

การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน  
ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

A DEVELOPMENT OF READING ABILITIES ON GAME BASED LEARNING  
USING BOARD GAME FOR GRADE 1 STUDENTS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต  
สาขาครุศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)  
คณะครุศาสตรบัณฑิตและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
พ.ศ.2565

KMITL-2022-ED-M-220-016

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A DEVELOPMENT OF READING ABILITIES ON GAME BASED LEARNING  
USING BOARD GAME FOR GRADE 1 STUDENTS



PORANAT MOONAOWAROH

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF  
INDUSTRIAL EDUCATION IN INDUSTRIAL EDUCATION  
(CURRICULUM AND INSTRUCTION)  
SCHOOL OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG  
2022  
KMUTL-2022-ED-M-220-016

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

SCHOOL OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
นักศึกษา	นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์
รหัสประจำตัว	62603030
ปริญญา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา
สาขาวิชา	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา
พ.ศ.	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา คิตติ

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศสิริวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 90 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมกระดาน แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย และสระ เอือ แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และแบบทดสอบการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย และสระ เอือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่อิสระจากกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานด้วยเกมกระดานมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.93$ ,  $S = 0.15$ ) 2) การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ  $89.17/88.83$  ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์  $80/80$  ที่ได้กำหนดไว้ และ 3) ความสามารถในการอ่านของกลุ่มนักเรียนที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

<b>Thesis Title</b>	A Development Of Reading Abilities On Game Based Learning Using Board Game For Grade 1 Students
<b>Student</b>	Mr. Poranat Moonawaroh
<b>Student ID.</b>	62603030
<b>Degree</b>	Master of Industrial Education
<b>Program</b>	Industrial Education
<b>Year</b>	2022
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Dr. Krissana Kiddee

## ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop the lesson plan of Game-Based Learning using Board Game 2) to study the efficiency of Game-Based Learning using Board Game and 3) to compare the reading ability between group of Game-Based using Game Learning method using Board Game and group of conventional method. The sample group for this research is grade 1 students at Pongsiriwitthaya School in Chonburi province, during the second semester of the 2021 academic year. The participants were selected by cluster sampling of 90 people. The instrument used in this research were Board Game , lesson plan of Game-Based Learning using Board Game, the quality assessment tools from lesson plan of Game-Based Learning using Board Game and the reading test in Thai subject in compound reading. The statistics used in data analytics were Mean, Standard Deviation and t-test for Independent Samples.

The result of this research found that 1) the lesson plan of Game-Based Learning using Board Game tends to have the best result ( $\bar{X} = 4.93$ ,  $S = 0.15$ ) 2) the efficiency of Game Based Learning using Board Game was 89.17/88.83 and 3) the reading ability in Thai subject of grade 1 students who have studied to Game Based Learning using Board Game management was higher than the students who have studied by conventional method. The result was a significant difference in reading ability at the level of .05

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์และกรุณาอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิตติ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา แนะนำช่วยเหลือ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนให้กำลังใจ และติดตามความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณคณาจารย์ในภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทางด้านการศึกษาให้พร้อมสู่การเป็นครูที่ดี และมีคุณภาพ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิตติ รองศาสตราจารย์อรรถพร ฤทธิเกิด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนิษฐ์ รัตนโอฬาร คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องเพื่อให้งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัว เพื่อน และคนสำคัญของผู้วิจัยที่ห่วงใย เป็นกำลังใจ ช่วยเหลือ และสนับสนุนผู้วิจัยในทุก ๆ เรื่องเสมอมาจนทำให้งานวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จส่งผลให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ลุล่วงด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณงามความดีทั้งหมดแต่ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จ

ปรณัฐ มูเนาวาเราะห์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	3
1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การเรียนรู้ภาษาไทย.....	8
2.2 บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการสอนภาษาไทยสำหรับประถมศึกษา จำนวน 708 คำ.....	12
2.3 ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน.....	23
2.4 ความสามารถในการอ่าน.....	33
2.5 การแจกลูกสะกดคำ.....	42
2.6 แผนการจัดการเรียนรู้.....	47
2.7 การหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้.....	51
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	52
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	56
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	56
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	56
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	69
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	70

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
4.1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน.....	74
4.2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้. แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน.....	80
4.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการ เรียนรู้แบบปกติ.....	80
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล.. และข้อเสนอแนะ.....	82
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	82
5.2 อภิปรายผล.....	84
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	86
บรรณานุกรม.....	87
ภาคผนวก.....	94
ภาคผนวก ก.....	95
ภาคผนวก ข.....	104
ภาคผนวก ค.....	117
ภาคผนวก ง.....	158
ประวัติผู้เขียน.....	161

# สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 การอ่านภาษาไทย.....	11
2.2 หลักการใช้ภาษาไทย.....	10
2.3 คำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทย สำหรับประถมศึกษาปีที่ 1.....	12
3.1 รูปแบบการทดลอง.....	70
4.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1.....	74
4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2.....	75
4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3.....	76
4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4.....	77
4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5.....	78
4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6.....	79
4.7 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน.....	80
4.8 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เ อ.....	80
ข.1 ผลการวิเคราะห์การประเมินความสอดคล้องกับตัวชี้วัดจากผู้ทรงคุณวุฒิ.....	105
ข.2 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้และจำนวนแบบทดสอบ วัดความสามารถในการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เ อ.....	108
ข.3 ความสามารถในการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เ อ ระหว่างนักเรียนที่ เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการ จัดการเรียนรู้แบบปกติ .....	109
ข.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1.....	111
ข.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2.....	112
ข.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3.....	113
ข.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4.....	114
ข.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5.....	115
ข.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6.....	116

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
3.1 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเกมกระดาน.....	60
3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย.....	63
3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน.....	66
3.4 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านวิชาภาษาไทย.....	68
ง.1 ครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมกระดานให้กับนักเรียน.....	159
ง.2 นักเรียนเล่นเกมกระดาน.....	160



