



การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการ  
เรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา



โดย  
นางสาวโสภิตา มูลเทพ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

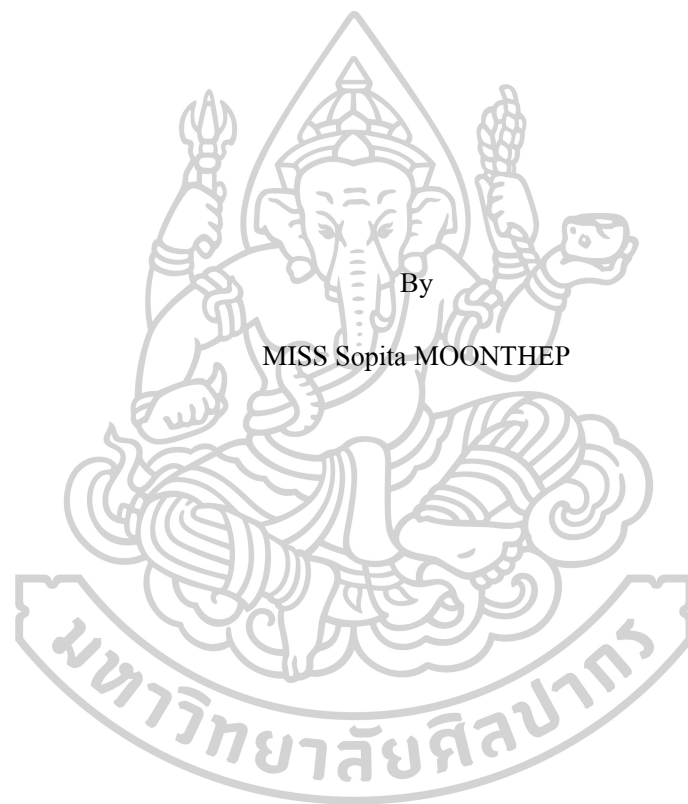
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วย  
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF SPELLING ABILITIES OF THIRD  
GRADE STUDENTS TAUGHT BY COOPERATIVE LEARNING WITH  
EDUCATIONAL GAMES



By  
MISS Sopita MOONTHEP

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Education (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2020

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม การศึกษา
โดย	โสภิตา มูลเทพ
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญา มหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน)  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากจ้อย)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข )

61263315 : หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, เกมการศึกษา, การเขียนสะกดคำ

นางสาว โสภิตา มุลเทพ: การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หากคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของ โรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำแบบปรนัย ประเภทเติมคำ จำนวน 30 ข้อ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา มีคุณภาพตามเกณฑ์ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียน เท่ากับร้อยละ 64.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.16

61263315 : Major (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Keyword : cooperative learning, educational games, spelling abilities

MISS SOPITA MOONTHEP : THE DEVELOPMENT OF SPELLING ABILITIES OF  
THIRD GRADE STUDENTS TAUGHT BY COOPERATIVE LEARNING WITH  
EDUCATIONAL GAMES THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR SIRIWAN  
VANICHWATANAVORACHAI, Ph.D.

The purposes of this research were: 1) to find out the quality of lesson plans taught by cooperative learning with educational games to be consistent with the criteria of index of congruence. 2) to compare the students' achievement in spelling abilities with a 60 percent score after using the cooperative learning with educational games. 3) to study the students' opinions toward learning by cooperative learning with educational games. The sample of this research were 15 third grade students of Watrajchakrue school, Thonburi, Bangkok during the second semester in the academic year 2020. The instruments used for gathering the data were: 1) five lesson plans taught by cooperative learning with educational games, 2) an achievement test with 30 multiple-choice and gap-filling test items, 3) a 10-item rating scale questionnaire of student's opinions towards the cooperative learning with educational games about learning atmosphere, learning activities, and benefits of learning. The data were analyzed by percentage, means, standard deviation and content analysis. The results of this research were as follows: 1) The quality of the lesson plans using the cooperative learning with educational games meets the criteria of index of item objective congruence at 1.00. 2) The word spelling writing achievement of third grade students after using the cooperative learning with educational games were 64.00 percent which is higher than the required rate of 60.00 percent. 3) The students' opinions toward the cooperative learning with educational games were at higher level mean = 4.92, standard deviation = 0.16.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาชี้แนะให้คำแนะนำแนวทางในการดำเนินงาน ตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนวัฒนารักษ์ และ อาจารย์ ดร.อธิกมาส มากจ้อย ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสุนทริน ประธานกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิชา หอมพุ้ง ที่ชี้แนะ ข้อบกพร่อง และให้ความรู้เพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต จันทรวินิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา ศิริธัญญรัตน์ ดร.มาลัย ทองสีมา ดร.ปริญญา ปันสุวรรณ และ ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเข้าร่วมสนทนากลุ่มเพื่อหาคุณภาพของแผน การจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม ดร.ปริญญา ปันสุวรรณ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ และแบบแสดงความคิดเห็นของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ

ขอขอบพระคุณ นางกาญจน์ โชติธรรมวัฒน์ ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดราชคฤห์ คณะครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - 4 โรงเรียนวัดราชคฤห์ ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการศึกษาวิจัยเป็นอย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณ นางสาวรักษา หัตถาภรณ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบางนาคนอก ดร.วชิรา วิสุกัน ที่สนับสนุนให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาต่อ และสำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร ที่ให้ทุนสนับสนุนในการศึกษา

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่าน บิดา มารดา ครอบครัว กัลยาณมิตร และคู่ชีวิตที่ให้ความรักและกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา คุณค่าประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาคุณพ่อกับครูอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้วิชา ซึ่งส่งผลให้ผู้วิจัยได้ศึกษาจนสำเร็จตามที่ได้มุ่งหวังไว้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง .....	ฉ
สารบัญรูปภาพ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ .....	15
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	15
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	21
คำถามการวิจัย.....	26
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	26
สมมติฐานของการวิจัย.....	26
ขอบเขตของการวิจัย .....	26
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	28
ประโยชน์ที่ได้รับ .....	29
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	30
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย..31	
1.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน .....	31
1.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ .....	32
1.3 คุณภาพผู้เรียน.....	33
1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	33



2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดราชคฤห์ พุทธศักราช 2563 .....	36
2.1 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ สำนักงาน เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร .....	36
2.2 คุณภาพผู้เรียน .....	36
2.3 คำอธิบายรายวิชา .....	38
2.4 โครงสร้างรายวิชา .....	39
3. การเขียนสะกดคำ .....	43
3.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ .....	43
3.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ .....	43
3.3 ปัญหาและสาเหตุการเขียนสะกดคำ .....	45
3.4 วิธีการจัดการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำ .....	46
3.5 การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ .....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	56
4. การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) .....	61
4.1 ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ .....	61
4.2 ลักษณะการเรียนแบบร่วมมือ .....	61
4.3 ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ .....	66
4.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบร่วมมือ .....	70
4.5 การประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ .....	75
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	78
5. เกมการศึกษา (Educational Games) .....	81
5.1 ความหมายของเกมการศึกษา .....	81
5.2 ประเภทของเกม .....	82
5.3 ความมุ่งหมายของเกม .....	83

5.4 ลักษณะและองค์ประกอบของเกม .....	84
5.5 ขั้นตอนในการใช้เกม .....	85
5.6 เกมการศึกษาที่ใช้ในการเขียนสะกดคำ .....	86
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	102
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	108
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการทดลอง .....	110
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ .....	111
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นดำเนินการทดลอง .....	125
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล .....	126
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	128
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเกมการศึกษา .....	128
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา .....	132
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา .....	133
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	137
สรุปผลการวิจัย .....	138
อภิปรายผล .....	138
ข้อเสนอแนะ .....	147
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ .....	147
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป .....	148
รายการอ้างอิง .....	149
ภาคผนวก .....	154

ภาคผนวก ก	รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	155
ภาคผนวก ข	บัญชีคำศัพท์.....	158
ภาคผนวก ค	การสนทนากลุ่ม (Focus Group) .....	161
ภาคผนวก ง	ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง .....	165
ภาคผนวก จ	ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ.....	172
ภาคผนวก ฉ	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	174
ประวัติผู้เขียน	.....	213



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 .....35

ตารางที่ 2 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 .....36

ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....39

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยที่ 6 หลักภาษาพาเพลิน .....42

ตารางที่ 5 วิเคราะห์เนื้อหาหลักการใช้ภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากหลักสูตรสถานศึกษา.....112

ตารางที่ 6 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจำนวน 5 แผน .....113

ตารางที่ 7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....114

ตารางที่ 8 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ .....117

ตารางที่ 9 กำหนดการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา .....126

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ .....131

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา .....132

ตารางที่ 12 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา.....133

ตารางที่ 13 รายนามผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group).....156

ตารางที่ 14 รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....157

ตารางที่ 15 คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 .....159

ตารางที่ 16 คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียน 160

ตารางที่ 17 ผู้ดำเนินรายการและทีมงานการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) .....162

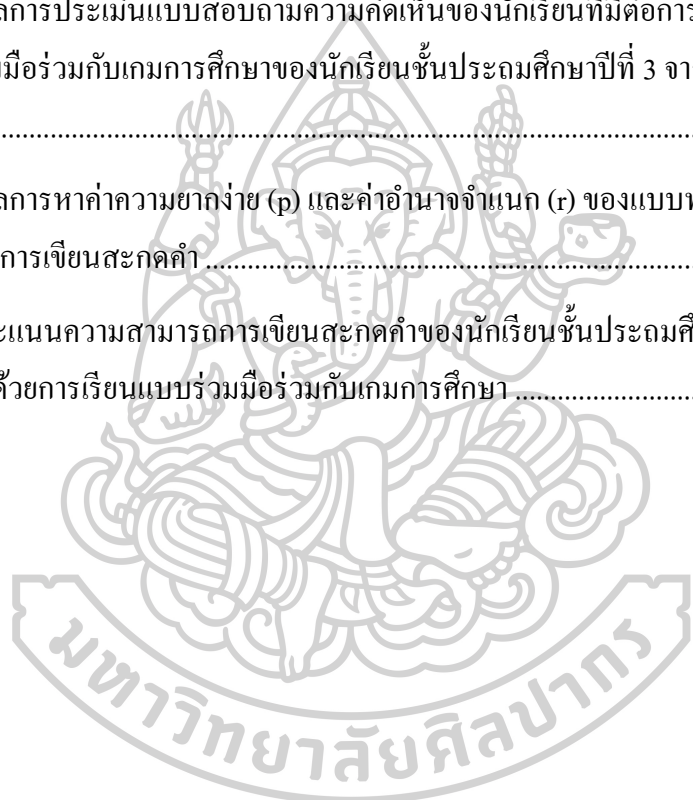
ตารางที่ 18 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน.....166

ตารางที่ 19 ผลการประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน.....169

ตารางที่ 20 ผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยการ  
เรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3  
คน .....170

ตารางที่ 21 ผลการหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ วัด  
ความสามารถการเขียนสะกดคำ .....173

ตารางที่ 22 คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการ  
จัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา .....211



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	25
ภาพที่ 2 ตัวอย่างวิธีการเขียนตามคำบอกชั้น ป.1.....	50
ภาพที่ 3 รูปรถไฟ.....	51
ภาพที่ 4 ตัวอย่างแบบทดสอบฉบับของครู.....	52
ภาพที่ 5 ตัวอย่างแบบทดสอบฉบับของนักเรียน.....	52
ภาพที่ 6 แบบสรุปผลการประเมินการเขียนตามคำบอก.....	53
ภาพที่ 7 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	73
ภาพที่ 8 แบบแผนการทดลองแบบการทดลองขั้นพื้นฐาน.....	108
ภาพที่ 9 ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	109
ภาพที่ 10 การสนทนากลุ่ม.....	118
ภาพที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการเขียน สะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา.....	120
ภาพที่ 12 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ.....	123
ภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบ ร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา.....	125
ภาพที่ 14 แผนภูมิการจัดสถานที่ในการสนทนากลุ่ม.....	164
ภาพที่ 15 การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอน.....	204
ภาพที่ 16 การวิเคราะห์ผลทางสถิติของเครื่องมือที่ใช้ดำเนินการวิจัยจาก โปรแกรม spss.....	212

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกราชและวัฒนธรรมของชาติที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น การที่จะรักษาภาษาไทยให้ดำรงอยู่ได้นั้น จำเป็นต้องให้ความสำคัญในการเรียนวิชาภาษาไทยให้มากขึ้น เพื่อให้สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องตามกาลเทศะ อีกทั้งเพื่อใช้ในการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งนับเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร สื่อความหมาย เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ความรู้สึนึกคิด ความเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษาความเป็นชาติไทย คนไทยทุกคนจึงควรเห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่พระราชทานแก่นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประทับแห่งการศึกษา (2540: 106) ความว่า

... ในปัจจุบันนี้ปรากฏว่า ได้มีการใช้ถ้อยคำออกจะฟุ่มเฟือยและไม่ตรงกับความหมายอันแท้จริงอยู่เนืองๆ ทั้งออกเสียงก็ไม่ถูกต้องตามอักขรวิธี ถ้าปล่อยให้เป็นไปดังนี้ภาษาของเราก็มีแต่จะทรุดโทรม ชาติไทยเรามีภาษาของเราใช้เองเป็นสิ่งอันประเสริฐอยู่แล้ว เป็นมรดกอันมีค่าตกทอดมาถึงเรา ทุกคนจึงมีหน้าที่จะต้องรักษาไว้ ฉะนั้นจึงขอให้บรรดานิสิตและบัณฑิต ตลอดจนครูบาอาจารย์ได้ช่วยกันรักษาและส่งเสริมภาษา ซึ่งเป็นอุปกรณ์และหลักประกันเพื่อความเจริญพัฒนาของประเทศชาติ...

จากพระบรมราโชวาทจะเห็นได้ว่า รัชกาลที่ 9 ทรงเห็นความสำคัญของภาษาไทยว่าเป็นเครื่องมือแสดงถึงสมบัติมรดกของชาติที่บรรพบุรุษสั่งสมมา จึงเป็นหน้าที่ที่คนไทยควรต้องรักษาสืบทอดภาษาไทยของเราให้คงสืบไว้

จากความสำคัญของภาษาไทย มาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561: 4-8) จึงได้กำหนดให้มีการเรียนภาษาไทยไว้ในมาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน ข้อที่ 1 ว่าให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร อีกทั้ง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้มีการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษาไทย และวรรณคดีวรรณกรรม โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน ที่เป็นทักษะทางภาษาที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ซึ่งคนในสังคมจำเป็นต้องมีทักษะเหล่านี้เพื่อติดต่อสื่อสารกัน

นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 5) ยังกำหนดจุดหมายให้ผู้เรียนมีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญที่นักเรียนควรมี

ทักษะที่สำคัญและจำเป็นต้องฝึกฝนเพื่อใช้ในการสื่อความได้อย่างถูกต้องคือ ทักษะการสื่อสาร โดยเฉพาะทักษะการเขียน เพราะการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิดเห็น ความรู้สึก ความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจ และสามารถเก็บไว้เป็นหลักฐานอ้างอิงได้ในการเขียนนั้นผู้เขียนต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เนื่องจากหากเขียนสะกดคำผิดจะทำให้การสื่อความหมายผิดไป ดังที่ กำชัย ทองหล่อ (2552: 148) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาเขียนจะทำให้เข้าใจความหมายกันได้ การเขียนคำจึงนับว่าเป็นความสำคัญ ส่วนหนึ่งในการใช้ภาษา ถ้าเขียนผิด ความหมายก็แปรไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้ สอดคล้องกับ พรทิพย์ แพงสุด (2559: 5) ที่กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่ามีความสำคัญมากในการใช้ภาษาไทย ทั้งนี้เพราะข้อความที่มีถ้อยคำที่สะกดผิดอาจทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกิดผลเสียต่อการสื่อสาร ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียน ครูจึงต้องมีหน้าที่ช่วยฝึกฝนและหาปัญหาว่าสิ่งใดคือสิ่งที่ปัญหาในการเขียนสะกดคำของนักเรียน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารที่กล่าวถึงปัญหาของการเขียนสะกดคำจากสถาบันทดสอบทางวิชาการ (2562) ได้กล่าวถึงการสรุปข้อค้นพบจากการสอบอัตนัยในการเขียนเรื่อง จากภาพของข้อสอบระดับชาติปีการศึกษา 2561 พบข้อที่ควรนำไปพัฒนาคือการสะกดคำ และการใช้ไม้ยมก คือ ใช้วรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง เขียนฉีกคำ และสะกดคำผิดเป็นจำนวนมาก ในการเขียนตอบ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นปัญหาที่ครูจะต้องนำกลับไปพัฒนานักเรียนเพื่อปูพื้นฐานในการเรียนรู้และการเตรียมพร้อมสำหรับการวัดและประเมินผลในระดับชาติต่อไป ทั้งนี้ครูจึงต้องหาสาเหตุ ปัญหา ของการเขียนสะกดคำผิด ว่าเกิดจากอะไร ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงปัญหาของการเขียนสะกดคำไว้ คือ ชำนาญ แก้วกะตา (2550: 10-12) ได้กล่าวถึงปัญหาของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้ 1) เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายหรือที่มาของคำ 2) เขียนผิดเพราะใช้แนวเทียบผิด 3) เขียนผิดเพราะออกเสียงผิด 4) เขียนผิดเพราะรับรู้หรือมีประสบการณ์มาผิด 5) เขียนผิดเพราะไม่รู้หลักภาษา จากปัญหาการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องย่อมส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยค่อนข้างต่ำ ทั้งนี้ นักเรียน โรงเรียนวัดราชฤทธิก็มีปัญหาการเขียนสะกดคำเช่นกัน ซึ่งพิจารณาได้จากการจัดกิจกรรมอ่านเขียนเพียรสะกดของ โรงเรียน



วัดราชคฤห์ที่มีการทดสอบการเขียนสะกดคำของนักเรียนเป็นประจำทุกเดือน เดือนละ 1 ครั้ง พบว่านักเรียนร้อยละ 60 ยังเขียนสะกดคำผิดจำนวนมาก เนื่องจากนโยบายการจัดการจัดกิจกรรมของโรงเรียนเน้นฝึกทักษะอื่นๆ เช่นการอ่านมากกว่า ทำให้นักเรียนขาดประสิทธิภาพในทักษะการเขียน และตามเป้าหมายการกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ของสถานศึกษาได้กำหนดให้นักเรียนผ่านการเรียนรู้ร้อยละ 60 ขึ้นไป จึงเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องแก้ไข เพราะถ้าผู้เรียนเขียนสะกดคำผิดจะส่งผลให้การเขียนขาดประสิทธิภาพ ไม่สามารถสื่อสารได้ตามความมุ่งหมาย ส่งผลต่อปัญหาการเรียนรู้ในวิชาอื่น รวมถึงทักษะอื่นๆด้วย

ปัญหาการเขียนสะกดคำดังกล่าวข้างต้นมีสาเหตุที่สำคัญประการหนึ่งมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูภาษาไทยบางส่วนที่ยังยึดหลักเกณฑ์ทางภาษาอย่างเคร่งครัดไม่ยืดหยุ่น ส่งผลให้บรรยากาศการจัดการเรียนการสอนเคร่งเครียด และครูก็ยังคงยึดวิธีสอนที่ดีมีประสิทธิภาพในเรื่องที่สอนไม่เพียงพอ ทำให้ผู้เรียนเบื่อภาษาไทย ดังที่อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 16) กล่าวถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ว่า ผู้เรียนส่วนมากจะเบื่อหน่ายในการเรียนภาษาไทย

ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่หลักของครูที่จะต้องหาเทคนิควิธีการสอน รวมถึงกิจกรรมใหม่ๆ ที่ยืดหยุ่นแต่ช่วยสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากเรียนรู้ ไม่ให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียน เมื่อครูทำได้เช่นนี้แล้ว นักเรียนก็จะตั้งใจเรียนมากขึ้น เกิดสภาพห้องเรียนที่เต็มไปด้วยบรรยากาศการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน นักเรียนก็จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

จากการศึกษาเอกสารวิธีการสอนเทคนิคต่างๆนั้น พบว่าการจัดกิจกรรมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยแก้ปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้ และยังทำให้นักเรียนเกิดสมรรถนะที่หลากหลาย ทั้งทักษะการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา และมีทักษะชีวิต

ดังนั้นวิจัยหลายเรื่องที่น่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไปใช้กับนักเรียนแล้วพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีทักษะการเขียนสะกดคำที่ดีขึ้นและยังเกิดทักษะอื่นๆอีกด้วยเช่น ทักษะการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา และมีทักษะชีวิต เช่น ศิริพร พุ่มนวล (2556: 68) วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.89/83.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีค่าเท่ากับ 0.59 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ รวมถึงทักษะ

การเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนยังมีความพอใจต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการเรียนแบบร่วมมืออยู่ในระดับมากอีกด้วย อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นยังมี ประโยชน์ต่อการเรียน ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนและช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในห้อง ทำให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ดังที่ สารสิน เล็กเจริญ (2554: 34) ได้กล่าวไว้ว่า ประโยชน์และคุณค่าของการเรียนแบบร่วมมือสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะทางสังคม และส่งเสริมให้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม เห็นคุณค่า ของตนเองและผู้อื่น เต็มใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่น นักเรียนที่เรียนอ่อนมีโอกาสได้แสดง ความคิดเห็น ทำกิจกรรมในการเรียนและนักเรียนที่เรียนเก่งมีบทบาททางสังคมในชั้นเรียน เพิ่มมากขึ้น ลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียน และนอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้สึกสบายใจเพลิดเพลิน ในการเรียนและเข้าใจในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้นด้วย

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีเดียวนั้นอาจไม่เพียงพอต่อการพัฒนา ความรู้ความสามารถของนักเรียน และยังอาจไม่เพียงพอต่อการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ดังนั้นครูจำเป็นต้องหากิจกรรมอื่นๆมาประกอบกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้นักเรียน เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน และสนใจเรียนอย่างสม่ำเสมอ ดังที่ระพิน ชูชื่น (2560: 393) กล่าวไว้ว่า การสอนภาษาไทยควรใช้วิธีสอนหลายวิธีผสมผสานกัน ตามรูปแบบที่เหมาะสม เนื่องจากรูปแบบวิธีสอนทักษะทางภาษามีหลายวิธี ซึ่งผู้วิจัยก็เห็นว่าอีกวิธีการสอนหนึ่งที่จะช่วย เร้าความสนใจของผู้เรียน และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยไม่เบื่อหน่ายนั่นก็คือเกม

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจะทำให้นักเรียนทุกคนสนุกตื่นเต้น และทำทหายความสามารถ ของนักเรียน ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมเกมต่างๆซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้น ในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสนใจสนุกสนาน และเกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีในการเรียน ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2560: 365) กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับ ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนสูง นอกจากนี้ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์ (2557: 18) ก็ยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า การจะสอนวิชาภาษาไทย ให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานนั้น ครูต้องสรุปเนื้อหาสิ่งที่เรียนไปแล้ว โดยใช้เกมมาประกอบ เป็นการเล่นอย่างมีความรู้ นั่นเอง และการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น ก่อให้เกิดก มีความสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนการสอนให้เกิดผลสำเร็จ

จากการศึกษางานวิจัยพบว่าการใช้เกมการศึกษามาแก้ปัญหาและพัฒนาการสอน วิชาภาษาไทยได้ดี โดยเฉพาะทักษะการเขียนสะกดคำ ดังงานวิจัยหลายเรื่องที่น่าเกมการศึกษาไปใช้ กับผู้เรียน แล้วพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษานั้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยการสอนแบบปกติ เช่น จุฑามาศ กันต๊ีบ (2554: 74) เรื่องการพัฒนา ความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำ หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณา แต่ละด้านพบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 รองลงมา ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย ส่วน Nural W. (2018: 38) วิจัยเรื่อง The effectiveness of spelling bee game on students vocabulary mastery ผลการวิจัยพบว่าเกมนั้นเป็นเครื่องมือสำหรับการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เกมสะกดคำเพื่อเป็นเครื่องมือในการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ งานวิจัยนี้เสนอเพื่อให้ได้ หลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลของเกมสะกดคำ ที่มีต่อความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคำศัพท์ ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมสะกดคำ และไม่ใช่ นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมการสะกดคำ มีความสามารถการสะกดคำที่มีประสิทธิภาพ มากขึ้น และนักเรียนมีความสุขกับการเล่นเกมคำศัพท์ในห้องเรียน ดังนั้นนักเรียนจึงมีความสามารถ ในการเขียนคำศัพท์สูงขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นจะเห็นว่าเกมการศึกษาเป็นวิธีสอนที่น่าสนใจ ซึ่งได้มี ผู้นำมาใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนแล้วได้ผลดีช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ด้านการเขียนสะกดคำดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ภาษาไทย อันจะเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนวิชาอื่น ๆ และสามารถสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เกมการศึกษานั้นมีหลายประเภท ครูผู้สอนจำเป็นต้องศึกษา และเลือกเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำและวัยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมถึงบริบทต่างๆของโรงเรียนเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการสอน ดังที่ จุฑามาศ กันต๊ีบ (2554: 42) กล่าวว่า เกมประกอบการสอนมี 2 ชนิด คือเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาและเกมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา หากครูผู้สอนจะนำไปใช้หรือดัดแปลงเพื่อประกอบการสอน แล้วจะช่วยจูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ครูควรพิจารณาให้เหมาะสมกับเนื้อหา

ที่จะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนควบคู่ไปด้วย และจากที่ผู้วิจัย ได้ศึกษาประเภทของเกมจากนักวิชาการหลายท่าน ดังนี้ Gilman J. F. Rowe J. & Hildenberger F. (1976: 657-661), Jill (1996 อ้างถึงใน Yuni S., 2560: 14) ทิศนา แคมมณี (2560: 460) สรุปได้ว่า ประเภทของเกมการศึกษาามีหลายประเภทดังนี้ 1) เกมที่มีจุดประสงค์ในการเล่นที่ชัดเจนเพื่อพัฒนา ความรู้ ความสามารถ พัฒนาการ จริยธรรม 2) เกมที่เน้นความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด โดยผู้สอนจำเป็นต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เนื้อหาวิชาและรูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนการสอน

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาประเภทของเกมจากข้อมูล ของนักการศึกษาหลายท่านเกี่ยวกับ ประเภทของเกม ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ และได้เลือกเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นเกม ที่มีจุดหมายแน่นอนสำหรับพัฒนาเรื่องการเขียนสะกดคำ และให้นักเรียนเล่นเป็นทีมแข่งกัน เพื่อช่วยเหลือกันให้ไปถึงเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ด้วยหวังว่านักเรียนจะมีทักษะการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้นซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้ นักเรียนค้นพบความถนัดเฉพาะตนเองต่อไปได้ในอนาคต นำไปพัฒนาความสามารถ ในการเรียนอื่นๆต่อไป และนักเรียนจะสนุกสนานกับการเรียน อีกทั้งมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และผลของการวิจัย ในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต่อไป

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ผู้วิจัย ได้ศึกษาค้นคว้า แนวคิด เอกสาร และงานวิจัยต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้ ผอบ โปษะภุชณะ (2526: 61) ทศนีย์ สุภเมธิ (2535: 107) ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2538) วรณี โสมประยูร (2544: 157-159) กาญจนา นาคสกุล และคณะ (2545: 119) ชำนาญ แก้วคะตา (2550: 10-12) กำชัย ทองหล่อ (2552: 148) ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 1149) พรทิพย์ แผงสุด (2559: 5) สถาบันทดสอบทางวิชาการ (2562) สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ คือ การวางพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวการันต์ มาประกอบเป็นพยางค์และคำให้ถูกต้องและมีความหมาย ตามหลัก พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้สามารถสื่อความหมายและใช้สื่อสารกันในชีวิตประจำวัน ได้ถูกต้อง

การเขียนสะกดคำมีความสำคัญอย่างมากเพราะช่วยให้ผู้เขียนถ่ายทอดความคิดเห็นได้ ตรงตามต้องการ สื่อสารได้ถูกต้อง อีกทั้งการเขียนสะกดคำนั้นเป็นพื้นฐานที่จำเป็นและสำคัญมาก ต่อระมัดระวังเป็นพิเศษ ถ้าเขียนผิด ความหมายก็เปลี่ยนไปหรือไม่มีความหมายส่งผลให้ สื่อความหมายผิดได้

การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพดังที่นักการศึกษาได้แก่ วรณี โสมประยูร (2544: 156-157) ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2545: 55-56) และ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 18) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนเขียนสะกดคำ ที่จะได้ผลนั้นครูควรเน้นสอนให้นักเรียนได้ฝึก แจกถูกสะกดคำ ครูต้องพยายามสอนการเขียนให้สัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด และการอ่าน ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการจัดกิจกรรมการเขียน การฝึกฝนต่างๆอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการเขียน ในรูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงสร้างเจตคติที่ดีในการเรียน ให้แก่นักเรียน ควรสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย และพยายามหาสื่อ การเรียนการสอนที่ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อ เช่น รูปภาพ เพลง เกม เป็นต้น

การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำนั้นมีนักวิชาการแต่ละท่านได้กล่าวถึง ประเด็นสำคัญต่างๆดังนี้ ทศนีย์ สุภเมธิ (2528: 17) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2539: 185-191) สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 53) โชติกา ภาษีผล (2558: 27) กระทรวงศึกษาธิการ (2560: 2-3)

โดยสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำหรือการทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำนั้นสามารถทำได้ด้วยการสอบเขียนตามคำบอก เพราะเป็นรูปแบบวิธีการเขียนสะกดคำที่ตรงกับจุดประสงค์ แต่เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดจากการฟังผิดของนักเรียน ครูผู้สอนอาจเลือกประเภทของแบบทดสอบอื่นๆมาประกอบได้ เช่นแบบทดสอบที่กำหนดภาพและตัวอักษร แบบทดสอบที่กำหนดคำศัพท์ทำให้ และแบบทดสอบที่เว้นที่ไว้ให้เขียนเติมคำ เป็นต้น

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนแบบร่วมมือ

นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการเรียนแบบร่วมมือไว้ดังนี้ Slavin (1995: 2-7) และบัญญัติ ชำนาญกิจ (2535: 1) ได้กล่าวไว้เหมือนกันว่าการเรียนแบบร่วมมือคือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกัน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 3-5 คน แบบทดสอบความสามารถของนักเรียนที่มีทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือพึ่งพาระหว่างกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน อีกทั้งยังเป็นวิธีการสอนที่ส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย การปรับตัวอยู่ร่วมกันในสังคม และยังสามารถนำไปสอนได้ในทุกวิชาและทุกระดับชั้นอีกด้วย ส่วน Johnson D.W. & Johnson R.T. (1991: 10-15) และ Kagan and Spencer (1994: 1-11) ได้กล่าวไว้เหมือนกันว่าการเรียนแบบร่วมมือมีลักษณะของการพึ่งพาช่วยเหลือ มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ฝึกความรับผิดชอบ ฝึกทักษะทางสังคมกระบวนการกลุ่ม ช่วยเสริมสร้างความตั้งใจในการทำงาน การยอมรับซึ่งกันและกัน ซึ่งอาจจะมีรูปแบบเป็นขั้นตอนตามลำดับใช้ทุกขั้นตอนในกระบวนการสอนหรืออาจจะไม่มีขั้นตอนที่ชัดเจนนำไปจัดในกระบวนการสอนในชั้นใดชั้นหนึ่งก็ได้

การเรียนแบบร่วมมือนี้มีประโยชน์ในการเรียนมากดังที่ Arends R.I. (1994: 345-346) และกาญจนา คุณารักษ์ (2541: 55) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่าเป็นการเรียนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจมากในการเรียน ช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกัน

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องของนักการศึกษา ดังนี้ คือ Foyle H. C. & Lyman L Morehead M. (1989: 3-4), Jolliffe W. (2007: 55-78) วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 35) อารมณ์ ใจเที่ยง (2550: 122-123) และศิริ ศิริเลิศ (2557: 33) ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์และประยุกต์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ ได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) **ขั้นเตรียม** ผู้สอนจะเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนที่จะสอนเนื้อหาโดยให้นักเรียนสังเกตคำจากสื่อที่หลากหลาย แจ้งเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ และ จัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย 3-5 คน โดยคละความสามารถ
- 2) **ขั้นสอน** ผู้สอนจะดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาการเขียนสะกดคำให้สัมพันธ์กับทักษะต่างๆด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่าน ศึกษาจากสื่อคำศัพท์ หนังสือคู่มือทัศน ร้องเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ทำใบงาน เป็นต้น
- 3) **ขั้นกิจกรรมกลุ่ม** ผู้สอนจะจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากล้าสะกดคำ
- 4) **ขั้นประเมินผล** ครูจะประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการเขียนตามคำบอก พร้อมทั้งเฉลยใบงานการเขียนความหมายของคำ และให้นักเรียนแก้ไขให้ถูกต้อง บันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล แจ้งผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ มอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด
- 5) **ขั้นสรุปผล** นักเรียนและครูช่วยกันสรุปบทเรียน

### 3. แนวคิดที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา

การศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี จากนักวิชาการหลายท่านดังนี้ Boocock (1981: 50) อ้างถึงใน ประไพ สุวรรณสารคุณ , 2553: 49) อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 18) และ ทิสนา แจมมณี (2560: 365) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษา คือ เครื่องมือการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยครูเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม กระบวนการ เพื่อใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยมีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียน ให้มีการแข่งขันกันอย่างมีกฎ กติกา และดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ อาจจะเล่นเป็นกลุ่ม หรือคนเดียวก็ได้เพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนรู้ได้อย่างแม่นยำ ฝึกให้นักเรียนเป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ทางด้านวิชาการ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ อีกทั้งยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมศึกษานั้น นักวิชาการหลายท่าน กล่าวไว้คล้ายๆกันคือ ขั้นเตรียมการ ขั้นสอน ขั้นดำเนินกิจกรรม ขั้นประเมินผล และขั้นสรุปผล ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์มาเป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา ดังนี้

- 1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม

จากที่ผู้วิจัยศึกษา ทฤษฎี แนวคิด หลักการ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการใช้เกมการศึกษา ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์และประยุกต์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนฝึกการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องและจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการศึกษามีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ผู้สอนจะเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนที่จะสอนเนื้อหา โดยให้นักเรียนสังเกตคำจากสื่อที่หลากหลาย แจกเนื้อหาจุดประสงค์การเรียนรู้ บทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม และจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย 3-5 คน โดยละความสามารถ

2. ขั้นสอน ผู้สอนจะดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาการเขียนสะกดคำให้สัมพันธ์กับทักษะต่างๆด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่าน ศึกษาจากสื่อคำศัพท์ หนังสือคู่มือทัศน ร้องเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ทำแบบฝึกหัด เป็นต้น โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ โดยแต่ละเกมนักเรียนจะมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมดังนี้

3.1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

3.2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3.3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

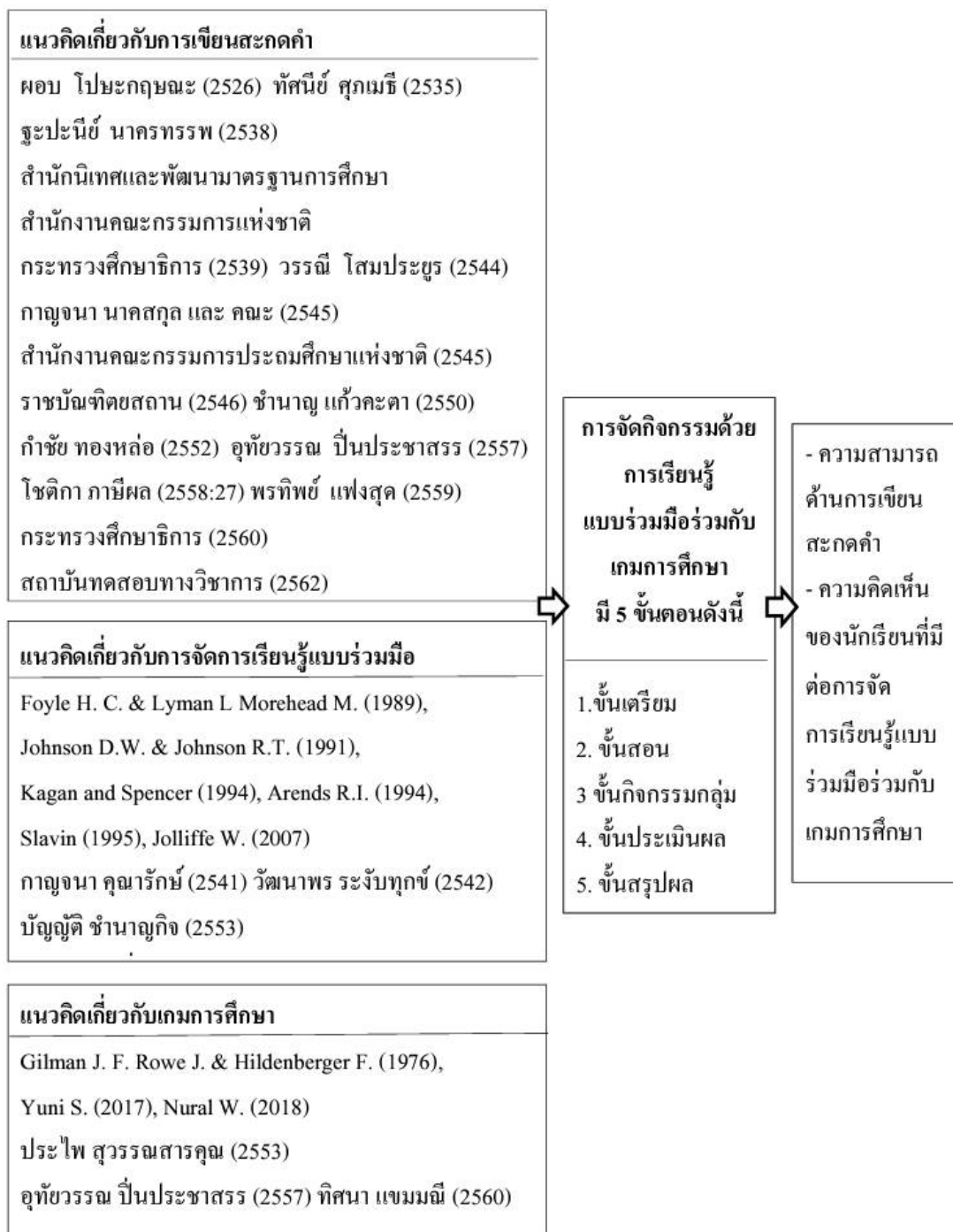
3.4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม

4. ขั้นประเมินผล ครูจะประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการเขียนสะกดคำตามคำบอกพร้อมทั้งเฉลยแบบฝึกหัดการเขียนความหมายของคำและให้นักเรียนแก้ไขให้ถูกต้องบันทึกคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุคคล แจกผลการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ มอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด

5. ขั้นสรุปผล นักเรียนและครูช่วยกันสรุปบทเรียนที่ได้เรียนมา



ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### คำถามการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา มีคุณภาพตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้องหรือไม่
2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสูงกว่าร้อยละ 60 หรือไม่
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 60
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

### สมมติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา เป็นไปตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง
2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาอยู่ในระดับดีขึ้นไป

### ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

## 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเครือข่าย ที่ 67 เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 โรงเรียน รวมจำนวน 124 คน ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน แบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน ดังนี้ โรงเรียนวัดบางสะแกนอก มีนักเรียน จำนวน 9 คน โรงเรียนวัดราชคฤห์ มีนักเรียน จำนวน 15 คน โรงเรียนวัดขุนจันทร์ มีนักเรียน จำนวน 4 คน โรงเรียนวัดใหม่ยานุ้ย มีนักเรียน จำนวน 12 คน โรงเรียนวัดกันตทาราราม มีนักเรียน จำนวน 19 คน และ โรงเรียนวัดบางสะแกใน มีนักเรียน จำนวน 65 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

### 2.1 ตัวแปรต้น

2.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

### 2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ความสามารถในการเขียนสะกดคำ

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

## 3. ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการทดลองวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาในการดำเนินการวิจัยทั้งหมดเป็นเวลา 12 ชั่วโมง

## 4. เนื้อหาที่ใช้ทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง ได้มาจากหนังสือแบบเรียนภาษาพาที ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และตัวชี้วัด ได้แก่ ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ จำนวนทั้งหมด 1 หน่วยการเรียนรู้ คือหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 หลักภาษาพาเพลิน มีเรื่องดังต่อไปนี้

