รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

นางสาววิสารัตน์ ทองเพียร

ปีการศึกษา 2563

โรงเรียนวัดเสาธงนอก อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2

บทคัดย่อ

ชื่อการวิจัยในชั้นเรียน :	การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
ชื่อผู้ทำวิจัยในชั้นเรียน :	นางสาววิสารัตน์ ทองเพียร
ปีการศึกษา :	2563

งานวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ 2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จากข้อมูลนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่านคำ และการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับชั้นเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ และแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ มีค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ โดยจัดกิจกรรมวันอังคาร วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 30 นาที เวลา 08.45 น.–09.15 น. ในช่วงวิชาภาษาไทยรวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง ระยะเวลา 1 เดือน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ อยู่ในระดับดีทุกคน

2. ทักษะการอ่าน และการสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สูงขึ้นกว่าก่อนการใช้กิจกรรม

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของ นางสาวนาถลดา มนต์ทอง วิทยะฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเสาธงนอก ที่กรุณาให้คำปรึกษา ความรู้ และข้อเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความละเอียด เพื่อให้รายงานการวิจัยนี้มีความเสร็จสมบูรณ์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณนางสาวอนุศิริ ชิณศรี นางสาวอลิสา ผิวเงิน และนางสาวกมลวรรณ สีแสง ผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยพร้อมให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างเครื่องมือและสนับสนุนให้ งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณผู้บริหาร ครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ โดยให้ความร่วมมือในการจัดเก็บข้อมูลจนทำให้งานวิจัยดำเนินไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของรายงานการวิจัยฉบับนี้ ขอมอบแด่บิดา มารดา และครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้แก่ผู้วิจัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

วิสารัตน์ ทองเพียร

สารบัญ

บทคัดย่อ..... (1)
กิตติกรรมประกาศ..... (2)
สารบัญ..... (3)
สารบัญตาราง..... (5)
สารบัญภาพ..... (6)
บทที่ 1 บทนำ..... 1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1
คำถามของการวิจัย..... 2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 3
สมมติฐานการวิจัย..... 3
ขอบเขตของการวิจัย..... 3
นิยามศัพท์เฉพาะ..... 4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 6
ความสำคัญของทักษะการอ่าน และการสะกดคำ..... 6
จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ..... 8
ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ..... 15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 18
กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 19
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... 20
กลุ่มเป้าหมายการวิจัย..... 20
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 20
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 22
การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล..... 23
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... 29
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 30
สรุปผลการวิจัย..... 31
อภิปรายผล..... 31

สารบัญ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะ..... 33
บรรณานุกรม..... 34
ภาคผนวก..... 35
ภาคผนวก ก 36
ภาคผนวก ข 45
ภาคผนวก ค 53
ประวัติของผู้วิจัย..... 57

หน้า

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทยที่จำเป็นในการสื่อสารของมนุษย์ การสื่อสารของมนุษย์ใช้ทักษะที่สำคัญหลายทักษะ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน การพัฒนาวิชาภาษาไทย เป็นการพัฒนาที่เน้นการสอนเพื่อพัฒนาในด้านทักษะ และการฝึกประสมคำอ่าน สะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้เพื่อพัฒนาในด้านทักษะและการฝึกประสมคำอ่านสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ นักเรียนในบางส่วน ยังขาดทักษะในด้านการอ่าน จึงส่งผลมาให้ต้องมีการปรับปรุง แก้ไข และต้องมีการพัฒนาในทักษะนี้อย่างต่อเนื่องและจากการเรียนการสอนของนักเรียนชั้น ในการพัฒนาวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำเป็นต้องพัฒนาที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาในด้านทักษะการอ่าน และการสะกดคำให้กับนักเรียนเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ ดังนั้นการพัฒนาในด้านทักษะอ่านคำ และการสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำ ให้ถูกต้อง เพื่อนักเรียนจะได้นำไปใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ และสามารถหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ หรือสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็น ต้องมีการพัฒนาในทักษะการอ่าน และการสะกดคำให้กับนักเรียนอย่างถูกต้อง

โรงเรียนวัดเสาธงนอก เปิดการสอนในระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 มีนักเรียนทั้งหมด 285 คน โดยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 29 คน มีห้องเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน และจากการได้ศึกษาทักษะอ่านคำ และการสะกดคำของนักเรียนโรงเรียนวัดเสาธงนอกชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสังเกตจากการอ่านในชั่วโมงวิชาภาษาไทย และประเมินผลหลังสอน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 คน จากจำนวน 29 คน มีปัญหาในการอ่านคำ และการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน

จากการศึกษา พบว่า การอ่านจะประสบผลดีได้นั้นต้องมีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างด้วยสายตา เป็นการสังเกตเห็นความเหมือนความต่างกันของรูปทรง รูปภาพ และคำ ที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็นความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านหรือสัญลักษณ์ได้ การที่เด็กจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้ จะช่วยให้เด็กอ่านได้อย่างถูกต้อง ความสามารถในการฟังเรื่องราวต่างๆ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับ

ประเทินมหาขันธ์ (2558 : 18) กล่าวว่า การฝึกทักษะในการโยงความหมายสัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษรเข้าด้วยกัน เป็นการเชื่อมโยงความหมายของคำกับสัญลักษณ์หรือตัวอักษรเป็นทักษะเบื้องต้นในการอ่าน

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ ขณะที่เล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ทักษะการสังเกต ความคิด รวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังทำให้สามารถจำแนกความเหมือนและความแตกต่าง คิดหาเหตุผลด้วยตนเอง เกมการศึกษาเป็นการฝึกให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลการตัดสินใจแก้ปัญหาการใช้กล้ามเนื้อมือและตาประสานกัน เตรียมความพร้อมในการอ่านและเขียนให้ได้ตามพื้นฐาน ทำให้รู้การเรียนวิชาต่างๆ ในที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ อุษา กลแกม (2559: 38) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสังเกตที่ดี มีความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา สอดคล้องกับ อัจฉรา ชีวพันธุ์ (2559: 27) ได้กล่าวว่าเกมช่วยพัฒนาความคิดทักษะทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนและเป็นการฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้ และช่วยพัฒนาทักษะในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านสติปัญญา การเรียนรู้ คือเด็กได้รับการเรียนจากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรงด้วยตนเองจากสื่ออุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป (สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร. 2557: 23) จากที่กล่าวมาผู้วิจัยคิดว่าเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น น่าจะมีคุณภาพเพียงพอที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เพื่อให้นักเรียนมีการพัฒนาบรรลุตรงตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กำหนดทำให้นักเรียนอ่านคำ และการสะกดคำได้ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ถูกต้อง เรียนได้ตามปกติกับเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดประสิทธิภาพและต่อยอดในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆต่อไป

คำถามของการวิจัย

การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำได้หรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกมีการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จากข้อมูลนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่านคำ และการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
- ทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

- ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
- ตัวแปรตาม คือ ทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินโดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาบิงโกนักอ่านในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน โดยจัดกิจกรรมในวันอังคาร วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 30 นาที เวลา 08.45 น. – 09.15 น ในช่วงวิชาภาษาไทย รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง ในระยะเวลา 1 เดือน

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะการอ่าน หมายถึง กระบวนการที่ผู้อ่านรับรู้สารซึ่งเป็นความรู้ ความคิด ความรู้สึก และ ความคิดเห็นที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร การที่ผู้อ่านจะเข้าใจสารได้มากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความสามารถในการใช้ความคิด

การสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำที่มีพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และการส่งสารด้วยการเขียน จะต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้องชัดเจน เพื่อจะได้สื่อสารให้เข้าใจกัน

กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ หมายถึง เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ โดยเด็กสามารถสังเกต เปรียบเทียบ จากภาพ สัญลักษณ์ และสื่อความหมายจากภาพหรือสัญลักษณ์ ออกมาเป็นถ้อยคำ เกมการศึกษาเน้นภาษา 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมเรียงประโยค / เกมเรียงลำดับ เป็นเกมการสังเกต จากภาพ สัญลักษณ์กับคำเด็กสามารถนำบัตรภาพกับคำต่างๆ มาเชื่อมโยงจนเป็นประโยคที่มีความหมาย

2. เกมจับคู่ภาพกับคำ เป็นเกมที่เด็กฝึกสังเกตภาพกับคำที่เหมือนกัน และนำคำที่เหมือนกันมาเรียงเข้าคู่กัน

3. เกมภาพตัดต่อ เป็นเกมศึกษารายละเอียดของภาพกับคำ รอยตัดต่อของภาพกับคำที่เหมือนกันหรือต่างกันในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย ซึ่งมีจำนวนชิ้นในการต่อตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป

4. เกมลอตโต เกมฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพกับคำ เกมจะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อย สำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักจำนวน 4 ชิ้นขึ้นไป เด็กจะเลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักมาวางให้ตรงกับภาพหลัก ซึ่งการจัดกิจกรรมนั้นมีขั้นตอนดังนี้