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษา เป็นสิ่งสำคัญ เพราะว่า ภาษาเป็นสื่อเสียงและสื่อสัญลักษณ์ของมนุษยชาติที่เกิดจากการสร้างสรรค์ และสั่งสมของบรรพบุรุษสืบทอดมาสู่ลูกหลาน เพราะมนุษย์ต้องใช้ภาษาในการติดต่อ บอกความประสงค์ ความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดประสบการณ์ และความรู้แก่กัน เป็นเครื่องมือที่ทำให้คนในชาตินั้นๆ ติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกันได้ และเป็นเหตุให้วัฒนธรรมในด้านอื่นๆ เจริญขึ้นด้วย หากไม่มี "ภาษา" มนุษย์ก็คงไม่สามารถสืบทอดวิชาการความรู้จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง และไม่อาจพัฒนาหรือรักษา "ความเป็นชาติ" ของตนไว้ได้ "ภาษา" จึงเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่ายิ่งของแต่ละชาติ และภาษาไทยก็เป็นภาษาที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวและมีเอกลักษณ์แตกต่างจากภาษาอื่นๆ เรามีความโชคดีที่มีภาษาเป็นของตนเองแต่โบราณกาล จึงสมควรอย่างยิ่งที่จะรักษาไว้ ปัญหาเฉพาะในด้านรักษาภาษานี้ก็มีหลายประการ อย่างหนึ่งต้องรักษาให้บริสุทธิ์ในทางออกเสียง คือ ให้ออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจน อีกอย่างหนึ่งต้องรักษาให้บริสุทธิ์ในวิธีใช้ หมายความว่า วิธีใช้คำมาประกอบประโยคนับเป็นปัญหาที่สำคัญ ปัญหาที่สาม คือ ความร่ำรวยในคำของภาษาไทย ซึ่งพวกเรานึกว่าไม่ร่ำรวยพอ จึงต้องมีการบัญญัติ ศัพท์ใหม่มาใช้ สำหรับคำใหม่ที่ตั้งขึ้น มีความจำเป็นในทางวิชาการไม่ใช่น้อย แต่บางคำที่ง่าย ๆ ก็ควรจะ มี ควรจะใช้คำเก่า ๆ ที่เรามีอยู่แล้วไม่ควรจะมาตั้งศัพท์ใหม่ให้ยุ่งยาก จากกระแสพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ได้สร้างความตื่นตัวให้แก่บุคคลในหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ โดยเฉพาะในวงการศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญของ "ภาษาประจำชาติ" หรือ "ภาษาไทย" ภาษาที่บ่งบอกถึงความเป็นชาติไทย ชาติที่มีเอกราช มีอารยธรรม มีขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมที่งดงาม โดยเฉพาะวัฒนธรรมด้านการใช้ภาษาที่งดงาม มีการใช้ถ้อยคำที่สละสลวย สอดคล้องกับบุคคล กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2556)

ปัจจุบัน ในประเทศและสังคมโลกที่มีการพัฒนาก้าวไกล ไม่ว่าจะเป็นด้านความเจริญทางเทคโนโลยี การคมนาคม หรือการขนส่งต่างๆ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยเกื้อหนุนทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในสังคมมนุษย์ได้ แม้กระทั่งการศึกษาในยุคปัจจุบันก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัยอยู่ตลอดเวลาตามวิถีทางสังคมมนุษย์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ไร้ขีดจำกัด การศึกษาไทย ซึ่งการอ่านเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะว่าการอ่านนั้นมีส่วนช่วยสร้างให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินชีวิตและหน้าที่การงานการอ่านยังเป็นการสนองความต้องการของมนุษย์เพราะการอ่านสามารถ ทำให้เกิดความรู้จากการอ่านตำราต่าง ๆ ส่งผลให้มี ทักษะต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาสังคม การเมือง เศรษฐกิจและปัญหาส่วนตัวได้ เทียมจันทร์ ไสยวรรณ (2552 : 50) เพื่อเข้าสู่มาตรฐานสากลในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาผู้เรียนสู่มาตรฐานสากลในศตวรรษที่ 21 นั้น ต้องเป็นวิธีที่ครูผู้สอนภาษาไทยจะต้องสามารถบูรณาการจัดการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้น การเสริมสร้างความรู้ ความสามารถของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาของวิชาต่าง ๆ เพราะการอ่านจะช่วยสื่อสารและเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้ในการเสาะแสวงหาความรู้ อนึ่ง บุคคลใดก็ตามที่มีนิสัยรักการอ่านยิ่งทำให้สมบัติติดตัวและอ่านอย่างถูกต้องตามหลักภาษาบุคคลนั้นย่อมเป็นผู้ที่ได้รับความรู้จากการอ่านตำราต่าง ๆ และทำให้เกิดความเพลิดเพลินจาก นิยาย นิทานต่าง ๆ ทันทเหตุการณ์จากการอ่านข่าวสารบ้านเมือง ทั้งยังมีทักษะด้านการจับใจความ การคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และสามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข นารี ศรีปัญญา (2556 : 24) เพื่อให้การดำเนินการจัดการศึกษาและการบริหารจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ เป้าหมายของแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ วัตถุประสงค์ของแผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา และนโยบายเร่งด่วน โดยเฉพาะนโยบายเร่งด่วน เรื่องการเตรียมคนสู่ศตวรรษที่ 21 คือ ระดับประถมศึกษา มุ่งคำนึงถึงพหุปัญญาของผู้เรียนรายบุคคลที่หลากหลายตามศักยภาพ เรียนภาษาไทยเน้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้วิชาอื่น กระทรวงศึกษาธิการ (2561) ซึ่งการอ่านสามารถอ่านได้ตลอด ไม่จำกัดสถานที่และเวลา สามารถนำหนังสือไปด้วยได้ทุกที่ในขณะที่อ่าน ผู้อ่านสามารถคิดและจินตนาการตามไปด้วย การอ่านทำให้ทำให้มีสมาธิและถือว่าการบริหารสมอง เพราะการอ่านต้องจดจ่ออยู่กับสิ่ง ๆ นั้น มุ่งมั่นอยู่กับข้อความนั้น ๆ ผู้อ่านสามารถกำหนดเรื่องที่จะอ่านได้ตามความชอบและความสนใจ หนังสือมีให้เลือกอ่านอย่างมากมายและราคาถูก ทำให้ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านได้อย่างหลากหลาย เมื่ออ่านหนังสือแล้วสามารถนำไปปฏิบัติตามได้ การอ่านทำให้ได้รับความรู้มากกว่าการฟังเพราะสามารถกลับมาอ่านทบทวนได้เมื่อต้องการ กรมวิชาการ (2544 : 7) การอ่านเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะว่าการอ่านนั้นมีส่วนช่วยสร้างให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินชีวิตและหน้าที่การงานการอ่านยังเป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ เพราะการอ่านสามารถ ทำให้เกิดความรู้จากการอ่านตำราต่าง ๆ ส่งผลให้มี ทักษะต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาสังคม การเมือง เศรษฐกิจและปัญหาส่วนตัวได้ เทียมจันทร์ ไสยวรรณ (2552 : 50)