### เรื่องอาหารดีชีวีมีสุข ได้แก่

คำที่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 2 ชั่วโมง

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 3 ชั่วโมง

### เรื่องพลังงานคือชีวิต ได้แก่

คำที่ควบกล้ำแท้ จำนวน 3 ชั่วโมง

คำที่ควบกล้ำไม่แท้ จำนวน 2 ชั่วโมง

คำที่อักษรนำ จำนวน 2 ชั่วโมง

**รวม จำนวน 12 ชั่วโมง**

### นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดนิยาม ขอบเขต หรือความหมายของศัพท์เฉพาะต่าง ๆ ไว้ดังนี้

**1. การเรียนแบบร่วมมือ** หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 3-5 คน โดยความสามารถของนักเรียนที่มีทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพื่อเป้าหมายความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นประเมินผล 5) ขั้นสรุปผล

**2. เกมการศึกษา** หมายถึง กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่เป็นขั้นตอน ลักษณะของเกมการศึกษาที่เป็นการแข่งขันแบบกลุ่ม มีจุดประสงค์ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัย นำมาสังเคราะห์ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมังจ่าฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ โดยแต่ละเกมนักเรียนจะมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งมีลำดับขั้นในการจัดกิจกรรมดังนี้ ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลของการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม

**3. การเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้สอนเขียนสะกดคำร่วมกับเกมการศึกษา มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้สอนจะปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมังจ่าฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ ซึ่งมีลำดับขั้นในการจัดกิจกรรมดังนี้ ผู้สอนนำเสนอเกม

ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม 4) ขึ้นประเมินผล 5) ขึ้นสรุปผล

**4. ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ** หมายถึง การที่ผู้เรียนสามารถเขียนคำโดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ มาประสมเป็นคำและมีความหมาย ให้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ซึ่งวัดได้จากคะแนนของการเขียนคำ จำนวน 30 คำ โดยคัดเลือกมาจากการทดสอบเขียนสะกดคำจากบัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ และคำที่อักษรนำ

**5. ความคิดเห็นของนักเรียน** หมายถึง ความรู้ตื้นกึกคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยประเมินจากแบบสอบถามความคิดเห็น 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

**6. นักเรียน** หมายถึง ผู้ที่ศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดราชคฤห์ สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูได้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่มีคุณภาพตามเกณฑ์
2. ครูได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเขียนสะกดคำ
3. นักเรียนเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางสำหรับงานวิจัย โดยนำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
  - 1.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
  - 1.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
  - 1.3 คุณภาพผู้เรียน
  - 1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดราชคฤห์ พุทธศักราช 2563
  - 2.1 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร
  - 2.2 คุณภาพผู้เรียน
  - 2.3 คำอธิบายรายวิชา
  - 2.4 โครงสร้างรายวิชา
3. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการเขียนสะกดคำและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 3.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
  - 3.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
  - 3.3 ปัญหาและสาเหตุการเขียนสะกดคำ
  - 3.4 วิธีการจัดการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำ
  - 3.5 การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ
4. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 4.1 ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ
  - 4.2 ลักษณะการเรียนแบบร่วมมือ
  - 4.3 ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ

- 4.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 4.5 การประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 5. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 ความหมายของเกมการศึกษา
  - 5.2 ประเภทของเกม
  - 5.3 ความมุ่งหมายของเกม
  - 5.4 ลักษณะและองค์ประกอบของเกม
  - 5.5 ขั้นตอนในการใช้เกม
  - 5.6 เกมการศึกษาที่ใช้ในการเขียนสะกดคำ

### 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

จากการศึกษาหลักหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 6-12) ได้กำหนดเนื้อหาไว้ดังนี้

#### 1.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมแสวงหาความรู้

ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการ สร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม สภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

## 1.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณลักษณะ อันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติม ให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง



### 1.3 คุณภาพผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระพื้นฐานที่ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะกระบวนการ มีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ จากองค์ประกอบดังกล่าว สาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีจุดเน้นในการสร้างคุณภาพของผู้เรียน ดังนี้

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ บทร้อยกรอง ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอและมีมารยาทในการอ่าน
2. มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน
3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถามรวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็นรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตามและมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด
4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยค แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ
5. เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

### 1.4 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้เป็นสาระหลัก ที่จำเป็นต่อผู้เรียนในการดำรงชีวิต สาระที่เป็นองค์ความรู้ ทักษะและวัฒนธรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่า ภูมิปัญญาไทยและภูมิใจในภาษาประจำชาติ ประกอบด้วย สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

### สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิดความรู้อีกในโอกาสต่างๆอย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

### สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

### สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมของไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ซึ่งมาตรฐานการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านการเขียนสะกดคำนั้น ได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานที่ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ - คำที่ควบล้ำแท้และไม่แท้ - คำที่อักษรนำ - คำที่ประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ - มาตราตัวสะกดที่ตรงมาตราและไม่ตรงมาตรา - การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ - คำที่มี ฤ ฎ - คำที่ใช้ บัน บรร - คำที่ใช้ รร - คำที่มีตัวการ์นต์ - ความหมายของคำ

จากตารางผู้วิจัยได้ใช้ตัวชี้วัดเขียน สะกดคำและบอกความหมายของคำ  
 ในสาระการเรียนรู้แกนกลางเรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบล้ำแท้  
 คำที่ควบล้ำไม่แท้ และคำที่อักษรนำ



## 2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดราชคฤห์ พุทธศักราช 2563

จากการศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนวัดราชคฤห์ ปีพุทธศักราช 2563  
โรงเรียนวัดราชคฤห์ (2563: 3-39) ได้กำหนดเนื้อหาไว้ดังนี้

### 2.1 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ สำนักงานเขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 2 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายวิชา / กิจกรรม		เวลาเรียน (ชม. / ปี)
รายวิชาพื้นฐาน		(840)
ท 13101	ภาษาไทย	200
ค 13101	คณิตศาสตร์	200
ว 13101	วิทยาศาสตร์	80
ส 13101	สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	80
ส 13102	ประวัติศาสตร์	40
พ 13101	สุขศึกษาและพลศึกษา	80
ศ 13101	ศิลปะ	80
ง 13101	การงานอาชีพและเทคโนโลยี	40
อ 13101	ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	40

### 2.2 คุณภาพผู้เรียน

#### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้  
ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับ  
เหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบาย  
จากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ แผนภูมิ อ่านหนังสือสม่ำเสมอ  
และมีมารยาทในการอ่าน

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนจดหมายลาครู เขียนบรรยาย  
บันทึกประจำวัน เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาท  
ในการเขียน

เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสบการณ์ และพูดแนะนำหรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตามและมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ



## 2.3 คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 13101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 200 ชั่วโมง/ปี

ศึกษาและอธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน อธิบายความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ บอกสาระสำคัญจากการฟังและการดู ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน รู้จักเพลงพื้นบ้านและเพลงกล่อมเด็กเพื่อปลูกฝังความชื่นชมวัฒนธรรมท้องถิ่น และสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดีที่อ่าน

โดยฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ ถูกต้องคล่องแคล่ว อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอ และนำเสนอเรื่องที่อ่านได้ อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติตามคำสั่ง หรือข้อแนะนำ คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างชัดเจน เขียนบันทึกประจำวันได้ เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องตามจินตนาการ เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู ทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง พุดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู พุดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ ใช้พจนานุกรมหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจเพื่อให้มีนิสัย และมีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด

รหัสตัวชี้วัด  
ท1.1 ป.3/1 ท1.1 ป.3/2 ท1.1 ป.3/3 ท1.1 ป.3/4 ท1.1 ป.3/5 ท1.1 ป.3/6 ท1.1 ป.3/7 ท1.1 ป.3/8  
ท1.1 ป.3/9

ท2.1 ป.3/1 ท2.1 ป.3/2 ท2.1 ป.3/3 ท2.1 ป.3/4 ท2.1 ป.3/5 ท2.1 ป.3/6

ท3.1 ป.3/1 ท3.1 ป.3/2 ท3.1 ป.3/3 ท3.1 ป.3/4 ท3.1 ป.3/5 ท3.1 ป.3/6

ท4.1 ป.3/1 ท4.1 ป.3/2 ท4.1 ป.3/3 ท4.1 ป.3/4 ท4.1 ป.3/5 ท4.1 ป.3/6

ท5.1 ป.3/2 ท5.1 ป.3/2 ท5.1 ป.3/3 ท5.1 ป.3/4

รวม 31 ตัวชี้วัด

## 2.4 โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทย รหัส ท 13101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 200 ชั่วโมง/ปี

ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วย	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชม.	น้ำหนัก คะแนน
1	อ่านรู้เรื่อง	ท1.1 ป.3/1  ท1.1 ป.3/2  ท1.1 ป.3/3  ท1.1 ป.3/4  ท1.1 ป.3/5	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ ถูกต้องคล่องแคล่ว 2. อธิบายความหมายของคำและข้อความที่ อ่าน 3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 4. ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ 5. สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	20	20
2	เขียนสื่อความ	ท2.1 ป.3/1  ท2.1 ป.3/2  ท2.1 ป.3/3	1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด 2. เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ อย่างชัดเจน 3. เขียนบันทึกประจำวัน	20	20
3	ฟังดูพูดเข้าใจ	ท3.1 ป.3/1  ท3.1 ป.3/2  ท3.1 ป.3/3	1. เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่เป็นความรู้ และความบันเทิง 2. บอกสาระสำคัญจากการฟัง และการดู 3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ ฟังและดู	20	20

หน่วย	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชม.	น้ำหนัก คะแนน
4	หลักภาษาพา สนุก	ท4.1 ป.3/1  ท4.1 ป.3/4 ท4.1 ป.3/5 ท4.1 ป.3/6	1. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของ คำ 4. แต่งประโยคง่ายๆ 5. แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ 6. เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษา ถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ	20	20
5	วรรณคดีน่ารู้	ท5.1 ป.3/2  ท5.1 ป.3/2	1. ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 2. รู้จักเพลงพื้นบ้าน และเพลงกล่อมเด็ก เพื่อปลูกฝังความชื่นชมวัฒนธรรมท้องถิ่น	20	20
<b>รวมภาคเรียนที่ 1</b>				<b>100</b>	<b>100</b>
6	หลักภาษาพา เพลิน	ท4.1 ป.3/1  ท4.1 ป.3/2 ท4.1 ป.3/3	1. เขียนสะกดคำและบอกความหมาย ของคำ 2. ระบุชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค 3. ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ	20	20
7	อ่านได้สาระ	ท1.1 ป.3/6  ท1.1 ป.3/7  ท1.1 ป.3/8  ท1.1 ป.3/9	6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่าง สม่ำเสมอ และนำเสนอเรื่องที่อ่าน 7. อ่านข้อความเชิงอธิบายและปฏิบัติตาม คำสั่งหรือข้อแนะนำ 8. อธิบายความหมายของข้อมูล จากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ 9. มีมารยาทในการอ่าน	20	20
8	เขียนสื่อสาร	ท2.1 ป.3/4 ท2.1 ป.3/5 ท2.1 ป.3/6	4. เขียนจดหมายลาครู 5. เขียนเรื่องตามจินตนาการ 6. มีมารยาทในการเขียน	20	20



หน่วย	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชม.	น้ำหนัก คะแนน
9	ฟังดูพูดได้ ประเด็น	ท3.1 ป.3/4  ท3.1 ป.3/5  ท3.1 ป.3/6	4. พูดแสดงความคิดเห็นและ ความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู 5. พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตาม วัตถุประสงค์ 6. มีมารยาทในการฟัง การดู และ การพูด	20	20
10	วรรณคดีมีสาระ	ท5.1 ป.3/3  ท5.1 ป.3/4	3. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ วรรณคดีที่อ่าน 4. ท่องจำบทอาขยานตามกำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตาม ความสนใจ	20	20
<b>รวมภาคเรียนที่ 2</b>				100	100
<b>สรุปรวมตลอดปี</b>				<b>200</b>	<b>200</b>

จากตารางนี้ได้เลือกหน่วยที่ 6 หลักภาษาพาเพลิน มาตรฐาน ท 4.1 ตัวชี้วัด ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ และ คำที่อักษรนำมาใช้พัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชั่วโมงโดยมีรายละเอียดของโครงสร้างรายวิชา หน่วยที่ 6 หลักภาษาพาเพลิน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยที่ 6 หลักภาษาพาเพลิน

หน่วย	ชื่อหน่วย	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	ชม.	น้ำหนัก
6	หลักภาษาพาเพลิน	ท4.1 ป.3/1	1.เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ - คำที่ประวิสรรชนีย์ - คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ - คำที่ควบกล้ำแท้ - คำที่ควบกล้ำไม่แท้ - คำที่อักษรนำ	2 3 3 2 2	12
		ท4.1 ป.3/2	2. ระบุชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา	2 2 2	6
		ท4.1 ป.3/3	3. ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ	2	2
รวม				20	20

### 3. การเขียนสะกดคำ

#### 3.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

Good Carter V. (1973: 383) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ คือ วิธีการจำตัวอักษรให้ได้ เกิดจากการใช้สื่อหรืออักษรเป็นตัวๆ ไปและเชื่อมเข้ากันเป็นเสียงคำๆหนึ่ง ทุกคนยอมรับ นอกจากนี้ ทศนิยม์ สุขเมธี (2535: 125) (ราชบัณฑิตยสถาน 2556: 1149) กาญจนานาคสกุล และ คณะ (2545: 119) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า การเขียนสะกดคำ คือ การวางพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ให้ถูกต้อง อีกทั้ง พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน 2556: 1149) ไพรินทร์ พึ่งพงษ์ (2556: 37) ชนพร ดวงพรกชกร (2559: 21) ยังได้กล่าวว่า ต้องเขียนเรื่องตัวการ์นต์ให้ถูกต้องด้วย ต้องสื่อความหมายได้ นอกจากนี้ ทศนิยม์ สุขเมธี (2535: 125) ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่าต้องเขียนสะกดคำให้อ่านง่าย สะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อยด้วย

Yuni S. (2017: 8) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ คือ คำที่ใช้ในภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งกันและกัน คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่มีรูปแบบและการใช้งานที่สามารถนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาความหมายการเขียนสะกดคำ ทุกคนกล่าวไปในแนวทางที่ใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำโดยเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการ์นต์ มาประสมเป็นพยางค์ คำ ให้ถูกต้องตามหลักพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554 เพื่อให้สามารถเขียนให้เข้าใจความหมายของคำ สามารถสื่อความหมายได้ รวมถึงใช้ติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

#### 3.2 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

นักวิชาการทุกท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไปในแนวทางเดียวกันว่าการเขียนสะกดคำเป็นเรื่องสำคัญมากเพราะจะช่วยให้สื่อสารเข้าใจกัน โดย Lunenburg (1959: 179 อ้างถึงใน ประไพ สุวรรณสารคุณ, 2553: 66) และชนพร ดวงพรกชกร (2559: 21) มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า การสะกดคำจัดว่าเป็นส่วนหนึ่งในรายละเอียดที่มีบทบาทในชีวิตประจำวัน การสะกดคำผิดจะลดประสิทธิภาพของการเขียนลง ซึ่งเป็นไปในแนวทางเดียวกับ พรทิพย์ แพงสุด (2559: 5) ที่กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่ามีความสำคัญมากในการใช้ภาษาไทยทั้งนี้เพราะข้อความที่มีถ้อยคำที่สะกดผิดอาจทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เกิดผลเสียต่อการสื่อสาร เช่นเดียวกับ กำชัย ทองหล่อ (2552: 148) กล่าวทำนองเดียวกันว่าการเขียนคำนับว่าเป็นความสำคัญส่วนหนึ่งในการใช้ภาษา ถ้าเขียนผิด ความหมายก็แปรไป

หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้ นอกจากนี้ ผอบ โปษะกฤษณะ (2526: 61) ก็กล่าวคล้ายกัน และมีประเด็นที่เห็นเพิ่มเติมว่า ในการเขียนสะกดคำเป็นเรื่องสำคัญมากต้องระวังเป็นที่สุด เพราะนอกจากจะทำให้สื่อความหมายเข้าใจกันไม่ได้ยังแสดงถึงระดับความรู้ของผู้เขียนด้วย บางคนคิดว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย คิดว่าเขียนอย่างไรผู้อ่านคงเข้าใจเองแต่ความจริง การเขียนสะกดคำนั้นเป็นเรื่องวัดว่าผู้เขียนมีความประณีต มีความสามารถเพียงไร และการเขียนผิดนั้นยังทำให้หลักภาษาที่ดีเสียไป

วรรณิ โสสมประยูร (2544: 157-159) กล่าวว่า การสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนเป็นประโยค และเรื่องราวได้ ถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้ เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่น และทำให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองไม่ได้ สรุปคือสื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมาก ในการเขียนเด็กควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เริ่มเรียนคำ เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน และช่วยให้เด็กใช้คำต่าง ๆ ได้ถูกต้องและกว้างขวาง และ สุระปะนิย์ นาคทรพรพ (2538) ได้แสดงความเห็นไว้ว่า นอกจากคำพูดแล้ว เรายังมีอักษรไทยคือ สระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ที่ใช้เขียนเพื่อสื่อสารกัน ได้ นับเป็นสื่อกลางอันสำคัญยิ่ง เพราะทำให้ชนในชาติสำนึกว่า เราเป็นคนไทยด้วยกัน กล่าวโดยสรุปก็คือ การใช้ภาษาเดียวกันทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน ก่อให้เกิดความผูกพันและความสามัคคีในหมู่คณะซึ่งเป็นผลดีต่อความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ทำให้ประเทศไทยคงความเป็นชาติได้อย่างมั่นคง

จากการศึกษาความสำคัญของการเขียนสะกดคำสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญอย่างมากเพราะช่วยให้ผู้เขียนถ่ายทอดความคิดเห็นได้ตรงตามต้องการ สื่อสารได้ถูกต้อง อีกทั้งการเขียนสะกดคำนั้นเป็นพื้นฐานที่จำเป็นและสำคัญมากต้องระมัดระวังเป็นที่สุด ถ้าเขียนผิด ความหมายก็เปลี่ยนไปหรือไม่มีความหมายส่งผลให้สื่อสารคลาดเคลื่อน ส่งผลเสียต่อการสื่อสารและยังแสดงถึงระดับความรู้ของผู้เขียนด้วย ครูจึงจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนเขียนสะกดคำให้ถูกต้องตั้งแต่เริ่มเรียนเรื่องคำ เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและยังเป็นสื่อกลางให้สำนึกถึงความเป็นคนไทยอีกด้วย

### 3.3 ปัญหาและสาเหตุการเขียนสะกดคำ

Pretty (1980 อ้างถึงใน วัลยา อำหนองโพธิ์, 2557: 35) กล่าวว่า สาเหตุของการเขียนผิดนั้นเกิดจากนักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการสะกดคำ ความเอาใจใส่ในการเรียน สุขภาพทั่วไป และความสามารถพิเศษของนักเรียนแต่ละคน องค์ประกอบเหล่านี้จะมีผลกระทบต่อความสามารถทางการเขียนของนักเรียนทั้งสิ้น

วรรณิ โสมประยูร (2544: 157-159) กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนผิดดังนี้ 1) นักเรียนไม่มีประสบการณ์ เกี่ยวกับคำนั้น เช่น ไม่เคยพูด ไม่เคยเห็น ไม่เคยเขียน 2) ไม่รู้หลักการใช้ภาษา เช่น หลักการเขียนคำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ หลักการใช้ ศ ส ษ หลักการใช้ตัวการ์นต์ หลักการผันวรรณยุกต์ เป็นต้น 3) นักเรียนไม่ทราบความหมายของคำนั้นๆ เช่น คำพ้องเสียง 4) นักเรียนฟังไม่ชัด เพราะคำไทยมีคำควบกล้ำ คำที่มี ร ล 5) ใช้หลักการเทียบผิด เช่น สาเหตุ กับ สังเกต ญาติ กับ อนุญาต 6) นักเรียนไม่คุ้นเคยกับคำที่มาจากภาษาอื่น ๆ และ นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิด โดยเห็นแบบอย่างทีสะกดคำผิด นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดคำตามเสียงคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเขียนแตกต่างจากเสียงได้ เช่น ซออล์ก ดอกเตอร์ แท็กซี ในทำนองเดียวกัน ชำนาญ แก้วกะตา (2550: 10-12) ที่ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเขียนสะกดคำไว้ว่า 1) เขียนผิดเพราะไม่ทราบความหมายหรือที่มาของคำ 2) เขียนผิดเพราะใช้แนวเทียบผิด 3) เขียนผิดเพราะออกเสียงผิด 4) เขียนผิดเพราะรับรู้หรือมีประสบการณ์มาผิด 5) เขียนผิดเพราะไม่รู้หลักภาษานอกจากนี้ ธนพร ดวงพรกชกร (2559: 23) ก็เห็นสอดคล้องกับ วรรณิ โสมประยูร (2544: 157-159) ในเรื่องของการออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ไม่ถูกต้อง รวมไปถึงการใช้แนวเทียบผิดด้วยเช่นกัน

จากการศึกษาปัญหาและสาเหตุการเขียนสะกดคำผิด ผู้วิจัยสรุปได้ว่าสาเหตุของการเขียนผิดนั้นมีหลายประการดังนี้

1. นักเรียนไม่มีประสบการณ์ เกี่ยวกับคำนั้น เช่น ไม่เคยพูด ไม่เคยเห็น ไม่เคยเขียน
2. ไม่รู้หลักการใช้ภาษา เช่น หลักการเขียนคำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ หลักการใช้ ศ ส ษ หลักการใช้ตัวการ์นต์ หลักการผันวรรณยุกต์ เป็นต้น
3. นักเรียนไม่ทราบความหมายของคำนั้นๆ เช่น คำพ้องเสียง
4. นักเรียนฟังไม่ชัด เพราะคำไทยมีคำควบกล้ำ คำที่มี ร ล
5. ใช้หลักการเทียบผิด เช่น สาเหตุ กับ สังเกต ญาติ กับ อนุญาต

6. นักเรียนไม่คุ้นเคยกับคำที่มาจากภาษาอื่นๆ
7. นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิด โดยเห็นแบบอย่างที่จะถอดคำผิด
8. นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดคำตามเสียงคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเขียนแตกต่างจากเสียงได้ เช่น ซอด้ก ดอกเตอร์ แท๊กซี่
9. นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการสะกดคำ
10. ความเอาใจใส่ในการเรียน
11. สุขภาพทั่วไปและความสามารถพิเศษของนักเรียนแต่ละคน

### 3.4 วิธีการจัดการเรียนการสอนการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการสังเกต การจดจำอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมการสอนให้นักเรียนในลักษณะแตกต่างกัน ตามความเหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เพื่อให้ นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจพยายามฝึกฝนทักษะการเขียนให้ดียิ่งขึ้น จึงต้องอาศัยแนวทางวิธีสอนมาจากเอกสารต่าง ๆ ซึ่งจากการศึกษาวิธีการสอนและกิจกรรมการสอนการเขียนสะกดคำนั้น นักวิชาการแต่ละท่าน ได้กล่าวถึงวิธีสอนแตกต่างกันออกไป ดังนี้

Nural W. (2018: 14) กล่าวว่า วิธีการสอนเขียนสะกดคำ มีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. คำศัพท์ช่วยให้นักเรียนจดจำคำและความหมายคำศัพท์และช่วยให้มองเห็นจุดที่เขียนไม่ถูกต้อง
2. พุดคำศัพท์
3. ฟังเสียงคำที่คล้ายกันการฟังให้ดีจะช่วยให้แยกได้ชัดและเขียนสะกดคำได้
4. เขียนคำศัพท์
5. ตรวจสอบการเขียนสะกดคำเพราะบางคำคล้ายกันแต่เขียนต่างกัน

วรรณิ โสมประยูร (2544: 156-173) กล่าวว่า การสอนสะกดคำจะได้ผลดีต่อเมื่อครูเอาวิธีสอนเป็นคำและประโยคมาเป็นบันไดขั้นต้นเสียก่อน แล้วจึงสอนแจกลูกและผันอักษร เพราะการสอนคำให้เด็กผันอักษรจะทำให้เด็กได้ฟังเสียงคำและได้เปล่งเสียงคำ พร้อมกับมองเห็นภาพตัวอักษรที่คู่กับเสียงนั้น การสอนแจกลูกและผันอักษรจึงเป็นวิธีพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำที่ได้ผลดีและยังได้กล่าวถึงกิจกรรมสำหรับการเขียนคำไว้ ดังนี้

1. เขียนคำจากการประสมพยัญชนะเช่น นก กบ
2. เขียนคำจากการประสมอักษร เช่น กลาง จาน
3. เขียนคำจากการประสมคำ เช่น ไก่ขัน

4. เขียนคำจากการต่อคำ เช่น ชั้นน้ำ น้ำปลา ปลาอย่าง
5. เขียนคำจากตารางปิงโก
6. เขียนคำต่อพยัญชนะตัวท้ายของคำ
7. เติมคำที่หาย เช่น ใส.....
8. จับคู่คำให้ได้ความหมายใหม่
9. หาคำตรงกันข้าม
10. เขียนคำจากของจริงหรือภาพ
11. เขียนคำจากสิ่งที่คลำหรือดม
12. เขียนคำจากหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์
13. เขียนคำคล้องจอง

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2545: 55-56) กล่าวถึง กิจกรรมการสอนการเขียนสะกดคำไว้  
ดังนี้

1. การสอนของครูควรพุดจูงใจให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนหนังสือให้ถูกต้องชัดเจนว่า การเขียนหนังสือถูกต้อง ชัดเจน เป็นการแสดงว่าผู้เขียนเป็นผู้มีการศึกษาคิดใคร่อ่านข้อความนั้น ๆ ก็เข้าใจได้ง่ายไม่มีการเข้าใจผิดและควรอธิบายให้เข้าใจประโยชน์ที่ได้จากการเขียนแต่ละประเภทด้วย

2. พยายามสอนการเขียนให้สัมพันธ์กับการฟัง การพูดและการอ่าน วิธีที่จะสอนให้สัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ นั้นคือ ก่อนที่จะเขียนสิ่งใด ควรเริ่มด้วยการฝึกให้รู้จักฟังเสียก่อนแล้วจึงเขียน เช่น ให้ฟังคำถามแล้วเขียนตอบให้ตรงคำถาม เก็บสิ่งที่ได้จากการฟังบรรยายไปเขียนหรือให้อภิปรายกันในเรื่องที่จะเขียนจนแน่ใจว่านักเรียนมีความรู้และความคิดที่จะเขียนเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ เสียก่อนแล้วจึงให้เขียน บางครั้งครูอาจกำหนดให้นักเรียนไปอ่าน หรือ ค้นคว้าเพิ่มเติมจากหนังสือในห้องสมุดมาเขียนได้

3. ในกรณีที่นักเรียนเขียนหนังสือ หรือสะกดคำผิดพลาดนั้นครูควรหาอธิบายให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเต็มใจ ที่จะแก้ไขข้อบกพร่องของตนดีกว่าทำโทษให้แก้แล้วแก้อีกจนนักเรียนเบื่อหน่ายซึ่งไม่เกิดผลดีแต่อย่างใด วิธีแก้ อาจทำได้โดยรวบรวมคำที่นักเรียนมักสะกดคำผิดเสมอ ๆ เขียนบนกระดานดำหรือบัตรคำ นำไปปิดไว้บนป้ายประกาศของชั้นเรียนครูมอบหมายให้นักเรียนช่วยกันเขียนบัตรคำก็ได้ ทั้งนี้จะเป็นการช่วยให้นักเรียนรู้จักระมัดระวังการเขียนสะกดผิด

4. การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ให้นักเรียนทำหนังสือเรียนสำหรับชั้นเรียน หรือประกวดเขียนนิทานหรือประกวดเขียนเรื่องจริงจากประสบการณ์ของตนเอง ก็เป็นการส่งเสริมทักษะการเขียนของนักเรียนได้อีกอย่างหนึ่ง

5. ในการสอนวิชาต่าง ๆ อาจมีโอกาที่จะได้ฝึกเขียนได้เสมอ ครูที่สอนภาษาไทย กับครูวิชาต่างๆสร้างสัมพันธ์กัน โดยใช้เนื้อหาในวิชาอื่นได้ฝึกทักษะการเขียนด้วยก็ได้ เช่น สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ เป็นต้น ควรจะมีการปรึกษาหารือกับครูที่สอนวิชาอื่น ๆ เพื่อร่วมมือกัน สอนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดอะไรบ้าง โดยให้นักเรียนฝึกอ่าน ทบทวน หรือ ครู และผู้เรียนช่วยกันเก็บรวบรวมเป็นคลังคำศัพท์ เพื่อการศึกษาเรียนและจัดกิจกรรม การเขียนสะกดคำซึ่งครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มสาระอาจร่วมมือกันบูรณาการโดยใช้เนื้อหาวิชา ที่ตนเองสอนมาฝึกฝนการเขียนสะกดคำควบคู่กับการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบของกิจกรรม การเรียนการสอนและเกิดทักษะความรู้แก่ผู้เรียน

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 18) ได้กล่าวถึงการสอนภาษาไทยให้สนุก ซึ่งมีเนื้อหาที่แนะนำเกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

1. เรียนคำศัพท์จากรูปภาพ
2. เรียนคำศัพท์และรูปประโยคจากเพลง
3. เรียนพยัญชนะ มาตราสะกดไทยจากเกมจับคู่คำ (ครูและผู้เรียนช่วยกันประดิษฐ์ การ์ดคำศัพท์สีต่างๆ)
4. เรียนโดยสอนจากง่ายไปยาก
5. เรียนโดยการให้เขียนตามคำบอก อ่านออกเสียงในห้องเรียน
6. เรียนคำลักษณะนามด้วยการจัดหมวดหมู่คำศัพท์
7. เรียนโดยการให้แต่งประโยคปากเปล่าจากคำศัพท์ แต่งประโยคในสมุด
8. เรียนแล้วต้องมีความสุขสนุกสนานช่วยให้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียน

สรุปวิธีการสอนเขียนสะกดคำได้ว่า วิธีการสอนเขียนสะกดคำที่จะได้ผลนั้นควรเน้น สอนให้นักเรียนแจกลูกสะกดคำ เพราะเป็นการสอนที่สัมพันธ์กับทักษะอื่นๆ คือ การดู การฟัง การอ่าน และควรให้นักเรียนได้ออกเสียงคำพร้อมกับการมองเห็นภาพตัวอักษรไปพร้อมกัน ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความเชี่ยวชาญในการเรียนรู้ได้มากขึ้น โดยควรเริ่มจากการฟังก่อน แล้วค่อยไปสู่กระบวนการเขียน ด้วยการฝึกฝนเขียนสะกดคำจากวิธีการต่างๆ ซึ่งครูต้องหาเทคนิค วิธีสอนที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเขียนด้วยสื่อที่หลากหลาย เช่น เกม เพลง ภาพ การ์ดคำศัพท์ สร้างเจตคติที่ดีในการเรียนให้กับนักเรียน รวมถึงจัดกิจกรรม การฝึกฝนต่างๆให้หลากหลาย เช่น จับคู่คำ เขียนการ์ดคำศัพท์ เขียนคำจากภาพ แต่งประโยค



และต้องฝึกอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการเขียน และควรสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย

ผู้วิจัยจึงนำหลักการ แนวคิด เหล่านี้มาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำด้วยการเน้นให้นักเรียนเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการแจกลูกสะกดคำ ให้สัมพันธ์กันกับทักษะต่างๆ อย่างเป็นขั้นตอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้เกิดการฝึกฝนได้ครบถ้วนและได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยเริ่มจากการให้นักเรียนดูและสังเกตคำศัพท์ก่อน จากบัตรคำหรือบัตรภาพ และสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อสิ่งประดิษฐ์ สื่อวัสดุ สื่อที่เป็นรูปธรรม จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงและแจกลูกสะกดคำตามครู ด้วยวิธีการนี้นักเรียนก็จะเกิดทักษะการฟังและการอ่านออกเสียงไปด้วย จากนั้นจึงให้นักเรียนได้ฝึกฝนเขียนสะกดคำด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การหาความหมายคำ การเขียนคำใหม่จากตัวอักษร การแต่งประโยค การจับคู่คำกับความหมาย การเติมคำจากประโยค ข้อความให้ตรงกับความหมาย การเขียนตามคำบอก และเขียนคำจากตารางปิ๊งโก เป็นต้น และใช้เทคนิคการสอนที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนไม่รู้สึกลำบากด้วยเกมการศึกษาที่เล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยพัฒนาการเขียนสะกดคำให้นักเรียนได้เรียนด้วยความสนุก และได้ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันในการเรียน อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนที่ไม่เคร่งเครียด ทำให้เรียนได้อย่างผ่อนคลาย และนักเรียนก็จะสนใจเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำ ส่งผลให้มีความสามารถและผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้น

### 3.5 การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ

การวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำนั้นมีนักวิชาการแต่ละท่านได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญไว้ดังนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (2560: 2-3) ได้กำหนดเกี่ยวกับลักษณะของเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเขียนไว้ คือ การวัดด้วยการเขียนตามคำบอกของครู โดยครูอ่านคำให้นักเรียนฟัง คำละ 2 ครั้ง โดยเว้นเวลา 1 นาที ให้นักเรียนเขียนก่อนบอกคำในข้อต่อไป และ สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2539: 185-191) กล่าวว่า การวัดการเขียนสะกดคำ วลี ประโยค เป็นการวัดพฤติกรรมด้านความรู้ ซึ่งครูสามารถกระทำได้จาก การให้เด็กเขียนตามคำบอก การใช้แบบทดสอบ ซึ่งการเขียนตามคำบอกเป็นวิธีการเขียนสะกดคำที่ตรงและสะดวกต่อครูผู้สอนมาก และได้ยกตัวอย่างประเภทวิธีการทดสอบการเขียนสะกดคำ และ แบบสรุปผลการประเมินการเขียนตามคำบอกดังตัวอย่างต่อไปนี้

พี่ น้อง ป้า พุด เจอะ ไปไม้ ไปเที่ยว เชื้อฟุ้ง ทำน้ำ เกะกะ

แม่แพะ มี ลูก สองตัว  
หมาป่า จะ กิน ลูก แพะ

ภาพที่ 2 ตัวอย่างวิธีการเขียนตามคำบอกชั้น ป.1

### การดำเนินการ

1. ครูอ่าน คำ วลี ประโยค หรือข้อความที่เลือกมาให้ นักเรียนเขียนทีละคำ หรือทีละวรรค โดยอ่าน 2 ครั้ง เมื่อนักเรียนเขียนเสร็จแล้วจึงอ่านคำและวรรคต่อไป
2. เมื่อนักเรียนเขียนเสร็จเรียบร้อยทุกคำหรือข้อความแล้ว ครูอ่านคำ วลี ประโยค หรือข้อความทั้งหมดทบทวนอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ นักเรียนตรวจทาน
3. ครูตรวจและบันทึกคะแนนของนักเรียนเก็บไว้เพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษา ข้อบกพร่องของนักเรียน และสรุปผลการเขียนสะกดคำ

### ข้อควรคำนึง

1. ครูต้องออกเสียงให้ชัดเจนและดังพอที่นักเรียนจะได้ยินอย่างทั่วถึงและไม่ควรให้มีเสียงอื่นๆ รบกวน
  2. การกำหนด คำ วลี ประโยค หรือข้อความที่จะใช้ในการเขียนตามคำบอกให้พิจารณา จากขอบข่ายเนื้อหา หลักสูตร และคำพื้นฐานที่กำหนดไว้ในแต่ละชั้น
  3. ในการเขียนแต่ละครั้งควรคำนึงถึงความเหมาะสมด้านเวลาด้วยการเขียนตามคำบอก ครูอาจใช้แบบฝึกที่เป็นเนื้อหาต่อเนื่องแล้ว
  4. เว้นคำให้นักเรียนเขียน (Cloze test) ก็ได้
  5. ครูควรกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ล่วงหน้า แล้วแจ้งให้นักเรียนทราบ เช่น หักคะแนน เมื่อเขียนผิด ตก สะกดผิด ใส่สระวรรณยุกต์ไม่ตรงตำแหน่ง
- นอกจากจะทดสอบนักเรียน โดยวิธีการเขียนตามคำบอกแล้วยังสามารถทดสอบ นักเรียนด้วยแบบทดสอบดังต่อไปนี้

### แบบที่ 1 กำหนดภาพและคำ

เป็นแบบทดสอบที่กำหนดภาพและตัวอักษรบางตัวให้ แล้วให้นักเรียนเลือกตัวอักษร จากตัวเลือกที่กำหนดให้มาเติมลงในที่ว่างให้ได้ความสมบูรณ์

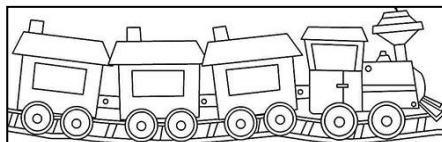
คำสั่ง จงกาเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าข้อที่ถูกที่สุด

1. ร.....ไ.....