(1) ขั้นแนะนำ ครูแนะนำเกม ส่วนประกอบของเกมและวิธีเล่นเกม

(2) ขั้นลงมือเล่น เด็กเล่นเกมการศึกษา โดยมีครูคอยเดินดู เพื่อสังเกตความสามารถของเด็ก เมื่อเด็กเล่นเกมการศึกษาเสร็จแล้วต้องเก็บเกมให้เรียบร้อยก่อนที่จะหยิบเกมชุดอื่นมาเล่น

(3) ขั้นสรุปเด็กและครูร่วมกันสรุปถึงเกมต่างๆ ที่เด็กๆ ได้เล่นเพื่อนำไปสู่การสรุปผลการจัดกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแต่ละครั้ง

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากมีปัญหาในการอ่านคำและการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก มีการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำสูงขึ้น

2. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียน โดยผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

3. เป็นแนวทางในการนำกิจกรรมเกมการศึกษาบิงโกจับคู่ประสมคำกับภาพไปใช้ เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่นๆของนักเรียนต่อไป

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้ได้กรอบความคิดในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอผลการศึกษาตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ
    1.1 ความสำคัญของทักษะการอ่าน และการสะกดคำ
    1.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ
    1.3 องค์ประกอบของการอ่าน
    1.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
    2.1 ความหมายของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
    2.2 ประโยชน์ของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
    2.3 ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

ทักษะการอ่าน และการสะกดคำ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย ความสำคัญของทักษะการอ่าน และการสะกดคำ จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำประโยชน์ของการอ่าน และการสะกดคำ ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

1.1 ความสำคัญของทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

ทักษะการอ่าน และการสะกดคำ เป็นกระบวนการที่ผู้อ่านรับรู้สารซึ่งเป็นความรู้ ความคิด ความรู้สึก และ ความคิดเห็นที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งมีนักการศึกษาให้นิยามไว้หลายท่าน ดังนี้

รัตนา ศิริพานิช (2550: 139-140) ได้ให้ความหมายว่า การอ่านทำให้ผู้อ่านได้พัฒนาความคิด เนื่องจากการอ่านเป็นพฤติกรรมการรับสารที่มีความคิดเป็นแกนกลาง ขณะที่อ่านผู้อ่านจะต้องใช้สมองขบคิด พิจารณา ค้นหาความหมาย และทำความเข้าใจข้อความที่อ่านไปตามระดับ

ความสามารถ การอ่านนี้เป็นผลมาจากการฝึกสมองขณะที่อ่าน ทำให้เกิดพัฒนาการทางความคิด ผู้ที่อ่านหนังสือมากจึงมักเป็นปราชญ์หรือนักคิด การอ่านหนังสือจึงทำให้ผู้อ่านได้พัฒนาการใช้จินตนาการ เพราะการอ่านทำให้ผู้อ่านได้ใช้ความคิดอย่างอิสระสามารถสร้างภาพในใจของตนเองโดยการตีความจากภาษาของผู้เขียน ดังนั้นแม้จะอ่านหนังสือเล่มเดียวกัน แต่ผู้อ่านก็อาจมีภาพในใจที่แตกต่างกันไปตามจินตนาการของแต่ละคน

กรมวิชาการ (2554: 11) ได้ให้ความหมายว่า การสร้างนิสัยรักการอ่านจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่บุคคลควรได้รับการฝึกฝนเพื่อให้เป็นนักอ่านที่ดี

จารุดี ผโลประการ (2555: 6) ได้ให้ความหมายว่า ของคนที่ไม่ชอบอ่านหนังสือหรือไม่มีนิสัยรักการอ่านจะเป็นสิ่งบั่นทอนความก้าวหน้าทางด้านวัตถุและจิตใจ

สวัสดิ์ เรืองวิเศษ (2558: 5) ได้ให้ความหมายว่า การปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้เด็ก จะส่งเสริมให้เด็กเป็นคนดีพร้อมทั้งทางกาย วาจา ใจ และสติปัญญา อันประกอบด้วยมีความรู้ดี ความประพฤติดี มีพลานามัยสมบูรณ์ดี สามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ด้วยตนเอง และนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน ประเทศชาติ ตลอดจนมนุษยชาติทั้งมวล

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2559: 19) ได้ให้ความหมายว่า การอ่านควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เพราะเมื่อเด็กรักการอ่านตั้งแต่เล็กๆ แล้ว เวลาที่เติบโตขึ้นนิสัยรักการอ่านจะติดตัวต่อไปเรื่อยๆ เป็นผลดีต่อการเรียนและการปรับปรุงตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็กได้เป็นอย่างดี

ปิยรัตน์ กลอนดอน (2559: 7) ได้กล่าวว่า การอ่านคือ การสร้างความหมายจากภาพสัญลักษณ์ โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน และสิ่งชี้แนะในการคาดคะเนและตรวจสอบความหมายที่อ่าน

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2559: 28) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่มีการแปลความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่มองเห็นโดยผ่านกระบวนการคิด เกิดเข้าใจและถ่ายทอดออกมาเป็นถ้อยคำที่มีความหมาย สื่อได้ตรงกันระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน

จากความสำคัญของทักษะการอ่าน และการสะกดคำ ตามที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ความสำคัญของทักษะการอ่าน และการสะกดคำ หมายถึง การอ่านนี้เป็นผลมาจากการฝึกสมองขณะที่อ่าน ทำให้เกิดพัฒนาการทางความคิด ผู้ที่อ่านหนังสือมากจึงมักเป็นปราชญ์หรือนักคิด การอ่านหนังสือจึงทำให้ผู้อ่านได้พัฒนาการใช้จินตนาการ เพราะการอ่านทำให้ผู้อ่านได้ใช้ความคิดอย่างอิสระสามารถสร้างภาพในใจของตนเองโดยการตีความจากภาษาของผู้เขียน

1.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ

จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ มีหลายจุดประสงค์ด้วยกัน มีนักวิชาการได้ศึกษา จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ เอาไว้ต่างๆดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 9) ได้กล่าวจุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ ไว้ดังนี้

1. อ่านเพื่อความรู้ ได้แก่ การอ่านจากหนังสือตำราทางวิชาการ สารคดีทางวิชาการ การวิจัยประเภทต่าง ๆ หรือการอ่านผ่านสื่ออีเล็กทรอนิกส์ ควรอ่านอย่างหลากหลาย เพราะความรู้ในวิชาหนึ่ง อาจนำไปช่วยเสริมในอีกวิชาหนึ่งได้

2. อ่านเพื่อความบันเทิงได้แก่ การอ่านจากหนังสือประเภทสารคดีท่องเที่ยว นวนิยาย เรื่องสั้น เรื่องแปล การ์ตูน บทประพันธ์ บทเพลง แม้จะเป็นการอ่านเพื่อความบันเทิง แต่ผู้อ่านจะได้ความรู้ที่สอดแทรกอยู่ในเรื่องด้วย

3. อ่านเพื่อทราบข่าวสารความคิด ได้แก่ การอ่านจากหนังสือประเภทบทความ บทวิจารณ์ ข่าว รายงานการประชุม ถ้าจะให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงต้องเลือกอ่านให้หลากหลาย ไม่เจาะจงอ่านเฉพาะสื่อ ที่นำเสนอตรงกับความคิดของตน เพราะจะทำให้ได้มุมมอง ที่กว้างขึ้น ช่วยให้มีเหตุผลอื่น ๆ มาประกอบการวิจารณ์ วิเคราะห์ได้หลายมุมมองมากขึ้น

4. อ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะทางแต่ละครั้ง ได้แก่ การอ่านที่ไม่ได้เจาะจง แต่เป็นการอ่านในเรื่องที่ตนสนใจ หรืออยากรู้ เช่น การอ่านประกาศต่าง ๆ การอ่านโฆษณา แผ่นพับ ประชาสัมพันธ์ สลากยา ข่าวสังคม ข่าวบันเทิง ข่าวกีฬา การอ่านประเภทนี้มักใช้เวลาไม่นาน ส่วนใหญ่เป็นการอ่านเพื่อให้ได้ความรู้และนำไปใช้ หรือนำไปเป็นหัวข้อสนทนา เชื่อมโยงการอ่าน สู่การวิเคราะห์ และคิดวิเคราะห์ บางครั้งก็อ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

สุขุม เฉลยทรัพย์ (2550: 26) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ ไว้ดังนี้

1. การอ่านเพื่อความรู้ ได้แก่ การอ่านหนังสือประเภทตารา สารคดี วารสาร หนังสือพิมพ์ และข้อความต่าง ๆ เพื่อให้ทราบเรื่องราวอันเป็นข้อความรู้ หรือเหตุการณ์บ้านเมือง การอ่านเพื่อความรอบรู้เป็นการอ่านที่จำเป็นที่สุดสาหรับครู เพราะความรู้ต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมอยู่ทุกขณะ แม้จะได้ศึกษามามากจากสถาบันการศึกษาระดับสูง ก็ยังมีสิ่งที่ยังไม่รู้และต้องค้นคว้าเพิ่มเติมให้ทันต่อความก้าวหน้าของโลกข้อความรู้ต่าง ๆ อาจมิได้ปรากฏชัดเจนในตาราง แต่แทรกอยู่ในหนังสือประเภทต่าง ๆแม้ในหนังสือประเภทบันเทิงคดีก็จะให้เกร็ดความรู้ควบคู่กับความบันเทิงเสมอ