การส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านจะต้องมีการปลูกฝังตั้งแต่ระดับประถมศึกษาเป็นต้นไป เนื่องจากทักษะการอ่านสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ได้รวดเร็วขึ้น จากความสำคัญของทักษะการอ่านข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมทักษะการอ่านและได้พบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นที่นิยมใช้ในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่ง ทิศนา แคมมณี (2544:81-85) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมนักเรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำหายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง และ เกมเป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขัน เพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึกเบื่อหน่ายก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542 : 20)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น รวมถึงการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างความสามารถในการ อ่านของนักเรียน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการ เรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.2.2 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีความสามารถในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

## 1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 1.4.1 วิธีการออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน ตามกรอบแนวคิด ADDIE Model ของ Roderic Sims (Seels and Glasgow, 1998:176) มีขั้นตอนดังนี้

- 1.4.1.1 การวิเคราะห์ (Analysis : A)
- 1.4.1.2 การออกแบบ (Design : D)
- 1.4.1.3 การพัฒนา (Development : D)
- 1.4.1.4 การทดลองใช้ (Implementation : I)
- 1.4.1.5 การประเมินผล (Evaluation : E)

### 1.4.2 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบเกมเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบเกมเป็นฐาน ตามกรอบแนวคิด สุนทร์ สินธพานนท์ (2562:118-123) มีขั้นตอนดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นนำ
- ขั้นที่ 2 ขั้นสอน
- ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป
- ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.4.3 การวัดความสามารถในการอ่าน

การวัดความสามารถในการอ่าน ผู้วิจัยได้ทำการวัดความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย โดยการทดสอบการอ่านบัตร์คำ บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ) (2531:13-19)

### 1.4.4 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ อารมณ์ ใจเที่ยง (2553 : 218) เพื่อใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา รายปี หรือรายภาค และหน่วยการเรียนรู้ที่สถานศึกษาจัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้
2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ เจตคติ และค่านิยม
3. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ชุมชน และท้องถิ่น
4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้
6. วิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยคัดเลือกสื่อการเรียนรู้ และแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ให้เหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

สำหรับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ อารมณ์ ใจเที่ยง (2553 : 206) มีดังนี้

1. วิชา หน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอดของเรื่อง)
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. วัดผลประเมินผล

### 1.4.5 การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ รวีวัตร์ สิริภูบาล (2553 : 19-23) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพนั้นจะต้องประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ความครบถ้วนและความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ความถูกต้องของจุดประสงค์การเรียนรู้
3. ความถูกต้องของสาระการเรียนรู้
4. ความถูกต้องของสาระการเรียนรู้ หรือเนื้อหาสาระ
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

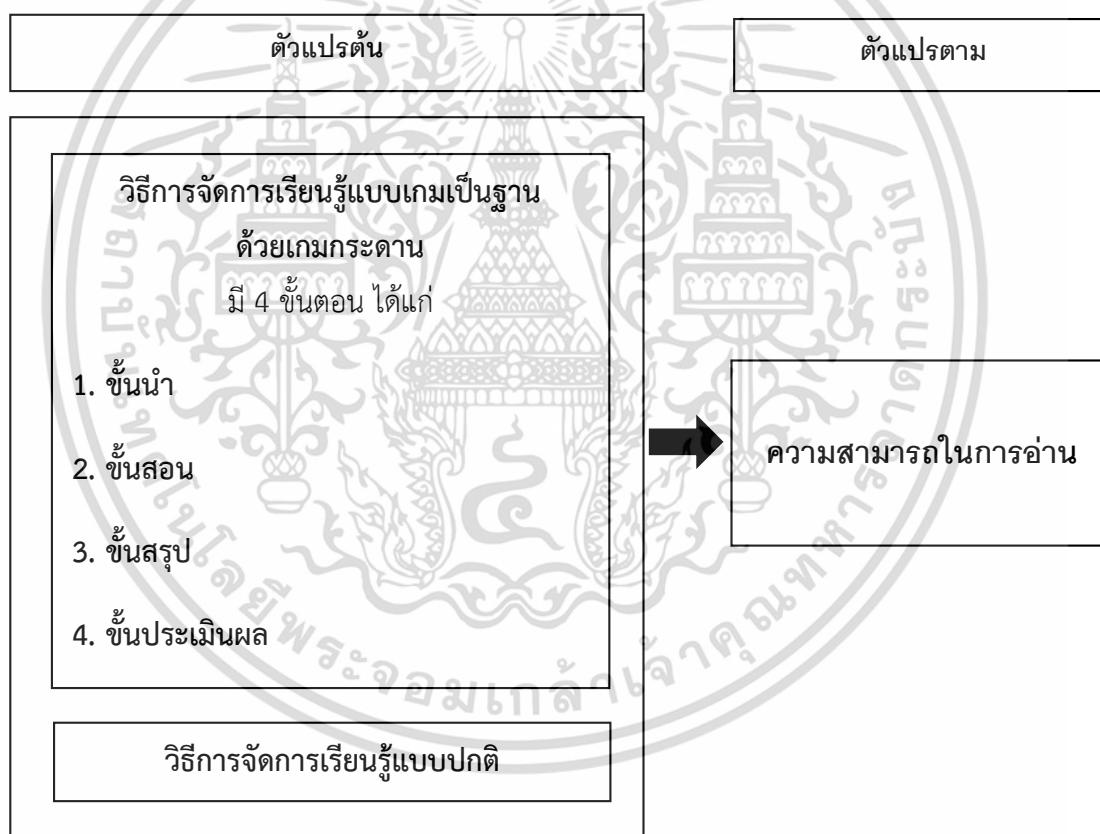
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและประเมินผล

#### 1.4.6 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาอัตราส่วนระหว่างประสิทธิภาพของกระบวนการ ต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_1/E_2$ ) โดยได้ดำเนินการตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556 : 7-19) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_1/E_2$ ) ไม่ต่ำกว่า 80/80 โดยขั้นตอนในการทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนมีดังนี้

1. ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing)
2. การทดลองในชั้นทดลองกับกลุ่มเล็ก (Small Group Testing)
3. การทดลองในชั้นทดลองกับกลุ่มใหญ่ (Field Testing)

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 ขอบเขตการวิจัย

### 1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่เรียนวิชาภาษาไทย จำนวน 4 ห้อง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 90 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 ห้อง โดยวิธีการจับฉลาก ซึ่งแต่ละห้องมีวัตถุประสงค์ดังนี้

ห้องที่ 1 : กลุ่มที่ใช้หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จำนวน 30 คน

ห้องที่ 2 : กลุ่มที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จำนวน 30 คน

ห้องที่ 3 : กลุ่มที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน

### 1.5.2. ตัวแปรที่ศึกษา

1. คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับ นักเรียนที่มีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำแนกตัวแปรได้ดังนี้

3.1 ตัวแปรต้น หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และ 2) การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3.2 ตัวแปรตาม หมายถึง ความสามารถในการอ่าน

### 1.5.3 เนื้อหาการวิจัย

เนื้อหาที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบไปด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. การอ่านแจกลูกคำ สระ เอีย และสระ เอือ

2. มาตราตัวสะกด แม่ กก กค กข กม เกย เกอว กก กน

### 1.5.4 ขอบเขตระยะเวลา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยกำหนดเวลาในการทดลอง 10 ชั่วโมง

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

**1.6.1 การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน** หมายถึง กระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำที่ครูผู้สอนให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยโดยใช้เกมในการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นสอน 3) ขั้นสรุป 4) ขั้นประเมินผล

**1.6.2 ความสามารถในการอ่าน** หมายถึง นักเรียนสามารถอ่าน บัตรคำ บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ) ในการอ่านแจกลูกสะกดคำ ซึ่งประกอบด้วย พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมคำได้ถูกต้อง ซึ่งวัดได้จากการให้นักเรียนอ่านบัตรคำ คือ อ่านถูกได้ 1 คะแนน และอ่านผิดได้ 0 คะแนน

**1.6.3 คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้** หมายถึง ค่าเฉลี่ยของผลประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เหมาะสมและความสอดคล้องใน 7 ประเด็น ดังนี้ 1) ความครบถ้วนและความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ความถูกต้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) ความถูกต้องของสาระการเรียนรู้ 4) ความถูกต้องของสาระการเรียนรู้ หรือเนื้อหาสาระ 5) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ และ 7) ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและประเมินผล

**1.6.4 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้** หมายถึง ค่าอัตราส่วนระหว่างประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพผลลัพธ์ ( $E_1/E_2$ ) ไม่ต่ำกว่า 80/80 ตามรายละเอียดดังนี้

ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) หมายถึง เป็นค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทดสอบอ่านบัตรคำระหว่างการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทดสอบอ่านบัตรคำ วัดความสามารถในการอ่านหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

**1.6.5 การแจกลูกสะกดคำ** หมายถึง เป็นการนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมกันเป็นคำที่ถูกต้องตามความหมายของคำนั้นและอ่านออกเสียงตามคำนั้นถูกต้องตามหลักพจนานุกรม

**1.6.6 นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2 บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.3 ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2.4 การอ่าน

2.5 การแจกลูกสะกดคำ

2.6 แผนการจัดการเรียนรู้

2.7 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กรมวิชาการ (2551 : 39 – 55)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อเรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งกำหนดไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็นสำหรับเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตให้มีคุณภาพ สำหรับสาระและมาตรฐาน การเรียนรู้ตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน สถานศึกษาสามารถพัฒนา เพิ่มเติมได้สำหรับสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมี 5 สาระ ดังนี้ สาระที่

##### 1. การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

##### 2. การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสารเขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้า อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

### 4.หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลง ของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐาน ท 4.2 สามารถใช้ภาษาแสวงหาความรู้ เสริมสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม อาชีพ สังคม และชีวิตประจำวัน

### 5.วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่าง เห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง กรมวิชาการ (2551 ก. : 4)

จะเห็นได้ว่าสาระที่ 1. การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ได้กำหนดความสามารถของผู้เรียน เรื่อง การอ่านไว้ว่าผู้เรียนต้องสามารถใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา สร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและกำหนดหลักการอ่านค่าคบกล้า ไว้ในผังมโนทัศน์ สาระการเรียนรู้ภาษาไทย กรมวิชาการ (2546:24-29) ตั้งแต่ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1-6 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการอ่านค่าคบกล้าไว้อย่างชัดเจนและสาระที่ 4 มาตรฐาน ท 4.1 ได้ให้ความสำคัญในเรื่องความเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลง ของภาษาและพลังของ ภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา การรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติและได้กำหนดคุณภาพของ ผู้เรียนไว้ว่าเมื่อผู้เรียนจบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้เรียนต้องสามารถใช้ภาษาสื่อสารได้ อย่างดีเป็นอันดับแรกรวมทั้งสามารถอ่าน เขียน ฟัง ดู และพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการศึกษา ค้นคว้าครั้งนี้มุ่งศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสาระการอ่าน โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้

#### 2.1.1 คำอธิบายรายวิชา

ฝึกอ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ และบทร้อยกรองง่าย ๆ อธิบายความหมาย ของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถาม ตอบคำถาม ระบุใจความสำคัญและรายละเอียด แสดงความคิดเห็นและคาดคะเนเหตุการณ์ เลือกอ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่ อ่าน อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะ มีมารยาทในการอ่าน

ฝึกคัดลายมือด้วยตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่อง สั้น ๆ ตามจินตนาการ มีมารยาทในการเขียน