ก. ถ พ

ข. ค ฟ

ค. ถ ฟ



ภาพที่ 3 รูปรถไฟ

### แบบที่ 2 กำหนดคำศัพท์

เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำศัพท์ให้แล้วให้นักเรียนเลือกคำที่เขียนผิด

คำสั่ง จงกาเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าคำที่สะกดผิด

1. ก. ไยบัว

ข. หัวใจ

ค. ถ้าย

### แบบที่ 3 แบบที่เป็นเนื้อหาต่อเนื่องและเว้นที่ให้นักเรียนเติมคำ

เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดการเขียนของนักเรียน โดยมีคำเวดล้อมประกอบ การเลือก หรือแต่งข้อความเพื่อให้นักเรียนเขียนขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การวัด โดยกำหนดคำที่ต้องการวัด ให้เหมาะสมและอยู่ในขอบข่ายเนื้อหาและกรอบของคำพื้นฐาน

ลักษณะของแบบทดสอบจะมี 2 ฉบับ คือ ฉบับของครู และฉบับของนักเรียน ดังตัวอย่าง

ในการดำเนินการทดสอบนักเรียน ครูควรดำเนินการทีละขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนอ่าน ครูต้องบอกนักเรียนให้เข้าใจว่า ให้เขียนเฉพาะคำที่เว้นว่างไว้ใน

แบบทดสอบ

2. ครูอ่านข้อความทั้งหมด (ฉบับของครู) อ่านช้าๆ ให้นักเรียนฟัง 1 ทีชก่อน

3. เมื่ออ่านจบ 1 ทีชแล้ว ครูอ่านข้อความ (ฉบับของครู) โดยอ่านทีละวรรค (ใช้เครื่องหมาย / แทนวรรค) พร้อมกับให้นักเรียนดูฉบับของนักเรียนตามไปด้วย โดยสังเกตว่า

ในวรรคนั้น คำใดหายไป แล้วให้เติมคำ (ตามที่ครูอ่าน) นั้นลงไป ครูเว้นช่วงเวลาเล็กน้อยเพื่อให้ นักเรียนได้เติมคำ

4. เมื่อนักเรียนเติมคำในวรรคแรกเสร็จแล้ว ครูจึงอ่านข้อความในวรรคต่อไป กระทำเช่นนี้เรื่อยไปจนจบข้อความ

5. เกณฑ์การให้คะแนน เติมคำได้ถูกต้อง ให้ค่าละ 1 คะแนน

ตัวอย่าง

ฉบับของครู
<p>เช้าวันอาทิตย์ แม่ถือตะกร้าไปตลาด / แม่เดินข้ามถนน / อย่างระมัดระวัง / เพราะเกรงว่าจะถูกรถยนต์ชน / แม่ซื้อผลไม้หลายอย่าง / เช่น สับปะรด พุทรา ละมุด / น้อยหน่า เงาะ เป็นต้น / ส่วนผัก แม่ซื้อผักบุ้ง ตะไคร้ / มะเขือเทศ และผักชนิดอื่นๆ / แม่บอกว่าเดี๋ยวนี้ผักหลายชนิด มีสารเคมีตกค้าง / เมื่อรับประทานบ่อยๆ /</p>

ภาพที่ 4 ตัวอย่างแบบทดสอบฉบับของครู



ฉบับของนักเรียน
<p>ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....</p> <p>เช้าวันอาทิตย์ แม่ถือ_1_ไปตลาด / แม่เดินข้าม_2_ / อย่าง_3_ / เพราะเกรงว่าจะถูก_4_ชน / แม่ซื้อ_5_หลายอย่าง / เช่น 6 พุทรา ละมุด / _7_ เงาะ เป็นต้น / ส่วนผัก แม่ซื้อผักบุ้ง _8_ _9_ และผักชนิดอื่นๆ / แม่บอกว่าเดี๋ยวนี้ผักหลายชนิด มี_10_ตกค้าง / เมื่อ_11_บ่อยๆ / จะสะสมในร่างกายและเป็น_12_ถึงแก่_13_ ดังนั้นเพื่อความ_14_ก่อนจะปรุง_15_จึงควรล้าง หรือแช่น้ำเสียก่อน</p>

ภาพที่ 5 ตัวอย่างแบบทดสอบฉบับของนักเรียน



แบบสรุปผลการประเมินการเขียนตามคำบอก														
ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....ภาคเรียนที่.....														
โรงเรียน.....ปีการศึกษา.....														
จุดประสงค์ที่.....														
เลขที่	ชื่อ-ชื่อสกุล	ผลการวัดครั้งที่										จำนวนครั้งที่ผ่าน	หมายเหตุ	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			

ภาพที่ 6 แบบสรุปผลการประเมินการเขียนตามคำบอก

### เกณฑ์การให้คะแนน

ครูควรกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนให้เหมาะสมตามดุลยพินิจ และแจ้งให้นักเรียนทราบ เช่น หักคะแนนเมื่อเขียนผิด-ตก สะกกดผิด ได้สระวรรณยุกต์ไม่ตรงตำแหน่ง ฯลฯ

ส่วนโชติกา ภาณีผล (2558: 27) ได้กล่าวว่าการนำข้อสอบแบบเติมคำหรือแบบคำตอบสั้นไปใช้เหมาะสำหรับการวัดความรู้ความจำ ได้แก่ ความรู้ความจำเกี่ยวกับคำศัพท์ นอกจากนี้สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 53) ยังได้ยกตัวอย่างเครื่องมือการวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำไว้ เช่น แบบทดสอบเติมคำ คำตอบสั้นๆ เขียนตอบข้อเขียน แบบบันทึกประจำวัน เป็นต้น นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการ (2560: 2-3) ยังได้กำหนดเกณฑ์การเขียนสะกดคำไว้ดังนี้ คือ เขียนถูกต้องให้ข้อละ 1 คะแนน เขียนผิด ไม่ได้คะแนน และ ทศนีย์ สุภเมธิ (2528: 171) ได้กล่าวถึงประเด็นการประเมินผลเพื่อตัดสินผลการเรียนโดยกล่าวไว้ว่าต้องพิจารณาการผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ซึ่งจะต้องผ่านจุดประสงค์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ซึ่งสอดคล้องกับ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนวัดราชคฤห์ โรงเรียนวัดราชคฤห์ (2562: 45) ที่ได้กำหนดเกณฑ์คะแนนในการประเมินผลความสามารถทางการเขียนของนักเรียนไว้ที่ร้อยละ 60

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลผู้วิจัยจึงสรุปแนวคิดของนักวิชาการแต่ละท่านได้ว่า การทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำนั้นสามารถทำได้ด้วยการสอบเขียนตามคำบอก เพราะเป็นวิธีการเขียนสะกดคำที่ตรงและสะดวกต่อครูผู้สอนมาก ซึ่งมีประเภทของแบบทดสอบ เช่น แบบทดสอบที่กำหนดภาพและตัวอักษร แบบทดสอบที่กำหนดคำศัพท์ให้ และแบบทดสอบที่เว้นที่ไว้ให้เขียนเติมคำ เป็นต้น นอกจากนี้ต้องพิจารณาการผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ซึ่งจะต้องผ่านจุดประสงค์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 อีกด้วย และในการดำเนินการทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนนั้นครูจะต้องคำนึงถึงประเด็นสำคัญต่างๆ เช่น เกณฑ์และรูปแบบการให้คะแนนที่ชัดเจน

ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์และหาแนวทางในการประเมินผลด้านการเขียนสะกดคำ โดยผู้วิจัยจะนำวิธีการที่ได้ศึกษามาออกแบบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน 2 แนวทาง คือ การวัดและประเมินผลระหว่างเรียน และการประเมินผลเมื่อจบหน่วยการเรียนรู้ ดังรายละเอียด คือ การวัดและประเมินผลระหว่างเรียน ผู้วิจัยจะวัดและประเมินผลด้วยการฝึกปฏิบัติการเขียนสะกดคำ เช่น การทำแบบฝึกหัด เขียนคำจากภาพที่กำหนดให้ การค้นหาความหมายของคำ การเติมคำในช่องว่างและการเขียนตามคำบอก ส่วนการประเมินผลหลังจบหน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือการวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำ คือ แบบทดสอบแบบปรนัย ประเภทเติมคำหรือข้อความในช่องว่าง เพื่อวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียน ซึ่งเป็นการวัดและประเมินผลที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเขียน เนื่องจากแบบทดสอบประเภทเติมคำหรือข้อความในช่องว่างจะช่วยให้นักเรียนเห็นข้อความ บริบท สถานการณ์ ประกอบการตัดสินใจในการเขียนคำให้ถูกต้อง อีกทั้งยังสามารถช่วยให้นักเรียนเลือกใช้คำได้ถูกต้องตรงกับความหมายของคำอีกด้วย และใช้เกณฑ์การตัดสินการผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ การเขียนสะกดคำไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 นอกจากนี้ในการดำเนินการทดสอบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนนั้นจะคำนึงถึงประเด็นดังต่อไปนี้

1. การออกเสียงให้ชัดเจนและดังพอที่นักเรียนจะได้ยินอย่างทั่วถึงและไม่ให้มีเสียงอื่นๆมารบกวน โดยออกเสียงคำละ 2 ครั้ง
2. เลือก คำ วลี ประโยค หรือข้อความที่จะใช้ในการเขียนตามคำบอกโดยพิจารณาจากขอบข่ายเนื้อหา หลักสูตร และคำพื้นฐานที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับชั้น
3. คำนึงถึงความเหมาะสมด้านเวลาในการเขียนแต่ละครั้ง โดยใช้เวลา 1 นาทีให้นักเรียนเขียนก่อนบอกคำในข้อต่อไป
4. เว้นคำให้นักเรียนเขียน (Cloze test) อย่างเหมาะสม

5. กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ล่วงหน้า แล้วแจ้งให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน เช่น หักคะแนน เมื่อเขียนสะกดผิด ใส่สระวรรณยุกต์ไม่ตรงตำแหน่ง ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 เป็นต้น

สุดท้ายคือการจัดทำแบบสรุปผลการประเมินการเขียนตามคำบอกเพื่อบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละครั้งที่จัดการเรียนการสอนและสามารถนำมาสรุปผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนรู้จบแล้ว



### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเขียนสะกดคำ เป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำ ในการดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน การศึกษา 2553 เป็นการศึกษาเชิงทดลองแบบ (One Shot Case Study) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอน โดยใช้เกมการศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความมุ่งมั่นในการทำงาน และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัยความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะดีเยี่ยมในด้านความมีวินัยเป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือด้านความมุ่งมั่นในการทำงาน และด้านความซื่อสัตย์เป็นลำดับสุดท้าย 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือ ด้านการกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย

ไพรินทร์ พึ่งพงษ์ (2556) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำ ที่มีสระประสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญา แผนผังความคิด และแบบฝึกเสริมทักษะ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีสระประสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลัง



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญาแผนผังความคิด และแบบฝึกเสริมทักษะ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญาแผนผังความคิด และแบบฝึกเสริมทักษะ กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้องลีลาวดี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัทธิศิลป์ (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 33 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย กำหนดระยะเวลาในการทดลอง 16 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีสระประสม 2) แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนแผนผังความคิดสระประสม 3) แบบฝึกอ่านสะกดคำที่มีสระประสม 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำที่มีสระประสม 5) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญาแผนผังความคิด และแบบฝึกเสริมทักษะ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำ ที่มีสระประสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญาแผนผังความคิดและแบบฝึกเสริมทักษะ สูงกว่าก่อนเรียน และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญาแผนผังความคิดและแบบฝึกเสริมทักษะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยนักเรียนเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 คือ ยุทธวิธีที่ผู้สอนใช้เหมาะสมกับเนื้อหาที่สอน และประเด็นที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นด้วยเป็นลำดับสุดท้ายคือยุทธวิธีที่ผู้สอนใช้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน

วัลยา อ่อนองโพธิ์ (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่องมาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) พัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 90/90 3) ทดลองใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ 4) ประเมินผลการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 4.1) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด 4.2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้แผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3

โรงเรียนเทศบาล 1 ทรงพลวิทยา อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบบแผนการวิจัยคือ One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการเขียนสะกดคำ แบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสอบถามความพึงพอใจผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียน ครู ผู้เชี่ยวชาญ ต้องการให้มีการพัฒนาแบบฝึกทักษะที่มีกิจกรรมหลากหลาย รูปเล่มมีภาพประกอบที่มีสีสันสวยงามและดึงดูดความสนใจ ควรฝึกจากง่ายไปหายาก และมีการฝึกเป็นคู่ ด้านเนื้อหาควรเป็นคำที่นักเรียนมักเขียนผิดบ่อย ๆ หรือเป็นคำยากที่ปรากฏอยู่ในบทเรียน 2) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ เรื่อง มาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิด ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง คำนำ คำชี้แจง สารบัญ วัตถุประสงค์ (มาตรฐาน ผลการเรียนรู้) แบบทดสอบก่อนเรียน กิจกรรมการฝึก แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน ได้แก่ ชุดที่ 1 มาตรา แม่ กง ชุดที่ 2 มาตรา แม่ เกอว ชุดที่ 3 มาตรา แม่ เกย ชุดที่ 4 มาตรา แม่ กม โดยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 92.47/93.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 90/90 ที่กำหนดไว้ 3) การทดลอง นำแบบฝึกทักษะไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจ กระตือรือร้น สนุกสนานในการปฏิบัติกิจกรรมสามารถทำแบบฝึกและทำชิ้นงานได้คือ แผนผังความคิด 4) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบฝึกอยู่ในระดับดีมาก นักเรียนส่วนใหญ่ชอบการเรียนการสอนด้วยแบบฝึกทักษะควบคู่กับกิจกรรมการเรียน โดยใช้แผนผังความคิด เพราะทำให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในขณะที่เรียน และยังมีความสนุกสนานในการเรียน มีกิจกรรมให้ฝึกหลากหลาย รูปเล่มมีความสวยงามมีภาพสีประกอบ รวมทั้งช่วยเสริมทักษะการเรียนรู้ทางภาษา ช่วยให้เขียนคำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น

ธนพร ดวงพรชกร (2559) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 นักเรียนจำนวน 30 คน โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก แบบทดสอบพัฒนาผลสัมฤทธิ์ การเขียนสะกดคำทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก ในภาพรวมมีความเห็นเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด

Yuni S. (2017) ศึกษาวิจัยเรื่องผลของเกมส์สะกดคำกับความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการใช้เกมส์สะกดคำว่าสามารถพัฒนาการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนให้สูงขึ้นหรือไม่ และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมส์สะกดคำกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนจำนวน 35 คน ของห้อง 8C ซึ่งถูกเลือกโดยใช้การสุ่มตัวอย่างรูปแบบการวิจัย เป็นแบบวิจัยการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบทดสอบ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่าการสอนคำศัพท์ผ่านเกมส์สะกดคำสามารถช่วยนักเรียนในการพัฒนาคำศัพท์นักเรียนส่วนใหญ่ได้คะแนนดีขึ้น หลังจากได้รับการสอนคำศัพท์ผ่านเกมส์สะกดคำ ผลจากการทดสอบหลังการทดสอบและก่อนการทดสอบแสดงให้เห็นการปรับปรุงที่ดีมากเกี่ยวกับนักเรียน การเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์ของการสอนสะกดคำด้วยเกมส์ในการสอนชุดรูปแบบคำศัพท์บางอย่างและการออกเสียง นอกจากนี้จากการวิเคราะห์แบบสอบถามพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ แสดงการตอบสนองที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้เกมส์สะกดคำ โดยใช้เกมส์ในการสอนคำศัพท์ นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าเกมส์นี้ ช่วยให้พวกเขาจดจำและจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจของพวกเขา

Nurul W. (2018) ศึกษาวิจัยเรื่องประสิทธิภาพของการสะกดคำ ด้วยเกมส์กับความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เกมส์สะกดคำที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน ซึ่งแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า เกมส์เป็นเครื่องมือสำหรับการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เกมส์สะกดคำเพื่อเป็นเครื่องมือในการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ งานวิจัยนี้เสนอเพื่อให้ได้หลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลของเกมส์สะกดคำที่มีต่อความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์

ของนักเรียน ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ เกมสะกดคำ และไม่ใช่ที่เรียนที่ใช้เกมการสะกดคำ มีการสะกดคำที่มีประสิทธิภาพ มากขึ้น และนักเรียนมีความสุขกับการเล่นเกมคำศัพท์ในห้องเรียน ดังนั้น นักเรียนสามารถ เพิ่มความเชี่ยวชาญคำศัพท์ของพวกเขาได้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถ ด้านการเขียนสะกดคำ สามารถทำได้หลากหลายวิธี เช่น การใช้แบบฝึกทักษะ การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค TGT แบบฝึกการเขียนสะกดคำ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียนสะกดคำสูงขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความเห็นเชิงบวกอยู่ในระดับมาก และความสนใจในการเรียน และเกิดความมั่นใจในการเรียน



## 4. การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

### 4.1 ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ ดังนี้

Slavin (1995: 2-7) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนแบบร่วมมือนั้นเป็นวิธีสอนที่นำไปประยุกต์ใช้ได้หลายวิชาและหลายระดับชั้น โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยโดยทั่วไปมีสมาชิก 4 คน ที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน นักเรียนในกลุ่มที่ต้องเรียนและรับผิดชอบงานกลุ่มร่วมกัน นักเรียนจะประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทุกคนประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายร่วมกัน จึงทำให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพากัน และสมาชิกในกลุ่มจะได้รับรางวัลร่วมกัน เมื่อกลุ่มทำคะแนนได้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้

บัญญัติ ชำนาญกิจ (2553: 1) ศิริพร พุ่มนวล (2556: 34) และศิริวิ ศิริเลิศ (2557: 25) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือไว้ในทำนองเดียวกันว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่นักเรียนมีความสามารถแตกต่างกัน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละ 4-5 คน ทำงานร่วมกัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคนในการเรียนร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ขอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งนักเรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมายเช่นเดียวกัน ความสำเร็จของตนเองก็คือความสำเร็จของกลุ่มด้วย ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะหรือทีม ตามระบอบประชาธิปไตย เป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ สามารถปรับตัวให้อยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สรุปได้ว่าการเรียนแบบร่วมมือ คือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกันโดยแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 4-5 คน โดยอาศัยความสามารถของนักเรียนที่มีทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน เพื่อเป้าหมายความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นวิธีการสอนที่ส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย การปรับตัวอยู่ร่วมกันในสังคม และยังสามารถนำไปสอนได้ในทุกวิชาและทุกระดับชั้นอีกด้วย

### 4.2 ลักษณะการเรียนแบบร่วมมือ

นักการศึกษาทั้งต่างประเทศและในประเทศกล่าวถึงลักษณะของการเรียนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

Johnson D.W. & Johnson R.T. (1987: 25) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างสมาชิก

2. สมาชิกเอาใจใส่รับผิดชอบต่อตนเอง
3. สมาชิกมีความสามารถแตกต่างกัน
4. สมาชิกผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ
5. รับผิดชอบร่วมกับสมาชิกด้วยกัน
6. เน้นผลงานและการคงอยู่ซึ่งความเป็นกลุ่ม
7. สอนทักษะทางสังคมโดยตรง
8. ครูคอยสังเกตและหาโอกาสแนะนำ
9. สมาชิกกลุ่มมีกระบวนการทำงาน เพื่อประสิทธิผลของกลุ่ม

Johnson D.W. & Johnson R.T. (1991: 10-15) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. การสร้างความรู้สึกร่วมกันทางบวกให้เกิดขึ้นในกลุ่มของนักเรียน (Positive interdependence) วิธีการที่ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกร่วมกัน ต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีการพึ่งพากันในด้านการได้รับประโยชน์จากความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน เช่น รางวัลหรือคะแนน และพึ่งพากันในด้านกระบวนการทำงานเพื่อให้งานกลุ่มสามารถบรรลุได้ตามเป้าหมายโดยมีการกำหนดบทบาทของแต่ละคนที่เท่าเทียมกัน สัมพันธ์ต่อกันจึงจะทำให้งานสำเร็จและการแบ่งงานให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน ถ้าขาดสมาชิกคนใดจะทำให้งานดำเนินต่อไปไม่ได้

2. การมีปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมกันระหว่างนักเรียน (Face-to-face promotive interaction) คือ นักเรียนในแต่ละกลุ่มจะมีการอภิปราย อธิบาย ชักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเกิดการเรียนรู้ และการเรียนรู้เหตุผลซึ่งกันและกัน ให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการทำงานของตน สมาชิกในกลุ่มมีการช่วยเหลือ สนับสนุน กระตุ้น ส่งเสริม และให้กำลังใจกันและกันในการทำงาน และการเรียนเพื่อให้ประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

3. ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล (Individual accountability) คือ ต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน โดยต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ต้องรับผิดชอบในผลการเรียนของตนเองและของเพื่อนสมาชิกในกลุ่มทุกคนในกลุ่มจะรู้ว่าใครต้องการความช่วยเหลือ ส่งเสริมสนับสนุนในเรื่องใด มีการกระตุ้นกันและกันให้ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สมบูรณ์ มีการตรวจสอบ เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือไม่ โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีความมั่นใจและพร้อมที่จะ

ได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคลเพื่อเป็นการประกันว่าสมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกันกับกลุ่ม

4. ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and small group skills) การทำงานกลุ่มย่อยจะต้องได้รับการฝึกฝนทักษะทางสังคมและทักษะในการทำงานกลุ่ม เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนั้นนักเรียนควรจะต้องทำความรู้จักกัน เรียนรู้ลักษณะนิสัยและสร้างความไว้วางใจต่อกันและกัน รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น อย่างมีเหตุผล รู้จักติดต่อสื่อสาร และสามารถตัดสินใจแก้ปัญหา ข้อขัดแย้งในการทำงานร่วมกัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. กระบวนการกลุ่ม (Group process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือวิธีการ ที่จะช่วยให้การดำเนินงานของกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายได้ โดยสมาชิกกลุ่มต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายการทำงาน วางแผนปฏิบัติงานและดำเนินงาน ตามแผนร่วมกัน และที่สำคัญจะต้องมีการประเมินผลงานของกลุ่ม ประเมินกระบวนการทำงาน กลุ่ม ประเมินบทบาทของสมาชิกว่า สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มสามารถปรับปรุงการทำงานของตน ให้ดีขึ้นได้อย่างไร สมาชิกทุกคนในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็น และตัดสินใจว่า ควรมีการปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงอะไร และอย่างไร ดังนั้นกระบวนการกลุ่มจะเป็นเครื่องมือ ที่สำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จของกลุ่มซึ่งมีความคล้ายคลึงกันกับ

Kagan and Spencer (1994: 1-11) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือว่าต้องมีโครงสร้างที่ชัดเจน โดยมีแนวคิดสำคัญ 6 ประการ สรุปได้ดังนี้

1. เป็นกลุ่ม (Team) ซึ่งเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ประมาณ 2-6 คนเปิดโอกาสให้ทุกคน ร่วมมืออย่างเท่าเทียมกัน ภายในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่แตกต่างกัน

2. มีความตั้งใจ (Willing) เป็นความตั้งใจที่ร่วมมือในการเรียนและทำงาน โดยช่วยเหลือกันและกัน มีการยอมรับซึ่งกันและกัน

3. มีการจัดการ (Management) การจัดการเพื่อให้การทำงานกลุ่มเป็นไปอย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ

4. มีทักษะ (Skills) เป็นทักษะทางสังคมรวมทั้งทักษะการสื่อความหมาย การช่วยสอน และการแก้ปัญหาคความขัดแย้ง ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

5. มีหลักการสำคัญ 4 ประการ (Basic principles) เป็นตัวบ่งชี้ว่าเป็นการเรียนเป็นกลุ่ม หรือการเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบร่วมมือต้องมีหลักการ 4 ประการ ดังนี้ 1) การพึ่งพาอาศัย ซึ่งกันและกันเชิงบวก (Positive interdependence) การช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันเพื่อมุ่งสู่ ความสำเร็จและตระหนักว่าความสำเร็จของแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม 2) ความรับผิดชอบ

รายบุคคล (Individual accountability) ทุกคนในกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ ในการค้นคว้าทำงาน สมาชิกทุกคนต้องเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนเหมือนกันจึงถือว่าเป็นความสำเร็จ ของกลุ่ม 3) ความเท่าเทียมกันในการมีส่วนร่วม (Equal participation) ทุกคนต้องมีส่วนร่วม ในการทำงานซึ่งทำได้โดยกำหนดบทบาทของแต่ละคน 4) การมีปฏิสัมพันธ์ไปพร้อมๆกัน (Simultaneous interaction) สมาชิกทุกคนจะทำงาน คิด อ่าน ฟัง ฯลฯ ไปพร้อมๆกัน

6. มีเทคนิคหรือรูปแบบการจัดกิจกรรม (Structures) รูปแบบการจัดกิจกรรม หรือเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือเป็นสิ่งที่ใช้เป็นคำสั่งให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยเทคนิคต่างๆ จะต้องเลือกใช้ให้ตรงกับเป้าหมายที่ต้องการแต่ละเทคนิคนั้นออกแบบได้เหมาะสมกับเป้าหมาย ที่ต่างกัน

Slavin (1995: 12-111) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. เป้าหมายของกลุ่ม (Group goals) หมายถึงกลุ่มมีเป้าหมายร่วมกันคือการยอมรับ ผลงานของกลุ่ม
2. การรับผิดชอบเป็นบุคคล (Individual accountability) หมายถึง ความสำเร็จ ของกลุ่ม ซึ่งขึ้นกับผลการเรียนรู้รายบุคคลของสมาชิกในกลุ่ม และงานพิเศษที่ได้รับมอบ เป็นรายบุคคล ผลของการประเมินรายบุคคล จะมีผลต่อคะแนนความสำเร็จของกลุ่ม
3. โอกาสในความสำเร็จเท่าเทียมกัน (Equal opportunities for success) หมายถึง การที่นักเรียนได้รับโอกาสที่จะทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนได้เท่าเทียมกัน
4. การแข่งขันเป็นทีม (Team competition) การเรียนแบบร่วมมือจะมีการแข่งขัน ระหว่างทีม ซึ่งหมายถึงการสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นภายในทีม
5. งานพิเศษ (Task specialization) หมายถึง การออกแบบงานย่อยๆ ของแต่ละกลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละคนรับผิดชอบ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเกิดความภูมิใจที่ได้ช่วยเหลือกลุ่มของตน ให้ประสบผลสำเร็จลักษณะงานจะเป็นการพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการตรวจสอบความถูกต้อง
6. การดัดแปลงความต้องการของแต่ละบุคคลให้เหมาะสม (Adaptation to individual needs) หมายถึงการเรียนแบบร่วมมือแต่ละประเภทจะมีบางประเภทได้ดัดแปลงการสอนให้เหมาะสม กับความต้องการของแต่ละบุคคล

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 121) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมแบบร่วมมือแรงร่วมใจว่ามี ลักษณะดังนี้

1. มีการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม
2. สมาชิกในกลุ่มมีจำนวนไม่ควรเกิน 6 คน



3. สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน เพื่อการช่วยเหลือกัน
4. สมาชิกในกลุ่มต่างมีบทบาทรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เช่น
  - เป็นผู้นำกลุ่ม (Leader)
  - ผู้จดบันทึก (Recorder)
  - เป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer)
  - เป็นผู้อธิบาย (Explainer)
  - เป็นผู้ตรวจสอบ (Checker)
  - เป็นผู้ให้กำลังใจ (Encourager) ฯลฯ

สมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกัน โดยยึดหลักการว่า "ความสำเร็จของแต่ละคน คือ ความสำเร็จของกลุ่ม ความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความสำเร็จของทุกคน"

บัญญัติ ชำนาญกิจ (2553: 1) ได้กล่าวไว้ว่าการเรียนร่วมมืออาจจัดเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรก เป็นรูปแบบหรือวิธีการจัดการเรียนแบบร่วมมือ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนครบวงจร มีขั้นตอนการสอนหรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นลำดับตั้งแต่เริ่มจนจบแผนการสอน และลักษณะที่สองเป็นเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำเป็นต้องนำไปใช้ตลอดกิจกรรมการเรียนการสอนในคราวหนึ่งๆ แต่อาจนำไปจัดกิจกรรมย่อยๆ ในการสอนแต่ละครั้งได้ รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของการสอนแบบใดก็ได้

วัชรวิภา เถาเรียนดี ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง และ อรพิน ศิริสัมพันธ์ (2560: 152) ได้สรุปไว้ว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้หรือการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันไม่ใช่การสอน โดยให้นักเรียนเข้ากลุ่มกันเรียนรู้แบบปกติ ที่ครูใช้เป็นประจำที่นักเรียนเข้ากลุ่มกันด้วยความสมัครใจ แต่เป็นการเรียนรู้ร่วมกันอย่างจริงจังของสมาชิกกลุ่มทุกคนที่ครูเป็นผู้จัดกลุ่มให้ เป็นการมุ่งส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสังคมและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มที่ช่วยเหลือพึ่งพาแนะนำซึ่งกันและกัน จนงานบรรลุผลสำเร็จ ครูจึงต้องติดตามดูแลการเรียนรู้และปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนตลอดเวลา ให้ทุกคนรับผิดชอบต่อผลงานของตนเองและของกลุ่ม ทุกคนต้องมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือพึ่งพากัน ยอมรับกันและกัน รวมทั้งช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกให้สามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด และ ศิวรี ศิริเลิศ (2557: 29) ก็กล่าวคล้ายกันกับนักวิชาการท่านอื่นว่าลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่แบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นเพศ ความสามารถด้านการเรียนที่ได้มาทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายที่จะประสบความสำเร็จร่วมกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ซึ่งกันและกัน มีการช่วยเหลือกัน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม ที่มีกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีดังนี้

1. การพึ่งพาช่วยเหลือกัน สมาชิกในกลุ่มจะช่วยเหลือกันในการเรียนรู้และทำกิจกรรม เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่ม
2. การมีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน นักเรียนจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเหลือกันในการเรียน
3. ความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่ม นักเรียนจะรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง และพยายามเรียนรู้อย่างเต็มที่เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม
4. ฝึกทักษะทางสังคมและกระบวนการกลุ่ม มีทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมและการวางแผนการทำงานร่วมกัน
5. เสริมสร้างความตั้งใจในการทำงาน เป็นความตั้งใจที่จะเรียนรู้ ทำกิจกรรม เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ
6. การยอมรับซึ่งกันและกัน คือการยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น ในการแสดงความคิดเห็นร่วมกันระหว่างการทำงาน

ทั้งนี้ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมืออาจจะมีรูปแบบเป็นขั้นตอนตามลำดับใช้ทุกขั้นตอนในกระบวนการสอนหรืออาจจะมีขั้นตอนที่ชัดเจนนำไปจัดในกระบวนการสอนในขั้นใดขั้นหนึ่งก็ได้

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎี ของนักการศึกษาหลายท่าน จึงได้นำมาสังเคราะห์ และเลือกจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีรูปแบบเป็นขั้นตอนเพื่อนำไปจัดกระบวนการสอนให้นักเรียนมีบทบาทหน้าที่ของตนเองและได้ช่วยเหลือพึ่งพากันในการเรียนรู้ อย่างมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน โดยนักเรียนที่เก่งสามารถช่วยนักเรียนที่อ่อนในการเรียนรู้ได้ สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันและฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม เสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความตั้งใจทำงาน รับผิดชอบในการเรียนรู้ เพื่อความสำเร็จของกลุ่มและให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้น

#### 4.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน ซึ่งจะทำให้มีทักษะในการทำงานกลุ่มซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ในประเด็นที่คล้ายๆกัน ดังนี้

Johnson D.W. & Johnson R.T. (1987 27-30) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้สรุปได้ 9 ประการ ดังนี้

1. นักเรียนเก่งที่เข้าใจคำสอนของครูได้ดี จะเปลี่ยนคำสอนของครูเป็นภาษาพูดของนักเรียนแล้วอธิบายให้เพื่อนฟังได้และทำให้เพื่อนเข้าใจได้ดีขึ้น
2. นักเรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟัง จะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น
3. การสอนเพื่อนเป็นการสอนแบบตัวต่อตัวทำให้นักเรียน ได้รับความเอาใจใส่ และมีความสนใจมากยิ่งขึ้น
4. นักเรียนทุกคนต่างก็พยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพราะครุคิคะแนนเฉลี่ยของทั้งกลุ่มด้วย
5. นักเรียนทุกคนเข้าใจดีว่าคะแนนของตนมีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนั้นทุกคนต้องพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ
6. นักเรียนทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคม มีเพื่อนร่วมกลุ่มและเป็นการเรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่มซึ่งจะเป็นประโยชน์มาก เมื่อเข้าสู่ระบบการทำงานอันแท้จริง
7. นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม เพราะในการปฏิบัติงานร่วมกันนั้น ก็ต้องมีการทบทวนกระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน หรือคะแนนของกลุ่มดีขึ้น
8. นักเรียนเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียนหรือหลบไปท่องหนังสือเฉพาะตนเพราะเขาต้องมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย
9. ในการตอบคำถามในห้องเรียน หากตอบผิดเพื่อนจะหัวเราะ แต่เมื่อทำงานเป็นกลุ่มนักเรียนจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งกลุ่ม คนอื่นๆอาจจะให้ความช่วยเหลือบ้างทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความผูกพันกันมากขึ้น

Arends R.I. (1994: 345-346) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้สรุปได้ 5 ประการ ดังนี้

1. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเรียนแบบร่วมมือนี้เป็นการเรียนที่จัดให้นักเรียนได้ร่วมมือกันเรียนเป็นกลุ่มเล็กประมาณ 2-6 คน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเรียนร่วมกันนับว่าเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นและแสดงออกตลอดจนลงมือกระทำอย่างเท่าเทียมกัน มีการให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น นักเรียนที่เก่งช่วยนักเรียนที่ไม่เก่ง ทำให้นักเรียนที่เก่งมีความรู้สึกภาคภูมิใจ รู้จักสละเวลา และช่วยให้เข้าใจในเรื่องที่ดีขึ้น ส่วนนักเรียนที่ไม่เก่งก็จะซาบซึ้งในน้ำใจเพื่อนมีความอบอุ่นรู้สึกเป็นกันเองกล้าซักถามในข้อสงสัย

มากขึ้นจึงง่ายต่อการทำความเข้าใจในเรื่องที่เรียน ที่สำคัญในการเรียนแบบร่วมมือนี้คือ นักเรียนในกลุ่มได้ร่วมกันคิดร่วมกันทำงาน จนกระทั่งสามารถหาคำตอบที่เหมาะสมที่สุดได้ ถือว่าเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ความรู้ที่ได้รับเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อนักเรียนอย่างแท้จริงจึงมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

2. ด้านการปรับปรุงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนแบบร่วมมือเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีภูมิหลังต่างกันได้มาทำงานร่วมกัน ฟังพียงซึ่งกันและกันมีการรับฟังความคิดเห็นกัน เข้าใจและเห็นใจสมาชิกในกลุ่ม ทำให้เกิดการยอมรับกันมากขึ้น เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งจะส่งผลให้มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นในสังคมมากขึ้น

3. ด้านทักษะในการทำงานร่วมกันให้เกิดผลสำเร็จที่ดีและการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีทางสังคม การเรียนแบบร่วมมือช่วยปลูกฝังทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนไม่มีปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และส่งผลให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกัน ทักษะทางสังคมที่นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้แก่ความเป็นผู้นำ การสร้างความไว้วางใจซึ่งกัน การตัดสินใจ การสื่อสาร การจัดการกับข้อขัดแย้ง ทักษะเกี่ยวกับการจัดกลุ่มสมาชิกภายในกลุ่ม เป็นต้น

4. ด้านทักษะการร่วมมือกันแก้ปัญหาในการทำงานกลุ่มสมาชิกกลุ่มจะได้รับทำความเข้าใจในปัญหาร่วมกัน จากนั้นก็ระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา เมื่อทราบสาเหตุของปัญหาสมาชิกในกลุ่มก็จะแสดงความคิดเห็นเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหามากมายให้เหตุผลซึ่งกันและกัน จนสามารถตกลงร่วมกันได้ว่าจะเลือกวิธีการใดในการแก้ปัญหา จึงเหมาะสมพร้อมทั้งลงมือร่วมกันแก้ปัญหาตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ตลอดจนทำการประเมินกระบวนการแก้ปัญหาของกลุ่มด้วย

5. ด้านการทำให้รู้จักและตระหนักในคุณค่าของตนเองในการทำงานกลุ่ม สมาชิกกลุ่มทุกคนจะได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน การที่สมาชิกในกลุ่มยอมรับในความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน ย่อมทำให้สมาชิกในกลุ่มนั้นมีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและคิดว่าตนเองมีคุณค่าที่สามารถช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จได้

กาญจนา कुमारักษ์ (2541: 55) กล่าวว่า วิธีการเรียนแบบนี้จะทำให้เด็กมีโอกาสได้พูดได้ตอบ ถ้ามีเวลาเพียงพอ ครูควรพยายามกระจายให้นักเรียนทุกกลุ่มได้ตอบคำถามอย่างทั่วถึง วิธีการเรียนแบบนี้เหมาะที่ครูจะใช้สอนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความจริงใช้ทบทวนเนื้อหาวิชาก่อนสอบ ใช้ในการเรียนบทเรียนใหม่ คำถามที่ครูใช้ควรจะมีคำตอบที่เห็นตรงกันหรืออาจกล่าวได้ว่า จุดเด่นของการสอนแบบนี้เป็นการฝึกความรับผิดชอบให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มต้องร่วมมือกัน

ปรึกษาหาคำตอบที่เป็นข้อสรุปของกลุ่ม เป็นการฝึกการทำงานร่วมกันและการร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น

สุนทยา คำมุงคุณ (2554: 50) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือมีประโยชน์เนื่องจากการเรียนที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจ ในการที่มีส่วนร่วมในการเรียน มีการแบ่งงานกันทำ มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันทำให้นักเรียนรู้สึกว่าคุณมีความหมายในสังคมนั้นๆ นอกจากนั้น ยังเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมคือต้องการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ต้องช่วยเหลือกัน รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา หากความรู้ใหม่ๆ สร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเองซึ่งจะทำให้ นักเรียนพัฒนาไปเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมต่อไปข้างหน้า สอดคล้องกับ สารสิน เล็กเจริญ (2554:34) ที่กล่าวว่า ประโยชน์และคุณค่าของการเรียนแบบร่วมมือสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนทำให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ นักเรียน มีโอกาสได้ฝึกทักษะทางสังคม ส่งเสริมให้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น เต็มใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและยังได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า นักเรียนที่เรียนอ่อนมีโอกาสดูแลแสดงความคิดเห็นทำกิจกรรมในการเรียน และนักเรียนที่เรียนเก่งมีบทบาททางสังคมในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น ลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียนและนอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้สึกสบายใจเพลิดเพลินในการเรียนและเข้าใจในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้นด้วย

จากการศึกษาประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ สรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนเกิดการเรียนรู้อันร่วมกัน รู้จักช่วยเหลือ ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกัน เพราะได้ช่วยเหลือกันในการเรียน ได้สื่อสาร สอบถาม พุดคุยกัน
2. นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบในตนเอง เพราะคะแนนของตนเองมีผลต่อคะแนนกลุ่ม จึงต้องตั้งใจศึกษาในเนื้อหาบทเรียนเป็นอย่างดี
3. นักเรียนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง เพราะสมาชิกทุกคนจะมีส่วนร่วมในกลุ่ม นักเรียนก็จะเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง
4. นักเรียนเกิดการฝึกทักษะทางสังคม ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นจะทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม ขอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น
5. นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนที่ดี การได้ช่วยเหลือกันย่อมส่งผลให้นักเรียนมีกำลังใจในการเรียน
6. ช่วยลดปัญหาวินัยในชั้นเรียน เพราะทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน นักเรียนทุกคนก็จะจดจ่อในการเรียน
7. ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เนื่องจากมีความสนใจในการศึกษาเนื้อหามากยิ่งขึ้น

8. ฝึกความเสียสละและความรับผิดชอบต่อสังคม ในการทำงานร่วมกันในกลุ่ม
9. ฝึกกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม มีการแบ่งงานกันทำ และแบ่งหน้าที่กัน

#### 4.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบร่วมมือ

Foyle H. C. Lyman L & Morehead M. (1989: 3-4) ได้กำหนดขั้นตอนในการสอนแบบการเรียนรู้โดยการร่วมมือไว้ดังนี้

1. เลือกเนื้อหาและกำหนดเกณฑ์ที่จะให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจ
2. กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะและขนาดของกลุ่ม
3. จัดนักเรียนเข้ากลุ่มตามระดับความสามารถ
4. จัดห้องเรียนที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์
5. ฝึคนักเรียนใช้กระบวนการกลุ่ม
6. ครูบอกสิ่งที่คาดหวังจากกลุ่มให้ชัดเจน และกำหนดเวลาที่จะให้งานเสร็จ
7. ครูเสนอเนื้อหาโดยใช้วิธีสอนที่เหมาะสม
8. ครูคอยช่วยเหลือนักเรียน (เมื่อจำเป็น) ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้
9. วัดผลนักเรียนแต่ละคน
10. ให้รางวัลกลุ่มที่ชนะ กระทำได้โดยการให้คำ “ชมเชย”

Jolliffe W. (2007: 55-78) ได้นำเสนอขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 การทำงานร่วมกันในชั้นเรียน (Class cohesion) ผู้เรียนต้องสร้างสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียน ศึกษาเรียนรู้กิจกรรมต่างๆในชั้นเรียน มีการรวมกลุ่มกันสนทนาพูดคุย

ขั้นที่ 2 การจัดกลุ่ม (Team-building) ผู้เรียนทำความรู้จักกับสมาชิกในกลุ่ม เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น การร่วมกันแสดงความคิดเห็นและสะท้อนคิด

ขั้นที่ 3 การแก้ปัญหาหาความขัดแย้ง (Being able to resolve conflict) เรียนรู้วิธีการในการแสดงออกของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม หาแนวทางในการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งร่วมกัน

ขั้นที่ 4 การสอนทักษะ (Teaching the skill) ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มทักษะในการทำงานระดับของทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นตอนในการสอนทักษะ

ขั้นที่ 5 การผสมผสานในการเรียนการสอนแบบร่วมมือกับบทเรียน (Incorporating Cooperative learning into lesson) การทำงานเป็นคู่ เลือบทเรียนที่เหมาะสม มีการวางแผนบทเรียนและหลักสูตรโครงสร้าง ประเมินการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542:35) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนการสอนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียม กิจกรรมในขั้นเตรียมประกอบด้วย ครูแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกัน และจัดเป็นกลุ่มย่อยๆ ประมาณ 2-6 คน ครูควรแนะนำระบบกลุ่มบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียน การทำกิจกรรมร่วมกันและฝึกฝนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำงานกลุ่ม

2. ขั้นสอน ครูนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และมอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อยโดยที่แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เป็นขั้นตอนที่สมาชิกในกลุ่มจะร่วมกันรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่ม ในขั้นนี้ครูจะกำหนดให้นักเรียนใช้เทคนิคต่างๆ กัน ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง เทคนิควิธีที่จะใช้จะต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละเรื่อง อาจใช้หลายๆเทคนิคประกอบกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียน

4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนหรือไม่ ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและบุคคลในบางกรณีผู้เรียนอาจต้องซ่อมเสริมในส่วนที่บกพร่อง ต่อจากนั้นจึงเป็นการทดสอบความรู้

5. ขั้นสรุปบทเรียน และประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่น่าสนใจไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติม ครูและนักเรียนช่วยกันประเมินผลงานของกลุ่ม และพิจารณาว่าอะไรคือจุดเด่นของงาน และอะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุง

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 122 - 123) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียน แล้วจัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยประมาณไม่เกิน 6 คน ให้มีสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน ผู้สอนแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