2. การอ่านเพื่อความคิดแนวความคิดทางปรัชญา วัฒนธรรม จริยธรรม และความคิดเห็นทั่วไป มักแทรกอยู่ในหนังสือแทบทุกประเภท มิใช่หนังสือประเภทปรัชญา หรือจริยธรรมโดยตรงเท่านั้น การศึกษาแนวคิดของผู้อื่น เป็นแนวทางความคิดของตนเองและอาจนำมาเป็นแนวปฏิบัติในการดำเนินชีวิตหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตผู้อ่านจะต้องใช้วิจารณญาณในการเลือกนำความคิดที่ได้อ่านมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในบางเรื่องผู้อ่านอาจเสนอความคิดโดยยกตัวอย่างคนที่มีความคิดผิดพลาด

เพื่อเป็นอุทาหรณ์ให้ผู้อ่านได้ความยั้งคิด เช่น เรื่องพระลอแสดงความรักอันฝืนทานองคลองธรรมจึงต้องประสบเคราะห์กรรมในที่สุดผู้อ่านที่ขาดวิจารณญาณมีความคิดเป็นเรื่องจูงใจให้คนทำความผิด นับว่าขาดประโยชน์ทางความคิดที่ควรได้ไปอย่างน่าเสียดายการอ่านประเภทนี้จึงต้องอาศัยการศึกษาและการชี้แนะที่ถูกต้องจากผู้มีประสบการณ์ในการอ่านมากกว่าครูจึงต้องใช้วิจารณญาณในการอ่านเพื่อความคิดของตนเองและเพื่อชี้แนะหรือสนับสนุนนักเรียนให้พัฒนาการอ่านประเภทนี้

3. การอ่านเพื่อความบันเทิงเป็นการอ่านเพื่อฆ่าเวลา เช่น ระหว่างที่คอยบุคคลที่นัดหมาย คอยเวลารถไฟออก เป็นต้น หรืออ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีในเวลาว่าง บางคนที่มีนิสัยรักการอ่านหากรู้สึกเครียดจากการอ่านหนังสือเพื่อความรู้ อาจอ่านหนังสือประเภทเบาสมองเพื่อการพักผ่อน หนังสือประเภทที่สนองจุดประสงค์ของการอ่านประเภทนี้มีจานวนมาก เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย การ์ตูน วรรณคดีประเทืองอารมณ์เป็นต้นจุดประสงค์ในการอ่านทั้ง 3 ประการดังกล่าว อาจรวมอยู่ในการอ่านครั้งเดียวกันก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องแยกจากกันอย่างชัดเจน

4. คุณค่าของการอ่าน ในการส่งเสริมการอ่าน ครูควรชี้ให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการอ่าน ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกหนังสือด้วย คุณค่าดังกล่าวมามีดังนี้

1) คุณค่าทางอารมณ์หนังสือที่ให้คุณค่าทางอารมณ์ ได้แก่ วรรณคดีที่มีความงามทั้งถ้อยคำน้ำเสียง ลีลาในการประพันธ์ ตลอดจนความงามในเนื้อหา อาจเรียกได้ว่ามี “รส” วรรณคดี ซึ่งตารางสันสกฤต กล่าวว่า มีรส 9 รส คือ

1.1) รสแห่งความรักหรือความยินดี

1.2) รสแห่งความรื่นเริง

1.3) รสแห่งความสงสาร

1.4) รสแห่งความเกรี้ยวกราด

1.5) รสแห่งความกล้าหาญ

1.6) รสแห่งความน่ากลัวหรือทุกขเวทนา

1.7) รสแห่งความเกลียดชัง

1.8) รสแห่งความประหลาดใจ

1.9) รสแห่งความสงบสันติในวรรณคดีไทยก็แบ่งเป็น 4 รส คือ

1.9.1) เสาวจนี การชมความงาม

1.9.2) นารีปราโมทย์ การแสดงความรัก

1.9.3) พิโรธวาทัง การแสดงความโกธรแค้น

1.9.4) สัลลาปังคพิไสย การคร่าครวญ

หลายท่านคงเคยได้ศึกษามาแล้ว หนังสือที่มิใช่ตาราวิชาการโดยตรง มักแทรกอารมณ์ไว้ด้วยไม่มากก็น้อย ทั้งนี้เพื่อให้น่าอ่านและสนองอารมณ์ของผู้อ่านในด้านต่าง ๆ

2) คุณค่าทางสติปัญญาหนังสือดีย่อมให้คุณค่าทางด้านสติปัญญา อันได้แก่ ความรู้และความคิดเชิงสร้างสรรค์ มิใช่ความคิดในเชิงทำลายความรู้ในที่นี้นอกจากความรู้ทางวิชาการแล้วยังรวมถึงความรู้ทางการเมือง สังคม ภาษา และสิ่งต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านเสมอ แม้จะหยิบหนังสือมาอ่านเพียง 2-3 นาทีผู้อ่านก็จะได้รับคุณค่าทางสติปัญญาไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่งหนังสืออาจจะปรากฏในรูปของเศษกระดาษถุงกระดาษ แต่ก็จะ “ให้ ” บางสิ่งบางอย่างแก่ผู้อ่านบางครั้งอาจช่วยแก้ปัญหาที่คิดไม่ตกมาเป็นเวลานานทั้งนี้ย่อมสุดแต่วิจารณญาณและพื้นฐานของผู้อ่านด้วยบางคนอาจมองผ่านไปโดยไม่สนใจแต่บางคนอาจมองลึกลงไปเห็นคุณค่าของหนังสือนั้นเป็นอย่างยิ่งคุณค่าทางสติปัญญาจึงมิใช่ขึ้นอยู่กับหนังสือเท่านั้น หากขึ้นอยู่กับผู้อ่านด้วย

3) คุณค่าทางสังคม การอ่านเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบต่อกันมาแต่เป็นโบราณกาล หากมนุษย์ ไม่มีนิสัยในการอ่าน วัฒนธรรมคงสูญสิ้นไป ไม่สืบทอดมาจนบัดนี้ วัฒนธรรมทางภาษา การเมือง การประกอบอาชีพ การศึกษา กฎหมาย ฯลฯ เหล่านี้อาศัยหนังสือและการอ่านเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่และพัฒนาให้คุณค่าแก่สังคมนานัปการ หนังสืออาจทำให้การเมืองเปลี่ยนแปลงไปได้หากมีคนอ่านเป็นจานวนมาก หนังสือและผู้อ่าน จึงอาศัยกันและกันเป็นเครื่องสืบทอดวัฒนธรรมของมนุษย์ในสังคมที่เจริญแล้ว จะเห็นได้ว่า ในกลุ่มคนที่ไม่มีภาษาเขียน ไม่มีหนังสือไม่มีการอ่านวัฒนธรรมของสังคมนั้นมักล้าหลัง ปราศจากการพัฒนา การอ่านจึงให้คุณค่าทางสังคมในทุกด้าน

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2555: 19) ได้กล่าวว่า การสร้างเสริมการอ่านควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เพราะเมื่อเด็กรักการอ่านตั้งแต่เล็กๆ แล้ว เวลาที่เติบโตขึ้นนิสัยรักการอ่านจะติดตัวต่อไปเรื่อยๆ เป็นผลดีต่อการเรียนและการปรับปรุงตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็กได้เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่าน และการสะกดคำ มีดังนี้ อ่านเพื่อความรู้ อ่านเพื่อความบันเทิง อ่านเพื่อทราบข่าวสารความคิด อ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะทางแต่ละครั้ง

1.3 องค์ประกอบของการอ่าน

การอ่านของเด็กขึ้นกับองค์ประกอบหลายอย่าง ดังที่

กู๊ดแมน (มยุรี กันทะลือ. 2556:12; อ้างอิงจาก Goodman. 1971: 25 – 27) กล่าวไว้ ดังนี้

1. ความรู้ทางภาษา (linguistic Knowledge) โดยในระยะแรกผู้อ่านจะเรียนรู้ความสัมพันธ์เกี่ยวกับตัวอักษรและความหมายของคำ ต่อมาเมื่อผู้อ่านมีประสบการณ์ในการอ่านมากขึ้นก็จะสามารถอ่านเพื่อความเข้าใจได้มากขึ้น

2. ประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่อ่าน (Schema) ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและความรู้เดิมที่ผู้อ่านมีอยู่

3. ความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง หรืองานเขียนนั้น (Conceptual or Semantic Completeness) ผู้อ่านจะไม่เข้าใจสิ่งที่อ่าน หากเนื้อเรื่องนั้นมีเนื้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ยกเว้นในกรณีที่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านมาก่อน