ฝึกทักษะการฟัง ฟังคำแนะนำ คำสั่งที่ซับซ้อนและปฏิบัติตาม เล่าเรื่อง บอกสาระสำคัญของเรื่อง ตั้งคำถาม ตอบคำถาม พูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตาม วัตถุประสงค์ มีมารยาทในการฟัง การดูและการพูด

ฝึกทักษะการเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย เขียนสะกดคำและบอก ความหมายของคำ เรียบเรียงคำเป็นประโยคได้ตรงตามเจตนาของการสื่อสาร บอกลักษณะคำคล้อง จอง เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝึกจับใจความสำคัญจากเรื่อง ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านหรือการฟังวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่านใช้กระบวนการอ่านใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และเขียนรายงานการศึกษา ค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ เข้าใจ ธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยเป็นสมบัติของชาติ สามารถใช้ภาษาแสวงหาความรู้ เสริมสร้างลักษณะนิสัย บุคลิกภาพและความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม อาชีพ สังคม และชีวิตประจำวัน เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณวรรณคดีและวรรณกรรมอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

## 2.1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

#### ตารางที่ 2.1 การอ่านภาษาไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้นๆ 2. บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน	การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง และข้อความที่ประกอบด้วย คำพื้นฐาน คือ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่น้อยกว่า 600 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ใน กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> <li>- คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีวรรณยุกต์</li> <li>- คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา</li> <li>- คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ</li> <li>- คำที่มีอักษรนำ</li> </ul>
	3. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 4. เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน 5. คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความจากสื่อต่างๆ เช่น <ul style="list-style-type: none"> <li>- นิทาน</li> <li>- เรื่องสั้นๆ</li> <li>- บทร้องเล่นและบทเพลง</li> <li>- เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่ย่าน	การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น - หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
	7. บอกความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์สำคัญที่มักพบเห็นในชีวิตประจำวัน	การอ่านเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ประกอบด้วย - เครื่องหมายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน - เครื่องหมายแสดงความปลอดภัยและแสดงอันตราย
	8. มีมารยาทในการอ่าน	มารยาทในการอ่าน เช่น - ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น - ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน - ไม่ทำลายหนังสือ

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย  
มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตารางที่ 2.2 หลักการใช้ภาษาไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย	พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เลขไทย
	2. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ	การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำมาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามตรา การผันคำ และความหมายของคำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 บัญชีคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับประถมศึกษาปีที่ 1  
จำนวน 708 คำ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ  
การศึกษาขั้นพื้นฐาน (2531:13-19)

ตารางที่ 2.3 คำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับประถมศึกษาปีที่ 1