2. ขั้นสอน ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน บอกปัญหาหรืองานที่ต้องการให้กลุ่มแก้ไขหรือคิดวิเคราะห์หาคำตอบ ผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูล ค้นคว้า หรือให้ข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการคิดวิเคราะห์ ผู้สอนมอบหมายงานที่กลุ่มต้องทำให้ชัดเจน

3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ ทุกคนร่วมรับผิดชอบ ร่วมคิดร่วมแสดงความคิดเห็น การจัดกิจกรรมในขั้นนี้ ครูควรใช้เทคนิคการเรียนรู้

แบบร่วมแรงร่วมใจที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การเล่าเรื่องรอบวง มุมสนทนาคู่ ตรวจสอบ คู่คิด ฯลฯ ผู้สอนสังเกตการณ์ทำงานของกลุ่ม คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ความกระจ่างในกรณีที่ผู้เรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ

4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นนี้ผู้เรียนจะรายงานผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนและเพื่อนกลุ่มอื่นอาจซักถาม เพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจน เพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล

5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ผู้สอนควรช่วยเสริมเพิ่มเติมความรู้ ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม ทั้งในส่วนที่เด่นและส่วนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

ศิริ ศิริเลิศ (2557: 33) ได้เขียนขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนใช้เวลาประมาณ 8-15 นาทีเพื่อทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้ว และทบทวนบทบาทของสมาชิกภายในกลุ่ม ใช้เวลาประมาณ 8-15 นาที เพื่อทบทวนเรื่องที่เรียนมาแล้วและทบทวนบทบาทของสมาชิกภายในกลุ่ม

2. ขั้นทำงานกลุ่มใช้เวลา 25-30 นาที เป็นขั้นที่ครูแจกอุปกรณ์หรือสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนปฏิบัติตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ใช้เวลา 25-30 นาที เป็นขั้นที่ครูแจกอุปกรณ์หรือสื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนปฏิบัติตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย

3. ขั้นระดมสมอง ใช้เวลา 10-15 นาที เป็นการเสนอผลงาน เสนอแนะร่วมกันทั้งห้อง ให้แต่ละกลุ่มได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น โดยครูคอยถามให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่และทั่วถึง

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักวิชาการแต่ละท่านผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดของนักการศึกษา มาสังเคราะห์ร่วมกับหลักการ และวิธีดำเนินการ แล้วกำหนดเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของผู้วิจัยดังภาพที่ 7 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้





จากการสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

#### 1) ขั้นเตรียม

- ผู้สอนจะเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนที่จะสอนเนื้อหาด้วยการสนทนากับนักเรียน เกริ่นนำให้นักเรียนได้สังเกตคำจากสื่อที่หลากหลาย เช่น จากสื่อบัตรคำ สื่อวัสดุของจริง สื่อสิ่งประดิษฐ์ สื่อภาพ เพื่อโยงเข้าสู่เนื้อหา

- แจกเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

- จัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย 3-5 คน โดยลดความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันในขณะเรียนรู้เนื้อหา จากนั้นแจ้งเนื้อหาการเรียนการสอน และบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

#### 2) ขั้นสอน

- ผู้สอนจะดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาการเขียนสะกดคำให้สัมพันธ์กับทักษะต่างๆ ทั้งฟัง ดู พูด อ่าน และเขียน ด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่านศึกษาจากสื่อคำศัพท์ หนังสือ คู่มือทัศน์ ร้องเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย พังนิตานทำแบบฝึกหัด เป็นต้น โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง

- ครูอธิบายขยายความเพิ่มเติมให้กับนักเรียน

#### 3) ขั้นกิจกรรมกลุ่ม

ผู้สอนจะจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยลำดับขั้นตอนของการใช้เกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ โดยแต่ละเกมนักเรียนจะมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย

#### 4) ขั้นประเมินผล

- ครูจะประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการเขียนสะกดคำตามคำบอก

- นักเรียนและครูช่วยกันตรวจคำตอบการเขียนสะกดคำ และแบบฝึกหัดความหมายของคำและแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้องพร้อมทั้งเฉลย

- นำคะแนนของนักเรียนทุกคนในกลุ่มมารวมกัน ครูบันทึกคะแนนของนักเรียนรายบุคคล และหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มมอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด

#### 5) ขั้นสรุปผล

- นักเรียนและครูช่วยกันสรุปบทเรียนที่ได้เรียนมา

ซึ่งผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ขั้นตอนนี้ มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำให้นักเรียนได้เรียนรู้ ฟังพา ช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพัฒนาการ ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ

#### 4.5 การประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Johnson D. W. Johnson R. T. and Holubec E. J. (1993: 7-19) ได้เสนอแนะการให้ คะแนนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. คะแนนเดี่ยวบวกคะแนนโบนัสถ้าสมาชิกทุกคนทำได้ถึงเกณฑ์ (individual score plus bonuspoints based on all members reaching criterion) สมาชิกกลุ่มศึกษาบทเรียนร่วมกัน และแน่ใจว่าทุกคนได้รอบรู้ในสิ่งที่เรียนจากนั้นทดสอบรายบุคคลถ้าสมาชิกกลุ่มใดได้คะแนน มากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ก็จะได้คะแนนพิเศษด้วย
2. คะแนนเดี่ยวบวกกับคะแนนโบนัสตามคนที่ได้ต่ำสุด (individual score plus bonus points based on lowest score)
3. คะแนนเดี่ยวบวกกับคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม (Individual score plus group average) สมาชิกกลุ่มเตรียมพร้อมสำหรับการสอบเมื่อสอบได้ก็จะได้รับคะแนนของตนเอง และจะได้รับ คะแนนจากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม
4. คะแนนเดี่ยวบวกคะแนน โบนัสจากคะแนนปรับปรุง (Individual score plus bonus based on improvement score) สมาชิกกลุ่มเตรียมพร้อมสำหรับการสอบเป็นรายบุคคลและได้รับ คะแนนเป็นของตนเองและได้รับคะแนนเพิ่มขึ้น เมื่อสมาชิกกลุ่มสามารถทำคะแนนได้ดีกว่า การสอบครั้งก่อนซึ่งถือเป็นคะแนนปรับปรุง
5. คะแนนของสมาชิกกลุ่มทุกคนรวมกัน (Totaling member's individual scores) สมาชิกทุกคนจะได้รับคะแนนจากคะแนนของทุกคนในกลุ่มรวมกัน
6. ค่าเฉลี่ยของคะแนนของสมาชิกกลุ่ม (Averaging of members individual scores) คะแนนของสมาชิกกลุ่มทุกคนรวมกันแล้วหารด้วยจำนวนสมาชิกกลุ่มถือเป็นคะแนนของทุกคน
7. คะแนนของกลุ่มขึ้นอยู่กับผลงานเพียงชิ้นเดียว (Group score on single product) เช่น รายงานเรียงความ เมื่อมีการประเมินงานทุกคนในกลุ่มจะได้รับคะแนนเหมือนกัน
8. การสุ่มงานของสมาชิกในกลุ่มมาเป็นคะแนน (Randomly selecting one member's paper to score) สมาชิกกลุ่มทุกคนทำงานของตนเอง และตรวจสอบจนแน่ใจว่าถูกต้องสมบูรณ์

ครูควรจะสุ่มงานของคนใดคนหนึ่งในกลุ่มมาตรวจ และสมาชิกทุกคนในกลุ่มจะได้รับคะแนน เช่นเดียวกัน

9. การสุ่มจากการทดสอบของสมาชิกในกลุ่ม (Randomly selecting one member's to score) สมาชิกกลุ่มเตรียมพร้อมสำหรับการสอบ และรับรองว่าสมาชิกทุกคนในกลุ่มได้เข้าใจในสิ่งที่เรียน ดังนั้นคะแนนในการสอบจึงมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย ครูสุ่มข้อสอบของคนใดคนหนึ่งมาตรวจให้คะแนนทุกคนก็จะได้รับเท่ากันหมด

10. สมาชิกทุกคนได้รับคะแนนตามคนที่ได้รับคะแนนต่ำสุด (All members receive lowest member score) สมาชิกกลุ่มเตรียมพร้อมสำหรับการสอบแล้วทำการสอบเป็นรายบุคคล สมาชิกกลุ่มก็จะได้รับคะแนนตามคนที่ได้รับคะแนนที่ต่ำที่สุดในกลุ่ม

11. คะแนนเฉลี่ยบวกคะแนนทักษะความร่วมมือ (Average of academic scores plus collaborative skills performance score) นักเรียนทำงานร่วมกันแล้วทำการสอบ แล้วนำคะแนนจากการสอบมาเฉลี่ย แล้วนำมาบวกกับคะแนนทักษะความร่วมมือ

12. คะแนนสอบและรางวัลที่ไม่เกี่ยวข้องกับคะแนนสอบ (Dual academic and nonacademic rewards) สมาชิกกลุ่มเตรียมพร้อมสำหรับการสอบแล้วต่างคนต่างสอบ และจะได้รับคะแนนเดียว แล้วมาพิจารณารางวัลจากคะแนนเฉลี่ยนั้น

วัชร่า เล่าเรียนดี ปรณัฐ กิจรุ่งเรืองและอรพิน ศิริสัมพันธ์ (2560: 173) กล่าวว่าในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้้นอกจากจะมุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกคนแล้วจะต้องเน้นการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม และกระบวนการกลุ่มด้วยการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มนั้นครูจะต้องคอยช่วยเหลือสนับสนุนในการปฏิบัติหน้าที่ของแต่ละคนอย่างถูกต้องครบถ้วน โดยจะสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกัน การมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน และการแสดงบทบาทของตนอย่างถูกต้องเหมาะสม ดังนั้น ควรประเมินผล การเรียนรู้และทักษะทางสังคมด้วยวิธีการ ดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม ทั้งนอกเวลาและในเวลาปฏิบัติงานกลุ่ม สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติงาน บทบาทสมาชิก วิธีการทำงานกลุ่ม การจัดการตั้งสมาชิกกลุ่ม เป็นต้น

2. การสอบถาม ซักถามครูผู้สอนคนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้รู้ข้อมูลของนักเรียนมากขึ้น

3. การให้ผู้เรียนประเมินผลตนเอง และประเมินผลการทำงานของกลุ่ม ซึ่งควรจะเป็นการประเมินทั้งด้านเนื้อหาและการร่วมมือกัน การแสดงบทบาทมีส่วนร่วมของแต่ละคน เป็นต้น

ซึ่งการประเมินผลดังกล่าวควรทำให้ถูกต้องในขณะที่มีการปฏิบัติงานกลุ่มตามแบบฟอร์ม การประเมินผลงานกลุ่มที่ได้เสนอไว้เป็นตัวอย่าง

4. การประเมินด้านผลงาน ในการตรวจผลงานของแต่ละคน จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ผลงานที่ควรตรวจให้คะแนน เช่น สมุดจดงาน การรายงานกลุ่ม และชิ้นงานจากการปฏิบัติจริง จะเห็นได้ว่า การพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม ซึ่งพื้นฐานการทำงานกลุ่มจะต้องอาศัยความร่วมมือ ร่วมใจ ความรับผิดชอบ ความเสียสละ การยอมรับซึ่งกันและกันของสมาชิกภายในกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญ ครูจึงควรฝึกให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

สรุปได้ว่า การประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นมีหลากหลายวิธี ทั้งการให้คะแนนจากการสังเกตการทำงานร่วมกัน การนำคะแนนการทำงานมาเฉลี่ยกัน ตรวจจากผลงานกลุ่มเพียงชิ้นเดียวที่ทำร่วมกันแล้วให้คะแนนเหมือนกันทั้งกลุ่ม การให้รางวัล ร่วมกันในกลุ่มเมื่อประสบความสำเร็จ หรือการให้รางวัลการทำงานกลุ่มร่วมกันก่อน และนำมา เก็บคะแนนจากการสอบรายบุคคลอีกครั้ง จากนั้นนำมาคิดค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่มก็ได้ ทั้งนี้ครูคือบุคคลสำคัญที่จะเป็นผู้ประเมินผลนักเรียน ดังนั้นครูจึงต้องเลือกวิธีการประเมิน ที่เหมาะสมกับเนื้อหา รูปแบบกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในการเรียนรู้

จากการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ของนักการศึกษา ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ และได้เลือกแนวทางการประเมินผลการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยมีวิธีการดังนี้ ในขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ที่ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มด้วยการเล่นเกมนั้น จะมอบรางวัลให้กับกลุ่ม ที่ชนะ ได้คะแนนสูงสุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสมาชิกในกลุ่มช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน จนทำให้กลุ่มสามารถประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมร่วมกัน จากนั้นในขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ครูจะประเมินผลการเรียนการสอนรายบุคคล ด้วยการเขียนสะกดคำตามคำบอก ตรวจจากการทำ แบบฝึกหัดการหาความหมายของคำ และครูจะบันทึกคะแนนนักเรียนรายบุคคลนำมาหาค่าเฉลี่ย ของกลุ่ม กลุ่มใดที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดก็จะได้รับรางวัลอีกครั้ง กล่าวโดยสรุปคือ เป็นการประเมินผลแบบคะแนนสอบรายบุคคล และรางวัลการประสบความสำเร็จของกลุ่ม ที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับคะแนนสอบ

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพวิธีหนึ่ง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนแบบร่วมมือในการดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

สารสิน เล็กเจริญ (2554) ศึกษาวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนแบบปกติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับ การสอนแบบปกติ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 มีนักเรียน 120 คน จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 60 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายและจับฉลากได้ห้องประถมศึกษาปีที่ 1/3 เป็นกลุ่มทดลอง เรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT และได้ห้องประถมศึกษาปีที่ 1/4 เป็นกลุ่มควบคุม เรียนแบบปกติ ใช้เวลาทดลอง 11 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอน โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT สูงกว่าที่ได้รับการสอนแบบปกติ และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT มีความสนใจในการเรียน มีความสุขมีอิสระในการเรียน สมาชิกทุกคนมีความรับผิดชอบในตนเองให้ความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีมีความเป็นกันเอง มีความสามัคคีในหมู่เพื่อนและเกิดความมั่นใจในการเรียน

สุนทยา คำมุงคุณ (2554) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทยก่อนและหลังการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้

แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านพะเนา-ราชบุรีบำรุง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 จำนวน 22 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทย 3) แบบวัดเจตคติต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.77/82.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ อีกทั้งหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีทักษะการอ่าน และการเขียนภาษาไทย ก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมืออยู่ในระดับมาก

ศิริพร พุ่มนวล (2556) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึกเรื่องการเขียนสะกดคำ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก เรื่องการเขียนสะกดคำ 3) เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก เรื่องการเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดงสระพัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ 3) แบบทดสอบวัดทักษะเขียนสะกดคำ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.89/83.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก มีค่าเท่ากับ 0.59 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ รวมถึงทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนยังมีความพอใจต่อการเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมืออยู่ในระดับมากอีกด้วย

ศิริ ศิริเลิศ (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยโรงนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาแพร่ เขต 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างหาประสิทธิภาพและศึกษาความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยโรงนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษแพรุ่ เขต 1 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการใช้ชุดกิจกรรม แบบวัดความพึงพอใจของชุดกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยโรงนอก สำนักงานผลการวิจัยพบว่าชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 3 ชุด 14 กิจกรรม มีประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม 88.05 / 82.267 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และระดับความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือนั้นสามารถนำมาใช้จัดการเรียนการสอนได้หลายวิชา หลายเนื้อหา หลายระดับชั้น และเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ และทักษะด้านต่างๆให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งช่วยทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้ และสามารถนำไปปรับใช้ในการเขียนสะกดคำร่วมกับวิธีอื่นๆได้อีกด้วย



## 5. เกมการศึกษา (Educational Games)

### 5.1 ความหมายของเกมการศึกษา

Boocock (1981: 50 อ้างถึงใน ประไพ สุวรรณสารคุณ, 2553: 49) อธิบายว่า เกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และ วิธีเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ไขปัญหา รู้จักการเป็นผู้แพ้ ผู้ชนะ

Andrew wright et al (2006:1 อ้างถึงใน Nural W., 2018: 10) กล่าวไว้ว่า เกม คือกิจกรรมหนึ่งที่มีเป้าหมายและกระบวนการการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนานแต่ต้องมีการควบคุมด้วยกฎกติกา เกมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ไม่เพียงแต่วัยเด็กเท่านั้น จากการศึกษาพบว่าการใช้เกมมีมานาน เกมเป็นเครื่องมือการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนุก เพิ่มความจำในการเรียนรู้จากที่ครูสอนและยังเป็นกิจกรรมที่ให้ความบันเทิง ทำทนายให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ ส่วน ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 50) มีความเห็นสอดคล้องว่า เกม คือ กิจกรรมที่มีการแข่งขันและมีกติกาในการเล่น ผู้เล่นแต่ละฝ่ายอาจจะเล่นเป็นกลุ่ม หรือคนเดียวก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และสามารถที่จะนำไปดัดแปลงให้เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมทักษะได้ นอกจากนี้ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 21) กล่าวว่า เกมการศึกษาคือ เกมที่ครูจัดให้มีกิจกรรม กติกา ช่วยพัฒนาความคิดให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้ทั้ง 4 ด้าน คือด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ตลอดจนสติปัญญา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน พัฒนาการคิดเพื่อสนองความต้องการตามวัยจากกระบวนการเล่นของผู้เรียน ส่วนทศนา แยมมณี (2560: 365) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

จากความหมายของเกมการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า เกม คือเครื่องมือการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยครูเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม กระบวนการเพื่อใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์มีการแข่งขันกันอย่างมี กฎ กติกา และดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ อาจจะเล่นเป็นกลุ่ม หรือคนเดียวก็ได้เพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้ อย่างแม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ทางด้านวิชาการ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้ในการเป็นผู้แพ้และผู้ชนะอีกด้วย

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของเกมการศึกษา จึงได้นำมาสังเคราะห์และนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยเกมการศึกษาเพื่อใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง โดยมีการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบด้วยการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อช่วยให้เด็กจดจำการเขียนสะกดคำได้อย่างแม่นยำ

## 5.2 ประเภทของเกม

นักวิชาการแต่ละท่าน ได้กล่าวแตกต่างกันออกไปดังนี้

Gilman J. F. Rowe J. & Hildenberger F. (1976: 657-661) ที่ได้แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental games) เป็นเกมส่งเสริมให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ มโนคติใหม่ๆ
2. เกมยุทธวิธี (Strategy games) เป็นเกมที่ผู้เล่นคิดหาแนวทางเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์นั้นๆ โดยเฉพาะ
3. เกมเสริมแรง (Reinforcement games) เป็นเกมที่จะช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้พื้นฐานต่าง ๆ และฝึก ทักษะในการนำมโนคติเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ไปใช้ได้

Jill (1996 อ้างถึงใน Yuni S., 2017: 14) กล่าวว่า เกมมี 2 ชนิด คือ

1. เกมที่ต้องใช้ความสามารถ ผู้เล่นหรือทีมแข่งกันเพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย
2. เกมเบื้องต้น (Preliminary Game) เป็นเกมที่ไม่เป็นระเบียบแบบแผน การกระทำจำเป็นต้องสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดที่วางไว้เพียงเพื่อสนุกสนานเท่านั้น เกมชนิดนี้เหมาะกับปฐมวัยหรือเด็กเล็ก

ทิสนา แคมมณี (2560: 460) กล่าวถึง ประเภทเกม ดังนี้

- เกมการสอนจริยธรรมสำหรับเด็กอนุบาล
- เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถการสังเกตและรับรู้
- เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำแนกเสียงต้นคำสำหรับเด็กปฐมวัย
- เกมสถานการณ์จำลองในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียน

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 25) กล่าวว่าเกมแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. Communicative Games เกมนี้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนสื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยนหรือปรับปรุงแต่งข้อมูลโดยใช้โครงสร้าง ภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดให้

2. Non - Communicative Games เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ความสนุกสนาน คลายความเครียด ส่วนใหญ่เกมเหล่านี้จะเน้นในรูปแบบการแข่งกัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ

จากแนวคิดประเภทของเกมสามารถสรุปได้ว่าประเภทของเกมการศึกษา มีหลายประเภทดังนี้

1. เกมที่มีจุดประสงค์ในการเล่นที่ชัดเจนเพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ พัฒนาการ คุณธรรม จริยธรรม

2. เกมที่เน้นความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด

ที่กล่าวมาผู้สอนจำเป็นต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เนื้อหาวิชา และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาประเภทของเกมจากข้อมูล ของนักการศึกษาหลายท่านเกี่ยวกับ ประเภทของเกม ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ และได้เลือกเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นเกม ที่มีจุดมุ่งหมายแน่นอนสำหรับพัฒนาเรื่องการเขียนสะกดคำ และให้นักเรียนเล่นเป็นทีมแข่งกัน เพื่อช่วยเหลือกันให้ไปถึงเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 5.3 ความมุ่งหมายของเกม

นักวิชาการแต่ละท่านกล่าวไปในแนวทางเดียวกันดังนี้

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 50) อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 30) และ ทิสนา แคมมณี (2560: 365) กล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุข และเป็นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 30) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงจุดมุ่งหมายของเกมไว้ว่า ช่วยพัฒนาการสังเกต มีเหตุผล แก้ปัญหา ตัดสินใจ ประสานความสัมพันธ์ ฝึกความกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าเขียน ความพากเพียร ความมีน้ำใจ และ ทิสนา แคมมณี (2560: 365) กล่าวเพิ่มอีกว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับ ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าเกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อยู่ในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น ฝึกทักษะต่างๆ โดยครูต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนที่สนุกสนานทำทหายความสามารถของนักเรียน ในด้านต่างๆที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยการเป็นผู้เล่นเอง ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนได้ประสานสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้มีความกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าเขียน เกิดความพากเพียรและความมีน้ำใจ

#### 5.4 ลักษณะและองค์ประกอบของเกม

นักวิชาการแต่ละท่านได้ให้ลักษณะหรือองค์ประกอบของเกมคล้ายคลึงกันแต่ได้ให้รายละเอียดต่างกันบ้างดังนี้

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 58) กล่าวว่า ลักษณะเกมที่ดีจะต้องมีกติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน ไม่ใช้เวลามากก่อให้เกิดความสนุกสนาน และส่งเสริมในการเรียนรู้จากการเล่น

ส่วน อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 25-26) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมไว้ดังนี้

1. ควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม ตั้งแต่กลุ่มเล็กที่สุดคือ 2 คน กลุ่มใหญ่ 5-6 คน จนถึงกลุ่มที่ร่วมกันทั้งชั้น

2. เกมที่มาใช้ประกอบการเรียนการสอนควรเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก

3. ช่วยลดภาระของครูในการเตรียมการสอนให้น้อยลง

4. ควรเป็นเกมที่มีลักษณะกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนให้อยากมีส่วนร่วมปฏิบัติ

5. เกมที่เลือกมาใช้ประกอบการสอนมีความยากง่ายเหมาะกับระดับความสามารถ

ของผู้เรียน

ทิสนา แคมมณี (2560: 365) กล่าวไว้ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน

2. มีเกมและกติกาการเล่น

3. มีการเล่นเกมตามกติกา

4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น

หลังการเล่นมีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากแนวคิด ลักษณะ องค์ประกอบของเกมสามารถสรุปได้ว่า

ลักษณะของเกม ควรมีกฎ กติกา อธิบายวิธีการเล่นที่ชัดเจน ต้องคำนึงถึงเวลาเล่นที่ไม่มากจนเกินไป ควรเป็นเกมที่เหมาะกับวัย ความสามารถของผู้เรียน และควรจัดเกมการเล่นแบบกลุ่ม อีกทั้งต้องเป็นเกมที่มีลักษณะที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการเรียน รวมถึงมีการประเมินผลและพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนด้วย

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการเกี่ยวกับลักษณะและองค์ประกอบของเกม จากนักการศึกษา ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์และเตรียมเกมการศึกษาที่มีกติกาในการเล่นที่ชัดเจน สามารถเล่นได้ทุกคนตามความสามารถของนักเรียน และทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานมีการประเมินผลและพฤติกรรมหลังการเล่นเกมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการเขียนสะกดคำ

## 5.5 ขั้นตอนในการใช้เกม

Yuni S. (2017: 18-19) กล่าวถึงขั้นตอนในการใช้เกม ดังนี้ 1) นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม 2) นักเรียนเลือกคำศัพท์ให้เวลาในการจดจำ 3) จัดคิวในการเล่นเกม 4) เล่นเกมสะกดคำ กลุ่มใดได้คะแนนมากกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 63) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ควรมีขั้นตอนดังนี้คือ ขั้นเตรียม ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสรุปบทเรียน และขั้นประเมินผล

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 26) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการใช้เกม ดังนี้

1. ขั้นเลือกควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ ควรเหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน และขนาดของชั้นเรียนด้วย

2. ขั้นเตรียมการ เตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นเกม

3. ขั้นการใช้เกม อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่นพร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจนเพื่อให้เกมเป็นไปอย่างมีระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกม โดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม

4. ขั้นประเมินผล ถ้าหากการเล่นเป็นแบบลักษณะการแข่งขันควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำถูกต้องโดยการเขียนคะแนนบนกระดาน

ทิสนา แหมมณี (2560: 365) กล่าวถึงขั้นตอนในการใช้เกม ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3. มีการเล่นเกมตามกติกา

4. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น

ของผู้เรียน

5. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากแนวคิดขั้นตอนในการนำเกมไปใช้จากนักวิชาการดังกล่าวสามารถสรุปขั้นตอน

ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของ

ผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่น

ผู้วิจัยจะนำเกมการศึกษาไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในชั้นที่ 3 ชั้นกิจกรรมกลุ่ม โดยผู้สอนจะใช้เกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมม้าฉีกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตาคั่วสะกดคำ ซึ่งมีลำดับขั้นในการจัดกิจกรรมดังนี้

### 3.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ซึ่งแจ้งวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

- ครูแจ้งชื่อเกมที่จะให้นักเรียนเล่น
- แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น
- แจกและจัดเตรียมอุปกรณ์การเล่น
- อธิบายวิธีการเล่นเกม

### 3.2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

- จัดระเบียบการเข้าแถวตามรูปแบบของเกมแต่ละชนิด เช่น เข้าแถวเรียงหน้ากระดาน เข้าแถวตอนลึก เป็นต้น
- นักเรียนเล่นเกมตามขั้นตอนที่ครูได้อธิบายไว้

### 3.3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมในการเล่นของผู้เรียน

- เมื่อหมดเวลานักเรียนและครูช่วยกันนับคะแนนจากการเล่นเกม และตรวจสอบความถูกต้อง
- นักเรียนและครูช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเล่นเป็นกลุ่มของแต่ละคนว่าเล่นตามกติกาหรือไม่ มีการช่วยเหลือกันและรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนได้หรือไม่

### 3.4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม

- ครูแจ้งผลการเล่นเกมให้นักเรียนทราบว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มที่ชนะในการเล่นเกมการศึกษาจากนั้นมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ

## 5.6 เกมการศึกษาที่ใช้ในการเขียนสะกดคำ

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาที่ใช้ในการเขียนสะกดคำว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นระบบ ลักษณะของเกมศึกษามีทั้งการแข่งขันเป็นรายบุคคล เป็นคู่ และเป็นกลุ่ม มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน จดจำเรื่องได้แม่นยำ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งแต่ละเกมมีวิธีการเล่นดังนี้

## เกมปริศนา

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยาก คำที่ประวิสรรชนีย์และไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ใบกิจกรรมเกมปริศนา
3. สีเมจิก

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า กะหล่ำปลี ทะนุถนอม ขะมักเขม้น ชลประทาน ศิระษะ ยานพาหนะ กติกา จักรยาน สกปรก ทศนศึกษา

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นรายบุคคล

### ข้อตกลง กฏ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์
3. มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. ครูแสดงบัตรคำ คำว่า กะหล่ำปลี ทะนุถนอม ขะมักเขม้น ชลประทาน ศิระษะ ยานพาหนะ กติกา จักรยาน สกปรก ทศนศึกษา
2. ครูแจกใบกิจกรรมเกมปริศนา อธิบายกติกาการเล่น สาธิต วิธีการเล่น จากนั้น กำหนดเวลาเล่น 10 นาที
3. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนเขียนคำลงในช่องว่างให้ตรงกับ ความหมายของคำที่กำหนดให้ลงใบกิจกรรมเกมปริศนา เช่น ส้มคว่ำ คะมั่ว
4. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน ใครเติมได้ถูกต้อง และมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมแต่งเรื่อง

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์

1. ใบกิจกรรมเกมแต่งเรื่อง
2. นาฬิกาจับเวลา
3. สีเมจิก

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ไชว่ควัว ขรุขระ คร่ำคร่า ทรากตร่า กว้างขวาง คลี่คลาย  
เคว้งคว้าง แพรวพราว ปลอดโปร่ง ขวนขวาย

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นแถวตอนลึก
2. ครูนำบัตรคำ จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ขรุขระ คร่ำคร่า ทรากตร่า กว้างขวาง คลี่คลาย เคว้งคว้าง แพรวพราว ปลอดโปร่ง ขวนขวาย
3. ครูแจกใบกิจกรรมเกมแต่งเรื่องให้กลุ่มละ 1 แผ่น ครูอธิบายกติกาการเล่น สาธิตวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 15 นาที
4. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนครั้งละ 1 คน นำคำที่กำหนดให้มาเขียนเติมลงในเนื้อเรื่องในใบกิจกรรมเกมแต่งเรื่องให้ถูกต้อง
5. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน ฝ่ายใดเติมได้ถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)



## เกมหาคำ

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ ไม่แท้ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. กลองตัวอักษร
2. กระดาน

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า สรงน้ำ เสสสร้าง เสื่อมโทรม อาศรม ปราศรัย เศรษฐี ซ่อมเสริม เสริมสร้าง มัทธิ นิทรา

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาระวิธีการเล่น
3. ครูให้แต่ละกลุ่มรับกลองพิเศษ กลุ่มละ 1 กลอง ซึ่งในกลองจะมีทั้งตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์ ที่สามารถนำมาประสมเป็นคำได้
4. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยครูบอกคำครั้งละ 1 คำ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มประสมคำตามที่ครูบอก กลุ่มใดถูกต้องและเสร็จก่อนได้ 1 คะแนน
5. ให้นักเรียนเล่นไปเรื่อยๆ จนครบ 10 คำ
6. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน กลุ่มใดถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมทายใจ

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกการเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่มี ฤ ฤา ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ตารางคำในใบกิจกรรมเกมทายใจ
3. สีเมจิก

### คำที่ใช้

คำที่มี ฤ ฤา จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ฤกษ์ ฤทธิ ฤคเวท ฤษี ทฤษฎี พฤติกรรม กฤษณา ประพฤติ พฤษภาคม พฤษจิกายน

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นคู่

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. ให้นักเรียนจับคู่กันเอง แล้วออกมารับใบกิจกรรมเกมทายใจจากครูคู่ละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาระวิธีการเล่น
3. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยครูอ่านคำจากตารางคำของครูให้นักเรียนฟังทีละคำ
4. ให้นักเรียนแต่ละคู่ช่วยกันคิดและเขียนคำที่ครูอ่านลงในตารางใบกิจกรรมเกมทายใจของตนเอง จะเขียนช่องไหนก็ได้ ช่องละ 1 คำ ทำไปเรื่อยๆจนครบ 10 คำ
5. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน คู่ใดเขียนได้ถูกต้อง และคำใดที่เขียนผิดให้ตรงกับคำในตารางคำของครูมากที่สุดถือว่าทายใจได้ถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมเขียนเก่ง

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่ใช้ รร ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. กระดาน
3. หุ่น
4. ปากกาเขียนไวท์บอร์ด

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า วรณคดี ฉกรรจ์ บรรยากาศ บรรทัด สรรพสินค้า หัตถกรรม สวรรคต พระกรรม พรรณนามรรยาท

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม และแจกอุปกรณ์การเล่นกลุ่มละ 1 ชุด
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาทิวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 10 นาที
3. ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ 1 คน แล้วดำเนินการเล่นเกม โดยครูอ่านคำที่ใช้ครั้งละ 1 คำ แล้วให้นักเรียนเขียนคำที่ครูอ่านให้ฟังบนกระดานของตนเอง กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้อง จะให้เดิมอวัยวะ 1 ส่วน บนหุ่นที่ครูวาดไว้บนกระดานคำ
4. ให้นักเรียนเปลี่ยนคนเล่นไปเรื่อยๆจนครบ 10 คำ
5. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน ฝ่ายใดแต่งหุ่นได้ส่วนมากที่สุดหรือครบ ทุกส่วนเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมแต่งประโยค

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้ให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่มีตัวการ์ตูนได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ใบกิจกรรมเกมแต่งประโยค
3. สีเมจิก

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ภิรมย์ อารมณ์ เอกลักษณ์ อนุรักษ์ อนันต์ ไตรยางศ์ รามเกียรติ์ พระลักษมณ์ สุราษฎร์ธานี ปักข์ได้

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฏ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัย และมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับใบกิจกรรม เกมแต่งประโยคจากครู
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาธิตวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 10 นาที
3. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคจากคำที่กำหนดให้ลงในใบกิจกรรมเกมแต่งประโยค
4. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน ใครแต่งได้ถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมถูกคำ

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำพ้องเสียงได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ใบกิจกรรมเกมถูกคำ

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่คำว่า จัศจร สร้างสรรค โศกศัลย์ ไม้งันทน์ อัจจรรย โยจัน  
พีชพันธุ์ ฝิวพรรณ ผลิตภณท์ ตัมพันธ์

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นคู่

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. ให้นักเรียนจับคู่กันเอง แล้วออกมารับใบกิจกรรมเกมถูกคำจากครู
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาทิวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 10 นาที
3. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนหาคำมาเติมต่อคำที่ขาดหายไปลงในใบกิจกรรมเกมถูกคำ คู่ใดเติมได้ถูกต้องและเร็วที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
4. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน กลุ่มใดหาได้ถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมจับแล้วจำไว้

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้ให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. กลองบัตรคำ
3. ปากกาเขียนไวท์บอร์ด

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า อินเทอร์เน็ต อีเมล เฟรนซ์ฟราย เจาก๊วย คีอากเทล แชนคั๊วช แครอท พรินท์ แผ่นดิสก์ ซีอีว

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ให้นักเรียนทุกกลุ่มออกมารับกลองบัตรคำ กลุ่มละ 1 กลอง แต่ละกลองจะมีบัตรคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ทาวน์เฮาส์ ลิฟต์ เว็บไซต์ เสิร์ฟ บุฟเฟต์ สวิตช์รีโมทคอนโทรล ซ็อกโกแลต บาสเกตบอล เทเบิลเทนนิส
3. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาธิตวิธีการเล่น
4. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนช่วยกันอ่านบัตรคำในกลองแล้วจดจำคำนั้นๆ ในเวลา 5 นาที แล้วนำกลองบัตรคำไปคืนให้ครู
5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนคำของตนเองบนกระดาน
6. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน กลุ่มใดถูกชนะ

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมจับคู่

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่ใช้มาตราตัวสะกด กก ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ใบกิจกรรมเกมจับคู่
3. สีเมจิก
4. ไม้บรรทัด

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ประมุข เมฆ สมัคร บริจาค ผาสุก ภาค นาคปรก โอลิมปิก เปียกโชก สามัคคี

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นรายบุคคล

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนรับใบกิจกรรมเกมจับคู่จากครู
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาธิตวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 10 นาที
3. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียน โยงเส้นจับคู่คำให้ตรงกับความหมายของคำนั้นในใบกิจกรรมเกมจับคู่
4. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน ใครจับคู่ได้ถูกต้อง และมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมซ่อนคำ

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กบ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. กลองตัวอักษร

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า รูปภาพ คำสาป ทะเลสาบ ทักษิณี ยีราฟ โลก บุปผา โทรศัพท กาศยานี ภาพยนตร์

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาระวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 15 นาที
3. ให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาจับกลองพิเศษ กลุ่มละ 1 กลอง ซึ่งในกลองจะมีทั้งที่สามารถนำมาประสมเป็นคำได้ตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์
4. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยกำหนดคำ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันประสมคำตามที่ครูกำหนด ไว้ตรงพื้นข้างกลุ่มตนเอง กลุ่มใดถูกต้องและเสร็จก่อนได้ 1 คะแนน
5. ให้นักเรียนเล่นไปเรื่อยๆ จนครบ 10 คำ
6. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน กลุ่มใดถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)



## เกมจับผิด

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กน ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. ใบกิจกรรมเกมจับผิด
3. สีเมจิก

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า เกสร กลไก บริวาร กตัญญู อารมณ์ มณฑา สัจญาณ สัจจร บริเวณ อัญชติ

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นรายบุคคล

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. ครูแจกใบกิจกรรมเกมจับผิดให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาระวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 10 นาที
3. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนค้นหาคำที่เขียนผิด แล้วกากบาทที่คำนั้น พร้อมทั้งแก้ไขให้ถูกต้อง
4. ครูให้สัตยาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน ใครทำได้ถูกต้อง และเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

## เกมหาคู่

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำยากและบอกความหมายคำที่ใช้มาตราตัวสะกดแม่กค ได้ถูกต้อง
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน

### อุปกรณ์การเล่น

1. นาฬิกาจับเวลา
2. บัตรคำ

### คำที่ใช้

จำนวน 10 คำ ได้แก่ คำว่า ปฏิเสธ มารยาท เศรษฐกิจ อัถ โนมตี อากาศ ธนบัตร รัชยา ปราบกฎ สังเกต โฆษณา

### ประเภทของการแข่งขัน

เล่นเป็นกลุ่ม

### ข้อตกลง กฎ กติกาการเล่น

1. ปฏิบัติตามวิธีการเล่นอย่างถูกต้อง
2. มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

### วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ครูอธิบายกติกาการเล่น สาระวิธีการเล่น และกำหนดเวลาเล่น 15 นาที
3. ครูนำบัตรคำตัดแบ่งออกเป็น 2 ส่วน แล้ววางเรียงไว้ปะปนกัน
4. ครูดำเนินการเล่นเกม โดยให้นักเรียนแต่ละคนหาชิ้นส่วนของคำมาต่อกันให้เป็นคำที่ถูกต้อง ใครที่หาได้ให้ออกมายื่นต่อกันเป็นแถวตอนลึกในกลุ่มของตนเอง
5. ครูให้สัญญาณหมดเวลา แล้วช่วยกันตรวจสอบคะแนน กลุ่มใดหาได้ถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ คำใดที่เขียนผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้อง

(ประไพ สุวรรณสารคุณ: 2553)

จุฬามาศ ก้นต๊ีบ (2554) ได้กล่าวว่าเกมการศึกษา คือ กิจกรรมการเล่นที่มีการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา และวิธีดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้แม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ด้านวิชาการแล้วยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ จึงนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยได้ใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้กับนักเรียนในชั้นฝึกฝนสำหรับเนื้อหาการเขียนสะกดคำทุกเรื่องในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีกระบวนการในการจัดเกมการศึกษาในรูปแบบเดียวกันทุกกิจกรรม ดังนี้

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้าน ส่งผู้เข้าแข่งขันที่มีความสามารถใกล้เคียงกันแข่งขันกันในสายที่มีคำที่ครูกำหนดให้
2. ให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านเล่นเกม โดยครูชูแถบประโยคให้นักเรียนเลือกคำมาเติมในประโยค ซึ่งนักเรียนเลือกคำโดยการใช้นิ้วชี้ที่บัตรคำที่อยู่บนกระดาน นักเรียนคนใดชี้ได้เร็วและถูกต้องจะได้ 1 คะแนน
3. นักเรียนผู้เข้าแข่งขันผลัดกันมาเล่นเกมตามกลุ่มความสามารถ โดยแบ่งเป็นรอบๆตามที่ครูจัดให้
4. เมื่อเล่นเกมครบ 10 ข้อ กลุ่มใดที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นฝ่ายชนะ