4. ความสามารถในการวิเคราะห์โครงสร้างของงานเขียนนั้น (Text Schema) งานเขียนแต่ละชิ้นมีลักษณะและโครงสร้างที่แตกต่างกัน และยังสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อตลอดจนวัฒนธรรมของผู้เขียนด้วย ดังนั้น หากงานเขียนเสนอเรื่องราวที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมและประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน การอ่านก็จะไม่ประสบผลสำเร็จ

ศรีรัตน์ เจิงกลิ่นจันทร์ (2556: 38) ได้กล่าวว่าองค์ประกอบของการอ่านไว้ดังนี้

การจำแนกความแตกต่าง และความเหมือนด้วยตา หมายถึง การที่เด็กจำเป็นต้องรู้จักการสังเกตเห็นความเหมือน และความแตกต่างกันของรูปทรงของวัตถุ รูปภาพ คำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็น ความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านกับคำอื่นๆ เด็กจะสามารถเห็นภาพความแตกต่างของคำได้ดีกว่าเห็นความเหมือน ควบคู่กับการเห็นภาพของคำนั้นๆ ด้วย

การจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันจากการฟัง หมายถึง ความสามารถในการจำแนกเสียงช่วยให้การอ่านเป็นไปอย่างถูกต้อง และสามารถในการจำแนกเสียงนั้น สามารถพัฒนาได้โดยการฝึกฝน สิ่งสำคัญคือมิใช่ฝึกฝน โดยการให้เด็กฟังแต่เสียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้ฟังเสียงควบคู่กันกับการเห็นภาพของคำนั้นๆ ด้วยความสามารถในการฟังเรื่องราวต่างๆ หมายถึง การฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล โดยครูตั้งคำถามประเภททำไม รู้สึกอย่างไร อะไรจะเกิดขึ้นต่อไป หรือเรื่องนี้ให้ความรู้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง

การเรียนรู้คำศัพท์ หมายถึง การเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้กันอยู่ทั่วไป จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการอ่านมากขึ้น และถ้าต้องการให้การอ่านประสบความสำเร็จด้วยดี และนำความคิดจากการอ่านไปใช้ให้เด็กเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่ๆ ให้มากการสร้างความสนใจในการอ่านหมายถึง การสร้างความสนใจเป็นสิ่งที่จะต้องทำตั้งแต่อยู่บ้าน และต่อเนื่องมาถึงโรงเรียน เช่น การอ่าน การวาดภาพ การเล่านิทาน เป็นต้น

การสร้างความคิดรวบยอด หมายถึง เด็กเรียนรู้ในการความคิดรวบยอดจากประสบการณ์และลึกซึ้งกว้างขวางของประสบการณ์ มีการสร้างความสามารถในการคิดถึงคำนั้นๆในลักษณะของนามธรรมเป็นพัฒนาการในการเข้าใจความสามารถในขั้นแรก เด็กสามารถจำแนกสิ่งของอย่างหนึ่งออกจากสิ่งของอื่นได้ เมื่อเด็กมีความชำนาญมากขึ้น เด็กจะมีการรับรู้เฉียบคมกว้างขวางและมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กสามารถเข้าใจลักษณะที่สำคัญและไม่สำคัญของสิ่งต่างๆในสิ่งแวดล้อมของตน เด็กจะสามารถใช้ประสบการณ์ของตน ในการสร้างความคิดรวบยอดซึ่งเริ่มด้วยการเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม จนกระทั่งสามารถจัดกลุ่มของสิ่งต่างๆ ได้ และในที่สุดสามารถจำแนกประเภทได้

การเขียน หมายถึง การใช้สายตามองตัวอักษรจากซ้ายไปขวา บนลงล่างตามลำดับฉะนั้นการฝึกความสามารถทางการเขียนจึงเกี่ยวกับการอ่าน การฝึกการเขียนตัวอักษรทำให้เพิ่มทักษะการอ่านได้เร็วขึ้น เนื่องจากเด็กได้เห็นความแตกต่างของตัวอักษร แต่ละตัวได้อย่างชัดเจน

พนัส สุขหนองบึง (2557: 32) ได้เสนอองค์ประกอบในการอ่าน ดังนี้

1. ความสามารถในการแยกสิ่งที่ได้ยินเป็นการเข้าใจและสามารถใช้ภาษาพูดได้อย่างถูกต้อง แยกคำพูดที่แตกต่างกันได้สามารถแยกด้วยคำ และออกเสียงในการอ่านปากเปล่าได้

2. ความสามารถทางความคิดและความจำความสามารถในการใช้ และเข้าใจเหตุผล รู้จักเชื่อมโยงความคิดให้มีความหมาย เข้าใจความหมายของประโยคและรูปร่างของคำได้

3. ความสามารถทางสายตาความสามารถในการแยกคำที่คล้ายคลึงกัน และมองเห็นความแตกต่างของคำนั้นๆ ความสนใจความสามารถที่นั่งนิ่ง จับสายตาไปตามสิ่งที่อ่าน เคลื่อนไหวสายตาได้ตามสมควร จึงมีสมาธิในการอ่าน การฟัง และการทำตามคำสั่งได้

สนิท ฉิมเล็ก (2557: 150) ได้สรุปองค์ประกอบทางการอ่านของเด็กได้ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านร่างกาย
    1.1 สายตา
    1.2 ปาก
    1.3 หู
2. องค์ประกอบทางด้านจิตใจ
    2.1 ความต้องการ
    2.2 ความสนใจ
    2.3 ความศรัทธา
3. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา
    3.1 ความสามารถในการรับรู้
    3.2 ความสามารถในการนำประสบการณ์เดิมไปใช้
    3.3 ความสามารถในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง
    3.4 ความสามารถในการเรียน
4. องค์ประกอบทางประสบการณ์พื้นฐาน
5. องค์ประกอบทางวุฒิภาวะ อารมณ์ แรงจูงใจและบุคลิกภาพ
6. องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อม

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านประกอบด้วยการจำแนกความแตกต่างการสังเกตด้วยตาและจำแนกเสียงจากการฟัง การเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ ที่คุ้นเคยจนเข้าใจความหมายของคำจากนั้นเด็กจะสร้างความคิดรวบยอดจากประสบการณ์ที่เรียนรู้ เพื่อเกิดความเข้าใจยิ่งขึ้นในลักษณะของนามธรรม หรือการแปลความหมายของคำออกจากสัญลักษณ์ได้

1.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำมีนักการศึกษาให้นิยามไว้หลายท่าน ดังนี้

โคเครน และคณะ (Cocrana and others อ้างถึงใน บังอร พานทอง 2557 : 24-25) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กไว้ดังนี้

1) ขั้นที่จะสามารถอ่านได้ด้วยตนเองจนอิสระการเรียนรู้การอ่านในขั้นนี้ จะเป็นการเรียนรู้เบื้องต้นถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับหนังสือ ว่าหนังสือนั้นคืออะไร และควรปฏิบัติต่อหนังสือนั้นอย่างไร ในขั้นนี้ เด็กจะไม่สามารถอ่านหรือทาความเข้าใจกับหนังสือด้วยตนเอง จะต้องมีผู้อื่นเข้ามาช่วย สามารถแยกย่อยได้ 3 ระยะคือ

1.1) ระยะเริ่มเรียนรู้ เป็นขั้นตอนเริ่มต้นตั้งแต่เกิด ซึ่งเด็กจะยังไม่รู้หนังสือหรือสิ่งพิมพ์ต่างๆ ว่าคืออะไร แต่จะเรียนรู้ขึ้นทีละน้อยจากประสบการณ์และสภาพแวดล้อม ว่าการถือหนังสือควรถืออย่างไร แม้จะเริ่มจากการกลับหัวกลับท้ายก็ตาม

1.2) ระยะที่เด็กมีความรู้สึกเหมือนตนเองเป็นผู้อ่าน ในขั้นนี้ เด็กโดยทั่วไปอายุประมาณ 2 ปี คือ ถือหนังสือได้ถูกทิศทาง ทราบว่าควรอ่านจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง เปิดหนังสือจากหน้าแรกไปหน้าสุดท้าย เด็กเริ่มให้ความสนใจรูปภาพ และสนใจความหมายของภาพต่างๆ

1.3) ระยะที่เด็กเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เด็กจะเริ่มมีความสามารถในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวอักษรและเสียงต่างๆ ตลอดจนการนาไปใช้ในการอ่าน เริ่มรู้จักคำและนำคำบางคำไปใช้ได้เป็นพิเศษ เช่น ชื่อตัวเอง และคาที่พบบ่อยๆ เด็กจะเรียนรู้และทราบความหมาย ตลอดจนสามารถนาไปใช้ได้อย่างถูกต้องก่อนคำอื่นๆ