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
1.	ก็	27.	กาง
2.	กบ	28.	กางเกง
3.	กระจก	29.	กาแฟ
4.	กระจุก	30.	กาย
5.	กระดิ่ง	31.	กำ
6.	กระดุม	32.	กำเน็ด
7.	กระโดด	33.	กำดั่ง
8.	กระต่าย	34.	กิน
9.	กระถิน	35.	กึ่ง
10.	กระเทียม	36.	กึ่ง
11.	กระเบื้อง	37.	กึ่ง
12.	กระป๋อง	38.	กึ่ง
13.	กระเป๋	39.	แก่ง
14.	กระป๋อง	40.	เก็บ
15.	กระรอก	41.	เกม
16.	กด้ว	42.	เกเร
17.	กว่า	43.	เกลือ
18.	กอด	44.	เก้าอี้
19.	ก่อน	45.	เกาะ
20.	กะ	46.	เกิด
21.	กะทิ	47.	เกี่ยว
22.	กะละมัง	48.	แก
23.	กั๊ด	49.	แก่
24.	กั้น	50.	แกง
25.	กับ	51.	แก้ว
26.	กา	52.	แกะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
53.	ใกล้	84.	เจียง
54.	ไก่อ	85.	เจียน
55.	ไกล	86.	เจียว
56.	ชน	87.	แจ๋ง
57.	ชยะ	88.	แจ่ง
58.	ชวา	89.	แจน
59.	ชอ	90.	ไช่
60.	ชอง	91.	ไช้
61.	ชัง	92.	คต (ข้าว)
62.	ชัน	93.	คน (น)
63.	ชวด	94.	คั๊น
64.	ชั๊บ	95.	คบ
65.	ชา (น)	96.	คร้ว
66.	ช่า	97.	ครู
67.	ช้ำ	98.	คว่า
68.	ช้ำง	99.	คอ
69.	ชาด	100.	คอย
70.	ช้าม	101.	ค้อย
71.	ชาย	102.	คะ
72.	ชาว	103.	คะน้ำ
73.	ข้าว	104.	คัต
74.	ข้าว	105.	คั้ว
75.	จี้	106.	ค้ำ
76.	จี้	107.	คาง
77.	จี้ด	108.	ค้ำ
78.	จิ้น	109.	ค้ำ
79.	ชุด	110.	ค้ำนับ
80.	แจ้ม	111.	คิต
81.	เขา (ส)	112.	คิ้ว
82.	เข้า	113.	คีน
83.	เข้า	114.	คื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
115.	คุก	146.	จำปี
116.	คุย	147.	จิ้งจอก
117.	คู	148.	จิงโจ้
118.	คู๋	149.	จิ้ง
119.	เค็ม	150.	จี๊ด
120.	เคย	151.	เจ็บ
121.	เคียว	152.	เจอ
122.	แค่	153.	เจ้า
123.	ใคร	154.	เจาะ
124.	ฆ่า	155.	แจก
125.	งาน	156.	แจกัน
126.	งาม	157.	ใจ
127.	ง่าย	158.	ใจดี
128.	งู	159.	ฉิ่น (ส)
129.	เงาะ	160.	ฉืด
130.	เงิน	161.	ชก
131.	เงือก	162.	ชน
132.	จน	163.	ชนะ
133.	จับ	164.	ชมพู
134.	จม	165.	ชวาน
135.	จอก (น้ำ)	166.	ช่วย
136.	จอด	167.	ช้อน
137.	จอบ	168.	ชอบ
138.	จะ	169.	ชะอม
139.	จังหวะ	170.	ซึ้ง
140.	จัด	171.	ซิ่น
141.	จับ	172.	ซั่ว
142.	จาก	173.	ซ่าง
143.	จ้าง	174.	ซ้าง
144.	จาน	175.	ชาม
145.	จำ	176.	ชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
177.	ขาว	208.	ตั้ง
178.	ชิงช้า	209.	ต้ม
179.	ขึ้น	210.	ดี้อ
180.	ซื้อ	211.	ดู
181.	ชุด	212.	ดู
182.	เข็ด	213.	เด็ก
183.	เข้า	214.	เดิน
184.	เข็ด	215.	เดียว
185.	ซื้อ	216.	เดียว
186.	ซื้อ	217.	เดียว
187.	ใช้	218.	แดง
188.	ใช้	219.	แดง
189.	ชน	220.	โดด
190.	ซ้อน	221.	โดด
191.	ซ้อน	222.	โดย
192.	ซ้อน	223.	ได้
193.	ซอย	224.	ตก
194.	ซัก	225.	ตน
195.	ซ้าย	226.	ต้น
196.	ซี	227.	ต้ม
197.	ซื้อ	228.	ต่อ
198.	ดม	229.	ตอก
199.	ด้วย	230.	ต้อง
200.	ดอก	231.	ตอน
201.	ตั้ง (ข)	232.	ตอบ
202.	ต่ำ	233.	ต่อ
203.	ดาว	234.	ตะกร้า
204.	ดำ (ข)	235.	ตะไคร้
205.	ดิน	236.	ตะปู
206.	ดินสอ	237.	ตะวัน
207.	ดี	238.	ตัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
239.	ตั้ง	270.	ใต้ถุน
240.	ตัด	271.	ถม
241.	ทับ	272.	ถ้วย
242.	ตัว	273.	ถอด
243.	ตา	274.	ถอน
244.	ตาก	275.	ถอย
245.	ต่าง	276.	ถั่ง
246.	ตาม	277.	ถั่ว
247.	ตาย	278.	ถ้ำ
248.	ตำ	279.	ถาง
249.	ติด	280.	ถาด
250.	ตี	281.	ถ่าน
251.	ตี้น	282.	ถาม
252.	ตีก	283.	ถีบ
253.	ตี้น	284.	ถิ่ง
254.	ตุ้ม	285.	ถือ
255.	ตุ้	286.	ถุง
256.	เต็น	287.	ถู
257.	เต็ม	288.	ถุก
258.	เตะ	289.	ถั่ว
259.	เตา	290.	ไถ
260.	เต่า	291.	ท่วม
261.	เต็ม	292.	ท้อ
262.	เตียง	293.	ทอง
263.	แต่	294.	ท้อง
264.	แตงกวา	295.	ทอด
265.	แตงโม	296.	ทะนาน
266.	แตง	297.	ทะเล
267.	โต	298.	ทะเลาะ
268.	โต๊ะ	299.	ทู้
269.	ใต้	300.	ทั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
301.	ทับ	332.	นั่น
302.	ทา	333.	นั่น
303.	ทาง	334.	นับ
304.	ทาน (กิน)	335.	นา
305.	ท่าน	336.	น่า
306.	ทำ	337.	น้ำ
307.	ทำไม	338.	นาง
308.	ทำเล	339.	นาน
309.	ทิ้ง	340.	นาย
310.	ที่	341.	นาฬิกา
311.	ที่	342.	น้ำ
312.	ทีวี	343.	น้ำ
313.	ทุก	344.	นิด
314.	ทุเรียน	345.	นิทาน
315.	เท	346.	นึ่ง
316.	เท่า	347.	นิยาย
317.	เท่า	348.	นิว
318.	เที่ยง	349.	นิสัย
319.	เที่ยง	350.	นี้
320.	เที่ยว (ก)	351.	นี้
321.	แทน	352.	นึก
322.	ไทย	353.	นึ่ง
323.	เธอ	354.	นึ่ง
324.	นก	355.	เนื้อ
325.	นม	356.	แน่
326.	นอก	357.	โน้น
327.	น้อง	358.	ใน
328.	นอน	359.	บน
329.	น้อย	360.	บวก
330.	นัก	361.	บัว
331.	นั่ง	362.	บ่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
363.	บอก	394.	ป็น
364.	บอด	395.	ปู้ย
365.	บอน	396.	ปู้ (น)
366.	บ่อน	397.	ปู้
367.	บ่อย	398.	ปูน
368.	บัง	399.	เป็ด
369.	บันได	400.	เป็น
370.	บาง	401.	เปล้า
371.	บ้าง	402.	เป้า
372.	บ้าน	403.	เปิด
373.	บาย	404.	เปียก
374.	บิน	405.	แป้ง
375.	บุก	406.	แปรง
376.	บู้ง	407.	แปล
377.	บุชา	408.	ไป
378.	แบบ	409.	ผม (น)
379.	ใบ	410.	ฝึก
380.	ประตุ	411.	ฝึก
381.	ปลา	412.	ฝึก
382.	ปวด	413.	ผ่าน
383.	ป่วย	414.	ฝึก
384.	ปอ	415.	ฝึก
385.	ปอก	416.	ฝึก
386.	ป็น	417.	ฝึก
387.	ป่า	418.	ฝึก
388.	ป่า	419.	ฝึก
389.	ปาก	420.	ฝึก
390.	ปิ้ง	421.	ฝึก
391.	ปิด	422.	ฝึก
392.	ปี	423.	ฝึก
393.	ป็น	424.	ฝึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
425.	พบ	456.	มะกอก
426.	พระ	457.	มะขาม
427.	พละ	458.	มะเขือ
428.	พวก	459.	มะนาว
429.	พอ	460.	มะไฟ
430.	พ้อ	461.	มะม่วง
431.	พะโล้	462.	มะยม
432.	พัก	463.	มะละกอ
433.	พืด	464.	มะลิ
434.	พื้	465.	มังคุด
435.	พา	466.	มัด
436.	พาย	467.	มัน (ส)
437.	พี	468.	มา
438.	พีน	469.	ม้า
439.	พุง	470.	มาก
440.	พุด	471.	มี
441.	เพราะ	472.	มีด
442.	เพาะ	473.	มีง
443.	เพื่อ	474.	มีด
444.	เพื่อน	475.	มือ
445.	แพ้ว	476.	มือ
446.	แพะ	477.	มุง
447.	พึ่ง	478.	มุง
448.	พีน (น)	479.	มุง
449.	ฟ้า	480.	เม็ด
450.	พีน	481.	เม็ย
451.	พีน	482.	เมือ
452.	พึ่ง	483.	เมือง
453.	พุก	484.	แม่
454.	ไฟ	485.	แมง
455.	มอง	486.	แม้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
487.	แมว	518.	รอง
488.	โมง	519.	รื่อง
489.	ไม่	520.	รื่อน
490.	ไม้	521.	รอบ
491.	ยก	522.	ระวัง
492.	ยอด	523.	รัก
493.	ย่อม	524.	รักษา
494.	ยัก	525.	รัต
495.	ยัง	526.	รับ
496.	ยา	527.	ราคา
497.	ย่า	528.	ราชินี
498.	ยาก	529.	ราด
499.	ยาง (น)	530.	ร้าน
500.	ย่าง	531.	ร้าย
501.	ยาม	532.	รำ
502.	ยาย	533.	รัต
503.	ย้าย	534.	รับ
504.	ยาว	535.	รู้
505.	ยิง	536.	เร็ว
506.	ยิ้ม	537.	เรา
507.	ยี่น	538.	เรียม
508.	ยุ่ง	539.	เรียง
509.	ยู่่ง	540.	เรียน
510.	เย็น	541.	เรือ
511.	เย็บ	542.	เรือง
512.	เยอะ	543.	เรื่อน
513.	แย่ง	544.	เรื่อย
514.	โยน	545.	แรก
515.	รด	546.	โรย
516.	รวม	547.	ไร่
517.	รอ	548.	ลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
549.	ลด	580.	เล่า
550.	ลบ	581.	เลี้ยง
551.	ลม	582.	เลี้ยงว
552.	ล้ม	583.	เลือด
553.	ลอง	584.	เลี้ยง
554.	ละมุด	585.	แล
555.	ลัก	586.	เลี้ยง
556.	ลับ	587.	แล้ว
557.	ลา	588.	และ
558.	ลาก	589.	ไล่
559.	วาง	590.	วัด
560.	ล้าง	591.	วัน
561.	ล้างสาด	592.	วัว
562.	ลาบ	593.	ว่า
563.	ลาย	594.	วาง
564.	ลำไย	595.	ว่าง
565.	ลิเก	596.	วาด
566.	ลิง	597.	วาน
567.	ลิ้น	598.	วิ่ง
568.	ล้ม	599.	วิชา
569.	ลูก	600.	วิตามิน
570.	ลุง	601.	วิธี
571.	ลูก	602.	เวลา
572.	เล็ก	603.	เวียน
573.	เลข	604.	ไว้
574.	เล่น	605.	ศาลา
575.	เล็บ	606.	ส่ง
576.	เล่ม	607.	สบู
577.	เลย	608.	ล้ม
578.	ละ	609.	สด
579.	เล่า	610.	สวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
611.	สวม	642.	หน้า
612.	สวย	643.	หนี
613.	สอน	644.	หนู
614.	สอบ	645.	ห่ม
615.	ล้อม	646.	หมอ
616.	สะดือ	647.	หม้อ
617.	สะพาน	648.	หมา
618.	สะอาด	649.	หมี
619.	สั่ง	650.	หมู
620.	สั่งกะสี	651.	หมู๋
621.	สั่ง	652.	หรือ
622.	ลับ	653.	หวี
623.	ลับประรด	654.	ห่อ
624.	ลาด	655.	ห้อง
625.	สาย	656.	หอม (ข)
626.	สาว	657.	หอย
627.	สี	658.	หัก
628.	สุก	659.	หิ้น
629.	สุข	660.	หิ้ว
630.	สู้	661.	หิ้วเราะ
631.	เส้น	662.	หา
632.	เสา	663.	ห้า
633.	เสียง	664.	หาง
634.	เสียบ	665.	หาม
635.	เสื่อ	666.	หาย
636.	เสื่อ	667.	หิน
637.	เสื่อ	668.	หิว
638.	ใส่	669.	หุง
639.	หก (ก)	670.	หุ่
640.	หญ้า	671.	หู
641.	หนา	672.	เห