Yuni S. (2017: 17-19) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาที่นำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนสะกดคำในห้องเรียนว่าการจัดเรียงตัวสะกดให้ถูกต้องเป็นวิธีที่สนุกที่จะให้เด็ก ๆ ได้ฝึกทักษะการสะกดคำ และให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน นักเรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองรวมถึงเรียนรู้วิธีการแข่งขันกับคนอื่น ถ้านักเรียนได้รับการสนับสนุนให้ศึกษาการเขียนสะกดคำจะทำให้เด็กจำคำได้มากขึ้น และยังวัดทักษะการเขียนและการอ่านได้ ยังได้กล่าวอีกว่าก่อนจะเล่นเกมต้องกำหนดกฎ กติกา ให้ชัดเจน เพื่อให้เด็กเข้าใจขั้นตอนอย่างชัดเจน จึงนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนสะกดคำ ด้วยการให้คำกับนักเรียน เพื่อนำไปฝึกอ่านก่อนและจดจำความหมายของคำศัพท์ในแต่ละหัวข้อที่ต่างกันออกไป โดยต้องเตรียมอุปกรณ์ที่สำคัญที่จำเป็นต้องมีคือ กระดาน ชอล์ก ไวท์บอร์ด ปากกา เลือกเกมที่ง่าย และช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังเกิดทักษะการเขียนสะกดคำ เพราะเกมแบบนี้สามารถเล่นได้ตลอดเวลาซึ่งมีขั้นตอนในการเล่น ดังนี้

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่ม A และกลุ่ม B
2. ให้นักเรียนรวบรวมคำศัพท์เขียนบนกระดาษในรูปแบบต่างๆ เช่น ครูให้คำศัพท์คำว่า cach และมอบให้นักเรียนศึกษาและจดจำคำศัพท์ จากนั้นครูก็สอนอ่านให้นักเรียนอ่าน และเขียนตาม
3. หลังจากสร้างความมั่นใจว่านักเรียนมีความรู้พร้อมที่จะเล่นเกมก็ให้นักเรียนยืนขึ้นและจัดแถว และกำหนดลำดับในการเล่นเกมนักเรียนคนใดของกลุ่มจะได้เล่นก่อน เช่น "เริ่มจากกลุ่ม A ก่อน นักเรียนที่ยืนอยู่ด้านหน้าแถวจะได้รับคำศัพท์ก่อนจากนั้นหันไปสะกดคำที่ได้รับจากครู ถ้านักเรียนสามารถสะกดคำถูกต้อง กลุ่มจะได้รับ 100 คะแนนและ 0 สำหรับการสะกดที่ไม่ถูกต้อง วิธีนี้จะตามด้วยกลุ่ม B ต่อไป และเรียงลำดับไปจนถึงนักเรียนด้านหลังสุดในตอนท้ายของการเล่นเกมทีมที่มีคะแนนมากที่สุดคือผู้ชนะ

จากการศึกษาเกมการศึกษาที่ใช้ในการเขียนสะกดคำสามารถสรุปและสังเคราะห์ได้ว่า เกมการศึกษาที่ใช้ในการเขียนสะกดคำนั้น มีดังนี้

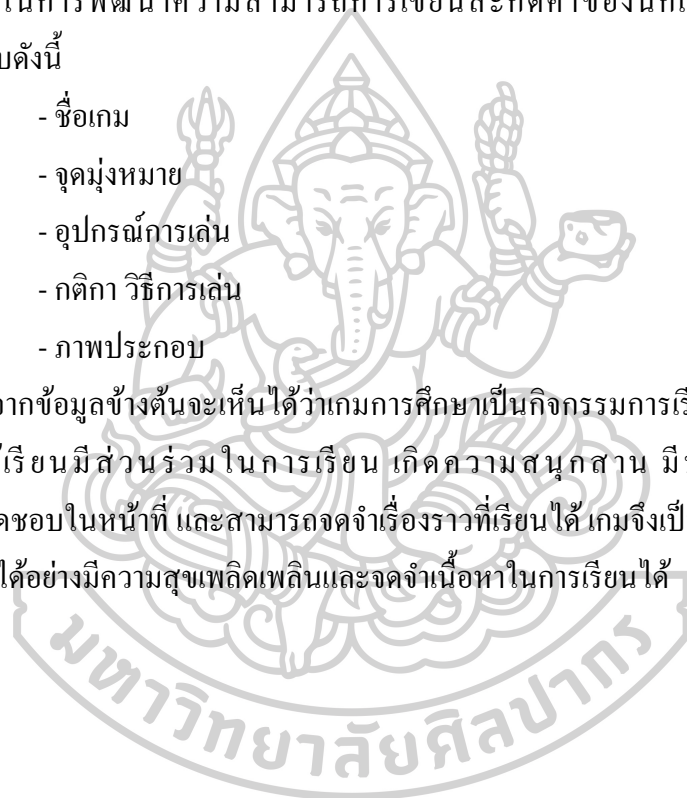
1. ครูต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายในการเล่นเกการศึกษาว่ามุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้านใด
2. ครูต้องเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นเก ซึ่งอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกการศึกษาเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำนั้นมี กระดาน กระดาษ ปากกา ชอล์ก ใบกิจกรรม บัตรคำศัพท์ และอุปกรณ์อื่นๆที่เกี่ยวข้องกับเกเพื่อจะช่วยให้กิจกรรมสนุกสนานยิ่งขึ้น
3. คำศัพท์ที่จะนำมาจัดเกมการศึกษาในการเขียนสะกดคำต้องตรงกับเนื้อหาที่จะสอน
4. ประเภทของการเล่นเกว่าเป็นเกลักษณะใด เป็นเกเดี่ยว คู่ หรือ กลุ่ม
5. ต้องมีข้อตกลง กฎ กติกา และวิธีในการเล่นที่ชัดเจน

ผู้วิจัยจึงได้นำมาสังเคราะห์และประยุกต์ด้วยการเลือกและสร้างเกมการศึกษาที่จะช่วยพัฒนาการเขียนสะกดคำ โดยมีกระบวนการทดสอบคัดคำศัพท์ที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนผิดมาจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและตรงกับเนื้อหาจากบัญชีคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการจัดเกมการศึกษาจะมี กระดาน ปากกา สีเมจิก บัตรคำศัพท์ รูปต่างๆ นาฬิกาจับเวลา นกหวีด เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเก เช่น ตะกร้า ถังน้ำ บัตรภาพ เชือก ไม้หนีบ เพื่อจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมและมีกิจกรรมที่สนุกสนานยิ่งขึ้น ส่วนประเภทของเกนั้น จะเป็นการเล่นแบบทีมเพื่อนำไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ ในชั้นกิจกรรมกลุ่ม และมีการอธิบายกฎ กติกา วิธีการเล่นให้กับผู้เรียนก่อนเล่นเกการศึกษาอย่างละเอียดเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น

ซึ่งเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากล้าสะกดคำ โดยแต่ละเกมนักเรียนจะมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย และ เป็นเกมที่มีจุดหมายแน่นอนสำหรับพัฒนาเรื่องการเขียนสะกดคำโดยเฉพาะ และเป็นเกมการศึกษาในลักษณะที่ให้นักเรียนเล่นเป็นทีมแข่งกัน มีกติกาในการเล่นที่ชัดเจน สามารถเล่นได้ทุกคนตามความสามารถของนักเรียน ทำทนายให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดทักษะทางสังคม ความรับผิดชอบ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีการประเมินผลหลังการเล่นเกมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ถึงเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้โดยแต่ละเกมมีองค์ประกอบดังนี้

- ชื่อเกม
- จุดมุ่งหมาย
- อุปกรณ์การเล่น
- กติกา วิธีการเล่น
- ภาพประกอบ

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ทำทนายให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เกิดความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ฝึกความรับผิดชอบในหน้าที่ และสามารถจดจำเรื่องราวที่เรียนได้ เกมจึงเป็นการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนเรียนได้อย่างมีความสุขเพลิดเพลินและจดจำเนื้อหาในการเรียนได้



### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกมการศึกษา เป็นเทคนิคหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความท้าทาย สนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา ในการดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัย และความมุ่งมั่นในการทำงาน และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 2) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์ ความมีวินัยความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีคุณลักษณะดีเยี่ยมในด้านความมีวินัยเป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือ ด้านความมุ่งมั่นในการทำงาน และด้านความซื่อสัตย์เป็นลำดับสุดท้าย 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศในการเรียนรู้เป็นลำดับที่หนึ่ง รองลงมาคือ ด้านการกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย

จุฑามาศ กันต๊ีบ (2554) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับ

เกมการศึกษา 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนอุดมวิทยา จังหวัดราชบุรี จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 สัปดาห์ๆ ละ 4 วัน วันละ 2 ชั่วโมงรวม 40 ชั่วโมงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย (ท 11101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ เป็นลำดับที่ 1 รองลงมา ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับ สุดท้าย

Yuni S. (2017) ศึกษาวิจัยเรื่องผลของเกมสะกดคำกับความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ ของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการใช้เกมสะกดคำว่าสามารถพัฒนาการเขียนคำศัพท์ ของนักเรียนให้สูงขึ้นหรือไม่ และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมสะกดคำ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนจำนวน 35 คน ของห้อง 8C ซึ่งถูกเลือกโดยใช้การสุ่มตัวอย่าง รูปแบบ การวิจัย เป็นแบบวิจัยการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบทดสอบ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า การสอนคำศัพท์ผ่านเกมสะกดคำสามารถช่วยนักเรียนในการพัฒนาคำศัพท์ นักเรียนส่วนใหญ่ ได้คะแนนดีขึ้นหลังจากได้รับการสอนคำศัพท์ผ่านเกมสะกดคำ ผลจากการทดสอบ หลังการทดสอบและก่อนการทดสอบแสดงให้เห็นการปรับปรุงที่ดีมาก เกี่ยวกับนักเรียน การเรียนรู้ คำศัพท์ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประโยชน์ของการสอนสะกดคำด้วยเกมในการสอนชุดรูปแบบคำศัพท์ บางอย่างและการออกเสียง นอกจากนี้จากการวิเคราะห์แบบสอบถามพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ แสดงการตอบสนองที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้การสะกดคำโดยใช้เกมในการสอนคำศัพท์ นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าเกมนี้ ช่วยให้พวกเขาจดจำคำศัพท์ได้ง่าย กระตุ้นความสนใจ และแรงจูงใจของพวกเขา

Nurul W. (2018) ศึกษาวิจัยเรื่องประสิทธิภาพของการสะกดคำด้วยเกม กับความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการใช้

เกมสะกดคำที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน ซึ่งแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า เกมเป็นเครื่องมือสำหรับการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เกมสะกดคำเพื่อเป็นเครื่องมือในการสอนการเรียนรู้คำศัพท์ งานวิจัยนี้เสนอเพื่อให้ได้หลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลของเกมสะกดคำที่มีต่อความเชี่ยวชาญด้านคำศัพท์ของนักเรียนซึ่งมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมสะกดคำและไม่ใช้ นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมการสะกดคำ มีการสะกดคำที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และนักเรียนมีความสุขกับการเล่นเกมคำศัพท์ในห้องเรียน ดังนั้น นักเรียนสามารถเพิ่มความเชี่ยวชาญคำศัพท์ของพวกเขาได้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนรู้สามารถใช้ได้ในหลายวิชา เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสามารถใช้ร่วมกับวิธีสอนอื่นๆ เช่น เทคนิค TGT เทคนิคช่วยจำ เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็น การเขียนสะกดคำ ทักษะทางสังคม ทักษะความคงทนในการจำคำศัพท์ และยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความเห็นเชิงบวกอยู่ในระดับมาก และมีความสนใจในการเรียน มีความสนุกสนานในการเรียน ทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี และเกิดความมั่นใจในการเรียน





## สรุป

จากการศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเป็นคนมีปัญญา มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งทักษะการเขียน สะกิดคำเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญจำเป็นจะต้องหาวิธีการสอนเพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว ซึ่งเป็นทักษะ พื้นฐานให้นักเรียนสามารถที่จะสื่อสารได้ โดยครูจะต้องศึกษา ทฤษฎี แนวคิด หลักการ ขั้นตอน วิธีการสอน การวัดผลและประเมินผล และต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะสอนและเลือก วิธีการสอน กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่จะสอนเพื่อให้การจัดการเรียน การสอนประสบผลสำเร็จให้มากที่สุด ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัด การเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกัน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ระยะเวลาความสามารถ ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน และยังสามารถ นำไปสอนได้ในทุกวิชาทุกระดับชั้น และเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำทนายให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียน เกิดความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสามารถจำเรื่องราวที่เรียน ได้

จากการศึกษาขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการศึกษาผู้วิจัย จึงสังเคราะห์เป็นวิธีสอนเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกิดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา โดยมีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

### 1) ขั้นเตรียม

- ผู้สอนจะเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนที่จะสอนเนื้อหาด้วยการสนทนา กับนักเรียนเกริ่นนำ ให้นักเรียนได้สังเกตคำจากสื่อที่หลากหลาย เช่น จากสื่อบัตรคำ สื่อวัสดุ ของจริง สื่อสิ่งประดิษฐ์ สื่อภาพ เพื่อโยงเข้าสู่เนื้อหา

- แจกเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนให้นักเรียนทราบ

- จัดกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย 3-5 คน โดยระยะเวลาความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน ในขณะที่เรียนรู้เนื้อหาจากนั้น แจกเนื้อหาการเรียนการสอนและบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม

### 2) ขั้นสอน

- ผู้สอนจะดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหา การเขียนสะกิดคำ ให้สัมพันธ์กับทักษะต่างๆ ทั้งฟัง ดู พูด อ่าน และเขียน ด้วยกิจกรรมต่างๆที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่าน ศึกษาจากสื่อคำศัพท์ หนังสือ คู่มือทัศน ร้องเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ทำแบบฝึกหัด เป็นต้น โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง

- ครูอธิบายขยายความเพิ่มเติมให้กับนักเรียน

### 3. ชั้นกิจกรรมกลุ่ม

ผู้สอนจะจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตาคว่ำ สะกดคำ โดยแต่ละเกมนักเรียนจะมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งมีลำดับขั้นในการจัดกิจกรรมดังนี้

#### 3.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

- โดยครูแจ้งชื่อเกมที่จะให้นักเรียนเล่น
- แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น
- แจกและจัดเตรียมอุปกรณ์การเล่น
- อธิบายวิธีการเล่นเกม

#### 3.2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

- นักเรียนจัดกลุ่มในลักษณะต่างๆตามรูปแบบของเกมแต่ละชนิด เช่น เข้าแถวตอนลึก เข้าแถวเรียงหน้ากระดาน วงกลม เป็นต้น
- นักเรียนเล่นเกมตามขั้นตอนที่ครูได้อธิบายไว้

3.3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

- เมื่อหมดเวลานักเรียนและครูช่วยกันนับคะแนนจากการเล่นเกม และตรวจสอบความถูกต้อง
- นักเรียนและครูช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเล่นเกม เป็นกลุ่มของแต่ละคนว่าเล่นตามกติกาหรือไม่ มีการช่วยเหลือกันและรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน ได้หรือไม่

#### 3.4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเล่นเกม

- ครูแจ้งผลการเล่นเกมให้นักเรียนทราบว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มที่ชนะในการเล่นเกมการศึกษาจากนั้นมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ

### 4) ชั้นประเมินผล

- ครูจะประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการเขียนตามคำบอก
- นักเรียนและครูช่วยกันตรวจคำตอบการเขียนสะกดคำ แบบฝึกหัด ความหมายของคำและแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้องพร้อมทั้งเฉลย

- นำคะแนนของนักเรียนทุกคนในกลุ่มมารวมกัน ครูบันทึกคะแนน  
ของนักเรียนรายบุคคล และหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มมอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด

5) ขึ้นสรุปผล

- นักเรียนและครูช่วยกันสรุปบทเรียนที่ได้เรียนมา



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว มีการวัดหลังการทดลอง (The one group posttest design) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อหาคุณภาพของแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาให้เป็นที่น่าพอใจ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้

แบบแผนการวิจัยแบบ The one shot case study มาเรียม นิลพันธ์ (2558: 142)

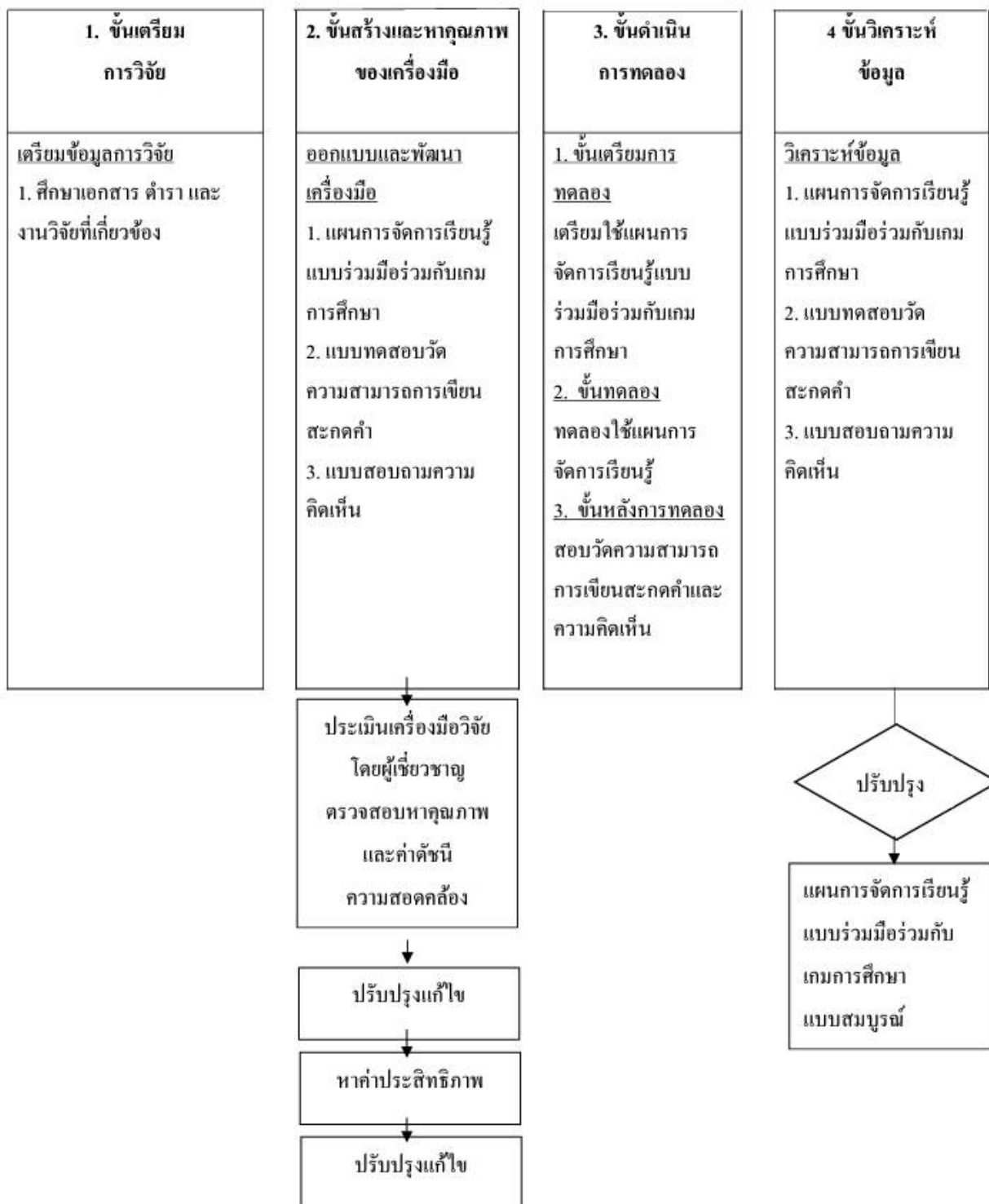
X T<sub>2</sub>

ภาพที่ 8 แบบแผนการทดลองแบบการทดลองขั้นพื้นฐาน

X	คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา
T <sub>2</sub>	คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ขั้นตอนการวิจัย

โดยมีรายละเอียดดังภาพที่ 9 ดังนี้



ภาพที่ 9 ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

## ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการทดลอง

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเครือข่าย ที่ 67 เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 โรงเรียน รวมจำนวน 124 คน ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน แบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน ดังนี้ โรงเรียน วัดบางสะแกนอก มีนักเรียน จำนวน 9 คน โรงเรียนวัดราชคฤห์ มีนักเรียน จำนวน 15 คน โรงเรียนวัดขุนจันทร์ มีนักเรียน จำนวน 4 คน โรงเรียนวัดใหม่ยายนุ้ย มีนักเรียน จำนวน 12 คน โรงเรียนวัดกันตทาราราม มีนักเรียน จำนวน 19 คน และ โรงเรียนวัดบางสะแกใน มีนักเรียน จำนวน 65 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน วัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนสะกดคำ

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

### 3. เนื้อหาที่ใช้ทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง ได้มาจากหนังสือแบบเรียนภาษาพาที ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ และตัวชี้วัด ได้แก่ ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ จำนวนทั้งหมด 1 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 หลักภาษาพาเพลิน มีเรื่องดังต่อไปนี้

เรื่องอาหารดีชีวิมีสุข ได้แก่

คำที่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 2 ชั่วโมง

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่องพลังงานคือชีวิต ได้แก่

คำที่ควบกล้ำแท้ จำนวน 3 ชั่วโมง

คำที่ควบกล้ำไม่แท้	จำนวน 2 ชั่วโมง
คำที่อักษรนำ	จำนวน 2 ชั่วโมง
<b>รวม</b>	<b>จำนวน 12 ชั่วโมง</b>

#### 4. ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการทดลองวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาในการดำเนินการวิจัยทั้งหมดเป็นเวลา 12 ชั่วโมง

#### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

##### 1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษาจำนวน 5 แผน 12 ชั่วโมง

1.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ใช้ทดสอบหลังเรียน เป็นข้อทดสอบแบบปรนัย ประเภทเติมคำ จำนวน 30 ข้อ กำหนดค่าคะแนน คือ เขียนถูกได้ 1 เขียนผิดได้ 0 คะแนน

1.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยสอบถามความคิดเห็นใน 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

##### 2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา จำนวน 5 แผน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และหลักสูตร โรงเรียน วัดราชคฤห์ วิเคราะห์เนื้อหาหลักภาษาเรื่องการเขียนสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังรายละเอียด ตารางที่ 5

ตารางที่ 5 วิเคราะห์เนื้อหาหลักการใช้ภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากหลักสูตรสถานศึกษา

สาระการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง
สาระที่ 4 : หลักการใช้ภาษาไทย	มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของ ภาษาและพลังของ ภาษาภูมิปัญญาทาง ภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ ของชาติ	ป3/1เขียนสะกด คำ และ บอก ความหมายของ คำ	6.หลัก ภาษาพา เพลิน	1.คำที่ประวิสรรชนีย์ 2.คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ 3.คำที่ควบกล้ำแท้ 4.คำที่ควบกล้ำไม่แท้ 5.คำที่อักษรนำ

2.1.2 ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำ

2.1.2.1 ศึกษาเอกสารบัญชีคำศัพท์ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากบัญชีคำพื้นฐานของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2531) บัญชีคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562) บัญชีคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำ สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562) คู่มือการประเมินตนเองของโรงเรียนด้านการอ่านของนักเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร (2560)

2.1.2.2 นำบัญชีคำศัพท์ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาจัดคัดแยกประเภทเนื้อหาการสะกดคำจำนวน 521 คำ ดังนี้

คำที่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 93 คำ

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 114 คำ



คำที่ควบกล้ำแท้ จำนวน 152 คำ

คำที่ควบกล้ำไม่แท้ จำนวน 12 คำ

คำที่อักษรนำ จำนวน 150 คำ

2.1.2.3 นำบัญชีคำศัพท์ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดคัดแยกประเภท แล้วมาทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดราชคฤห์ สำนักงานเขตธนบุรี เพื่อคัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนผิดโดยคิดจากเกณฑ์ร้อยละ 60 ขึ้นไป ซึ่งมีคำที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ เขียนผิดคิดตามเกณฑ์ได้มาจำนวน 125 คำมีรายละเอียดดังนี้

คำที่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 17 คำ

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 32 คำ

คำที่ควบกล้ำแท้ จำนวน 50 คำ

คำที่ควบกล้ำไม่แท้ จำนวน 7 คำ

คำที่อักษรนำ จำนวน 19 คำ (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

โดยนำคำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและจัดทำแบบทดสอบต่อไป

2.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการศึกษา

2.1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจำนวน 5 แผน

แผนที่	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เกม	เวลา (ข.ม.)
1	ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	คำที่ประวิสรรชนีย์	เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์	2 ชั่วโมง
2	ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	เกมมัจฉาฝึกเขียน	3 ชั่วโมง
3	ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	คำที่ควบกล้ำแท้	เกมภาพนี้บอกความหมาย	3 ชั่วโมง
4	ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	คำที่ควบกล้ำไม่แท้	เกมบุปผาเขียนคำ	2 ชั่วโมง
5	ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	คำที่อักษรนำ	เกมตกฟ้าสะกดคำ	2 ชั่วโมง

## ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

- 2.1.4.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
- 2.1.4.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.1.4.3 สาระสำคัญ
- 2.1.4.4 สาระการเรียนรู้
- 2.1.4.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- 2.1.4.6 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2.1.4.7 ภาระงาน
- 2.1.4.8 การวัดและประเมินผล
- 2.1.4.9 กิจกรรมการเรียนรู้
- 2.1.4.10 สื่อการเรียนรู้
- 2.1.4.11 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 7  
ตารางที่ 7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการสอน	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
1. ขั้นเตรียม	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ครูสนทนาทักทาย</li> <li>-ครูเตรียมสื่อการสอนเพื่อเร้าความสนใจผู้เรียนด้วยสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อวัสดุของจริง สื่อภาพ สื่อสิ่งประดิษฐ์</li> <li>-ครูแจ้งจุดประสงค์เนื้อหาและบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของนักเรียน</li> <li>-ครูจัดกลุ่มนักเรียนคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-นักเรียนเตรียมพร้อมในการเรียน</li> <li>-นักเรียนสังเกตและเรียนรู้คำจากสื่อที่ครูเตรียมมา</li> <li>-นักเรียนรับมอบหมายหน้าที่และทำความเข้าใจหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเอง</li> <li>-นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูกำหนดให้</li> </ul>

ขั้นตอนการสอน	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
2. ขั้นสอน	<p>ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูสอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจากสื่อที่ครูเตรียมมา</li> <li>- ครูแจกลูกคำศัพท์ให้นักเรียนศึกษาและอ่านออกเสียง</li> <li>- ครูกำหนดเลขหน้าให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมจากหนังสือเรียน</li> <li>- ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหา เช่น สื่อวีดิทัศน์ เพลง ปริศนาคำทาย นิทาน ตารางปิงโก สื่อต่างๆ เป็นต้น</li> <li>- ครูอธิบายขยายความเพิ่มเติม</li> <li>- ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนหาความหมายของคำ เช่น การค้นหาความหมายคำจากพจนานุกรม</li> <li>- การเติมคำในช่องว่างให้ตรงกับ ความหมาย</li> <li>- การเขียนคำจากความหมาย</li> <li>- การเรียงอักษรให้ตรงกับ ความหมาย</li> <li>- การจับคู่คำกับความหมาย</li> </ul> <p>เป็นต้น</p>	<p>นักเรียนศึกษาและทำกิจกรรมตามที่ครูกำหนด ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจากสื่อที่ครูเตรียมมา</li> <li>- นักเรียนศึกษาสื่อคำศัพท์และอ่านออกเสียง</li> <li>- นักเรียนศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือเรียน</li> <li>- นักเรียนเรียนรู้เนื้อหา เช่น คู่มือทัศน ร้องเพลง ฟังเพลง ตอบคำถามจาก ปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ศึกษาคำจาก ตารางปิงโก คิดคำจากตัวอักษร เป็นต้นเน้นการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง</li> <li>- นักเรียนฟังครูอธิบายความรู้เพิ่มเติม</li> <li>- นักเรียนทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนหาความหมายของคำ เช่น การค้นหาความหมายคำจากพจนานุกรม</li> <li>- การเติมคำในช่องว่างให้ตรงกับ ความหมาย</li> <li>- การเขียนคำจากความหมาย</li> <li>- การเรียงอักษรให้ตรงกับ ความหมาย</li> <li>- การจับคู่คำกับความหมาย</li> </ul> <p>เป็นต้น โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง</p>

ขั้นตอนการสอน	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
<p>ขั้น 3 ขั้นกิจกรรม กลุ่ม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-อธิบายวิธีการเล่นเกม กติกา</li> <li>-ผู้สอนอภิปรายผลการเล่นและพฤติกรรมของนักเรียนในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ครูแจ้งผลการเล่นเกมให้นักเรียนทราบมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนเล่นเกมตามขั้นตอน กติกาที่ครูได้อธิบายไว้</li> <li>-นักเรียนรับฟังข้อเสนอแนะจากครูเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นและนำไปปรับปรุงแก้ไขตนเอง</li> <li>-นักเรียนกลุ่มที่ชนะรับรางวัล ส่วนกลุ่มอื่นปรบมือแสดงความยินดีกับเพื่อน</li> </ul>
<p>4.ขั้นประเมินผล</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูจะประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการให้นักเรียนเขียนตามคำบอก</li> <li>- ครูเฉลยคำตอบการเขียนสะกดคำ</li> <li>- ครูเฉลยแบบฝึกหัดความหมายของคำ</li> <li>-ครูบันทึกคะแนนนักเรียนรายบุคคลและนำมาหาค่าเฉลี่ยของกลุ่ม</li> <li>- ครูมอบรางวัลให้นักเรียนกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-นักเรียนเขียนสะกดคำตามคำบอกตามที่ครูกำหนด</li> <li>- นักเรียนตรวจคำตอบการเขียนสะกดคำและแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้อง</li> <li>-นักเรียนตรวจคำตอบของตนเองและแก้ไขให้ถูกต้อง</li> <li>- นักเรียนแจ้งผลคะแนนของตนเองให้ครูบันทึก</li> <li>- นักเรียนกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดรับรางวัล</li> </ul>
<p>5.ขั้นสรุปผล</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนมา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนมาหรือยกตัวอย่างคำที่ได้เรียนมาเพื่อสรุปบทเรียน</li> </ul>

2.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา ไปเข้ากลุ่มสนทนา (Focus Group) เพื่อตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ประกอบไปด้วย ผู้ดำเนินการ 1 คน ผู้ช่วยดำเนินการ 1 คน ผู้จัดบันทึก 1 คน ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ด้านการจัดการเรียนการสอน 2 คน ด้านภาษาไทย 2 คน และ การวัดประเมินผล 1 คน (รายละเอียดในภาคผนวก ก) จากนั้นนำความเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาสรุปผล ปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้มีข้อเสนอแนะลักษณะของแผนการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และสิ่งที่ควรปรับปรุง แก้ไขในประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้ ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

ประเด็นคำถาม	คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ
<b>ประเด็นที่ 1</b> ด้านองค์ประกอบของแผน การจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกม การศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ให้แก้ไขดังนี้ - จุดประสงค์การเรียนรู้ - สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ - การวัดและประเมินผล - กิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน - สื่อการเรียนรู้
<b>ประเด็นที่ 2</b> ด้านกิจกรรมที่นำมาจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เห็นภาพ การเรียนแบบร่วมมืออย่างชัดเจน - ปรับรายละเอียดขั้นตอนในแต่ละขั้นให้ เหมาะสม และละเอียดชัดเจนยิ่งขึ้น
<b>ประเด็นที่ 3</b> ด้านการคัดเลือกคำที่นำมาใช้ใน การเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	- เพิ่มวงคำศัพท์ให้มากขึ้น
<b>ประเด็นที่ 4</b> ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ	-



ภาพที่ 10 การสนทนากลุ่ม

2.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในการสนทนากลุ่มดังรายละเอียดที่ได้ กล่าวมาแล้วข้างต้นในข้อ 2.1.6 ไปตรวจสอบคุณภาพ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนการสอน 1 คน การวัดประเมินผล 1 คน และด้านภาษาไทย 1 คน (รายละเอียดในภาคผนวก ก) และนำ ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of objective congruence: IOC) ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแผน การจัดการเรียนรู้นั้นใช้ได้มีความเหมาะสมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ สามารถนำไปทดลอง ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้ ดังที่ มาเรียม นิลพันธ์ (2558: 177)

โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า เนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า เนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่า เนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญไปหาค่าดัชนี ความสอดคล้อง

โดยมีสูตรดังนี้

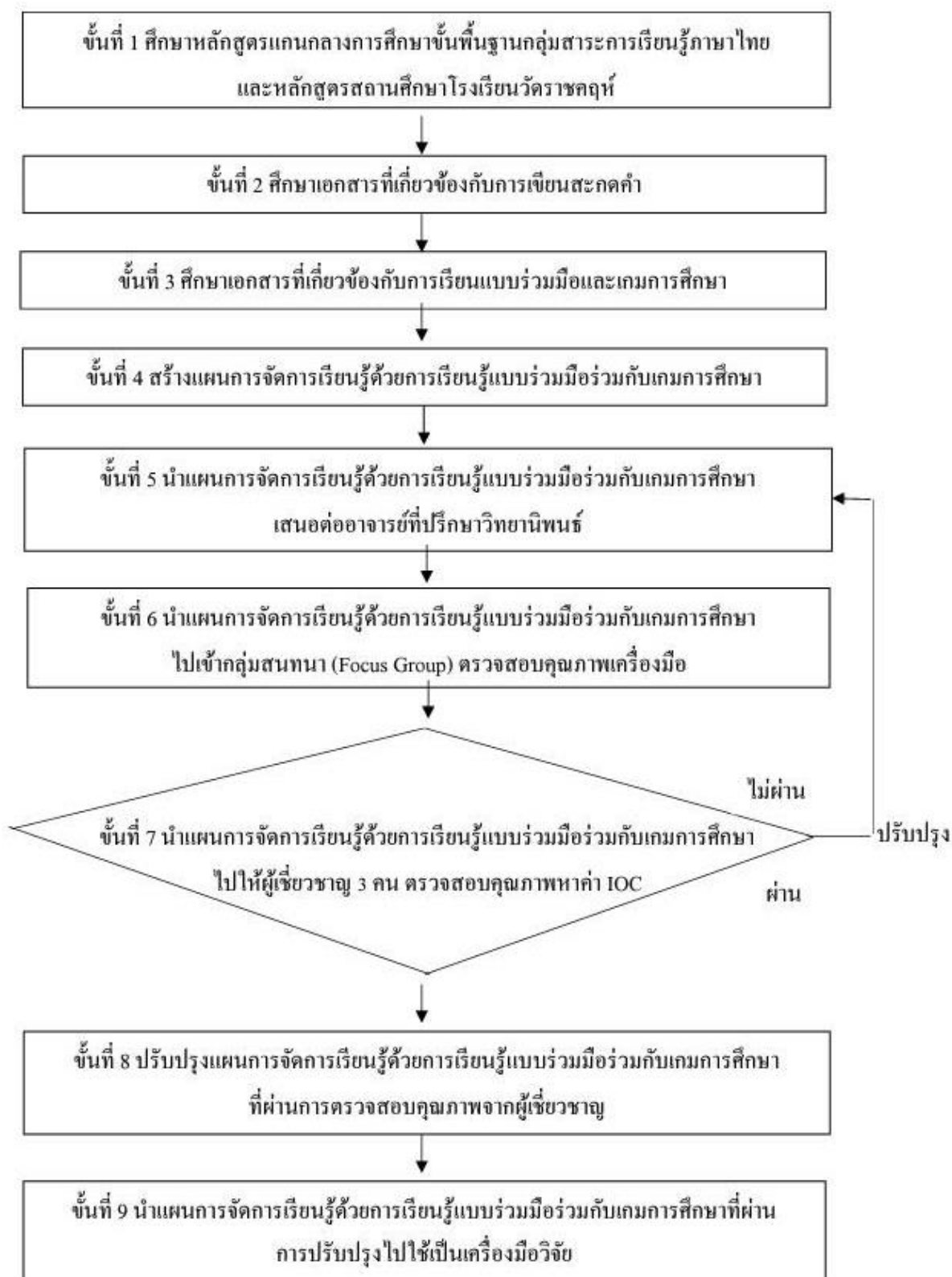
$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

$$\begin{aligned}
 \text{IOC} &= \text{ดัชนีความสอดคล้อง} \\
 \frac{\sum R}{N} &= \text{ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ} \\
 &= \text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด}
 \end{aligned}$$

ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of objective congruence: IOC) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of objective congruence: IOC) มากกว่า 0.50 ทุกข้อ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 (รายละเอียดในภาคผนวก ง) แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษานั้นใช้ได้มีความเหมาะสมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ มีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

2.1.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรูแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและทำตามข้อเสนอแนะคือ แก้ไขการใช้ชื่อของสื่อให้ตรงกับการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนที่ปรับแก้ไขหลังจากการสนทนากลุ่ม

2.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรูแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่ผ่านการปรับปรุงจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปใช้เป็นเครื่องมือวิจัยโดยใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน ดังภาพที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการเขียนสะกดคำ ด้วยการจัดการเรียนรูแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา



ภาพที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา



2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยประเภทเติมคำ มีจำนวน 30 ข้อ โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิด 0 คะแนน ไปใช้ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2.2 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการเขียนสะกดคำ

2.2.3 ศึกษาหลักการวิธีการสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลการศึกษา

2.2.4 ศึกษาเอกสารบัญชีคำศัพท์ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากบัญชีคำพื้นฐานของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2531) บัญชีคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562) บัญชีคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนํ้า สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562) คู่มือการประเมินตนเองของโรงเรียนด้านการอ่านของนักเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร (2560) และนำมาจัดคัดแยกประเภท จากนั้นนำมาทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 เพื่อคัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนผิดโดยคิดจากเกณฑ์ร้อยละ 60 ขึ้นไป ซึ่งมีคำที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดราชคฤห์ เขียนผิดคิดตามเกณฑ์ได้มาจำนวน 125 คำ มีรายละเอียดดังนี้

- คำที่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 17 คำ
- คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 32 คำ
- คำที่ควบกล้ำแท้ จำนวน 50 คำ
- คำที่ควบกล้ำไม่แท้ จำนวน 7 คำ
- คำที่อักษรนำ จำนวน 19 คำ (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

โดยนำคำเหล่านี้มาเลือกสำหรับใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 ข้อ โดยคัดเลือกจากคำที่นักเรียนเขียนผิดมากที่สุด

2.2.5 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำเพื่อใช้ทดสอบหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย ประเภทเติมคำ จำนวน 45 ข้อ ให้คะแนน โดยเขียนถูกได้ 1 คะแนน และ เขียนผิด 0 คะแนน

2.2.6 นำแบบทดสอบ ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.2.7 นำแบบทดสอบไปตรวจสอบคุณภาพ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการจัดการเรียนการสอน 1 คน การวัดประเมินผล 1 คน และด้านภาษาไทย 1 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามจุดประสงค์ ความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสมโดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of objective congruence: IOC) จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

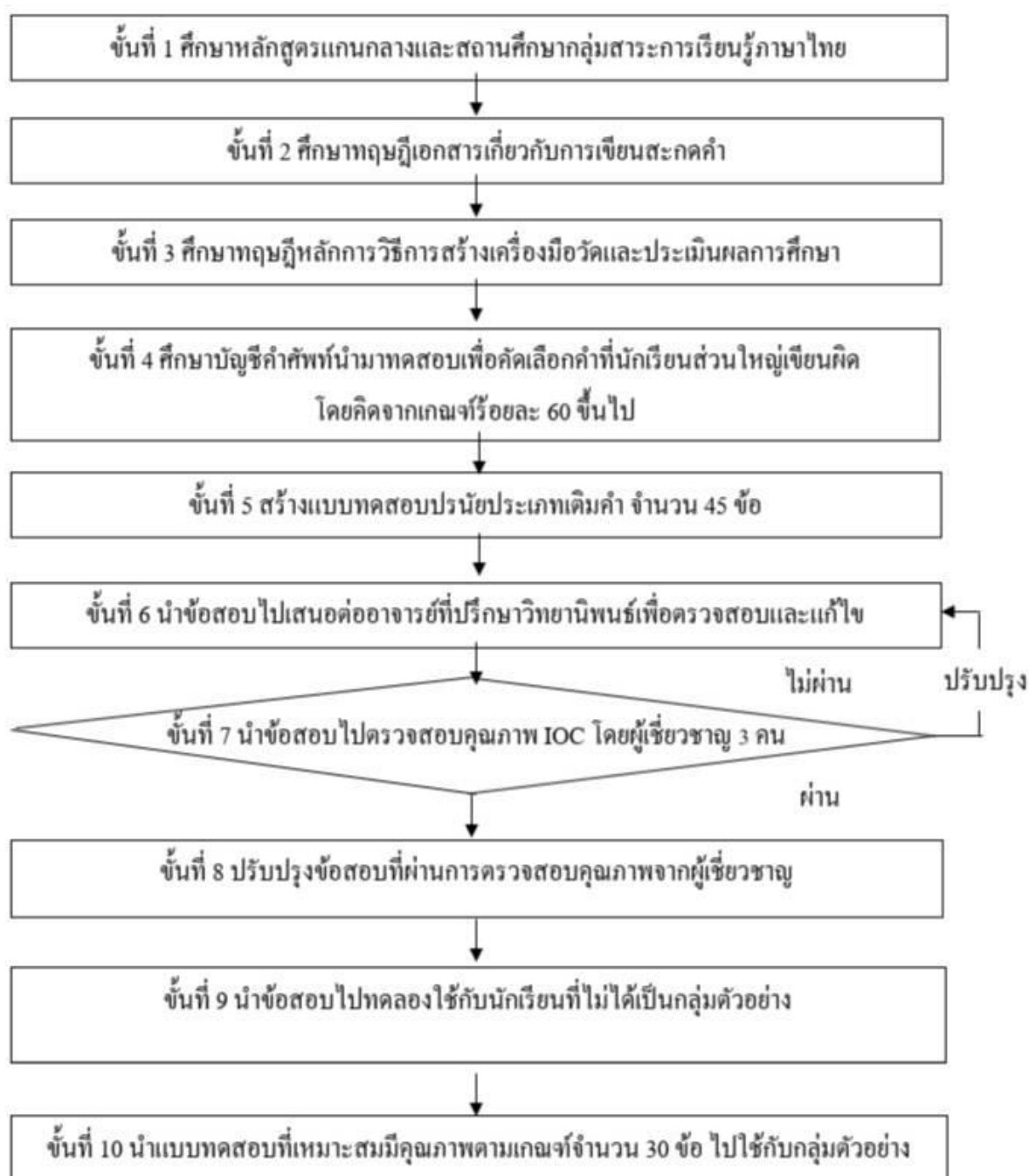
ซึ่งแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ายอมรับได้ และแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of objective congruence: IOC) เท่ากับ 1.00 (รายละเอียดในภาคผนวก ง)