2) ขั้นสามารถอ่านด้วยตนเองได้อย่างอิสระในขั้นนี้เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เสียงและระบบภาษามากขึ้น ทราบความหมายของคำและสามารถอ่านคาง่ายๆ ในหนังสือที่ไม่เคยอ่านมาก่อน เริ่มเกิดความมั่นใจในการที่จะนำความสามารถทั้งหมดในการอ่านมาใช้เพื่ออ่านในสิ่งที่ตนต้องการจะอ่าน ในขั้นนี้ สามารถแบ่งย่อยเป็น 3 ระยะ

2.1) ระยะที่มีความมั่นใจ ในการนำตัวบ่งชี้ในระบบภาษาต่างๆ มาใช้ร่วมกันในกระบวนการอ่าน เริ่มมีความอยากอ่านมากขึ้น อยากอ่านให้ผู้อื่นฟังทุกครั้งที่มีโอกาส มีความสามารถเข้าใจคาๆ หนึ่ง ซึ่งใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ ระยะนี้จะเกิดขึ้นในช่วงสั้นๆ จากนั้นเด็กก็จะสามารถอ่านได้อย่างเป็นธรรมชาติ

2.2) ระยะที่เด็กจะมีความสามารถในการอ่านอย่างอิสระมากขึ้น สามารถอ่านได้ด้วยตนเอง และสนใจที่จะอ่านเพื่อความพอใจของตนเองมากกว่าที่จะอ่านให้ผู้อื่นฟังเหมือนในระยะที่ผ่านมา

2.3) ระยะที่มีทักษะการอ่าน เด็กที่มีการพัฒนามาถึงระยะนี้ จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอ่าน ระดับที่เลือกสิ่งที่ต้องการอ่านได้ด้วยตนเอง โดยมีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ส่วนตัวที่ต้องการค้นหาความรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่ตนสนใจขั้นตอนความสามารถในการอ่านของเด็กมักจะผ่านเป็นลาดับขั้น ดังที่กล่าวข้างต้น บางคนอาจจะพัฒนาไปตามลาดับอย่างราบรื่น แต่บางคนอาจจะใช้เวลายาวนานในบางขั้นตอน หรือใช้เวลาสั้นกว่าผู้อื่นในบางขั้นตอน แต่สามารถผ่านไปได้ด้วยดีตามลำดับ แต่บางคนอาจจะเกิดปัญหาไม่สามารถผ่านขั้นตอนการพัฒนาการอ่านไปได้ จะต้องได้รับการช่วยปรับปรุงชี้แนะ จึงสามารถประสบความสาเร็จ ข้อบกพร่องของผู้อ่านกลุ่มนี้มักเกิดจาก

1) ไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อเรื่องตามตัวอักษรที่ปรากฏ จะต้องได้รับความสนใจรูปภาพประกอบมากกว่าและเล่าเรื่องตามจินตนาการภาพ

2) มีพฤติกรรมตรงข้ามกับกลุ่มแรก จะเป็นผู้เน้นด้านการออกเสียงของพยัญชนะหรือคำต่างๆให้ถูกต้องสมบูรณ์ที่สุด ทั้งที่บางครั้งก็ไม่ทราบความหมาย

3) ไม่เกิดความสนใจ ไม่เห็นความสาคัญของการอ่านว่าเป็นบันไดสู่ความรู้ต่างๆ ของตนในอนาคต จะพยายามหลีกเลี่ยงกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านนั้นๆ

บรูเนอร์ (Bruner. pp. 1956 อ้างถึงใน จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ (2558) กล่าวโดยเชื่อว่าพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการภายในอินทรีย์ (Organism) เน้นความสาคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็กซึ่งจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก และชี้ให้เห็นว่าการศึกษาว่าเด็กเรียนรู้อย่างไร ควรศึกษาตัวเด็กในชั้นเรียนไม่ควรใช้หนูและนกพิราบ ทฤษฎีของบรูเนอร์เน้นหลักการ กระบวนการคิด ซึ่งประกอบด้วยลักษณะ 4 ข้อ คือแรงจูงใจ (Motivation) โครงสร้าง (Structre) ลำดับขั้นความต่อเนื่อง (Sequence) และการเสริมแรง (Reinforcement) สำหรับในหลักการที่เป็นโครงสร้างของความรู้ของมนุษย์ บรูเนอร์แบ่งขั้นพัฒนาการคิดในการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ได้แก่

1. ขั้นการกระทำ (Enactive Stage) เด็กเรียนรู้จากการกระทำ และการสัมผัส

2. ขั้นคิดจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Piconic Stage) เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตามความเป็นจริง และการคิดจากจินตนาการด้วย

3. ขั้นใช้สัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เด็กเริ่มเข้าใจเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัวและพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า พัฒนาการทางการอ่าน ดำเนินไปตามขั้นตอนในแต่ละช่วง ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องต้องมีความรู้จะช่วยให้สามารถจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการทางการอ่านได้อย่าง

เหมาะสม โดยเฉพาะการรู้จักสังเกตตัวอักษร เสียง มีความมั่นใจในการอ่านอิสระ เข้าใจความหมายของคำอย่างง่ายๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาการอ่านต่อไป

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ความหมายของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

ความหมายของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

ดอบสัน (Dobson. 2547 : 9-17) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

หนังสือสารานุกรมชุดเวิลด์บุ๊ค (The World Book Encyclopedia. 2547 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง เครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก ช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดดและอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2550 : 21) ได้ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วยประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2551: 66) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาเป็น การเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบ ยอดเกี่ยวกับ สี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3–5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ เป็นต้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 78-79) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษา มีจำนวน 7 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ ภาพเหมือน เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่ภาพกับจำนวน เกมเรียงลำดับ เกมการจัดหมวดหมู่ เกมต่อภาพ เกมวางภาพต่อปลาย

จากการศึกษาความหมายของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสรุปได้ ดังนี้ เกมที่ให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่ายๆ ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจดจำคำศัพท์ภาษาไทย การเล่นจับคู่ประสมคำกับภาพ เป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ

2.2 ประโยชน์ของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

ประโยชน์ของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพมีนักการศึกษาให้นิยามไว้หลายท่าน ดังนี้

วรรณพร ศิลาขาว. 2542 : 160 เกมที่ใช้ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้น และสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

นิตยา ฤทธิโยธี (2545 : 6) กล่าวว่า ความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

รีส (Reese. 2546 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพจับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอคำศัพท์และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวน เช่น ครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 เตรียมตัวผู้เรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการให้คะแนน

2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียงคำศัพท์นักเรียน

ดูภาพและออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกา การให้คะแนน

จากการศึกษาประโยชน์ของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

2.3 ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพมีนักวิชาการที่ให้ความหมาย และหลักแนวคิด ดังนี้

ละออ ชุติกร (2556 : 4) กล่าวถึงลักษณะเกมที่ดีควรประกอบด้วยดังนี้

1.ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ

3. มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน

4. ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้

5. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง

6. ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น

7. มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์

8. ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง

9. การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

สำเริง เวชสุนทร (2556 : 30) กล่าวถึงลักษณะเกมที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. มีคุณลักษณะพื้นฐานที่สนองเป้าหมายและจุดประสงคที่ ต้องการ

2. ใช้เวลาในการเล่น 10 – 15 นาที

3. มีกติกาการเล่นแน่นอน ชัดเจน และเข้าใจง่าย

4. มีอุปกรณ์และสถานที่พร้อมตลอดจนราคาประหยัด

5. มีความดึงดูดใจในการเล่นเกม เช่น ความสวยงาม หรือท้าทายความสามารถทางสติปัญญาด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้าน

อัจฉรา ชีวพันธ์(2560 : 27) กล่าวถึงลักษณะที่ดีของเกมควรมีลักษณะดังนี้

1. เกมต้องช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนานในการเล่นพร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวน เนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง

3. เกมควรให้เด็กมีความเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้าง

4. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจน

5. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่ายๆ แต่ใช้ในการสอนได้

6. ถ้าหากครูเห็นว่าควรใช้สถานที่นอกห้องเรียนก็ควรเตรียมสถานที่ไว้ล่วงหน้า

7. ถ้าการเล่นมีลักษณะการแข่งขัน ควรจะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

จากที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปลักษณะของเกมที่ดีควรเป็นเกมที่จัดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ มีวิธีการเล่นง่ายๆ ใช้เวลาสั้น เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และมีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากที่ผู้วิจัยได้ทำเรื่องพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ชัชฎาภรณ์ ขาลเพราะ(2558: 36) ได้ทำการศึกษาการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทดสอบนักเรียนสามารถอ่าน และทำแบบสะกดค่าได้ค่อนข้างสูง คิดค่าเฉลี่ยไว้เป็นร้อยละ 81.33

พิมพ์นิภา จันทร์บุตร (2559: 42) ได้ทำการศึกษาใช้แบบฝึกอ่าน และแบบสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 นักเรียนสามารถอ่าน และทำแบบสะกดคำได้ค่อนข้างสูง คิดค่าเฉลี่ยไว้เป็นร้อยละ 70.90