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลำดับที่	คำ	ลำดับที่	คำ
673.	เห็น	691.	อะไร
674.	เหนือ	692.	อัน
675.	เหล่า	693.	อา
676.	เหลือ	694.	อ่าน
677.	เห่า	695.	อาบ
678.	แห่ง	696.	อาละวาด
679.	แหน	697.	อำเภอ
680.	ให้	698.	อิม
681.	ใหญ่	699.	อีก
682.	ใหม่	700.	อื่น
683.	ไหน	701.	อื่น
684.	ไหม	702.	เอง
685.	ไหน	703.	เอา
686.	ไหว	704.	แอบ
687.	อย่า	705.	โอะ
688.	อยู่	706.	โอง
689.	ออก	707.	โอน
690.	อ่อน	708.	ไอ

## 2.3 ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

### 2.3.1 แนวคิดพื้นฐานการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ผ่านเกมไว้ ดังนี้

เด็กเกิดมาพร้อมกับความอยากรู้อยากเห็น พวกเขาสำรวจโลกรอบตัวและเรียนรู้ด้วยการเล่น การเล่นมีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กทั้งร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา การเล่นนำไปสู่การเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เช่นเดียวกับลูกสัตว์กินเนื้อที่เล่นต่อสู้กันเป็นการฝึกฝนทักษะการล่า แม้ว่าการเล่นก็คือการเรียนรู้ แต่วัฒนธรรมของผู้ใหญ่มักจะไม่เห็นความสำคัญของการเล่น เมื่อเด็กเข้าโรงเรียน ผู้ใหญ่ก็จะแยกการเรียนและการเล่นออกจากกันซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