2.2.8 ปรับปรุงแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.2.9 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดราชฤทธิ จำนวน 12 คน แบบทดสอบวัดความสามารถ ซึ่งอยู่ในกลุ่มเครือข่ายที่ 67 เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 (โดยมีคุณลักษณะไม่แตกต่างกับกลุ่มทดลอง) ซึ่งนักเรียนได้เรียนเนื้อหาเรื่องการเขียนสะกดคำทั้งหมดผ่านไปแล้วเป็นเวลา 60 นาที และนำไปหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย 0.20-0.80 และ คัดเลือกค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ไว้จำนวน 30 ข้อ มาเรียบม นิลพันธ์ (2558: 186 - 188) แล้วนำไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน ซึ่งควรมีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.70 ขึ้นไป บุญใจ ศรีสถิตยนรากร (2558: 294)

แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 45 ข้อ พบว่ามีข้อที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.00-0.83 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.00-1.00 ซึ่งมีข้อสอบที่สามารถนำไปใช้วัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่เหมาะสมมีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ โดยพบว่ามีค่าความยากง่าย ระหว่าง 0.25-0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.33-1.00 และได้ค่าความเชื่อมั่นแบบ KR-20 เท่ากับ 0.97 (รายละเอียดในภาคผนวก จ)

2.2.10 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำที่เหมาะสมมีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ ไปใช้ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Postest) กับกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 คน โรงเรียนวัดราชคฤห์ ดังภาพที่ 12



ภาพที่ 12 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

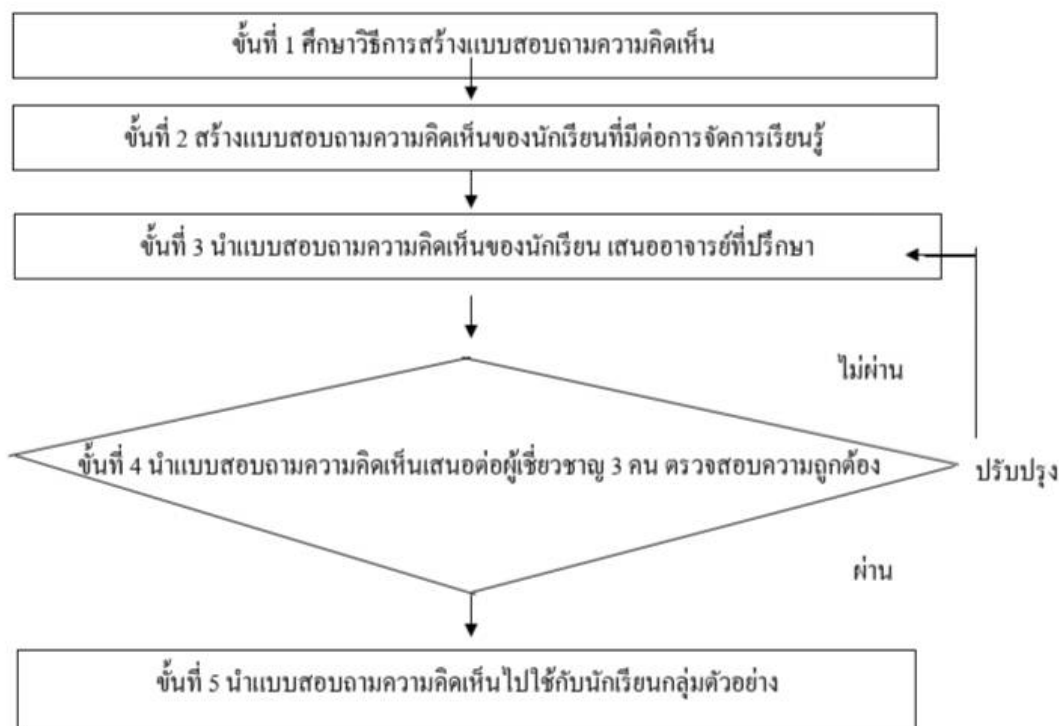
2.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำ

2.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้อง

2.3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ด้านการจัดการเรียนการสอน 1 คน การวัดประเมินผล 1 คน และด้านภาษาไทย 1 คน ตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of objective congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม

ซึ่งแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยจัดทำพบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 (รายละเอียดในภาคผนวก ง)

2.3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ดังแผนภาพที่ 13



ภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการทดลอง

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย ตามรายละเอียดดังนี้

#### 1. ขั้นเตรียมการทดลอง

ผู้วิจัยได้เตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ และคำที่อักษรนำ

#### 2. ขั้นตอนทดลอง

การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 เรื่องเป็นเวลา 12 ชั่วโมง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดราชคฤห์

สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ดังตารางที่ 9 กำหนดการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเกมการศึกษา

ตารางที่ 9 กำหนดการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ครั้งที่	เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง
1	คำที่ประวิสรรชนีย์	2
2	คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	3
3	คำที่ควบกล้ำแท้	3
4	คำที่ควบกล้ำไม่แท้	2
5	คำที่อักษรนำ	2
รวม		12

### 3. ชั้นหลังการทดลอง

หลังการวิจัย ผู้วิจัยได้ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้แก่ เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ คำที่อักษรนำ โดยใช้แบบทดสอบปรนัย ประเภทเติมคำกับกลุ่มตัวอย่าง เมื่อทำการทดสอบแล้วนำมาตรวจให้คะแนนพร้อมทั้งบันทึกผลไว้ นำผลที่ได้จากการทดสอบ มาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ

จากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสรุปผล และวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

#### ขั้นตอนที่ 4 ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน และเพื่อสรุปการทดลองดังนี้

1. ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เกี่ยวกับความคิดเห็นในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอโดยการพรรณนาความเรียง

2. วิเคราะห์ผลการวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำโดยใช้สถิติ คือ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอ โดยการพรรณนาความ



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) หากคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

สำหรับรายละเอียดการวิเคราะห์ผลข้อมูลในแต่ละตอนมีดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามในการวิจัยข้อที่ 1 พิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา โดยใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อสอบถามความคิดเห็นสำหรับการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเห็นสอดคล้องกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาทั้ง 5 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่อักษรนำ มีคุณภาพตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง โดยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน จำนวน 2 คน ด้านภาษาไทย จำนวน 2 คน



ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน มาแสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์ข้อมูลของคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากประเด็นคำถาม ซึ่งมีอยู่ทั้งหมด 4 ประเด็น คือ ประเด็นคำถามที่ 1 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครบถ้วน ถูกต้อง หรือมีหัวข้อใดที่ต้องเพิ่มเติมหรือไม่ ประเด็นคำถามที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมศึกษามีขั้นตอนที่สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่อย่างไร ประเด็นคำถามที่ 3 การเลือกคำที่นำมาใช้ในการเขียนสะกดคำมีความเหมาะสมกับนักเรียนหรือไม่ ประเด็นคำถามที่ 4 มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอความคิดเห็นจากประเด็นดังกล่าวโดยมีรายละเอียดดังนี้

**ประเด็นที่ 1** ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้ปรับปรุงแก้ไข ในหัวข้อต่อไปนี้

1) จุดประสงค์การเรียนรู้ ควรปรับแก้ไขรูปแบบการเขียนให้ถูกต้องและควรเขียนให้ชัดเจน ครบทุกด้าน ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ รวมถึงการเลือกใช้คำบ่งชี้ในแต่ละด้านให้ถูกต้อง เช่น ด้านความรู้ (K) ให้ใช้คำว่า “อธิบาย บอก” ส่วน ด้านทักษะ (P) ควรปรับจุดประสงค์ให้มี 2 ข้อ คือ เขียนสะกดคำ และ บอกความหมายของคำ และต้องเพิ่มจุดประสงค์ด้านคุณธรรม (A) ด้วย อีกทั้งต้องเขียนตามลำดับก่อน หลัง ให้ตรงกับตัวชี้วัดที่ระบุไว้

2) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ต้องเขียนให้สอดคล้องกับกิจกรรมที่จัดการเรียนการสอน

3) การวัดและประเมินผล ควรเพิ่มเกณฑ์การประเมิน การให้คะแนน และเขียนให้ชัดเจน ส่วนเครื่องมือวัดและประเมิน ต้องใส่ชื่อใบงาน แบบฝึกหัด ให้ครบถ้วน ชัดเจน นอกจากนี้ต้องเพิ่มการวัดและประเมินผลด้านคุณธรรม (A) และเพิ่มกิจกรรมให้สามารถวัดผลในด้านคุณธรรมให้ได้เพื่อให้สอดคล้องกัน

4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ควรศึกษารายละเอียดของแต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน ระหว่างความแตกต่างของกลุ่มแบบเดิมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือให้ชัดเจน และ ทำตารางสังเคราะห์ของขั้นตอนย่อย ๆ ให้ชัดเจนขึ้น โดยสามารถศึกษาจาก อารมณ์ ใจเที่ยง หน้า 121-122 และการเรียนแบบร่วมมือของ จอห์นสัน 9 ขั้นตอน จากนั้นนำมาสังเคราะห์เพิ่มเติมเพื่อความชัดเจนของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา อีกทั้งควรปรับแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีการเรียนแบบร่วมมือให้เห็นชัดเจน เช่น ทำใบมอบหมายงานให้นักเรียนว่าใคร

มีหน้าที่อย่างไร ปรับกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ปฏิสัมพันธ์กันอย่างชัดเจน ระบุการใช้คำในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่านักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกันอย่างไร อีกทั้งในแต่ละขั้นตอนของการสอนควรเขียนให้เห็นภาพชัดเจนว่าบทบาทของครูและนักเรียนทำอะไร อย่างไร โดยเฉพาะขั้นสรุป ควรเขียนอธิบายว่าให้นักเรียนสรุปด้วยวิธีการใด เช่น เขียนแผนภาพความคิด เขียนประโยชน์ที่ได้รับ หรือพูดคุยตัวอย่างคำที่ได้เรียนรู้ ส่วนในขั้นประเมินผล ควรเขียนให้ชัดเจนว่าครูอ่านคำศัพท์ที่รอบก่อนที่จะให้นักเรียนเขียนสะกดคำ เพื่อการควบคุมกำหนดเวลาในการเขียน

5) สื่อการเรียนรู้ ควรแก้ไขภาพและคำ ขนาดตัวอักษร ตรวจสอบความถูกต้องให้เหมาะสม ชัดเจน สอดคล้องกับความหมายของคำศัพท์ และวัยของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายไม่มีข้อสงสัย เช่น ตะกร้อ กากบาท ปลั๊ก มะปริง รวมถึง เปลี่ยนจากคำว่า “ใบงาน” เป็น “แบบฝึกหัด” นอกจากนี้แบบฝึกหัดเรื่องคำควบกล้ำแท้ ควรใส่สระมาให้นักเรียนด้วย เพราะหากไม่ใส่สระ อาจจะยากเกินความสามารถของนักเรียน รวมถึงการกำหนด กติกา อุปกรณ์ในการเล่น ควรกำหนดให้ชัดเจน เช่น 3 ชุด ชุดละ 20 ใบ รวม 60 ใบ เป็นต้น ด้านการกำหนดเวลาในการเล่นเกมน่าปรับให้เหมาะสมกับจำนวนคำที่นำมาใช้ในการเล่นเกม และการเลือกใช้สื่อ เช่น เพลงคำประวิสรรชนีย์ ควรเปลี่ยนเป็นเพลงอื่นที่ทันสมัย เลือกเพลงที่เป็นที่นิยมในขณะนั้นเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน

6) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ควรเพิ่มหัวข้อ สำคัญไว้ก่อน สารการเรียนรู้ รวมถึงต้องเขียนให้ชัดเจนว่า เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เท่าไร

**ประเด็นที่ 2** ด้านกิจกรรมที่นำมาจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้ปรับปรุง แก้ไข ดังนี้

1) ปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีการเรียนแบบร่วมมือให้เห็นชัดเจนว่านักเรียนได้มีส่วนร่วม ปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร

2) ทำใบมอบหมายงานให้นักเรียนว่าใครมีหน้าที่อย่างไร

3) ในขั้นนำควรจัดกิจกรรมให้น่าสนใจและหลากหลายมากกว่าการสังเกตบัตรคำ

4) กิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่อักษรนำในขั้นสอนที่ให้นักเรียนคิดคำที่อักษรนำจากชื่อขนม อาจจะยากเกินไป ควรหาแนวทางให้ชัดเจนหากจะใช้กิจกรรมนี้

**ประเด็นที่ 3** ด้านการคัดเลือกคำที่นำมาใช้ในการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้ปรับปรุง แก้ไข ดังต่อไปนี้

1) พบคำศัพท์อื่นที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในแผนแต่ไม่มีในบัญชีคำศัพท์จึงแนะนำให้เพิ่มหน้าบัญชีคำศัพท์ที่นำมาเพิ่มเติมเนื่องจากมีวงคำศัพท์ที่กว้างขึ้น (รายละเอียดในภาคผนวก ข)

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดที่ได้กล่าวมาผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขตามคำแนะนำทุกประการ และได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ด้านการสอน 1 คน ด้านภาษาไทย 1 คน และด้านวัดประเมินผล 1 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งได้ผลวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา รายละเอียดดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าดัชนีความสอดคล้องของ ผู้เชี่ยวชาญ			สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์	1.00	1.00	1.00	1.00
เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	1.00	1.00	1.00	1.00
เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้	1.00	1.00	1.00	1.00
เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้	1.00	1.00	1.00	1.00
เรื่องคำที่อักษรนำ	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>ผลรวม</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>

จากตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า การหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เท่ากับ 1.00 ทุกแผน เป็นไปตามเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้นั้นใช้ได้มีความเหมาะสมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้ ดังที่ มาเรียม นิลพันธ์ (2558: 177) ได้กล่าวไว้ จึงสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาทั้ง 5 แผน ไปใช้จัดการเรียนการสอนเรื่องการเขียนสะกดคำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ และ คำที่อักษรนำได้จริงส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้เพื่อตอบคำถามในการวิจัยข้อที่ 2 และสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 ดังรายละเอียดในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

เรื่อง	จำนวน คำ	( $\bar{X}$ )	S.D.	ร้อยละ	ลำดับ
เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์	6	4.40	1.40	73.33	1
เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	7	4.20	2.62	60.00	4
เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้	5	3.07	1.83	61.33	3
เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้	4	2.73	1.44	68.33	2
เรื่องคำที่อักษรนำ	8	4.80	2.73	60.00	4
<b>สรุปผลรวมทุกแผนการจัดการเรียนรู้</b>	<b>30</b>	<b>19.20</b>	<b>8.89</b>	<b>64.00</b>	

จากตารางที่ 11 ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 19.20$  S.D. = 8.89) และมีค่าร้อยละ 64.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาตามค่าร้อยละเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ 1) เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ ร้อยละ 73.33 2) เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้ ร้อยละ 68.33 3) เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้ ร้อยละ 61.33 4) เรื่องคำที่อักษรนำและเรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ร้อยละ 60.00 ตามลำดับ

จึงกล่าวได้ว่าความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

**ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ  
เกมการศึกษา**

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ  
เกมการศึกษารายละเอียดดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้  
แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ คิดเห็น	ลำดับ ที่
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียน</b>				
1. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ทุกคน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด	1
2. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยทำให้เกิด บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด	4.80	0.56	มากที่สุด	2
3. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	4.73	0.46	มากที่สุด	3
<b>รวม</b>	<b>4.84</b>	<b>0.31</b>	มากที่สุด	<b>3</b>

ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ คิดเห็น	ลำดับ ที่
<b>ด้านการจัดการเรียนรู้</b>				
4. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอย่างหลากหลาย	4.93	0.26	มากที่สุด	2
5. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด	1
6. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบพึ่งพากันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	5.00	0.00	มากที่สุด	1
7. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.87	0.35	เห็นด้วยมากที่สุด	3
<b>รวม</b>	<b>4.95</b>	<b>0.10</b>	มากที่สุด	<b>2</b>
ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ คิดเห็น	ลำดับ ที่
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>				
8. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนรู้ความหมายของคำและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น	4.93	0.26	มากที่สุด	2
9. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นกลุ่มช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด	1
10. กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น	4.93	0.26	มากที่สุด	2
<b>รวม</b>	<b>4.96</b>	<b>0.12</b>	มากที่สุด	<b>1</b>

ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ เกมการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ คิดเห็น	ลำดับ ที่
ผลโดยภาพรวม	4.92	0.16	มากที่สุด	-

จากตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า โดยภาพรวม นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.92$ , S.D. = 0.16) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านประโยชน์ที่ได้รับมีความคิดเห็น อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ( $\bar{X} = 4.96$ , S.D. = 0.12) รองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.95$ , S.D. = 0.10) และลำดับสุดท้ายคือด้านบรรยากาศในการเรียน ( $\bar{X} = 4.84$ , S.D. = 0.31)

เมื่อพิจารณาแต่ละด้านเป็นรายข้อมีรายละเอียดดังนี้

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นกลุ่ม และช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เป็นลำดับที่หนึ่ง ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D. = 0.00) รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนรู้ความหมายของคำและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น และกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น เห็นด้วยมากที่สุดเท่ากัน ( $\bar{X} = 4.93$ , S.D. = 0.26)

ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุขสนุกสนานและกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบพึ่งพากันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดเท่ากันเป็นลำดับที่หนึ่ง คือ ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D. = 0.00) รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอย่างหลากหลาย ( $\bar{X} = 4.93$ , S.D. = 0.26) และลำดับสุดท้ายคือ กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียน ( $\bar{X} = 4.87$ , S.D. = 0.35)

ด้านบรรยากาศในการเรียน พบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่หนึ่ง ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D. = 0.00) รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัด

การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D. = 0.56) และลำดับสุดท้ายคือ กิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.46)

จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความสุข และสนุกสนาน มีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ รวมถึงให้ความสนใจกระตือรือร้น ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนรู้ทุกขั้นตอนเป็นอย่างดี อีกทั้งยังปฏิบัติตามกฎ กติกา ของเกมที่ได้กำหนดไว้ และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้ ผ่อนคลาย ไม่เครียด ในการเรียน นอกจากนี้สมาชิกในกลุ่มยังให้ความช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ และมีความรับผิดชอบ ต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายและความพยายามในการเรียนรู้และปฏิบัติหน้าที่ ของตนเองในแต่ละครั้งทำให้เกิดความสำเร็จในการเรียนรู้ร่วมกันของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม จนเกิดปฏิสัมพันธ์ต่อกันส่งผลให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุขซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทัศนคติ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการฝึกเขียนสะกดคำต่างๆ ที่หลากหลาย ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษายังช่วยทำให้เกิดประสิทธิภาพ ในการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำ อีกทั้งนักเรียนยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง และเกิดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดไว้





## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ตามแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียว มีการวัดผลหลังการทดลอง (The one group posttest design) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาให้เป็นที่น่าพอใจ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ จำนวน 12 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ แบบปรนัย ประเภทเติมคำ วัดความสามารถการเขียนสะกดคำหลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.25-0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.33-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สอบถามใน 3 ประเด็น คือ 1) ด้านบรรยากาศในการเรียน 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$ , (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอโดยการพรรณนาความ

## สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา มีคุณภาพตามเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง

2) ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

3) ผลจากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

## อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา การศึกษา มีประเด็นอภิปรายผลดังนี้

1. จากผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 5 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่อักษรนำ และทุกแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพตามเกณฑ์ ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 โดยดำเนินการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นประเมินผล 5) ขั้นสรุปผล มีคุณภาพและสามารถพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ ทั้งนี้เป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการพัฒนาการตามกระบวนการ ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และหลักสูตร โรงเรียนวัดราชคฤห์ วิเคราะห์เนื้อหาหลักภาษาเรื่องการเขียนสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร และออกแบบวิธีการสอนให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2) ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำ เอกสารบัญชีคำพื้นฐานของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และจัดคัดแยกประเภทเนื้อหาการสะกดคำ

เรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ คำที่อักษรนำ แล้วนำมาทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 เพื่อคัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนผิดและนำคำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ทำให้ได้คำศัพท์ที่มีคุณภาพเหมาะสมที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น 3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการศึกษา 4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน โดยคำนึงถึงขั้นตอนในการสอนที่ครบถ้วน ครอบคลุมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทั้งกระบวนการสอน การประเมินผล และในแต่ละขั้นตอนสามารถสอดแทรกกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลายให้นักเรียนเกิดความสามารถทางการเรียนรู้และเกิดทักษะต่างๆ อีกด้วย 5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพสูงสุด 6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ไปเข้ากลุ่มสนทนา (Focus group) เพื่อตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่มีคุณภาพสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอน กิจกรรม สื่อที่ใช้ เกณฑ์การประเมินผล รวมถึง การคัดเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น 7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปตรวจสอบคุณภาพ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สอดคล้องกับ มาเรียม นิลพันธ์ (2558: 177) ได้กล่าวถึงค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นใช้ได้ มีความเหมาะสม มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้ และเมื่อนำมาใช้จัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชฤทธิ จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความสามารถทางการเรียนรู้สามารถเขียนสะกดคำได้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุข และเกิดปฏิสัมพันธ์กัน มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน นักเรียนมีความสนใจกระตือรือร้นในการเรียน แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมศึกษามีคุณภาพช่วยพัฒนาการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

2. จากผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาพบว่า สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการ

เรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยนำมาใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นมีขั้นตอนการสอนที่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ผู้สอนได้จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อบัตรคำ สื่อวัสดุของจริง เช่น ของใช้ อาหาร สื่อสิ่งประดิษฐ์ สื่อภาพ และนักเรียนได้ออกมามีส่วนร่วม ปฏิบัติในกิจกรรม เช่น การเขียนคำตอบบนกระดาน การชิมอาหาร การเปิดภาพทายคำตอบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสอนที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสื่อที่นำมาใช้ก็เป็นสื่อที่อยู่รอบตัวของนักเรียน มีทั้งสื่อที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ประกอบกันจึงทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้น ในเนื้อหาที่ครูจะสอนได้เป็นอย่างดี รวมถึงครูมีการจัดกลุ่มความสามารถของผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน ในขณะที่เรียนรู้เน้นให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ส่วนนักเรียนที่เรียนเก่งก็สามารถใช้ศักยภาพของตนเองได้ช่วยเหลือเพื่อนทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง อีกทั้งยังมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ให้กับสมาชิกในกลุ่มเพื่อฝึกรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและมีเป้าหมายในการเรียนเพื่อความสำเร็จในการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ซึ่งในขั้นนี้ผู้สอนได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาการเขียนสะกดคำให้สัมพันธ์กับทักษะต่างๆ ทั้งฟัง ดู พูด อ่าน และเขียน ด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่าน ศึกษาจากสื่อคำศัพท์และหนังสือ ควิทัศน์ ร้องเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ทำแบบฝึกหัด โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่หลากหลาย และเกิดทักษะที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเรียนรู้ได้ดี ได้ฝึกลงมือปฏิบัติ และฝึกทักษะการคิดจากกิจกรรมต่างๆ ช่วยเหลือกันทำแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นแบบฝึกหัดที่หลากหลายเช่นกัน ในแต่ละเนื้อหาในการเรียนนักเรียนจะได้ฝึกทำแบบฝึกหัดในรูปแบบที่แตกต่างกัน และเป็นแบบฝึกหัดที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ถึงแม้บางกิจกรรมนักเรียนคิดไม่ออกแต่เมื่อครูช่วยเหลือด้วยการอธิบายเพิ่มเติม นักเรียนก็สามารถทำแบบฝึกหัดได้ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา สนใจและตั้งใจเรียน อีกทั้งการกำหนดบทบาทหน้าที่ในการช่วยเหลือกันทำงานทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะที่หลากหลาย ทั้งการอ่าน การเขียน การพูด การฟัง การดู ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความแตกต่างกันทางการเรียนรู้ และสำหรับนักเรียนที่เรียนอ่อน ก็ยังได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และเปิดโอกาสให้นักเรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือ แนะนำ

เพื่อน ส่วนนักเรียนที่มีความสามารถปานกลางก็ได้เรียนรู้ไปพร้อมๆกัน นอกจากนี้ในขั้นตอนนี้ครูยังอธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมความรู้ให้กับนักเรียนทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายมากขึ้น ดังที่ วรรณิ โสมประยูร (2544: 156-157) ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2545: 55-56) Nural W. (2018: 14) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนเขียนสะกดคำ ให้ได้ผลนั้น ครูควรเน้นสอนให้นักเรียน ได้ฝึก แยกดูสะกดคำ ครูต้องพยายามสอนการเขียนให้สัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด และการอ่าน ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการจัดกิจกรรมการเขียน การฝึกฝนต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการเขียน ในรูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนให้แก่ นักเรียน ควรสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย และพยายามหาสื่อการเรียน การสอนที่ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อ เช่น รูปภาพ เพลง เกม เป็นต้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 18) ที่ได้กล่าวถึงการสอนภาษาไทยให้สนุกซึ่งมีเนื้อหาที่แนะนำ เกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำไว้ว่า ต้องจัดกิจกรรมให้หลากหลาย เช่น

1. เรียนคำศัพท์จากรูปภาพ
2. เรียนคำศัพท์และรูปประโยคจากเพลง
3. เรียนพยัญชนะ มาตราสะกดไทยจากเกมจับคู่คำ (ครูและผู้เรียนช่วยกันประดิษฐ์ การ์ดคำศัพท์สีต่างๆ)
4. เรียนโดยสอนจากง่ายไปยาก
5. เรียนโดยการให้เขียนตามคำบอก อ่านออกเสียงในห้องเรียน
6. เรียนคำลักษณะนามด้วยการจัดหมวดหมู่คำศัพท์
7. เรียนโดยการให้แต่งประโยคปากเปล่าจากคำศัพท์ แต่งประโยคในสมุด
8. เรียนแล้วต้องมีความสุขสนานช่วยให้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียน

เพราะหากครูจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สนุกสนาน นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน ได้ลงมือปฏิบัติ ก็จะทำให้ให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้สอนจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผา เขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ ซึ่งเป็นเกมการศึกษาที่เน้นพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำ ของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ในขั้นนี้ ครูประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการเขียน ตามคำบอก ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่สามารถเขียนสะกดคำ เรื่องคำที่ ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบล้ำแท้ คำที่ควบล้ำไม่แท้ คำที่อักษรนำได้ถูกต้อง จากนั้นครูจึง

เฉลยคำตอบและให้นักเรียนเขียนแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้องเพื่อนักเรียนจะได้เกิดการฝึกฝน และจดจำคำที่เขียนผิดได้

จากนั้นในขั้นนี้ครูได้จัดบันทึกคะแนนของนักเรียนทุกคนในกลุ่มมารวมกัน อีกทั้งบันทึกคะแนนของนักเรียนรายบุคคล และหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มมอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกิดความภาคภูมิใจ จึงเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นส่งผลให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล ขั้นนี้นักเรียนส่วนใหญ่สามารถสรุปเนื้อหาที่เรียนรู้ได้ทุกคน แสดงให้เห็นว่านักเรียนทุกคนเข้าใจในเนื้อหาที่ครูสอน

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอน ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์มา ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีการแบ่งกลุ่มของนักเรียนที่มีความสามารถ ใกล้เคียงกัน มีทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน มารวมกลุ่มกัน และเน้นให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ส่วนนักเรียนที่เรียนเก่งก็สามารถใช้ ศักยภาพของตนเองได้ช่วยเหลือเพื่อน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนแต่ละคนได้ฝึกความรับผิดชอบ ในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ที่ได้รับมอบหมายที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละครั้ง เป็นการฝึก ให้นักเรียนเกิดทักษะที่หลากหลายและไม่ละเลยต่อหน้าที่ มีความพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตน เพื่อเป้าหมายในความสำเร็จร่วมกันและเท่าเทียมกัน ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อย่างยิ่งยวด รวมถึงยังเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถ ดัดแปลงสอดแทรกกิจกรรมการสอน และสื่อได้อย่างหลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึก กระบวนการเรียนรู้ได้หลายทักษะ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งยัง สามารถเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มได้ในขั้นของกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ได้มีการแข่งขันกันเรียนรู้แบบเป็นทีม ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ได้เป็นอย่างดี ดังที่ Slavin (1995: 12-111) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ 6 ประการ ดังนี้ 1) เป้าหมายของกลุ่ม (Group goals) หมายถึงกลุ่มมีเป้าหมายร่วมกัน คือการยอมรับผลงานของกลุ่ม 2) การรับผิดชอบเป็นบุคคล (Individual accountability) หมายถึง ความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งขึ้นกับผลการเรียนรู้รายบุคคลของสมาชิกในกลุ่ม และงานพิเศษ ที่ได้รับมอบหมายเป็นรายบุคคลผลของการประเมินรายบุคคล จะมีผลต่อคะแนนความสำเร็จ ของกลุ่ม 3) โอกาสในความสำเร็จเท่าเทียมกัน (Equal opportunities for success) หมายถึง การที่นักเรียนได้รับโอกาสที่จะทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนได้เท่าเทียมกัน 4) การแข่งขันเป็นทีม (Team competition) การเรียนแบบร่วมมือจะมีการแข่งขันระหว่างทีม ซึ่งหมายถึง การสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นภายในทีม 5) งานพิเศษ (Task specialization) หมายถึง การออกแบบ

งานย่อยๆ ของแต่ละกลุ่มให้นักเรียนแต่ละคนรับผิดชอบ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเกิดความภูมิใจที่ได้ช่วยเหลือกลุ่มของตนให้ประสบผลสำเร็จ ลักษณะงานจะเป็นการพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการตรวจสอบความถูกต้อง 6) การดัดแปลงความต้องการของแต่ละบุคคลให้เหมาะสม (Adaptation to individual needs) หมายถึงการเรียนแบบร่วมมือแต่ละประเภทจะมีบางประเภทที่ได้ดัดแปลงการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Arends R.I. (1994: 345-346) กาญจนา คุณารักษ์ (2541: 55) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่าการเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจมากในการเรียน ช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกัน และ Kagan and Spencer (1994: 1-11) ที่ได้กล่าวไว้ในทำนองเดียวกันว่าการเรียนแบบร่วมมือมีลักษณะของการพึ่งพาช่วยเหลือ มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ฝึกความรับผิดชอบ ฝึกทักษะทางสังคมกระบวนการกลุ่ม ช่วยเสริมสร้างความตั้งใจในการทำงาน การยอมรับซึ่งกันและกัน เช่นเดียวกับ สุนทยา คำมุงคุณ (2554: 50) ที่ว่า การเรียนแบบร่วมมือมีประโยชน์เนื่องจากการเรียนที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจ และยังสอดคล้องกับ ศิริพร พุ่มนวล (2556: 68-72) เรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.89/83.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก มีค่าเท่ากับ 0.59 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ รวมถึงทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนยังมีความพอใจต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมืออยู่ในระดับมากอีกด้วย

นอกจากนี้การนำเกมการศึกษาเข้ามาจัดในกระบวนการเรียนการสอนในชั้นที่ 3 คือชั้นกิจกรรมกลุ่มของการเรียนแบบร่วมมือ ในขั้นนี้ผู้สอนจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษาจำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมמצฉากฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากล้าสะกดคำ โดยแต่ละเกมมีการแข่งขันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและมีความพยายาม กระตือรือร้นที่จะทำให้การแข่งขันสำเร็จบรรลุเป้าหมายของกลุ่มส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเล่นเกมนั้นโดยฝึกความสามารถด้านการเขียนสะกดคำทำให้นักเรียนได้ฝึกเขียนสะกดคำด้วยความไม่เบื่อหน่าย และช่วยทำให้เกิดทักษะได้เป็นอย่างดี ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2560: 365) ได้กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการ

ให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 50) อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 30) ที่กล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุข และเป็นการศึกษาที่ท้าทายให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ทั้งนี้เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม ง่าย เหมาะกับวัยของนักเรียน และยังมีกฎ กติกา ที่ชัดเจน รวมถึงเป็นเกมที่มีอุปกรณ์การเล่นที่หลากหลาย ผู้เรียนได้เคลื่อนไหว ร่างกาย ไม่อยู่กับที่ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ไม่เบื่อในการเรียน ซึ่งตรงกับความคิดเห็น ของนักเรียนที่ได้ตอบคำถามครูเกี่ยวกับเกมที่นักเรียนชอบไว้ว่า ต้องเป็นเกมที่มีอุปกรณ์ให้เล่น สามารถเล่นได้นาน และได้เคลื่อนไหวร่างกาย ดังที่ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 58) กล่าวว่าไว้ว่า ลักษณะเกมที่ดีจะต้องมีกติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน สอดคล้องกับ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 25-26) ที่ว่าลักษณะของเกม ควรมีดังนี้ 1) ควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม ตั้งแต่กลุ่มเล็กที่สุด คือ 2 คน กลุ่มใหญ่ 5-6 คน จนถึงกลุ่มที่รวมกันทั้งชั้น 2) เกมที่มาใช้ประกอบการเรียนการสอน ควรเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก 3) ช่วยลดภาระของครูในการเตรียมการสอนให้น้อยลง 4) ควรเป็นเกม ที่มีลักษณะกระตุ้นเร้าใจผู้เรียนให้อยากมีส่วนร่วมปฏิบัติ 5) เกมที่เลือกมาใช้ประกอบการสอน มีความยากง่ายเหมาะกับระดับความสามารถ

อีกทั้งนักเรียนยังมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย ทำให้นักเรียน ทุกคนได้ร่วมกิจกรรมและมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม นักเรียนทุกคน จึงมีความตั้งใจอย่างเต็มที่ตามความสามารถและบทบาทหน้าที่ของตนเอง แต่ในการเล่นเกมนั้น นักเรียนบางคนก็จะมีอาการหลงลืมหน้าที่ของตนเองในบางครั้ง และมีความต้องการเปลี่ยนบทบาท ของตนเองเมื่อสมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ของตนเองได้ไม่ดีพอ หรือมีการดำเนินสมาชิกในกลุ่ม ที่ทำผิดพลาด ครูจึงเข้าไปมีบทบาทในการช่วยเหลือ แนะนำ ตักเตือน เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจ ในบทบาทหน้าที่ของตนเองและการเรียนร่วมกันอย่างมีความสุข เพื่อเป้าหมายของกลุ่ม ซึ่งนักเรียน ก็เข้าใจและพยายามปรับปรุงตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาและทักษะในการเรียนรู้ ร่วมกัน เช่น ความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้น ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือ ความมีวินัย ปฏิบัติตามกฎ กติกา ส่งผลให้นักเรียนทุกคนเรียนอย่างมีความสุข สนุกสนานในการเรียน และเกิดแรงจูงใจ ในการเรียน เมื่อครูมีรางวัลมอบให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน จึงทำให้นักเรียนเกิดความสามารถ ในการเรียนรู้

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่ง เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้จัดการเรียนการสอน



ได้หลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาในการสอน เช่น การอ่าน การเขียน หลักภาษา และยังสามารถ  
 คัดแปลงจัดกิจกรรมการสอนต่างๆ สอดแทรกเข้าไปในแต่ละขั้นตอนของการสอน  
 ได้อย่างหลากหลาย ด้านวิชาก็สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้หลายวิชา และด้านระดับชั้น  
 ก็เช่นกันครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการสอนนี้ไปจัดการเรียนการสอนได้ทั้งระดับชั้น  
 ประถมศึกษาและมัธยมศึกษา เป็นต้น นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ  
 เกมการศึกษายังเป็นรูปแบบวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุข ช่วยเหลือกันเรียนรู้  
 และมีความสามารถทางการเรียนรู้ ดังเช่นผลของการวิจัยครั้งนี้ที่ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถ  
 ด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียน  
 แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

แต่ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ นั้นมีนักเรียน  
 ที่บกพร่องทางการเรียนรู้ถึง 3 คนซึ่งถึงแม้ว่านักเรียนจะมีพัฒนาการทางการเขียนสะกดคำขึ้นมา  
 บ้างแต่ก็ยังทำไม่ถึงค่าเฉลี่ยของระดับชั้น ดังนั้นหากจะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ  
 เกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ ครูจึงจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรม  
 สอนซ่อมเสริมเพิ่มเติมให้กับนักเรียนกลุ่มนี้หรือหาวิธีสอนอื่นร่วมด้วย

3. จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อ  
 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
 มีความคิดเห็นกับการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวม  
 อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และทุกด้านทั้งด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดกิจกรรม  
 การเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด  
 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
 ร่วมกับเกมการศึกษา

ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา  
 เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ และการกำหนด  
 บทบาทหน้าที่ให้นักเรียนก็ทำให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง  
 มีความพยายามในการเรียนรู้และปฏิบัติหน้าที่ตามความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่  
 จนเกิดความสำเร็จในการเรียนรู้ เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ได้ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน นอกจากนี้  
 ในทุกขั้นตอนของการสอนก็สามารถดัดแปลง สอดแทรกกิจกรรม และสื่อ ได้อย่างหลากหลาย  
 ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมที่นำมาจัด  
 การเรียนการสอนนั้นเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติทุกคน  
 โดยเฉพาะกิจกรรมการฝึกเขียนสะกดคำต่างๆ ที่หลากหลายในเกมการศึกษาซึ่งเป็นองค์ประกอบ

ในชั้นของกิจกรรมกลุ่มที่เกิดประโยชน์ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ จนเกิดความสามารถในการเขียน และได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน จึงเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนต่อวิชาภาษาไทย ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และยังเห็นคุณค่าประโยชน์ของการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ อีกทั้งยังเกิดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังที่ สารสิน เล็กเจริญ (2554: 34) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนทำให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ นักเรียน มีโอกาสได้ฝึกทักษะทางสังคม ส่งเสริมให้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น เต็มใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้สึกสบายใจเพลิดเพลินในการเรียนและเข้าใจในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้นด้วย นอกจากนี้ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 50) อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 30) และ ทิศนา แจมมณี (2560: 365) ที่กล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความสุข และเป็นการฝึกทักษะให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ส่วนทิศนา แจมมณี (2560: 365) ยังกล่าวเพิ่มอีกว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้ทำทหายความสามารถโดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง ยังสอดคล้องกับ Arends R.I. (1994: 345-346) กาญจนา คุณารักษ์ (2541: 55) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจมากในการเรียน ช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม ฟังพาท้ายซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกัน และ Kagan and Spencer (1994: 1-11) ก็ยังกล่าวอีกว่า การเรียนแบบร่วมมือมีลักษณะของการฟังพาท้ายเหลือ มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ฝึกความรับผิดชอบ ฝึกทักษะทางสังคมกระบวนการกลุ่ม ช่วยเสริมสร้างความตั้งใจในการทำงาน การยอมรับซึ่งกันและกัน และสอดคล้องกับ จุฑามาศ กันตیب (2554: 74) เรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 รองลงมา ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจึงเป็นรูปแบบวิธีสอนหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียน มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดในทุกด้าน

### ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบจากการวิจัยและการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะเสนอใน 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่าการสอนเขียนสะกดคำให้มีประสิทธิภาพนั้น นักเรียนต้องเรียนรู้จากคำศัพท์ที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละเรื่องนี้อาจมีคำศัพท์ที่นอกเหนือจากบัญชีคำศัพท์ เช่น คำศัพท์จากสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัวนักเรียน ดังนั้นควรเพิ่มเติมคำศัพท์ให้มากขึ้น

2. จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ถึงแม้จะมีพัฒนาการทางการเขียนสะกดคำบ้างแต่ก็ยังไม่ถึงค่าเฉลี่ยของระดับชั้น ดังนั้นหากจะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติมให้กับนักเรียนกลุ่มนี้หรือหาวิธีสอนอื่นร่วมด้วย

3. จากผลการวิจัยพบว่าเกมการศึกษาที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบนั้น ต้องเป็นเกมที่มีอุปกรณ์ให้เล่น เล่นได้นาน และได้เคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นในการสร้างเกมการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนนั้นควรเป็นเกมที่มีอุปกรณ์การเล่น มีระยะเวลาให้นักเรียนเล่นพอสมควร และควรออกแบบวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ไม่นิ่งอยู่กับที่

4. จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียนได้ ผู้บริหารสถานศึกษาและบุคคลที่เกี่ยวข้องจึงควรสนับสนุนให้มีการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้ในระดับชั้นอื่น และกลุ่มสาระอื่นด้วย รวมถึงเผยแพร่ไปยังโรงเรียนอื่นๆของกลุ่มเครือข่ายที่ 67 หรือโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครและสังกัดอื่นๆได้ตามความเหมาะสม

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปทดลองใช้ในเนื้อหาสาระอื่นๆในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เช่น การอ่าน การฟังดู พูด หลักภาษา และ วรรณคดีวรรณกรรม หรือระดับชั้นอื่นและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นด้วย
2. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้เพื่อศึกษาร่วมกับตัวแปรอื่นเช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความมีน้ำใจ ทักษะการคิด ความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นต้น
3. การนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ควรมีการสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติม หรือหาวิธีการสอนอื่นร่วมด้วย



## รายการอ้างอิง

- Arends R.I. (1994). **Learning to teach** (3rd ed.). New York: McGraw - Hill, Inc. Chapman.
- Foyle H. C. Lyman L & Morehead M. (1989). **Interactive Learning: Creating an Environment for Cooperative Learning: A paper presented at the 44th Annual Conference of the Association for Supervision and Curriculum Development.(ASCD)**. Orlando: Florida.
- Gilman J. F. Rowe J. & Hildenberger F. (1976). **Games in senior high school mathematics classes**. The Mathematics Teacher, 69 (8), 657.
- Good Carter V. (1973). **Dictionary of Education** (3rd ed.). New York: McGraw – Hill Book.
- Johnson D W Johnson R T and Holubec E J. (1993). **Cooperative in the classroom** (6 th ed.). Edina Minnesota: Interaction Book Company.
- Johnson D.W. & Johnson R.T. (1987). **Learning Together and Alone cooperative, competitive, and individualistic learning** United States of America: Prentice – Hall International.
- Johnson D.W. & Johnson R.T. (1991). **Learning Together and Alone: Cooperative, and Individualistic Learning** (5th ed.). Englewood Cliffs: New Jersey.
- Jolliffe W. (2007). **Cooperative learning in the classroom putting it into practice** London EC1Y Pual chapman publishing.
- Kagan and Spencer. (1994). **Co-operative. San Juan Capistrano**; Kegan Co – operative Learning.
- Nural W. (2018). "The effectiveness of spelling bee game on student vocabulary mastery". Department of English education Faculty of education sciences syarif hidatullah state Islamic university.
- Slavin. (1995). **Cooperative Learning**. Allyn and Bacon: London.
- Yuni S. (2017). "The effect of spelling bee game on student vocabulary mastery". Faculty of education and teacher training ar-raniry state Islamic university.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). "คำชี้แจงเครื่องมือวัดและประเมินผลความสามารถในการเขียน." มพท.
- กาญจนา คุณารักษ์. (2541). "การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน." วารสารวิชาการทับแก้ว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2,4: 48-74.
- กาญจนา นาคสกุล และคณะ. (2545). **บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1 : ระบบเสียง อักษรไทย การอ่านคำ และการเขียนสะกดคำ**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กำชัย ทองหล่อ. (2552). **หลักภาษาไทย**. กรุงเทพฯ ฯ: รวมสาส์น.