อำพร เงินโต (2559: 40) ได้ทำการศึกษาพบว่านักเรียนมีพัฒนาการอ่านดีขึ้น การแก้ปัญหาคือต้องฝึกอ่านซ้ำคำเดิมบ่อยๆ เด็กจะเกิดทักษะการอ่านการจดจำ และ ที่สำคัญหากเด็กๆได้รับการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของการอ่าน มีนิสัยรักหนังสือและรักการอ่าน โดยผ่านการพัฒนาอย่างถูกต้องเป็นระบบต่อเนื่อง เด็กๆก็เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ที่มีคุณภาพของสังคม ใฝ่รู้ คิดเป็น และรู้จักใช้ปัญญาแก้ไขปัญหาต่างๆได้

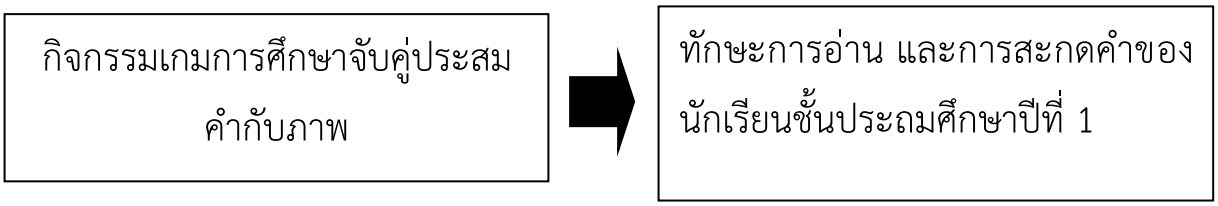
ฉายพรรณ สนิทนาน (2560: 27) ได้ทำการศึกษาการการจัดการเรียนการสอน เพื่อฝึกให้นักเรียนเขียนสะกดคำจากมาตราตัวสะกดต่างๆ ได้ถูกต้องแม่นยำ แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า นักเรียนพัฒนาการเขียนสะกดคำของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่

ประสมคำกับภาพจะเห็นได้ว่า การอ่านทำให้ผู้อ่านได้พัฒนาความคิด เนื่องจากการอ่านเป็นพฤติกรรมการรับสารที่มีความคิดเป็นแกนกลาง ขณะที่อ่านผู้อ่านจะต้องใช้สมองขบคิด พิจารณา ค้นหาความหมาย และทำความเข้าใจข้อความที่อ่านไปตามระดับความสามารถ การอ่านนี้เป็นผลมาจากการฝึกสมองขณะที่อ่าน ทำให้เกิดพัฒนาการทางความคิด ผู้ที่อ่านหนังสือมากจึงมักเป็นปราชญ์หรือนักคิด การอ่านหนังสือจึงทำให้ผู้อ่านได้พัฒนาการใช้จินตนาการ เพราะการอ่านทำให้ผู้อ่านได้ใช้ความคิดอย่างอิสระสามารถสร้างภาพในใจของตนเองโดยการตีความจากภาษาของผู้เขียน ดังนั้นแม้จะอ่านหนังสือเล่มเดียวกัน แต่ผู้อ่านก็อาจมีภาพในใจที่แตกต่างกันไปตามจินตนาการของแต่ละคน การเล่นจับคู่ประสมคำกับภาพเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียน ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของการเรียนภาษาต่างประเทศ นอกจากนั้นยังฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนาการปฏิบัติของนักเรียน และมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา (และทักษะอื่นๆ) ได้ กุญแจสู่ความสำเร็จของเกมบิงโกคือ กติกา และ การกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจน

5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เป็นการวิจัยในชั้นเรียนเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ โดยวิธีการดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากมีปัญหาในการอ่านคำ และการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1.1 แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

1.2 แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดกิจกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

2.1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เพื่อเป็นแนวทางการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

2.1.2 สร้างกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

2.1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ จำนวน 12 กิจกรรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ชื่อกิจกรรม

2) จุดประสงค์ของการทำกิจกรรม

3) ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

4) สื่อประกอบในการทำกิจกรรม

5) วิธีการวัดและประเมินผล

2.1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาภาษาไทยจำนวน 3 ท่าน เพื่อหาความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ เนื้อหาการดำเนินกิจกรรม สื่อการเรียนและการประเมินผล (IOC) ได้แก่

1) นางสาวอนุศิริ ชิณศรี หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

2) นางสาวอลิสา ผิวเงิน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3) นางสาวกมลวรรณ สีแสง ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

มีการพิจารณาการให้คะแนน ดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดกิจกรรมไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ เนื้อหาการดำเนินกิจกรรม สื่อการเรียนและการประเมินผล (IOC) ต้องมีค่ามากกว่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะสามารถนำแผนการจัดกิจกรรมนั้นนำไปใช้ได้

2.1.5 ปรับปรุงแผนการจัดเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.2 สร้างแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ ดังนี้

1) คู่มือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ

2.2.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2.3 นำแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาภาษาไทยจำนวน 3 ท่าน เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง ได้แก่

1) นางสาวอนุศิริ ชิณศรี หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

2) นางสาวอลิสา ผิวเงิน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3) นางสาวกมลวรรณ สีแสง ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

มีการพิจารณาการให้คะแนน ดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสังเกตสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบสังเกตสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสังเกตไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ต้องมีค่ามากกว่า 0.5 ขึ้นไป จึงจะสามารถนำแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำนำไปใช้ได้

2.2.4 นำแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.2.5 นำแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแล้วจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ ไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างเดียว (The single group pretest – posttest time series design) มีผลการวัดหลายช่วงเวลา ไม่มี randomization (สุวิมล ติรกานันท์, 2551: 21) ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลอง

O_1 O_2 O_3 O_4 O_5 X O_6 O_7 O_8 O_9 O_{10}

เมื่อ O แทน การวัดผลโดยใช้แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ

เมื่อ O_{1-5} แทน การวัดผลก่อนการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ระยะเวลา 1 สัปดาห์

เมื่อ X แทน การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

เมื่อ $O_{6\text{-}10}$ แทน การวัดผลหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ระยะเวลา 1 สัปดาห์

2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยทำการทดสอบการอ่าน และการสะกดคำก่อนการทดลอง (Pretest) โดยแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ ในช่วงวิชาภาษาไทย

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เวลาระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน โดยจัดกิจกรรมในวันอังคาร วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 30 นาที เวลา 08.45 น. – 09.15 น ในช่วงวิชาภาษาไทย รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง

2.3 เมื่อดำเนินการทดลองครบ 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ (Posttest) กับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับเดียวกันกับที่ใช้ก่อนการทดลอง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ ในช่วงวิชาภาษาไทย

2.4 นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดสอบและหลังการทดสอบมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ หาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง โดยคำนวณจากสูตร (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2550: 89) โดยใช้สูตรดังนี้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) = $IOC = \frac{\Sigma R}{N}$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้สูตร (บุญมี พันธุ์ไทย, 2554: 171)

$$\overline{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย

Σx แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนรายการแบบสังเกต

3. ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตร (พิสณุ ฟองศรี, 2551: 165)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$(\Sigma X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนรายการแบบสังเกต

4. นำเสนอข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแผนภูมิแท่งประกอบคำบรรยาย

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทักษะการอ่าน และการสะกดคำก่อน และหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ของนักเรียนคนที่ 1

พฤติกรรม	ก่อนการใช้กิจกรรม			หลังการใช้กิจกรรม		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม
1. การอ่านคำ และการสะกดคำได้ถูกต้อง	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	2.40	0.55	ระดับดี
2. การอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	2.40	0.55	ระดับดี
3. การอ่านหนังสือออกเสียงได้ถูกต้อง	1.20	0.45	ระดับปรับปรุง	3.00	0.00	ระดับดี
รวม	1.06	0.00	ระดับปรับปรุง	2.60	0.93	ระดับดี

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการอ่าน และการสะกดคำหลังจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของนักเรียนคนที่ 1 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่านและการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{x}$ =1.06, S.D=0.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ =2.60, S.D=0.93) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 1 ได้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทักษะการอ่าน และการสะกดคำก่อน และหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ของนักเรียนคนที่ 2

พฤติกรรม	**ก่อนการใช้กิจกรรม**			**หลังการใช้กิจกรรม**		
	$\bar{X}$	**S.D.**	**ระดับพฤติกรรม**	$\bar{X}$	**S.D.**	**ระดับพฤติกรรม**
1. การอ่านคำ และการสะกดคำได้ถูกต้อง	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	3.00	0.00	ระดับดี
2. การอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	2.40	0.55	ระดับดี
3. การอ่านหนังสือออกเสียงได้ถูกต้อง	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	2.60	0.55	ระดับดี
รวม	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	2.80	0.93	ระดับดี

จากตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการอ่าน และการสะกดคำหลังจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของนักเรียนคนที่ 2 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่านและการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{x}$ =1.00, S.D=0.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ =2.80, S.D=0.93) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 2 ได้

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทักษะการอ่าน และการสะกดคำ ก่อน และหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ของนักเรียนคนที่ 3

