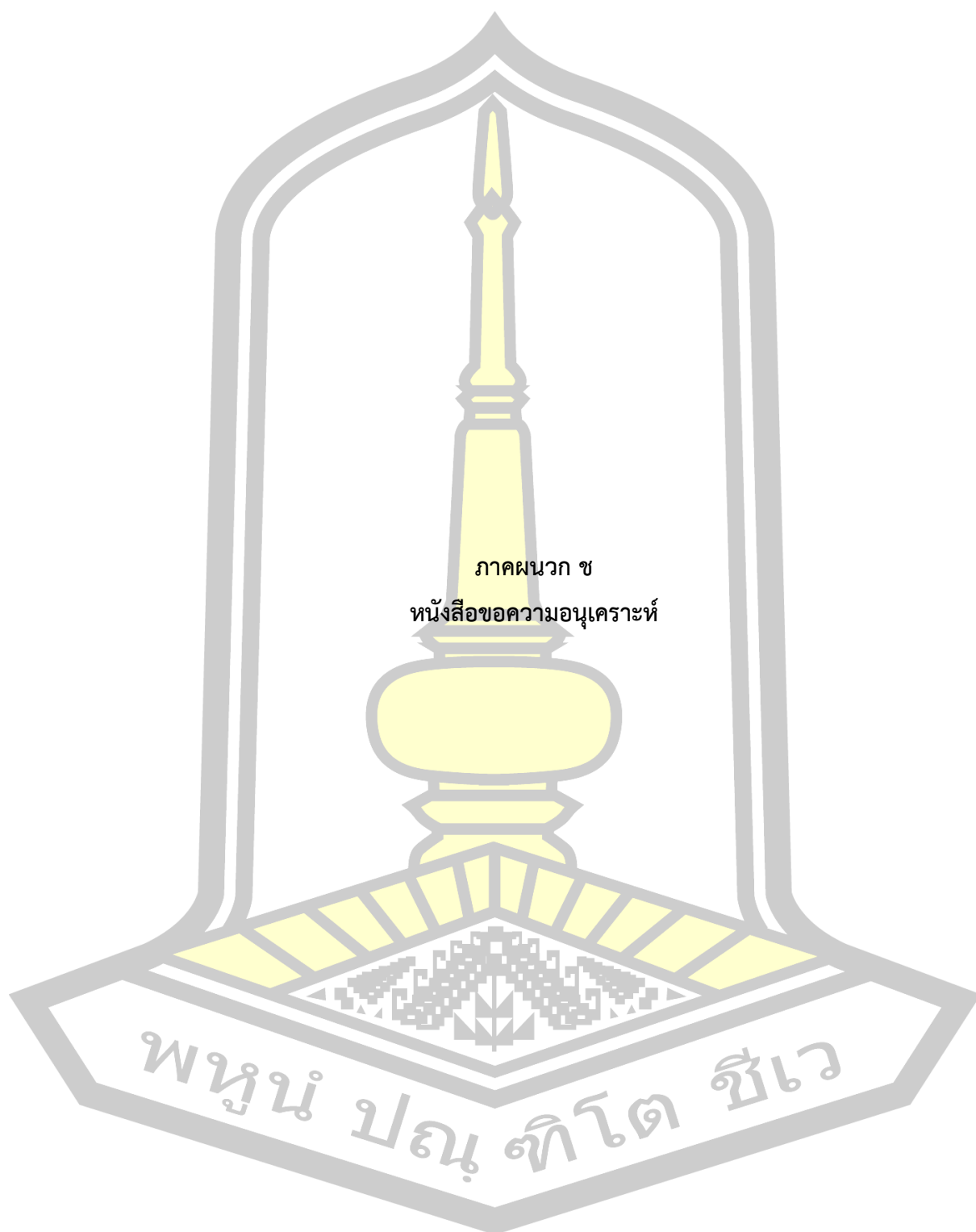
ภาคผนวก ฉ

ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E₁ (คะแนนเก็บระหว่างเรียน)