จุฑามาศ กันต์ดีบ. (2554). "การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่อง การเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ว 2 ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1". วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชำนาญ แก้วคะตา. (2550). **ภาษาไทยไม่ยาก**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพาณิชย์ จำกัด.

โชติกา ภาษีผล. (2558). **การวัดและประเมินผลการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จู่ปะนิษฐ์ นาครทรรพ. (2538). "ภาษาไทยภาษาถิ่นไม่สิ้นสูญ". **ภาษาไทยของเรา วารสารภาษา และหนังสือฉบับพิเศษ สนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ปีที่ 26 ฉบับที่ 1-2 (เมษายน 2537 - มีนาคม 2538)**, 32 - 47.

\_\_\_\_\_. (2545). **การสอนภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ ฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

ทัศน์ีย์ สุกเมธี. (2528). **วิธีสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ ฯ: ธนการพิมพ์.

\_\_\_\_\_. (2535 ). **พฤติกรรมกรสอนวิชาภาษาไทย ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ ฯ: วิทยาลัยธนบุรี สหวิทยาลัยรัตน โกสินทร์.

ทิตินา แจมมณี. (2560). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนพร ดวงพรกษกร. (2559). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก". วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บัญญัติ ชำนาญกิจ. (2535). "25 เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ." **วารสารวิชาการบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ 5, 12 (มกราคม - เมษายน):1-6.**

บุญใจ ศรีสถิตยนาคร. (2558). **การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับการวิจัย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

"ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์การศึกษาพิเศษ." **ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 135, ตอนที่ 235 (24 กันยายน2561): 4-8.**

ประทีปแห่งการศึกษา. (2540). **พระบรมราโชวาทและพระราชดำรัส ด้านการศึกษา**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2553). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ผอบ โปษะกฤษณะ. (2526). **ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย การเขียน การอ่าน การพูด การฟัง ราชศัพท์**. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์บำรุงสาสน์.

- พรทิพย์ แฟงสุด. (2559). การเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง. นครปฐม: สำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.
- ไพรินทร์ พึ่งพงษ์. (2556). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีสระประสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ยุทธวิธีพหุปัญญา แผนผังความคิดและแบบฝึกเสริมทักษะ." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ระพีณ ชูชื่น. (2560). **บูรณาการสอนภาษาไทย**. เข้าถึงเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2563. เข้าถึงได้จาก [https://itunesassets.itunes.apple.com/itunesassets/CobaltPublic62/v4/4a/8d/2e/4a8d2eeaeaa28154c6f09a9976fdb41/3365027698758108832304Integration\\_for\\_Thai\\_Language\\_\\_Unit4.pdf](https://itunesassets.itunes.apple.com/itunesassets/CobaltPublic62/v4/4a/8d/2e/4a8d2eeaeaa28154c6f09a9976fdb41/3365027698758108832304Integration_for_Thai_Language__Unit4.pdf)
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์.
- โรงเรียนวัดราชคฤห์. (2562). "แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาโรงเรียนวัดราชคฤห์." ม.ป.ท.
- โรงเรียนวัดราชคฤห์. (2563). "หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนวัดราชคฤห์ ปีพุทธศักราช 2563." 16 พฤษภาคม 2563
- วรรณิ โสมประยูร. (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วัชรวิภา เล่าเรียนดี ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง และ อรพิน ศิริสัมพันธ์. (2560). **กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก**. นครปฐม: เพชรเกษมพรินต์ติ้งกรุ๊ป.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). **แผนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ: แอล ที เพรส.
- วัลยา อ่าหนองโพธิ์. (2557). "การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำเรื่องมาตราตัวสะกดโดยใช้แผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1". วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิริพร พุ่มนวล. (2556). "การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1". วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ศิวรี ศิริเลิศ. (2557). "การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำควบกล้ำโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยโรงนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่เขต 1". วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- สถาบันทดสอบทางวิชาการ. (2562). **เตรียมพร้อมสอบอัตรณ์ปีการศึกษา 2562**. เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก [https://www.niets.or.th/uploads/content\\_pdf/pdf\\_1576464081.pdf](https://www.niets.or.th/uploads/content_pdf/pdf_1576464081.pdf)
- สารสิน เล็กเจริญ. (2554). "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ ของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT กับการสอนแบบปกติ." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551**. กรุงเทพฯ ฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

\_\_\_\_\_. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551**. กรุงเทพฯ ฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

\_\_\_\_\_. (2562). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3** กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.

\_\_\_\_\_. (2562). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3** กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). **การวัดและประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มทักษะภาษาไทยตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533)**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าวจำกัด.

สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ ฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2531). **บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3)**. เข้าถึงเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ 2562. เข้าถึงได้จาก [http://www.thaischool.in.th/\\_files\\_school/41108632/document/41108632\\_0\\_20121128-145447.pdf](http://www.thaischool.in.th/_files_school/41108632/document/41108632_0_20121128-145447.pdf)

สุนทยา คำมุงคุณ. (2554). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3." วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2560). **คู่มือการอ่านประเมินตนเองของโรงเรียนด้านการอ่านของนักเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

อารณ์ใจเที่ยง. (2550). **หลักการสอน**. กรุงเทพฯ ฯ: โอเดียนสโตร์.



อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์. (2557). กลวิธีการสอนภาษาไทยให้สนุก. กรุงเทพฯ ฯ: บริษัทองค์กร์คอนเนปเปอร์ จำกัด.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

- รายนามผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

- รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### รายนามผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ตารางที่ 13 รายนามผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
1	ผศ.ดร.จินตนา ศิริชัยญารัตน์	อาจารย์สังกัดกลุ่มวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	การสอน
2	ดร.สุวิมล สพฤกษ์ศรี	อาจารย์โรงเรียนสาธิต (ระดับประถมศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การสอน
3	ดร.มาลัย ทองสีมา	อาจารย์เกษียณ โรงเรียนราชินีบูรณะ จังหวัดนครปฐม วิษยะฐานะชำนาญการพิเศษ	ภาษาไทย
4	ดร.ปริญญา ปั่นสุวรรณ	อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี	ภาษาไทย
5	ผศ.สาธิต จันทรวินิจ	อาจารย์สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การวัดและประเมินผล

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

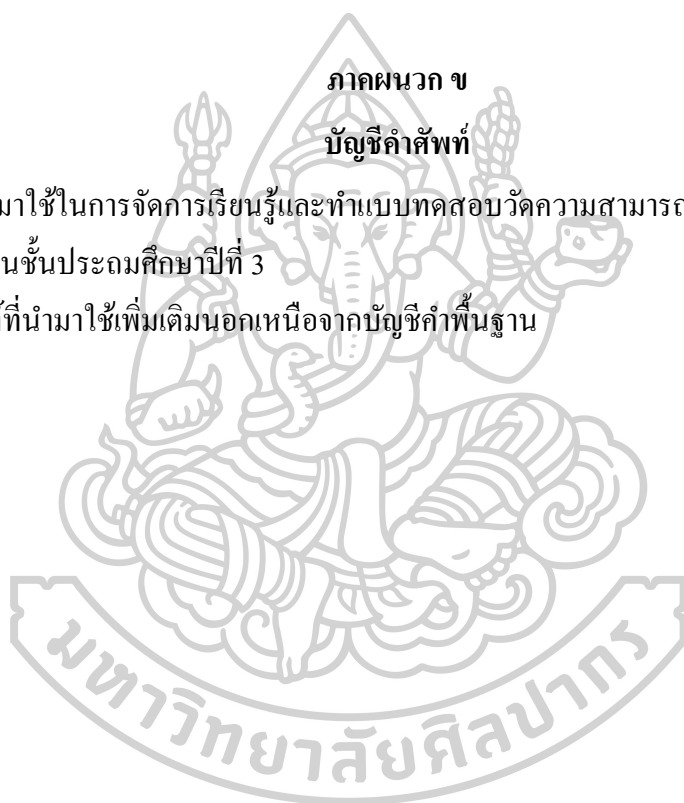
ตารางที่ 14 รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
1	ผศ.ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม	อาจารย์ประจำสาขาหลักสูตรและ การนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การสอน
2	ดร.ปริญญา ปันสุวรรณ	อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี	ภาษาไทย
3	รศ.ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม	อาจารย์ภาควิชาพื้นฐาน ทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	การวัดและ ประเมินผล



**ภาคผนวก ข****บัญชีคำศัพท์**

- คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- บัญชีคำศัพท์ที่นำมาใช้เพิ่มเติมนอกเหนือจากบัญชีคำพื้นฐาน



ตารางที่ 15 คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียน  
สะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำที่ประ วิสรรชนีย์ 17 คำ	1.กระเจี๊ยบ	2.กระแต้	3.ตะกร้อ	4.ตะกละ
	5.ตะเกียง	6.ตุระ	7.ประเมิน	8.ตะแกรง
	9.ประพุดติ	10.ประเภท	11.ประมาท	12.ประมุข
	13.ประสงค์	14.มะปริง	15.มันสำปะหลัง	16.สะคุด
	17.สะบัด			
คำที่ไม่ประ วิสรรชนีย์ 32 คำ	1.ขยำ	2.เฉพาะ	3.ชรา	4.กษัตริย์
	5.ตักแตน	6.ถวิล	7.ปฏิวัติ	8.พิจารณา
	9.มัธยม	10.มารยาท	11.ลักษณะ	12.วัสดุ
	13.สวิตซ์	14.อธิษฐาน	15.อนุญาต	16.อุปกรณ์
	17.กรรมกร	18.กากบาท	19.คณิตศาสตร์	20.จักรยาน
	21.ธุรกิจ	22.นมัสการ	23.นาฏศิลป์	24.พังทลาย
	25.พลศึกษา	26.มาฆบูชา	27.มเหสี	28.แมลงวัน
	29.ยูทาคาชาด	30.ลักษณะ	31.ลิปสติก	32.สารวัตร
คำที่ควบบกล้ำแท้ 50 คำ	1.กรน	2.ขวิด	3.แคร่	4.กระยาสารท
	5.เปล	6.จนกระทั่ง	7.ชาวประมง	8.กล่อม
	9.กลัก	10.เกล็ดปลา	11.เกลี้ยง	12.เกลียว
	13.เกวียน	14.แกลบ	15.ครองแครง	16.ครั่ง
	17.คราด	18.คลอด	19.คลาย	20.เคล็ด
	21.ปราภู	22.ปลัก	23.ไปรษณีย์	24.พลัด
	25.พรม	26.ปลั่ว	27.พลิกคว่ำ	28.สงกรานต์
	29.เกรงใจ	30.เกียจคร้าน	31.ขาดแคลน	32.ข้าวเกรียบกุ้ง
	33.จีไคล	34.กระป๋อง	35.งานประดิษฐ์	36.ตะแกรง
	37.ต้นมะกรูด	38.ปกครอง	39.ปกคลุม	40.ประสพการณ์
	41.ปลอดหมอน	42.ปลอดภัย	43.ปลอดโปร่ง	44.เปลี่ยนแปลง
	45.แปร่งสีฟัน	46.ไม้แขวนเสื้อ	47.ล่าคลอง	48.ศาสนาคริสต์
	49.เสื้อกล้าม	50.ใส่กรอก		

คำที่ควบกล้ำไม่ แท้ 7 คำ	1.เสร้า	2.ต้นพุทรา	3.ส่งเสริม	4.สรรเสริญ
	5.อินทรี	6.ก่อสร้าง	7.ทะเลทราย	
คำที่อักษรนำ 19 คำ	1.ไผ่	2.กบเหลาดินสอ	3.หรีดา	4.ซ่าหริ่ม
	5.สนิท	6.สรูป	7.สลบ	8.สลับ
	9.หนาม	10.หมวด	11.หยาบ	12.จดหมาย
	13.ดอกหงอน ไก่	14.เด็กหญิง	15.ตาเขย่ง	16.หมากฮอส
	17.หวานเย็น	18.แหลกลาญ	19.อาจารย์ใหญ่	

ตารางที่ 16 คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียน  
สะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (นอกเหนือจากบัญชีคำพื้นฐาน)

แผนการจัดการเรียนรู้	คำศัพท์ที่นำมาใช้เพิ่มเติมนอกเหนือจากบัญชีคำพื้นฐาน
เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์	ดอกมะลิ แกงจืดมะระ
เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	ทลาย ทอย ทนาย ชนก ชนะ ชวา ชรา กรกฏาคม
เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้	ประตู่ กระดาษ
เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้	ทราบ ทรัพย์ ทรุด โทรม
เรื่องคำที่อักษรนำ	สังขยา ทองหยอด ขนุน ขนมหม้อแกง





ภาคผนวก ค

**การสนทนากลุ่ม (Focus Group)**

- ราชานามผู้ดำเนินรายการและทีมงานการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group)
- ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group)
- แผนภูมิแสดงการจัดสถานที่ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

### ผู้ดำเนินรายการและทีมงานการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ตารางที่ 17 ผู้ดำเนินรายการและทีมงานการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group)

1	นางสาวโสภิตา มุลเทพ	นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน	ผู้ดำเนินรายการ
2	นางสาววิไลพร ศรีบุระ	นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน	ผู้ช่วยเหลือ
3	นางสาวสิริพร รัตนมุง	อาจารย์สอนภาษาไทย โรงเรียนราชินีบูรณะ	ผู้จัดบันทึก



### ประเด็นสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเรื่องการเขียนสะกดคำ

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วันเสาร์ ที่ 8 สิงหาคม 2563 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ห้องประชุมบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ประเด็นคำถามที่ 1** องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครบถ้วน ถูกต้อง หรือมีหัวข้อใดที่ต้องเพิ่มเติมหรือไม่

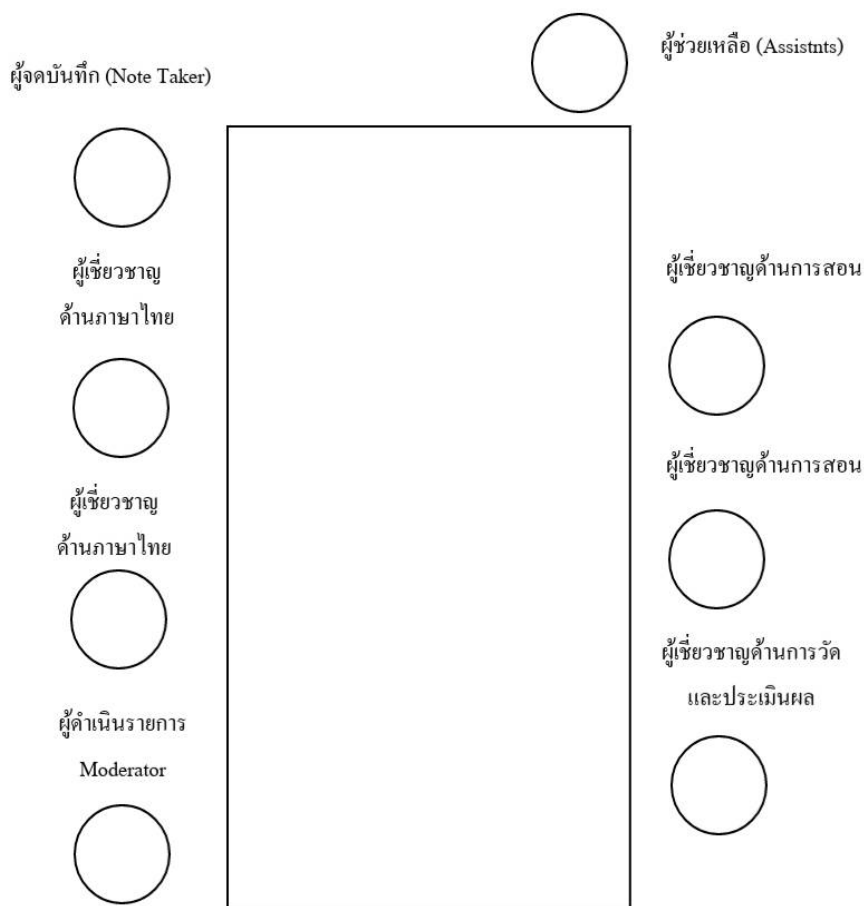
- 1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
- 2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 3 สาระการเรียนรู้
- 4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- 5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 6 ภาระงาน
- 7 การวัดและประเมินผล
- 8 กิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้ 5 ขั้นตอน
- 9 สื่อการเรียนรู้
- 10 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

**ประเด็นคำถามที่ 2** กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีขั้นตอนที่สามารถพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่อย่างไร

**ประเด็นคำถามที่ 3** การเลือกคำที่นำมาใช้ในการเขียนสะกดคำมีความเหมาะสมกับนักเรียนหรือไม่

**ประเด็นคำถามที่ 4** มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพอย่างไรบ้าง

แผนภูมิการจัดสถานที่ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group)



ภาพที่ 14 แผนภูมิการจัดสถานที่ในการสนทนากลุ่ม



ภาคผนวก ง

ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง

- ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา
- ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ
- ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ตารางที่ 18 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		1	2	3	
	<b>มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด</b>				
1.	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
2.	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1
3.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
4.	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	1
	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
1.	สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1
2.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
3.	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	1
4.	สอดคล้องกับภาระงาน/ชิ้นงาน	+1	+1	+1	1
	<b>สาระสำคัญ</b>				
1.	สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1
	<b>สาระการเรียนรู้</b>				
1.	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1
2.	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1
3.	สอดคล้องกับชิ้นงาน/ภาระงาน	+1	+1	+1	1
4.	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	1
5.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
6.	สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
	<b>สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน</b>				
1.	สอดคล้องกับธรรมชาติวิชา	+1	+1	+1	1
2.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
3.	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	1
	<b>คุณลักษณะอันพึงประสงค์</b>				
1.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		1	2	3	
2.	สอดคล้องกับการวัดผลประเมินผล	+1	+1	+1	1
	<b>ชิ้นงาน/ภาระงาน</b>				
1.	สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1
2.	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1
3.	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
4.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
5.	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	1
	<b>การวัดผลและประเมินผล</b>				
1.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1
2.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับชิ้นงานและภาระงาน	+1	+1	+1	1
3.	ความสอดคล้องเหมาะสมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1
4.	ความสอดคล้องเหมาะสมวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1
5.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
	<b>การจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
1.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	1
2.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1
3.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
4.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	+1	+1	+1	1
5.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน	+1	+1	+1	1
6.	สอดคล้องเหมาะสมกับภาระงานชิ้นงาน	+1	+1	+1	1

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		1	2	3	
7.	สอดคล้องเหมาะสมกับการวัดการประเมินผล	+1	+1	+1	1
8.	ความสอดคล้องเหมาะสมกับสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
9.	ความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม	+1	+1	+1	1
10.	ความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ชั้นที่ 2 ชั้นสอน	+1	+1	+1	1
11.	ความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ชั้นที่ 3 ชั้นกิจกรรมกลุ่ม	+1	+1	+1	1
12.	ความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ชั้นที่ 4 ชั้นประเมินผล	+1	+1	+1	1
13.	ความสอดคล้องของการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ชั้นที่ 5 ชั้นสรุปผล	+1	+1	+1	1
	สื่อการเรียนรู้				
1.	สื่อมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
2.	สื่อมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1
3.	จำนวนของสื่อครบถ้วนตามจำนวนในกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
4.	มีการเรียงลำดับสื่อตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
5.	มีการใช้คำเรียกชื่อสื่อตรงกับที่ระบุในกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
6.	มีการใช้สื่อที่หลากหลาย	+1	+1	+1	1
7.	บันทึกผลการจัดการเรียนรู้มีประเด็นที่เหมาะสม	+1	+1	+1	1
<b>รวม</b>					1.00



ตารางที่ 19 ผลการประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
	1	2	3			1	2	3	
1.	+1	+1	+1	1	24.	+1	+1	+1	1
2.	+1	+1	+1	1	25.	+1	+1	+1	1
3.	+1	+1	+1	1	26.	+1	+1	+1	1
4.	+1	+1	+1	1	27.	+1	+1	+1	1
5.	+1	+1	+1	1	28.	+1	+1	+1	1
6.	+1	+1	+1	1	29.	+1	+1	+1	1
7.	+1	+1	+1	1	30.	+1	+1	+1	1
8.	+1	+1	+1	1	31.	+1	+1	+1	1
9.	+1	+1	+1	1	32.	+1	+1	+1	1
10.	+1	+1	+1	1	33.	+1	+1	+1	1
11.	+1	+1	+1	1	34.	+1	+1	+1	1
12.	+1	+1	+1	1	35.	+1	+1	+1	1
13.	+1	+1	+1	1	36.	+1	+1	+1	1
14.	+1	+1	+1	1	37.	+1	+1	+1	1
15.	+1	+1	+1	1	38.	+1	+1	+1	1
16.	+1	+1	+1	1	39.	+1	+1	+1	1
17.	+1	+1	+1	1	40.	+1	+1	+1	1
18.	+1	+1	+1	1	41.	+1	+1	+1	1
19.	+1	+1	+1	1	42.	+1	+1	+1	1
20.	+1	+1	+1	1	43.	+1	+1	+1	1
21.	+1	+1	+1	1	44.	+1	+1	+1	1
22.	+1	+1	+1	1	45.	+1	+1	+1	1
23.	+1	+1	+1	1					

\* ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

ตารางที่ 20 ผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		1	2	3	
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียน</b>					
1.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1
2.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด	+1	+1	+1	1
3.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	+1	+1	+1	1
<b>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
4.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอย่างหลากหลาย	+1	+1	+1	1
5.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน	+1	+1	+1	1
6.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบพึ่งพากันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	+1	+1	+1	1
7.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียน	+1	+1	+1	1

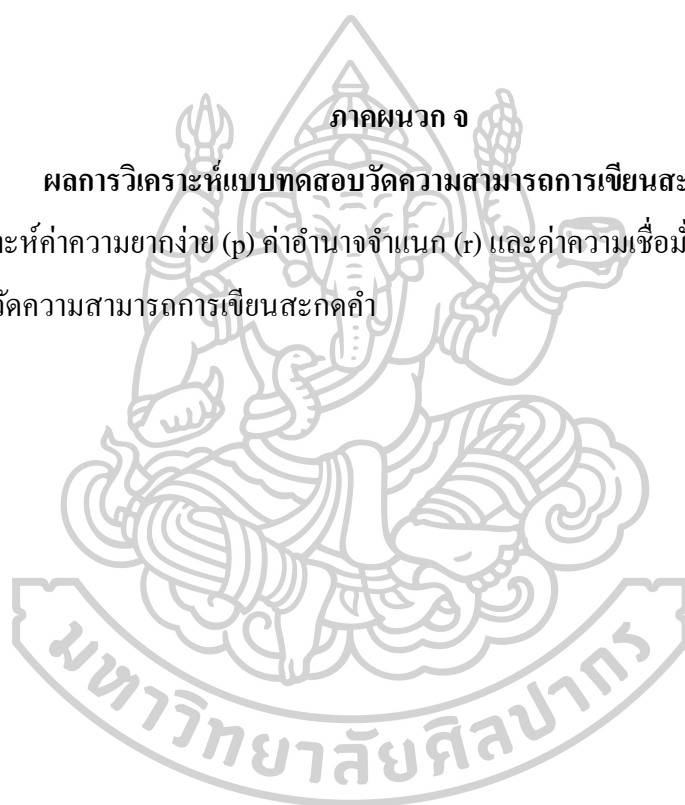
ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
		1	2	3	
	<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>				
8.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนรู้ความหมายของคำและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	1
9.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นกลุ่มช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	1
10.	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น	+1	+1	+1	1
	<b>รวม</b>				<b>1.00</b>



ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

- ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (kr-20) ของ  
แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ



ตารางที่ 21 ผลการหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ

ข้อที่	ค่า p	ค่า r	ข้อที่	ค่า p	ค่า r
1	0.50	1.00	16	0.50	0.33
2	0.58	1.00	17	0.58	0.67
3	0.33	1.00	18	0.58	0.67
4	0.67	1.00	19	0.67	1.00
5	0.50	0.67	20	0.33	1.00
6	0.25	0.33	21	0.67	0.67
7	0.42	0.33	22	0.75	0.67
8	0.25	0.67	23	0.50	1.00
9	0.33	0.67	24	0.33	1.00
10	0.33	1.00	25	0.50	1.00
11	0.42	1.00	26	0.67	1.00
12	0.42	0.67	27	0.75	0.67
13	0.33	1.00	28	0.67	1.00
14	0.25	1.00	29	0.75	0.67
15	0.58	0.67	30	0.75	0.33

ภาคผนวก ฉ  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา
- ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน
- แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ
- คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา
- แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา
- ผลการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ภาษาพาที)  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง หลักภาษาพาสุนก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ  
ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อครูสอนเรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จบแล้ว

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ (K)
2. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง (P)
3. นักเรียนสามารถเขียนความหมายคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง (P)
4. นักเรียนให้ความร่วมมือในการเรียน (A)

### 3. สารสำคัญ

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์คือคำที่อ่านออกเสียง อะ แต่ไม่มีรูปสระอะ การรู้ลักษณะของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จะทำให้ใช้คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง เขียนคำได้แม่นยำและรู้ความหมายของคำ

### 4. สารการเรียนรู้

1. ด้านความรู้ คือ ความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
2. ด้านทักษะกระบวนการ คือ การเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

## 7. ภาระงาน

1. เขียนสะกดคำตามคำบอกคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 20 คำ ได้แก่ 1.ตึกแดง 2.มัธยม 3.สวิตซ์ 4.กรรมกร 5.ธุรกิจ 6.พลศึกษา 7.ยูวกาชาด 8.นมัสการ 9.माणुषा 10.ลักษโหมย 11.อนุญาต 12.ลิปสติก 13.กษัตริย์ 14.จักรยาน 15.พังทลาย 16.ถวิล 17.ปฏิวัติ 18.พิจารณา 19.มารยาท 20.ลักษณะ

2. ค้นและเขียนความหมายของคำไม่ประวิสรรชนีย์ จำนวน 20 คำ ได้แก่ 1.ชรา 2.กษัตริย์ 3.สวิตซ์ 4.กรรมกร 5.กากบาท 6.ทลาย 7.แมลงวัน 8.คณิตศาสตร์ 9.ลิปสติก 10.สารวัตร 11.ยูวกาชาด 12. จักรยาน 13.มัธยม 14.ตึกแดง 15.ลักษโหมย 16.माणुषा 17.นมัสการ 18.อนุญาต 19.อธิษฐาน 20.พลศึกษา

3. เขียนตอบปริศนาคำทาย จำนวน 10 คำ ดังนี้ ได้แก่ 1.ทลาย 2.ทยอย 3.ทนาย 4.ชนก 5.ชนะ 6.ชบา 7.ชรา 8.กตัญญู 9.กตिका 10.กรกฎาคม

## 8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์ ในการเรียนรู้	วิธีวัดประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์การวัด ประเมิน
1. สามารถอธิบาย ความหมายของคำที่ ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ (K)	ตรวจการเขียน ความหมายของคำ ที่ไม่ประ วิสรรชนีย์	-แบบฝึกหัดเรื่องความหมาย ของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ -แบบประเมินเรื่องเขียน สะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำ	นักเรียนได้ คะแนน ร้อยละ 60 ขึ้นไป
2. สามารถเขียน สะกดคำที่ไม่ประ วิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง (P)	ตรวจการเขียน สะกดคำที่ไม่ประ วิสรรชนีย์	-แบบฝึกหัดเรื่องเขียนสะกด คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ -แบบประเมินเรื่องการเขียน สะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	นักเรียนได้ คะแนน ร้อยละ 60 ขึ้นไป



จุดประสงค์ ในการเรียนรู้	วิธีวัดประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์การวัด ประเมิน
3. นักเรียนสามารถเขียนความหมายคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง (P)	ตรวจการเขียนความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	-แบบฝึกหัดเรื่องความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ -แบบประเมินเรื่องเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	นักเรียนได้คะแนน ร้อยละ 60 ขึ้นไป
4. นักเรียนให้ความร่วมมือในการเรียน (A)	สังเกตจากการให้ความร่วมมือในการเรียน	-แบบประเมินเรื่องเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	นักเรียนได้คะแนน ร้อยละ 60 ขึ้นไป



## 9. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา)

### ชั่วโมงที่ 1

#### 1. ขั้นเตรียม

1.1. สนทนาทักทายกับนักเรียน แจกสื่อสิ่งประดิษฐ์หาคู่กุญแจซึ่งแม่กุญแจมีคำอ่าน และลูกกุญแจมีคำศัพท์ที่ไม่ประวิสรรชนีย์อยู่ ให้ตัวแทนนักเรียน 6 คน คนละ 1 ชิ้น ดังนี้



จากนั้นให้นักเรียนหาคู่คำโดยการจับคู่ของแม่กุญแจและลูกกุญแจให้ถูกต้อง นำออกมาแสดงให้เพื่อนดูหน้าห้องเรียน ทุกคนสังเกตคำที่ติดในสื่อกุญแจว่าเป็นคำที่มีลักษณะเหมือนกันในเรื่องใด (คำตอบ เป็นคำที่ออกเสียง อะ เหมือนกัน แต่ไม่มีรูปสระอะ หรือเรียกว่า คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์)

1.2 แจงให้นักเรียนทราบเนื้อหาและจุดประสงค์ที่จะเรียนเรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

1.3 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดย คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน จัดที่นั่งเป็นกลุ่ม เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือ ฟังพาดซึ่งกันและกันในขณะเรียนรู้เนื้อหาและรับใบมอบหมายหน้าที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยกำหนดให้ทำหน้าที่ไม่ซ้ำกับชั่วโมงที่ผ่านมา ดังนี้

ใบมอบหมายหน้าที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน		
ตำแหน่ง	ชื่อผู้รับผิดชอบ	ประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการทำหน้าที่
หัวหน้ากลุ่ม		
รองหัวหน้ากลุ่ม		
ผู้จัดบันทึก		
ผู้ตรวจสอบ		
ผู้ให้ความช่วยเหลือ		

1.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่กันในการทำงานและเขียนชื่อลงในใบมอบหมายหน้าที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน

## 2. ขั้นตอน

2.1 นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจากสื่อคุณแจ ดังนี้ ชรา เฉพาะ สวิตซ์

2.2 นักเรียนที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ผู้ให้ความช่วยเหลือรับสื่อคำศัพท์ เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ จากครูและช่วยถือให้สมาชิกคนอื่นๆ ได้เห็น จากนั้นรองหัวหน้ากลุ่มมีหน้าที่อ่านออกเสียงคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จากสื่อคำศัพท์ให้สมาชิกในกลุ่มฟัง ส่วนสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มช่วยกันแนะนำหากรองหัวหน้ากลุ่มอ่านผิดให้ช่วยกันแก้ไขให้ถูกต้องโดยมีครูคอยให้ความช่วยเหลือหากมีคำที่สมาชิกในกลุ่มไม่มีคนใดอ่านได้เลย

2.3 หัวหน้ากลุ่มของแต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงเรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จากหนังสือเรียนภาษาพาที หน้า 60 ให้สมาชิกคนอื่นๆ ฟัง

2.4 นักเรียนในกลุ่มช่วยกันเขียนคำตอบจากปริศนาคำทาย คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ตามหน้าที่ของตน ที่ครูอ่านให้ฟังลงในกระดาษ A 4 ดังนี้

ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ
หัวหน้ากลุ่ม	ช่วยคิดและหาคำตอบของปริศนาคำทายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
รองหัวหน้ากลุ่ม	ช่วยคิดและหาคำตอบของปริศนาคำทายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
ผู้จัดบันทึก	เขียนคำตอบปริศนาคำทายลงในกระดาษ A 4
ผู้ตรวจสอบ	ตรวจคำตอบของปริศนาคำทาย
ผู้ให้ความช่วยเหลือ	นำคำตอบปริศนาคำทายที่เขียนลงในกระดาษส่งให้คุณครู

โดยระหว่างที่นักเรียนทำครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า คำที่ 1-3 จะขึ้นต้นด้วยคำว่า ท (ทะ)

- |  |       |      |
|--|-------|------|
| 1. คำหนึ่งคือหมายถึงฟังหมดสิ้น         | คำตอบ | ทลาย |
| 2. คำสองคือขยับไปค่อยๆ ทีละคน          | คำตอบ | ทยอย |
| 3. คำสามคืออาชีพหนึ่งรักในความยุติธรรม | คำตอบ | ทนาย |

แจ้งให้นักเรียนทราบว่า คำที่ 4-7 จะขึ้นต้นด้วยคำว่า ช (ชะ)

- |                                |       |     |
|--------------------------------|-------|-----|
| 4. คำสี่นี้มีความหมายคือบิดา   | คำตอบ | ชนก |
| 5. คำห้านี้ตรงข้ามกับคำว่าแพ้  | คำตอบ | ชนะ |
| 6. คำหกนั้นชื่อดอกไม้ชนิดหนึ่ง | คำตอบ | ชบา |
| 7. คำเจ็ดนั้นก็คือคนแก่เต่า    | คำตอบ | ชรา |

แจ้งให้นักเรียนทราบว่าคำที่ 8-10 จะขึ้นต้นด้วยคำว่า ก (กะ)

8. คำที่แปดใช้เรียกคนรู้คุณคน	คำตอบ	กตัญญู
9. คำที่เก้ากฎเกณฑ์ข้อตกลง	คำตอบ	กติกา
10. คำที่สิบชื่อเดือนเจ็ดห้าพยางค์	คำตอบ	กรกฎาคม

2.5 ครูอธิบายให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ว่าเป็นคำที่ไม่มีสระอะ แต่อ่านออกเสียง อะ

2.6 นักเรียนที่ได้รับหน้าที่ผู้ให้ความช่วยเหลือออกมารับใบงานหาความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จำนวน 2 ชุด ประกอบไปด้วยชุดที่ 1 และชุดที่ 2 จากนั้นครูชี้แจงหน้าที่ของแต่ละคนในกลุ่มในการช่วยเหลือกันทำแบบฝึกหัดเรื่องความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ทั้ง 2 ชุด ดังนี้

ตำแหน่ง	หน้าที่ความรับผิดชอบ
หัวหน้ากลุ่ม	ช่วยคิดและบอกคำตอบของแบบฝึกหัด
รองหัวหน้ากลุ่ม	ช่วยคิดและบอกคำตอบของแบบฝึกหัด
ผู้จัดบันทึก	เขียนคำตอบลงในแบบฝึกหัดหาความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
ผู้ตรวจสอบ	ตรวจคำตอบของแบบฝึกหัดหาความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
ผู้ให้ความช่วยเหลือ	นำแบบฝึกหัดมาส่งคืนให้คุณครู

- นักเรียนทุกคนในกลุ่มรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองเพื่อช่วยกันทำแบบฝึกหัดความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ โดยมีคำต่อไปนี้

แบบฝึกหัดชุดที่ 1 ดังนี้ 1. ชรา 2. กษัตริย์ 3. สวิตซ์ 4. กรรมกร 5. กากบาท 6. พังทลาย 7. แมลงวัน 8. คณิตศาสตร์ 9. ลิปสติค 10. สารวัตร

แบบฝึกหัดชุดที่ 2 ดังนี้ โดยเติมคำไม่ประวิสรรชนีย์จำนวน 10 คำ ต่อไปนี้  
1. ขวากษาด 2. จักรยาน 3. มัชฌม 4. ตักแตน 5. ลักขโมย 6. มาฆบูชา 7. นมัสการ 8. อนุญาติ 9. อธิษฐาน 10. พลศึกษา

## ชั่วโมงที่ 2

### 3. ขั้นตอนกิจกรรมกลุ่ม

3.1 นักเรียนรับฟังจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมัจฉาฝึกเขียน เพื่อให้ นักเรียนเขียน สละคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มรับอุปกรณ์เท่าๆกัน ดังนี้

- บัตรคำรูปปลา 20 ใบ
- ถังน้ำเปล่า 1 ใบ
- ปากกาเมจิก 1 ด้าม

จากนั้นให้นักเรียนที่ได้รับหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือจัดเตรียมวางอุปกรณ์ในการเล่น ไปวางไว้ในตำแหน่งที่กลุ่มของนักเรียนจะนั่ง