พฤติกรรม	ก่อนการใช้กิจกรรม			หลังการใช้กิจกรรม		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม
1. การอ่านคำ และการสะกดคำได้ถูกต้อง	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	3.00	0.00	ระดับดี
2. การอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	1.60	0.55	ระดับปรับปรุง	3.00	0.00	ระดับดี
3. การอ่านหนังสือออกเสียงได้ถูกต้อง	1.20	0.45	ระดับปรับปรุง	2.60	0.55	ระดับดี
รวม	1.26	1.00	ระดับปรับปรุง	2.86	0.87	ระดับดี

จากตารางที่ 3 พบว่า ทักษะการอ่าน และการสะกดคำหลังจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของนักเรียนคนที่ 3 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่านและการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{x}$ =1.26, S.D=1.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ =2.86, S.D=0.87) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 3 ได้

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทักษะการอ่าน และการสะกดคำก่อน และหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ของนักเรียนคนที่ 4

พฤติกรรม	ก่อนการใช้กิจกรรม			หลังการใช้กิจกรรม		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม
1. การกล้าพูดตอบคำถาม	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	3.00	0.00	ระดับดี
2. การสบตา เมื่อมีครูและเพื่อนพูดด้วย	1.00	0.00	ระดับปรับปรุง	2.80	0.45	ระดับดี
3. การออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน	1.20	0.45	ระดับปรับปรุง	2.60	0.55	ระดับดี
รวม	1.06	0.00	ระดับปรับปรุง	2.80	0.83	ระดับดี

จากตารางที่ 4 พบว่า ทักษะการอ่าน และการสะกดคำหลังจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของนักเรียนคนที่ 4 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่านและการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง ($\bar{x}$ =1.06, S.D=0.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ =2.80, S.D=0.83) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 4 ได้

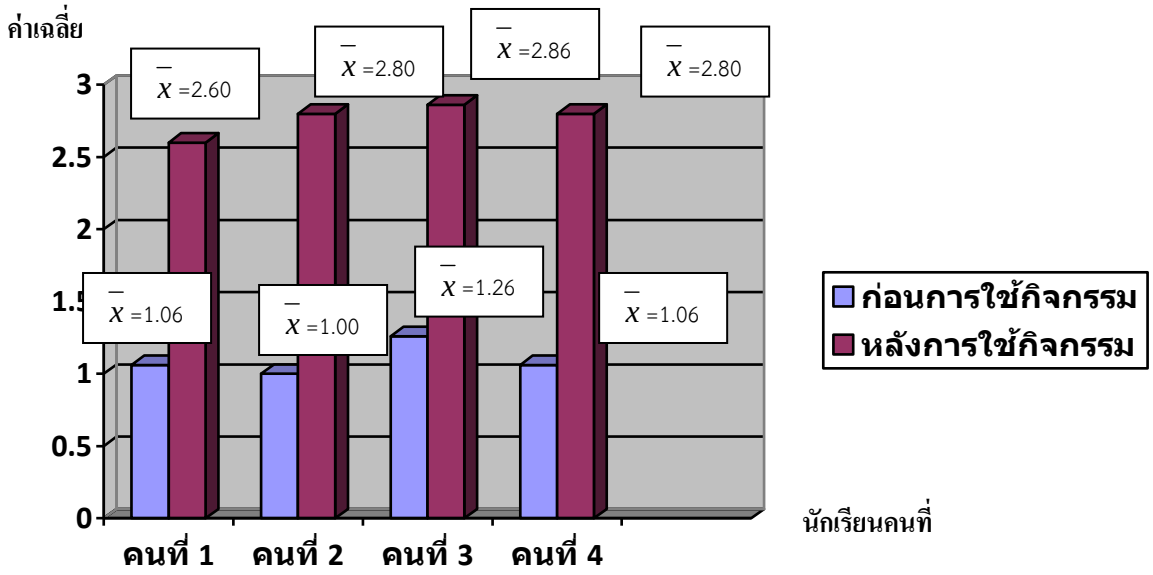
ตารางที่ 5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับทักษะการอ่าน และการสะกดคำก่อน และหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ของนักเรียนคนที่1- 4

คนที่	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
	$\bar{x}$	S.D	ระดับ	$\bar{x}$	S.D	ระดับ
คนที่ 1	1.06	0.00	ปรับปรุง	2.60	0.93	ดี
คนที่ 2	1.00	0.00	ปรับปรุง	2.80	0.93	ดี
คนที่ 3	1.26	1.00	ปรับปรุง	2.86	0.87	ดี
คนที่ 4	1.06	0.00	ปรับปรุง	2.80	0.83	ดี

จากตารางที่ 5 พบว่า พบว่า ทักษะการอ่าน และการสะกดคำหลังจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของนักเรียนคนที่ 1 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรมทักษะการอ่าน และการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง($\bar{x}$ =1.06, S.D=0.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ =2.60, S.D=0.93)) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 1 ได้

นักเรียนคนที่ 2 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่าน และการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง($\bar{x}$ 1.00, S.D=0.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี($\bar{x}$ =2.80, S.D=0.93) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 2 ได้ ทักษะการอ่าน และการสะกดคำหลังจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของ นักเรียนคนที่ 3 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่าน และการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง($\bar{x}$ =1.26, S.D=1.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี($\bar{x}$ =2.86, S.D=0.87) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 3 ได้ และนักเรียนคนที่ 4 สูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม โดยก่อนใช้กิจกรรม ทักษะการอ่าน และการสะกดคำอยู่ในระดับปรับปรุง($\bar{x}$ =1.06, S.D=0.00) หลังการจัดกิจกรรมพัฒนาได้ดีขึ้นอยู่ในระดับดี($\bar{x}$ =2.80, S.D=0.83) แสดงว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 4 ได้ แสดงว่ากิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพนี้ช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนทั้ง 4 คนได้

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแสดงแผนภูมิ ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนภูมิแท่งแสดงการเปรียบเทียบคะแนนค่าเฉลี่ยการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนคนที่ 1 - 4 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นว่า หลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพทำให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำสูงขึ้นทุกคน

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากมีปัญหาในการอ่านคำ และการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน เครื่องมือในการวิจัย แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน รวมจำนวน 12 แผน ในระยะเวลา 1 เดือน โดยจัดกิจกรรมวันอังคาร วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 30 นาที เวลา 08.45 น. – 09.15 น. ในชั่วโมงวิชาภาษาไทย และแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.0 ทุกข้อตรงกับวัตถุประสงค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดย ใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอกก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากมีปัญหาในการอ่านคำ และการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ พบว่า

1. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ อยู่ในระดับดีทุกคน

2. ทักษะการอ่าน และการสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้กิจกรรม

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์การวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ พบว่า เกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการอ่าน และการสะกดคำสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งนักเรียนนักเรียนอ่านคำ และการสะกดคำได้ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ถูกต้อง เรียนได้ตามปกติกับเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดประสิทธิภาพและต่อยอดในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆต่อไป โดยสังเกตได้จากแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ เนื่องจากกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วยประเภทและลักษณะของเกมซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2550 : 21) กล่าวถึงเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่น

ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วยประเภทและลักษณะของเกมประกอบการสอน และสอดคล้องกับแนวคิดของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 66) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาเป็น การเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบ ยอดเกี่ยวกับ สี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3–5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ เป็นต้น และยังสอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 78-79) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษา มีจำนวน 7 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ ภาพเหมือน เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่ภาพกับจำนวน เกมเรียงลำดับ เกมการจัดหมวดหมู่ เกมต่อภาพ เกมวางภาพต่อปลาย

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เปรียบเทียบทักษะการอ่าน และการสะกดคำ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 คน มีการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ เป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาไทย การเล่นเกมจับคู่ประสมคำกับภาพ เป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็กๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพิมพ์นิภา จันทร์บุตร (2559: 42) ได้ทำการศึกษาใช้แบบฝึกอ่าน และแบบสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4 นักเรียนสามารถอ่าน และทำแบบสะกดคำได้ค่อนข้างสูงคิดค่าเฉลี่ยไว้เป็นร้อยละ 70.90 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของอำพร เงินโต (2559: 40) ได้ทำการศึกษาพบว่านักเรียนมีพัฒนาการอ่านดีขึ้น การแก้ปัญหาคือต้องฝึกอ่านซ้ำคำเดิมบ่อยๆ เด็กจะเกิดทักษะการอ่านการจดจำ และที่สำคัญหากเด็กๆได้รับการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของการอ่าน มีนิสัยรักหนังสือและรักการอ่าน โดยผ่านการพัฒนาอย่างถูกต้องเป็นระบบต่อเนื่อง เด็กๆก็เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ที่มีคุณภาพของสังคม ใฝ่รู้ คิดเป็น และรู้จักใช้ปัญญาแก้ไขปัญหาต่างๆได้

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น เพื่อพัฒนานักเรียนในด้านอื่นๆ เช่น การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ส่งเสริมด้านการใช้ภาษา ส่งเสริมพัฒนาทางด้านอารมณ์-จิตใจ ส่งเสริมพัฒนาทางด้านสติปัญญา เป็นต้น

2. ควรศึกษาทักษะการอ่าน และการสะกดคำโดยใช้กิจกรรมอื่นๆบูรณาการกับรายวิชาต่างๆ เช่น บัตรคำศัพท์กับภาพ การจัดกิจกรรมแต่งเรื่องจากภาพ การเล่าเรื่องจากภาพ เป็นต้น

บรรณานุกรม

ทิศนา แขมมณี. (2556). **รูปแบบการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

----------. (2559). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญมี พันธุ์ไทย. (2554). **ระเบียบวิธีวิจัยการศึกษาเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ผกา สัตยธรรม. (2557). **การสอนจริยธรรมสำหรับเยาวชน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิสณุ ฟองศรี. (2550). **เทคนิควิธีประเมินโครงการ**. กรุงเทพฯ: บริษัทพร็อบเบอร์ตี้พริ้นท์ จำกัด.