นักเรียน/ เลขที่	คะแนนเก็บระหว่างเรียน												รวม
ชั่วโมงที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
คะแนนเต็ม (120)	15	21	12	15	12	6	6	6	6	6	6	9	120
เลขที่ 1	12	19	12	12	11	6	5	5	5	6	5	9	107
เลขที่ 2	11	18	7	10	11	6	4	5	4	5	4	8	93
เลขที่ 3	13	20	11	11	11	6	4	3	6	5	5	9	104
เลขที่ 4	11	19	9	10	10	5	4	5	5	5	4	7	94
เลขที่ 5	14	21	11	14	12	6	6	6	6	6	6	9	117
เลขที่ 6	11	17	8	8	10	5	3	4	5	4	4	7	86
เลขที่ 7	12	18	9	9	11	5	3	3	4	4	4	8	90
เลขที่ 8	13	19	8	10	11	6	4	5	5	5	3	6	95
เลขที่ 9	15	21	10	13	12	6	5	6	6	6	6	9	115
เลขที่ 10	11	19	9	10	10	5	3	4	4	5	4	9	93
รวม	123	191	94	107	109	56	41	46	50	51	45	81	994
เฉลี่ย	12.30	19.10	9.40	10.70	10.90	5.60	4.10	4.60	5.00	5.10	4.50	8.10	99.40
ร้อยละ	82.00	90.95	78.33	71.33	90.83	93.33	68.33	76.67	83.33	85.00	75.00	90.00	82.83
ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ $E_1 = 82.83$													

คะแนนเก็บระหว่างเรียนที่นักเรียนทำแบบฝึกประสมอักษรเรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตรา
ตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 แบบฝึก มีทั้งหมด 120 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน





ภาคผนวก ข
หนังสือขอความอนุเคราะห์

พหุบัน ปณ จิโต ชีเว

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ



ที่ อว 0605.5(2)/ว135

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางวนิภา กันจันะ

ด้วย นางสาวเกวณีน สกฤพรณ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.ยุดา ธาดานัฐภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสืออ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0947597783



ที่ อว 0605.5(2)/ว135

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวณัฐ บัวผัน

ด้วย นางสาวเกวณีน สกมลพรรณ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.ยุดา ธาตานุรักษ์ดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสี่อ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0947597783



ที่ อว 0605.5(2)/ว135

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มกราคม 2567

เรื่อง ขออนุมัติครุฑเป็นผู้ใช้ยานุสาวิตตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวจิรรัตน์ แก้วสา

ด้วย นางสาวเกวณีน สกุลพรรณ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.ญดา ธาตณัฐภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุมัติครุฑจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0947597783



ที่ อว 0605.5(2)/ว135

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางเรณู สายเชื้อ

ด้วย นางสาวเกวลิน สุกุลพรรณ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.ญดา ธาตณัฐภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสืออ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0947597783



ที่ อว 0605.5(2)/ว135

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

10 มกราคม 2567

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางปริยาณัฐ ขาญศึก

ด้วย นางสาวเกวณีน สกมลพรหม นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.ญาดา ธาตานุรักษ์กิต เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0947597783

หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องเพื่อการวิจัย



ที่ อว 0605.5(2)/307

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

23 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงพอง

ด้วย นางสาวเกวลิน สกุลพรรณ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.นฤตา ธาตาดัญญักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวเกวลิน สกุลพรรณ ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสืออ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0947597783

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์



ที่ อว 0605.5(2)/546

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

9 กุมภาพันธ์ 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่

ด้วย นางสาวเกวลิน สกุลพรรณ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถ การเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ร่วมกับแบบฝึกประสมอักษร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผศ.ดร.ยุดา ธาตานุรักษ์ดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวเกวลิน สกุลพรรณ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสุอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174

เบอร์โทรนิสิต 0947597783

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวเกวลิณ สกุลพรรณ
วันเกิด	วันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2540
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 14/1 หมู่ที่ 4 ตำบลศิลา อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านหนองเต่าบึงเรือใหญ่ ตำบลโคกสี อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2553 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยชัน จังหวัดขอนแก่น พ.ศ. 2556 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนขามแก่นนคร จังหวัดขอนแก่น พ.ศ. 2559 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนขามแก่นนคร จังหวัดขอนแก่น พ.ศ. 2564 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พ.ศ. 2567 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ภัโต ชีเว