3.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มรับมอบหมายหน้าที่ของตนเองจากครูซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- นักเรียนคนแรก (หัวหน้ากลุ่ม) หยิบบัตรคำรูปปลาและกระดาษเขียนคำศัพท์ที่ วางบนโต๊ะจากนั้นส่งต่อให้คนที่สองที่นั่งด้านขวามือ

- นักเรียนคนที่สอง (รองหัวหน้ากลุ่ม) ทำหน้าที่คิดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์แล้วบอก ให้คนที่สามเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

- นักเรียนคนที่สาม (ผู้จับบันทึก) ทำหน้าที่เขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ลงในกระดาษเขียนคำศัพท์และใส่ในบัตรคำผลไม้ แล้วส่งต่อให้คนที่สี่

- นักเรียนคนที่สี่ (ผู้ตรวจสอบ) ทำหน้าที่ตรวจสอบว่าคำที่เขียนถูกต้องหรือไม่ จากนั้นส่งต่อให้คนที่ห้า

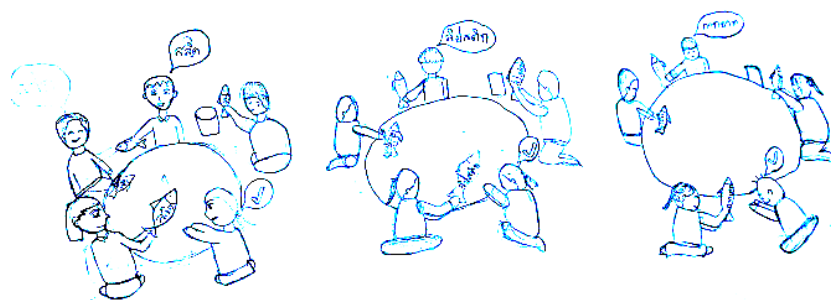
- นักเรียนคนที่ห้า (ผู้ช่วยเหลือ) ทำหน้าที่นำบัตรคำรูปปลาที่ตรวจสอบเรียบร้อยแล้วใส่ในถังปลา

3.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งวงกลมตามตำแหน่งหน้าที่ของตนเองเพื่อเตรียมเล่นเกม

3.5 นักเรียนฟังกติกาและวิธีการเล่นจากครู

3.6 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

- นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม ดังภาพ



- แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
- นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
- นักเรียนคนแรก (หัวหน้ากลุ่ม) หยิบบัตรคำรูปปลาที่วางบนโต๊ะจากนั้นส่งต่อให้คนที่สองที่นั่งด้านขวามือ
- นักเรียนคนที่สอง (รองหัวหน้ากลุ่ม) ทำหน้าที่คิดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์แล้วบอกให้คนที่สามเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
- นักเรียนคนที่สาม (ผู้จัดบันทึก) ทำหน้าที่เขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ลงในบัตรคำรูปปลา แล้วส่งต่อให้คนที่สี่
- นักเรียนคนที่สี่ (ผู้ตรวจสอบ) ทำหน้าที่ตรวจสอบว่าคำที่เขียนถูกต้องหรือไม่ จากนั้นส่งต่อให้คนที่ห้า
- นักเรียนคนที่ห้า (ผู้ช่วยเหลือ) ทำหน้าที่นำบัตรคำรูปปลาที่ตรวจสอบเรียบร้อยแล้วใส่ในถังเปล่า
- ทำวนไปเรื่อยๆตามตำแหน่งหน้าที่ของตนเอง
- ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา 15 นาที
- นักเรียนทุกคนนั่งประจำกลุ่มตนเอง
- นักเรียนและครูช่วยกันนับจำนวนคำที่แต่ละกลุ่มเขียนได้และตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นกลุ่มที่ชนะ

### 3.7 อภิปรายผลการเล่นและพฤติกรรม

- เมื่อหมดเวลานักเรียนและครูช่วยกันนับจำนวนคำที่แต่ละกลุ่มเขียนได้และตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นกลุ่มที่ชนะในเกมการแข่งขัน

- นักเรียนและครูช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเล่นเป็นกลุ่มของแต่ละคนว่าเล่นตามกติกาหรือไม่ มีการช่วยเหลือกันและรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่มได้หรือไม่ โดยครูเป็นผู้สังเกตและประเมินให้คะแนนความร่วมมือในการเรียนของนักเรียนแต่ละคนตามเกณฑ์ที่ครูกำหนดไว้ ดังนี้

- มีการร่วมกิจกรรมกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ 3 คะแนน
- มีการร่วมกิจกรรมกลุ่มเป็นครั้งคราว 2 คะแนน
- เข้าร่วมกลุ่มแต่ไม่ทำกิจกรรมกลุ่ม 1 คะแนน
- ไม่เข้าร่วมกลุ่มและไม่ทำกิจกรรมกลุ่ม 0 คะแนน

จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายลงในใบมอบหมายหน้าที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน

### 3.8 ประเมินผลการเล่นเกม

- ครูบันทึกคะแนนความร่วมมือในการเรียน
- ครูแจ้งผลการเล่นเกมให้นักเรียนทราบว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มที่ชนะในการเล่น เกมการศึกษาจากนั้นมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ

## ชั่วโมงที่ 3

### 4. ชั้นประเมินผล

4.1 นักเรียนเขียนตามคำบอกเรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จำนวน 20 คำ ดังนี้ 1.ตักแตน 2.มัชฌม 3.สวิตซ์ 4.กรรมกร 5.ธุรกิจ 6.พลศึกษา 7.ยวคาชาด 8.นมัสการ 9.มาฆบูชา 10.ลักขโมย 11.อนุญาติ 12.ลิปสติก 13.กษัตริย์ 14.จักรยาน 15.พังทลาย 16.ถวิล 17.ปฎิวัติ 18.พิจารณา 19.มารยาท 20.ลักษณะ โดยครูเป็นผู้อ่านคำให้ฟัง ครั้งละ 2 รอบ ใช้เวลาประมาณ 2 นาที / คำ รวมใช้ระยะเวลาประมาณ 40 นาที

4.2 นักเรียนและครูช่วยกันตรวจคำตอบการเขียนสะกดคำเรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์จำนวน 20 คำและแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้อง

4.3 ครูเฉลยแบบฝึกหัดความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ อธิบายเพิ่มเติมและให้นักเรียนแก้ไขให้ถูกต้อง

4.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มแจ้งคะแนนการเขียนตามคำบอกและคะแนนการทำแบบฝึกหัดเรื่องความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ให้ครูบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล จากนั้นนำคะแนนของนักเรียนทุกคนในกลุ่มมารวมกันและหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มจนครบทุกกลุ่ม กลุ่มใดที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดได้รับรางวัล

## 5. ขั้นสรุปผล

5.1 นักเรียนและครูช่วยกันสรุปบทเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ว่าเป็นคำที่ไม่มีสระอะแต่อ่านออกเสียง อะ จากนั้นให้นักเรียนออกมาเขียนชื่อคนที่ใช้คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ที่นักเรียนรู้จักมาคนละ 1 ชื่อ

## 10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- 10.1 สื่อสิ่งประดิษฐ์ หาคู่กุกญแจ
- 10.2 ใบมอบหมายหน้าที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- 10.3 กระดาษ A4 กลุ่มละ 1 แผ่น
- 10.4 สื่อคำศัพท์เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
- 10.5 หนังสือเรียนภาษาพาที
- 10.6 ปริศนาคำทายคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
- 10.7 แบบฝึกหัดความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ชุดที่ 1
- 10.8 แบบฝึกหัดความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ชุดที่ 2
- 10.9 เกมมัจฉาฝึกเขียน
- 10.10 แบบฝึกหัดเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์





## 11. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

### ผลการจัดการเรียนรู้

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ นักเรียนทุกคนให้ความสนใจในการเรียน และตั้งใจเรียนเป็นอย่างดีในทุกขั้นตอนของการสอน

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม กิจกรรมที่ครูให้นักเรียนที่เป็นตัวแทนออกมาจับคู่กุญแจ ซึ่งจะมีนักเรียนที่เป็นตัวแทนออกมาร่วมกิจกรรมแค่ 6 คน ทำให้นักเรียนที่เหลือไม่ได้ร่วมกิจกรรมนี้ ครูจึงให้นักเรียนที่ยังไม่ได้ร่วมกิจกรรมออกมาเป็นตัวแทนเขียนคำที่อยู่ในกุญแจ บนกระดาน ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ได้ออกมาร่วมกิจกรรมกันเกือบทุกคน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน นักเรียนทุกคนปฏิบัติกิจกรรมทุกอย่าง ทั้งการฝึกอ่าน การทำแบบฝึกหัด โดยสามารถทำตามบทบาทหน้าที่ของตนเองที่รับมอบหมายได้เป็นอย่างดี และนักเรียนส่วนใหญ่รู้บทบาทหน้าที่ของตนเองมากขึ้น คนเก่งเริ่มลดบทบาทของตัวเองและช่วยสอนเพื่อนแทนที่จะเป็นผู้ทำเสียเอง และในขั้นที่ครูให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันคิดปริศนาคำทาย นักเรียนจะยังคิดคำตอบไม่ได้ ครูจึงต้องเข้ามามีบทบาทในการช่วยเหลือ โดยให้คำใบ้เพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนคิดคำตอบได้ ทุกกลุ่มทำแบบฝึกหัดเสร็จทันเวลา และทำได้ออกต้องช่วยเหลือกันและปฏิบัติหน้าที่ของตนเองได้ดี

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนทุกคนชื่นชอบในกิจกรรมกลุ่มที่ครูให้เล่นเกมมัจฉาฝึกเขียน ซึ่งเกมนี้จะคล้ายกับเกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ นักเรียนจึงเข้าใจวิธีการเล่นได้รวดเร็ว แต่ยังมีส่งเสียงดังบ้าง ครูจึงต้องคอยย้ำเตือนด้วยการสร้างเงื่อนไขการให้คะแนน

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ในขั้นนี้เมื่อครูให้นักเรียนเขียนสะกดคำ ผลที่ออกมาคือคะแนนของนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ผ่าน ซึ่งอาจเป็นเพราะว่าคำที่นำมาให้นักเรียนเขียนมีมากถึง 20 คำ อาจจะมากเกินไป และคำที่นำมาเขียนนั้นก็มีความหมายอื่น ๆ มาประกอบด้วยเช่น ตัวสะกด วรรณยุกต์ และเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 ทำให้ถึงแม้ว่านักเรียนจะเขียนในตำแหน่งเรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกแต่เขียนตัวสะกดผิดก็ไม่มีคะแนน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล นักเรียนส่วนใหญ่ออกมาเขียนชื่อคนที่ใช้คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ ถูกต้องแต่เขียนตัวสะกด ตัวการันต์ผิด และนักเรียนที่เรียนอ่อนไม่สามารถเขียนได้ ครูจึงให้นักเรียนพูดชื่อคนที่ใช้คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์แทน

### ปัญหาและอุปสรรค

- ปัญหาที่พบคือ
1. แบบฝึกหัดเรื่องปริศนาคำทายอาจจะยากไปสำหรับนักเรียน
  2. คำที่นำมาใช้เขียนสะกดคำในชั่วโมงนี้จำนวน 20 คำ อาจจะมากเกินไป

### ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

1. กิจกรรมเรื่องปริศนาคำทายนั้นอาจจะยากไปสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แต่เป็นกิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบ เมื่อครูนำมาใช้ จึงต้องมีการไปคำเพิ่มเติมเพื่อให้ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้
2. ในการจัดกิจกรรมการเขียนสะกดคำครั้งต่อไปอาจจะลดเหลือเพียง 10 คำ

ลงชื่อ:  ผู้สอน

(นางสาวโสภิตา มุลเทพ)

ครูรับเงินเดือนอันดับครูคศ.1

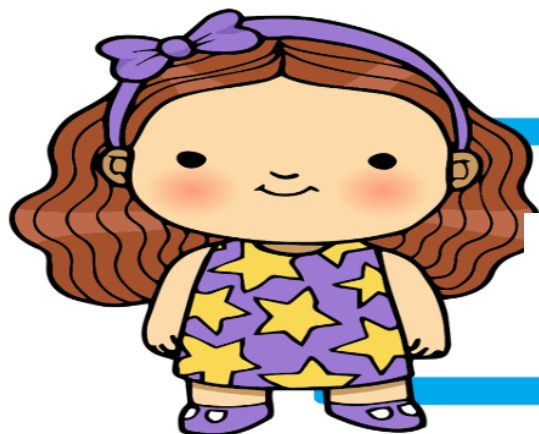




สื่อสิ่งประดิษฐ์ หาคู่กุญแจ



หนังสือเรียนภาษาพาที



ใบมอบหมายหน้าที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน

ตำแหน่ง	ชื่อผู้รับผิดชอบ	ประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการทำ หน้าที่
หัวหน้ากลุ่ม		
รองหัวหน้ากลุ่ม		
ผู้จัดบันทึก		
ผู้ตรวจสอบ		
ผู้ให้ความ ช่วยเหลือ		



# สื่อคำศัพท์

## เรื่อง คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

คำไม่ประวิสรรชนีย์ คือ คำที่ไม่มีรูปสระ \_ะ แต่อ่านออกเสียง อะ

ตั้กแต่น  
(ตั้ก-กะ-แต่น)



จั๊กยาน  
(จั๊ก-กระ-ยาน)



ลิปสติก  
(ลิป-สะ-ติก)



กากบาท  
(กา-กะ-บาท)



ขย่ำ

เฉพาะ

ชรา

กัณฑ์รีย

กรรมกร

ถวิล

ปฏิวัติ

พิจารณา

มัธยม

มารยาท

ลักษณะ

วัสดุ

สวิตซ์

อริษฐาน

อนุญาต

อุปกรณ์

ธุรกิจ

นมัสการ

นาฏศิลป์

พังทลาย

พลศึกษา

มาฆบูชา

มหาลัย

แมลงวัน

ยวกาชาติ

ลักขโมย

คณิตศาสตร์

สารวัตร



### ปริศนาคำทาย

คำที่ 1-3 จะขึ้นต้นด้วยคำว่า ท (ทะ)

- |  |       |      |
|--|-------|------|
| 1. คำหนึ่งคือหมายถึงพังหมดสิ้น         | คำตอบ | ทลาย |
| 2. คำสองคือขยับไปค่อยๆทีละคน           | คำตอบ | ทยอย |
| 3. คำสามคืออาชีพหนึ่งรักในความยุติธรรม | คำตอบ | ทนาย |

คำที่ 4-7 จะขึ้นต้นด้วยคำว่า ช (ชะ)

- |                                |       |     |
|--------------------------------|-------|-----|
| 4. คำสี่นี้มีความหมายคือบิดา   | คำตอบ | ชนก |
| 5. คำห้านี้ตรงข้ามกับคำว่าแพ้  | คำตอบ | ชนะ |
| 6. คำหกนั้นชื่อดอกไม้ชนิดหนึ่ง | คำตอบ | ชบา |
| 7. คำเจ็ดนั้นก็คือคนแก่เต่า    | คำตอบ | ชรา |

คำที่ 8-10 จะขึ้นต้นด้วยคำว่า ก (กะ)

- |                                    |       |         |
|------------------------------------|-------|---------|
| 8. คำที่แปดใช้เรียกคนรู้คุณคน      | คำตอบ | กตัญญู  |
| 9. คำที่เก้ากฎเกณฑ์ข้อตกลง         | คำตอบ | กติกา   |
| 10. คำที่สิบชื่อเดือนเจ็ดห้าพยางค์ | คำตอบ | กรกฎาคม |



# แบบฝึกหัดชุดที่ 1

## ความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ชื่อกลุ่ม.....สมาชิกกลุ่มเลขที่.....

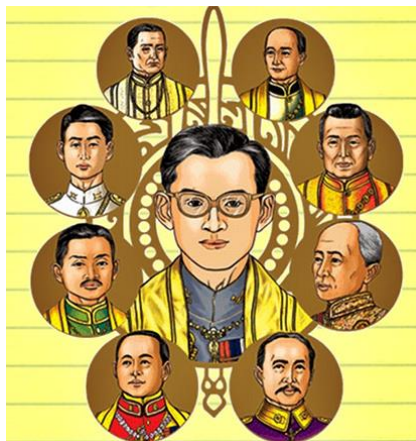
จงเติมคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ให้ตรงกับความหมายจากภาพ

1.



คุณพ่อคุณแม่ท่าน.....  
มากแล้ว

2.



ประเทศไทยของเรานั้นโชคดี  
มากที่มีพระมหา.....  
ทรงเป็นประมุข

3.



เมื่อออกจากบ้านเราควรต้อง  
ปิด.....ไฟทุกครั้ง

4.



ฉันเห็น.....  
แบกหามปูนมาก่อสร้างตึก  
ใกล้ๆบ้านของฉัน

5.



เครื่องหมาย.....  
สีแดงเป็นสัญลักษณ์ของ  
สภากาชาดไทย

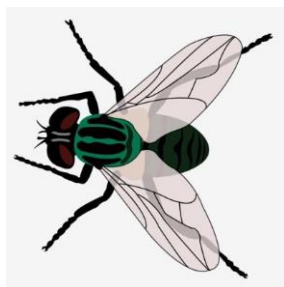
6.



เมื่อเกิดแผ่นดินไหวจะทำให้  
บ้านเรือนพัง.....  
เสียหายมาก

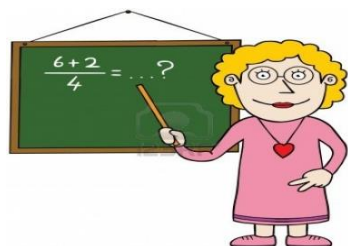


7.



แม่ให้นำฝาชีมาปิดกับข้าว  
เพื่อป้องกัน  
ไม่ให้.....มา  
ตอม

8.



คุณครูสอนวิชา.....  
เป็นคนที่น่ารัก

9.



แม่ชอบทาปากจึงมี  
.....หลาย  
แท่ง

10.



พ่อของฉันเป็นตำรวจมียศ  
ตำแหน่งเป็น  
.....



## เฉลยแบบฝึกหัดชุดที่ 1

### ความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ชื่อกลุ่ม.....สมาชิกกลุ่มเลขที่.....

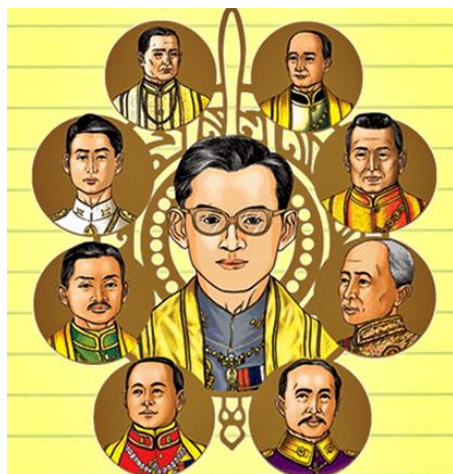
จงเติมคำไม่ประวิสรรชนีย์ให้ตรงกับความหมายจากภาพ

1.



คุณพ่อคุณแม่ท่าน....**ชรา**.....  
มากแล้ว

2.



ประเทศไทยของเรานั้น โศกดี  
มากที่มีพระมหา....  
**กษัตริย์**.....ทรงเป็นประมุข

3.



เมื่อออกจากบ้านเราควรต้อง  
ปิด...**สวิตซ์**..ไฟทุกครั้ง

4.



ฉันเห็น...กรรมกร.....แบก  
หามปูนมาก่อสร้างตึกโกสั่วๆ  
บ้านของฉัน

5.



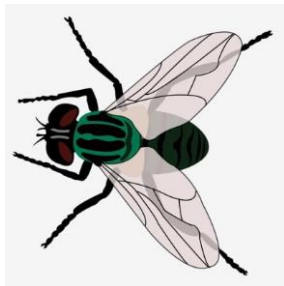
เครื่องหมาย.....กากบาท.....สี  
แดงเป็นสัญลักษณ์ของ  
สภากาชาดไทย

6.



เมื่อเกิดแผ่นดินไหวจะทำให้  
บ้านเรือนพัง.....ทลาย.....  
เสียหายมาก

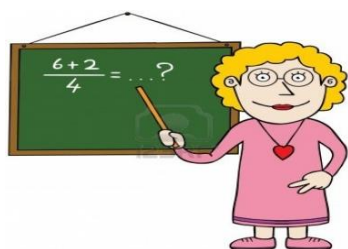
7.



แม่ให้นำฝาชีมาปิดกับข้าว  
เพื่อป้องกันไม่ให้....

แมลงวัน....มาตอม

8.



คุณครูสอนวิชา..

คณิตศาสตร์..เป็นคนที่น่ารัก

9.



แม่ชอบทาปากจึงมี..ลิปสติก..

หลายแท่ง

10.



พ่อของฉันเป็นตำรวจมียศ

ตำแหน่งเป็น....สารวัตร.....

## แบบฝึกหัดชุดที่ 2

### ความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ชื่อกลุ่ม.....สมาชิกกลุ่มเลขที่.....

จงนำคำที่ให้เติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

ยุวกาชาด จักรยาน มัธยม ตักแตน ลักขโมย

มามบูชา นมัสการ อนุญาต อธิษฐาน พลศึกษา

วันนี้เป็นวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 3 ซึ่งเป็นวัน.....พระพุทธเจ้าสอนให้  
เราเป็นคนดีไม่.....ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง วันนี้ฉันได้ทำความดี  
หลายอย่าง คุณครูพาพวกเราไปทำบุญที่วัด ฉันจึงกราบ.....พระพุทธรูป  
และ.....ขอพรพระให้พบเจอแต่สิ่งดีๆ

เมื่อถึงชั่วโมงลูกเสือและ..... พวกเราได้ออกไปทำกิจกรรมบำเพ็ญ  
ประโยชน์กับพี่ๆชั้น.....ศึกษา ขณะที่พวกเรากำลังช่วยกันเก็บขยะอยู่นั้น  
ฉันเห็น.....นอนอยู่บนใบไม้ ฉันจึงเดินเลี้ยวไปทางอื่นเพราะกลัวจะ  
เผลอไปเหยียบโดนมัน

หลังจากนั้นเราก็ไปเรียนวิชา.....วันนี้ฉันได้เล่นกีฬา  
หลายชนิด แต่กีฬาที่ฉันชอบมากที่สุดคือ ฟุตบอล ฉันจึงขอ.....คุณครู  
ไปหยิบฟุตบอลมาเล่น เมื่อถึงเวลาเลิกเรียนฉันก็รีบปั่น.....กลับบ้าน  
ทันที

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ หมายถึง.....



## เฉลยแบบฝึกหัดชุดที่ 2

### ความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ชื่อกลุ่ม.....สมาชิกกลุ่มเลขที่.....

จงนำคำที่ให้เติมในช่องว่างให้ถูกต้อง

ยุวกาชาด จักรยาน มัธยม ตึกแทน ลักขโมย

มาฆบูชา นมัสการ อนุญาต อธิษฐาน พลศึกษา

วันนี้เป็นวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 3 ซึ่งเป็นวัน.....**มาฆบูชา**.....พระพุทธเจ้าสอนให้เราเป็นคนดีไม่.....**ลักขโมย**.....ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง วันนี้ฉันได้ทำความดีหลายอย่าง คุณครูพาพวกเราไปทำบุญที่วัด ฉันจึงกราบ.....**นมัสการ**.....พระพุทธรูปและ.....**อธิษฐาน**.....ขอพรพระเจ้าให้พบเจอแต่สิ่งดีๆ

เมื่อถึงชั่วโมงลูกเสือและ...**ยุวกาชาด**... พวกเราได้ออกไปทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์กับพี่ๆ ชั้น.....**มัธยม**.....ศึกษา ขณะที่พวกเรากำลังช่วยกันเก็บขยะอยู่นั้นฉันเห็น.....**ตึกแทน**.....นอนอยู่บนใบไม้ ฉันจึงเดินเลี้ยวไปทางอื่นเพราะกลัวจะเผลอไปเหยียบโดนมัน

หลังจากนั้นเราก็ไปเรียนวิชา.....**พลศึกษา**.....วันนี้ฉันได้เล่นกีฬาหลายชนิด แต่กีฬาที่ฉันชอบมากที่สุดคือ ฟุตบอล ฉันจึงขอ.....**อนุญาต**.....คุณครูไปหยิบฟุตบอลมาเล่นเมื่อถึงเวลาเลิกเรียนฉันก็รีบปั่น.....**จักรยาน**.....กลับบ้านทันที

คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ หมายถึง คำที่ไม่มีรูปสระ \_ะ แต่อ่านออกเสียง อะ



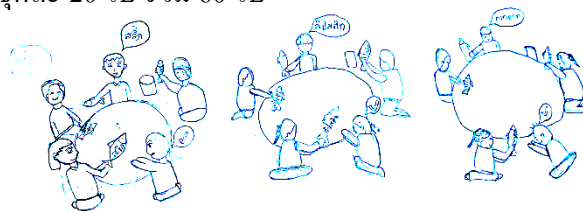
## เกมמצาเฝีกเขียน

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง

### อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรคำรูปปลา จำนวน 3 ชุด ชุดละ 20 ใบ รวม 60 ใบ
2. ถังน้ำเปล่า 3 ใบ
3. ปากกาเมจิก 3 ด้าม
4. นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
5. นกหวีด 1 ตัว



### กติกา/วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
3. นักเรียนคนแรก (หัวหน้ากลุ่ม) หยิบบัตรคำรูปปลาและกระดาษเขียนคำศัพท์ที่วางบนโต๊ะจากนั้นส่งต่อให้คนที่สองที่นั่งด้านขวามือ
4. นักเรียนคนที่สอง (รองหัวหน้ากลุ่ม) ทำหน้าที่คิดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์แล้วบอกให้คนที่สามเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์
5. นักเรียนคนที่สาม (ผู้จัดบันทึก) ทำหน้าที่เขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ลงในบัตรคำรูปปลา แล้วส่งต่อให้คนที่สี่
6. นักเรียนคนที่สี่ (ผู้ตรวจสอบ) ทำหน้าที่ตรวจสอบว่าคำที่เขียนถูกต้องหรือไม่ จากนั้นส่งต่อให้คนที่ห้า
7. นักเรียนคนที่ห้า (ผู้ช่วยเหลือ) ทำหน้าที่นำบัตรคำรูปปลาที่ตรวจสอบเรียบร้อยแล้วใส่ในตะกร้า
8. ทำวนไปเรื่อยๆตามตำแหน่งหน้าที่ของตนเอง
9. ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณหมดเวลา 15 นาที
10. นักเรียนทุกคนนั่งประจำกลุ่มตนเอง
11. นักเรียนและครูช่วยกันนับจำนวนคำที่แต่ละกลุ่มเขียนได้และตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นกลุ่มที่ชนะ

(โสภิตา มุลเทพ: 2562)



แบบฝึกหัดเขียนสะกดคำ

ที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นป.3 เลขที่.....

คำชี้แจง จงเขียนตามคำบอก

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

แก้ไขคำผิด			







เฉลยแบบฝึกหัดเขียนสะกดคำ

ที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นป.3 เลขที่.....

คำชี้แจง จงเขียนตามคำบอก

1. ตักแตน	11. อนุญาต
2. มัธยม	12. ลิปสติก
3. สวิตซ์	13. กษัตริย์
4. กรรมกร	14. จักรยาน
5. ชูรกิจ	15. พังทลาย
6. พลศึกษา	16. ถวิล
7. ยุวกาชาด	17. ปฏิวัติ
8. นมัสการ	18. พิจารณา
9. มามนุชา	19. มารยาท
10. ลักขโมย	20. ลักษณะ

แก้ไขคำผิด			





**เกณฑ์การประเมินเรื่องการเขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์**

รายการประเมิน	2	1	0
การอธิบายความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์	อธิบายความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ครบถ้วน	อธิบายความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้แต่ไม่ครบถ้วน	ไม่เขียนคำตอบ

1-2 คะแนน หมายถึง ผ่าน

0 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

รายการประเมิน	1	0
การหาความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ (ข้อละ1คะแนน)	-เขียนความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ได้ถูกต้อง -ไม่มีตัวสะกดผิดเลย	-เขียนความหมายของคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ไม่ถูกต้อง -มีตัวสะกดผิด

12-20 คะแนน หมายถึง ผ่าน

0-11 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

รายการประเมิน	1	0
การเขียนสะกดคำตามคำบอกคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ (ข้อละ1คะแนน)	-เขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ วางตัวอักษร สระ ได้ถูกต้อง ตรงตำแหน่งทุกจุด	-เขียนสะกดคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ไม่ถูกต้อง

12-20 คะแนน หมายถึง ผ่าน

0-11 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

รายการประเมิน	3	2	1	0
ความร่วมมือในการเรียน	มีการร่วมกิจกรรมกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ	มีการร่วมกิจกรรมกลุ่มเป็นครั้งคราว	เข้าร่วมกลุ่มแต่ไม่ทำกิจกรรมกลุ่ม	ไม่เข้าร่วมกลุ่มและไม่ทำกิจกรรมกลุ่ม

2-3 คะแนน หมายถึง ผ่าน

0-1 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

**เกณฑ์การประเมินคะแนนรวม**

27-45 คะแนน หมายถึง ผ่าน

0-26 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน



ภาพที่ 15 การจัดการเรียนการสอนด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอน

แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....

**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยประเภทเติมคำในช่องว่าง

2. ข้อสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ

3. แบบทดสอบข้อที่ 1-6 เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์

ข้อที่ 7-13 เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์

ข้อที่ 14-18 เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้

ข้อที่ 19-22 เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้

ข้อที่ 23-30 เรื่องคำที่อักษรนำ



4. ให้ครูอ่านประโยคให้นักเรียนฟัง 2 รอบ แล้วให้นักเรียนเขียนเติมคำที่หายไปลงในช่องว่างของกระดาษคำตอบให้ถูกต้อง

**คำสั่ง จงเขียนคำตอบลงในช่องว่าง**

1. วันนี้แม่จะทำน้ำ.....ให้ลูกๆดื่ม
2. วันนี้ฉันต้องไปทำ.....เป็นเพื่อนแม่
3. แม่สอนให้ลูกทุกคนไม่.....ในการดำเนินชีวิต
4. ทุกประเทศต้องมี.....ปกครองประเทศชาติ
5. ....เป็นผลไม้ที่มีรสเปรี้ยว
6. น้องริบวิ่งมาหาลุงจึง.....ล้มจนหน้าคว่ำ
7. เราทุกคนต้องรักชาติ ศาสนา .....
8. ต้องรู้จักสำนวนไทยที่ว่าชี้ข้างจับ.....
9. ป้องขอ.....คุณครูออกไปเข้าห้องน้ำ
10. ....เป็นอาชีพที่มีรายได้น้อย

11. คุณครูบอยเป็นครูสอนวิชา.....
12. พวกเราจะไปเวียนเทียนที่วัดในวัน.....นี้
13. วิทยาลัยอาชีวศึกษาปากจื๋มมี.....หลายแห่ง
14. แม่.....ให้น้องนอน
15. ป้าแก้วร้อง.....ไพละเพราะมาก
16. ....เป็นพาทนอย่างหนึ่งที่ใช้สมัยโบราณ
17. พ่อพาลูกๆไปเที่ยวเพื่อผ่อน.....
18. ป้าแจ่มบอก.....ลับการทำอาหารให้อร่อยแก่หลานๆ
19. จุ่มกำลัง.....ที่โคนแม่ดูเพราะว่าสอบไม่ผ่าน
20. บ้านของดาวปลูกต้น.....ไว้หลายต้น
21. แถวบ้านของนันทกำลัง.....คอนโคหลายชั้น
22. นุ่นชอบไปเที่ยว.....
23. แตนขอยืม.....ของน้อยไปแล้วก็ไม่ยอมคืน
24. นิคเป็นเพื่อน.....ของโบว์
25. เขาถูกทูปศรัยะจน.....ไป
26. คุณครูให้นักเรียนชายและนักเรียนหญิงนั่ง.....ที่กัน
27. กุหลาบเป็นดอกไม้ที่มี.....แหลม
28. แม่ทำโทษลูกๆที่พูดจา.....
29. ....คนนี้มีหน้าตาน่ารัก
30. หน้าร้อนใครๆก็ชอบกิน.....



เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยประเภทเติมคำในช่องว่าง
2. ข้อสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ
3. แบบทดสอบข้อที่ 1-6 เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์  
ข้อที่ 7-13 เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์  
ข้อที่ 14-18 เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้  
ข้อที่ 19-22 เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้  
ข้อที่ 23-30 เรื่องคำที่อักษรนำ
4. ให้ครูอ่านประโยคให้นักเรียนฟัง 2 รอบ แล้วให้นักเรียนเขียนเติมคำที่หายไปลงในช่องว่างของกระดาษคำตอบให้ถูกต้อง



**คำสั่ง จงเขียนคำตอบลงในช่องว่าง**

1. วันนี้แม่จะทำน้ำ**กระเจี๊ยบ**ให้ลูกๆดื่ม
2. วันนี้ดิฉันต้องไปทำ**ธุระ**เป็นเพื่อนแม่
3. แม่สอนให้ลูกทุกคนไม่**ประมาท**ในการดำเนินชีวิต
4. ทุกประเทศต้องมี**ประมุข**ปกครองประเทศชาติ
5. **มะปริง**เป็นผลไม้ที่มีรสเปรี้ยว
6. น้องริบวิ่งมาหาลุงจึง**สะดุด**ล้มจนหน้าคั่ว
7. เราทุกคนต้องรักชาติ ศาสนา **พระมหากษัตริย์**
8. ต้องรู้จักสำนวนไทยที่ว่าชี้ข้างจับ**ตักแตน**
9. บ๊องขอ**อนุญาต**คุณครูออกไปเข้าห้องน้ำ
10. **กรรมกร**เป็นอาชีพที่มีรายได้น้อย

11. คุณครูบอยเป็นครูสอนวิชา**พลศึกษา**
12. พวกเราจะไปเวียนเทียนที่วัดในวัน**มาฆบูชา**นี้
13. วัดเขาขอบทปากจึงมี**ลิปสติก**หลายแท่ง
14. แม่**ไกวเปล**ให้น้องนอน
15. ป้าแก้วร้อง**เพลงกล่อมเด็ก**ไพอะระมาก
16. **เกวียน**เป็นพาหนะอย่างหนึ่งที่ใช้สมัยโบราณ
17. พ่อพาลูกๆ ไปเที่ยวเพื่อผ่อน**คลาย**
18. ป้าแจงบอก**เคล็ด**ลับการทำอาหารให้อร่อยแก่หลานๆ
19. จุ่มกำลัง**เสิร์ฟ**ที่โคนแม่ดูเพราะว่าสอบไม่ผ่าน
20. บ้านของดาวปลูกต้น**พุทรา**ไว้หลายต้น
21. แถวบ้านของฉันทกำลัง**ก่อสร้าง**คอนโดหลายชั้น
22. นุ่นชอบไปเที่ยว**ทะเลทราย**
23. แตนขอยืม**กบเหลาดินสอ**ของน้อยไปแล้วก็ไม่ยอมคืน
24. นิคเป็นเพื่อน**สนิท**ของโบว์
25. เขาถูกทุบศรียะจน**สลบ**ไป
26. คุณครูให้นักเรียนชายและนักเรียนหญิงนั่ง**สลับ**ที่กัน
27. กุหลาบเป็นดอกไม้ที่มี**หนาม**แหลม
28. แม่ทำโทษลูกๆ ที่พูดจา**หยาบคาย**
29. **เด็กหญิง**คนนี้มีหน้าตาน่ารัก
30. หน้าร้อนใครๆ ก็ชอบกิน**หวานเย็น**





แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา  
คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความที่กำหนดให้แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับ  
 ความคิดเห็นของนักเรียนตามเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	ความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียน</b>						
1	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้					
2	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด					
3	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน					
<b>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</b>						
4	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำอย่างหลากหลาย					
5	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน					
6	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบพึ่งพากันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน					

ข้อ	รายการ	ความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
7	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>						
8	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีความหมายของคำและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น					
9	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นกลุ่มช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น					
10	กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น					

ชื่อ.....

ผู้ประเมิน



ตารางที่ 22 คะแนนความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

เลขที่ ชื่อ	เรื่องคำที่ ประวัติธรรมนีย์	เรื่องคำที่ ใหม่ประวัติธรรมนีย์	เรื่องคำที่ควบกล้า แท้	เรื่องคำที่ควบกล้า ใหม่แท้	เรื่องคำที่อักษรนำ	คะแนนรวม
	6 คะแนน	7 คะแนน	5 คะแนน	4 คะแนน	8 คะแนน	
1	4	6	4	2	8	24
2	3	2	3	2	5	15
3	6	3	2	4	3	18
4	2	0	0	0	0	2
5	6	6	4	4	7	27
6	6	6	5	3	7	27
7	3	3	1	4	1	12
8	3	5	3	3	5	19
9	3	0	1	0	0	4
10	5	0	0	1	3	9
11	6	7	4	4	6	27
12	5	6	5	4	7	27
13	4	6	4	3	6	23
14	4	7	5	3	7	26
15	6	6	5	4	7	28
<b>ผลรวมที่ได้</b>	66	63	46	41	72	288
<b>คะแนนเต็ม</b>	90	105	75	60	120	450
<b>ร้อยละ</b>	73.33	60.00	61.33	68.33	60.00	64.00
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	4.40	4.20	3.07	2.73	4.80	19.20
<b>ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน</b>	1.40	2.62	1.83	1.44	2.73	8.89

		Statistics					ผล	
		ค่าที่ประวัตรรชยี่	ค่าที่ไม่ประวัตรรชยี่	ค่าที่ควบค้ำห้	ค่าที่ควบค้ำไม่ห้	ค่าที่อ้กขรรนำ	คะแนนรวม	sex
N	Valid	15	15	15	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	4.4000	4.2000	3.0667	2.7333	4.8000	19.2000	1.3333
	Std. Deviation	1.40408	2.62406	1.83095	1.43759	2.73078	8.88980	.48795
	Sum	66.00	63.00	46.00	41.00	72.00	288.00	20.00

ผลการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกณฑ์การศึกษา

เลขที่	ข้อ1	ข้อ2	ข้อ3	ข้อ4	ข้อ5	ข้อ6	ข้อ7	ข้อ8	ข้อ9	ข้อ10	ผลรวม1	ผลรวม2	ผลรวม3
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
2	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	4.00	5.00	4.33
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
9	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4.33	4.75	4.67
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
11	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4.67	4.75	5.00
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00
14	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4.67	4.75	5.00
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	5.00	5.00

		1. ช่วยที่ทุกทงมี ส่วนร่วมในการ เรียน	2. ทำที่ก้คิด บรรยาคทผอน คลย	3. ทำที่ก้ทเรียนมี ปฏิธัมพันร้ที่ต่อ กัน	4. ใ้ฝึกทักษะการ เขียนหลกทลย	5. เรียนอย่างมี ความสุข	6. ใ้ช่วยทเอือ พึ่งพากัน
N	Valid	15	15	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0	0	0
	Mean	1.33	5.00	4.80	4.73	4.93	5.00
	Std. Deviation	.488	.000	.561	.458	.258	.000
	Sum	20	75	72	71	74	75

7. มีความกระตือรือร้นมีแรงจูงใจ	8. รู้ความหมายของการสะกดคำ	9. มีส่วนร่วมในกลุ่มช่วยเอือกันมากข้น	10. มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย	ผลรวมด้านบรรยาคท	ผลรวมด้านการจัดการเรียนรู้	ผลรวมด้านประโยชน์	ผลรวมทั้งหมด
15	15	15	15	15	15	15	15
0	0	0	0	0	0	0	0
4.87	4.93	5.00	4.93	4.8444	4.9500	4.9556	4.9167
.352	.258	.000	.258	.30516	.10351	.11729	.15643
73	74	75	74	72.67	74.25	74.33	73.75

ภาพที่ 16 การวิเคราะห์ผลทางสถิติของเครื่องมือที่ใช้ดำเนินการวิจัยจากโปรแกรม spss

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวโสภิตา มูลเทพ
วัน เดือน ปี เกิด	7 กุมภาพันธ์ 2529
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม
ที่อยู่ปัจจุบัน	12/39 สมาร์ทคอนโดพระราม 2 อาคาร C ซอยบางขุนเทียน 16 แขวงแสมคำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร
ผลงานตีพิมพ์	น่องสี่ขวนกินขนมไทย
รางวัลที่ได้รับ	ผลิตภัณฑ์สิ่งพิมพ์เรื่องน่องสี่ขวนกินขนมไทยจากสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