----------. (2551). **วิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ.

เพชรยุพา บูรณ์สิริจรุงรัฐ. (2558). **หลักการพัฒนาความฉลาดทางสังคม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

สุพันธ์วดี ไวยรูป. (2549). **การพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กก่อนประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สุมารี ชัยเจริญ. (2559). **การออกแบบการสอน หลักการ ทฤษฎี สู่การปฏิบัติ**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุวิมล ติรกานันท์. (2551). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ : แนวทางสู่การปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2559). **จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ**: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผลการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1) นางสาวอนุศิริ ชิณศรี หัวหน้าฝ่ายวิชาการ
2) นางสาวอลิสา ผิวเงิน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3) นางสาวกมลวรรณ สีแสง ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย

คู่มือแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติ

คำชี้แจง

การประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติได้สร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นอนุบาล 1/4 โรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์ โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติ ประเมินพฤติกรรมการกล้าแสดง มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงพัฒนาแผนกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ให้เที่ยงตรงมีประสิทธิภาพตรงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ให้ท่านพิจารณาแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติว่ามีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีหรือไม่ โดยให้ท่านใส่เครื่องหมายถูกในช่องคะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การพิจารณาคะแนน

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนกิจกรรมไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติ

ผู้เชี่ยวชาญ.....

รายการประเมิน	**+1**	**0**	**-1**
แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติ 1. แผนการสอนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์			
2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการทำความเข้าใจและเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ			
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม			
4. สามารถประเมินพฤติกรรมการกล้าแสดงออกได้			
5. มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออก			
6. การใช้กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย			
กิจกรรมการเล่านิทานอีสปประกอบการแสดงบทบาทสมมติ 1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการกล้าแสดงออก			
2. มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเหมาะสมกับวัย			
3. สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือเพื่อหาความเที่ยงตรง (IOC)

แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม ΣR	IOC	ความหมาย
	1	2	3			
แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ 1. แผนการสอนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมไม่ซับซ้อนง่ายต่อการทำความเข้าใจและเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
4. สามารถประเมินแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
5. มีความสอดคล้องกับแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
6. การใช้กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ 1. กิจกรรมมีความสอดคล้องกับแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2. มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3. สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

จากตารางแสดงค่าดัชนีแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือเพื่อหาความเที่ยงตรง (IOC) แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ มีค่าความสอดคล้อง 1.00 ทุกรายการสามารถนำไปใช้ได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1. แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

1.1 แผนการสอนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการทำความเข้าใจและเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.4 สามารถประเมินแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำได้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.5. มีความสอดคล้องกับแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.6 การใช้กิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2. กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

2.1 กิจกรรมมีความสอดคล้องกับแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2.2 มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เหมาะสมกับวัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2.3 สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ
- ตารางคะแนนการอ่าน และการสะกดคำก่อน และหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

คู่มือการใช้แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีเกณฑ์ในการทดสอบตามนิยามศัพท์เฉพาะดังนี้

ทักษะการอ่าน หมายถึง กระบวนการที่ผู้อ่านรับรู้สารซึ่งเป็นความรู้ ความคิด ความรู้สึก และ ความคิดเห็นที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร การที่ผู้อ่านจะเข้าใจสารได้มากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความสามารถในการใช้ความคิด

การสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำที่มีพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และการส่งสารด้วยการเขียน จะต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้องชัดเจน เพื่อจะได้สื่อสารให้เข้าใจกัน

กิจกรรมเกมการศึกษาบิงโกนักอ่าน หมายถึง เป็นเกมที่ให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่ายๆ การจดจำคำศัพท์ภาษาไทย การเล่นจับคู่ประสมคำกับภาพ เป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชาย-หญิงอายุระหว่าง 6-7 ปีที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาธงนอก จำนวน 4 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากมีปัญหาในการอ่านคำและการสะกดคำได้ไม่ถูกต้อง รวมถึงการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ ส่งผลให้นักเรียนอ่านหนังสือได้ไม่ถูกต้อง เรียนได้ช้ากว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน เกิดผลกระทบด้านการเรียนเป็นอย่างมาก ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วน

แบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ-นามสกุลนักเรียนที่ถูกสังเกต.....คนที่.....

ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....

คำชี้แจง : จงทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับการอ่าน และการสะกดคำ และกากบาททับคำที่นักเรียนอ่านผิดลงในช่องว่างของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีจำนวนรายการ ดังนี้

แก้ว	เป็น	นักเรียน	ชั้น	ป.1	บ้าน	ของ	แก้ว	อยู่	ใกล้
ภูเขา	เช้า	วันเสาร์	หลังจาก	อาบน้ำ	แปรงฟัน	และ	กิน	อาหาร	แล้ว
แก้ว	พา	ลูกหมา	ไป	เดินเล่น	ใน	ตลาด	ขณะ	เดินเล่น	ด้วย
ความสุข	และ	สนุกสนาน	อยู่	นั้น	แก้ว	เดิน	ไป	ชน	โต๊ะ
ของ	แม่ค้า	ทำให้	แก้ว	ลื่นล้ม	ลงไป	ที่	กอง	ขยะ	จน
กระโปรง	เลอะเทอะ	เพราะ	แก้ว	เป็น	เด็ก	ที่	ไม่	แข็งแรง	จึง
ไม่สบาย	ไป	เรียน	หนังสือ	ไม่ได้	ทั้ง ๆ	ที่	อยาก	ไป	โรงเรียน
แก้ว	กลัว	เรียน	ไม่รู้เรื่อง	จึง	ให้	เพื่อนๆ	ช่วย	สอน	การบ้าน
ให้	เดี๋ยวนี้	แก้ว	แข็งแรง	ดี	และ	ไป	โรงเรียน	ได้แล้ว	

<u>เกณฑ์การให้คะแนน</u>

1. อ่านได้ถูกต้อง = อ่านได้ดีมาก
2. อ่านผิด 1 – 18 คำ = อ่านได้ดี
3. อ่านผิด 19 คำขึ้นไป = ต้องปรับปรุงแก้ไข

ผลการประเมิน

อ่านผิด ---------- คำ

บันทึกพฤติกรรมเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้สังเกต

(.....)

วัน ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

คู่มือแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง

การประเมินแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้สร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยเรื่องทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ให้เที่ยงตรง มีประสิทธิภาพตรงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ให้ท่านพิจารณาแบบทดสอบการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ว่ามีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีหรือไม่ โดยให้ท่านใส่เครื่องหมายถูกในช่องคะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การพิจารณาคะแนน

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแบบสังเกตสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแบบสังเกตสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าแบบสังเกตไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

แบบประเมินแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้เชี่ยวชาญ.....

รายการประเมิน	**+1**	**0**	**-1**
คู่มือแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 1. คำอธิบายในการใช้แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำมีความชัดเจน			
2. การกำหนดระยะเวลาในการทำแบบแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำมีความเหมาะสม			
แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 1. แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำมีความเข้าใจง่าย			
2. สามารถประเมินทักษะการอ่านและการสะกดคำได้			
3. มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ
แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ				
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC	สอดคล้อง
คู่มือแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 1. คำอธิบายในการใช้แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2มีความชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. การกำหนดระยะเวลาในการทำแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 1. แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สามารถทดสอบทักษะการอ่านและการสะกดคำได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

จากตารางแสดงค่าดัชนีแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือเพื่อหาความเที่ยงตรง (IOC) แบบแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าความสอดคล้อง 1.00 ทุกรายการสามารถนำไปใช้ได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1. คู่มือแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.1 คำอธิบายในการใช้แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความชัดเจน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.2 การกำหนดระยะเวลาในการทำแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความเหมาะสม มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2. แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.1 แบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความเข้าใจง่าย มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2.2 สามารถประเมินทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2.3 มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

ภาคผนวก ค

ภาพตัวอย่างกิจกรรมวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเสาธงนอก โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

ภาพกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ

โครงงาน