การนำเกมกระดานเข้ามาใช้ในห้องเรียนโดยเป็นเครื่องมือทางการศึกษาและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของเด็กจึงเป็นทางเลือกที่ตืนอกเหนือจากวิดีโอเกม และยังส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิตในสังคมได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งในความเป็นจริง ที่ชั้นของเล่นในห้องเรียนหรือห้องสมุดโรงเรียนทั่วไปจะต้องมีเกมกระดานดั้งเดิมซึ่งมีชื่อเสียงมากอยู่แล้วอย่างน้อยหนึ่งเกม เช่น บันไดงู เกมเศรษฐี หรือหมากรุก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียนรู้ผ่านเกมไม่ใช่เรื่องใหม่ มีการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมเข้ามาในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้มากมาย และพบว่าการนำเกมเข้ามาใช้เป็นเครื่องมือนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ผลที่น่าพอใจคือผู้เรียนได้เรียนรู้ และบางครั้งก็ได้ผลที่มีประสิทธิภาพดีมาก มีรายงานหลายชิ้นที่ยืนยันว่าเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้

เกมกระดานคือเกมเล่นบนโต๊ะประเภทหนึ่ง (tabletop game เช่น ไพ่ป็อก, หมากรุก, ฯลฯ) มีชิ้นส่วนที่แตกต่างกันแล้วแต่เกม เช่น เบี้ย ลูกเต๋า และกระดาน เด็กเกือบทุกคนจะต้องเคยเล่นเกมกระดานดั้งเดิมที่มีมานานแล้ว เช่น บันไดงู หมากรุก หรือเกมเศรษฐี ในปัจจุบันเกมกระดานร่วมสมัยมีการพัฒนากฎการเล่นที่ซับซ้อน ต้องใช้ทักษะหลายอย่าง และมีความสนุกสนานมากขึ้น การพัฒนาของเกมกระดานมีมาอย่างต่อเนื่อง และมีเกมกระดานใหม่ ๆ ออกมาตลอดเวลา ทำให้เกมกระดานก็ยังคงได้รับความนิยมอยู่แม้ว่าจะมีการเข้ามาของวิดีโอเกมก็ตาม

การเล่นเกมกระดานสามารถสร้างการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบเผชิญหน้าได้ดีกว่าวิดีโอเกม การเล่นเกมกระดานมีข้อดีกว่าวิดีโอเกมเพราะว่าเด็กที่เล่นเกมกระดานมีหน้าที่ต้องเป็นผู้ควบคุมการเล่นเองด้วยตนเองทั้งหมด ต้องจับตัวเดินย้ายตำแหน่งด้วยมือของเขา คำนวณผลลัพธ์และคะแนนที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง ในขณะที่วิดีโอเกมนั้นเด็กทำหน้าที่แค่ตาดู นิ้วกดปุ่มและปล่อยให้คอมพิวเตอร์จัดการและคำนวณทุกอย่างที่เหลือ ด้วยเหตุนี้ทำให้เด็กที่เล่นเกมกระดานต้องใช้กล้ามเนื้อและสมาธิ อีกทั้งยังได้เข้าใจระบบและวิธีการว่าเกมนั้นทำงานอย่างไรได้ลึกซึ้งกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกม

เกมกระดานจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีต้นทุนถูก ในขณะที่วิดีโอเกมจำเป็นต้องมีการลงทุนกับคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกม อุปกรณ์เหล่านี้จำเป็นจะต้องมีการซ่อมบำรุงและถูกแทนที่โดยเครื่องใหม่เมื่อมันตกรุ่นแล้ว หากเป็นเกมออนไลน์จำเป็นจะต้องมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและค่าใช้จ่ายรายเดือน เกมกระดานจึงมีข้อดีกว่าที่ความคงทนในการใช้งาน ความสะดวก สามารถเคลื่อนย้ายได้ และสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กด้วยโอกาสที่ไม่สามารถเข้าถึงหรือคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมาก่อน นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังมีสิ่งที่รบกวนสมาธิและดึงความสนใจจากการเรียนของนักเรียนมากมาย เช่น อินเทอร์เน็ตหรือวิดีโอเกมที่อยู่ในเครื่อง การปล่อยให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนโดยไม่ได้ควบคุมและจับตามอง เด็กอาจจะไม่สนใจสื่อการสอนแต่กลับใช้คอมพิวเตอร์ในการท่องเว็บไซต์หรือเล่นวิดีโอเกมได้

ทิสนา แชมมณี (2544 : 81 – 85) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักศึกษามาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำหายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536 : 32) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาครั้งนี้ เกมการศึกษา (Didactic Game) หมายถึง กิจกรรมในการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา มีครูและกติกากการเล่นมีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

บุญชู สนั่นเสียง (2527 : 29) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่สามารถช่วยผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนาน อีกทั้งยังมีความท้าทายที่จะให้เด็ก

เล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมได้ทุกด้าน แต่เน้นด้านสติปัญญา เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำแนกประเภท และฝึกหาเหตุผล

สุวิมล ต้นปิติ (2536 : 32) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะด้วยการแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้การดูแลของครู เกณฑ์และกติกาตามที่ได้มีการวางไว้ ผู้เล่นต้องมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งการเล่นเกมนี้อาจเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญา และการไหวพริบ

ดวงเดือน วังสินธ์ ( 2532 : 40 ) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง เกมเป็นการแข่งขันซึ่งมีเวลากำหนดแน่นอน มีกฎ กติกาที่ไม่สลับซับซ้อนมากเกินไป และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา ( 2542 : 20 ) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง เกมเป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขัน เพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึกรำคาญ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่ได้เล่นได้เล่นจะได้รับความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย

Dobson (1970:21) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมที่มีความสนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับทักษะของความว่องไว และความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งที่เล่นคนเดียว สองสามคน หรือการเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งเกมสร้างขึ้นเพื่อความผ่อนคลายความตึงเครียด หรือให้ความสนุกสนาน บางเกมเพื่อกระตุ้นการทำงานของร่างกายรวมถึงสมอง บางเกมเพื่อฝึกทักษะของร่างกายและจิตใจ

Drumheller (1976:13) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง การแข่งขันระหว่างคู่แข่ง เพื่อเล่นคนเดียวหรือกลุ่ม และเล่นตามกติกาที่ได้มีการกำหนดถึงจุดหมายของเกมที่ได้กำหนดไว้

Rixon ( 1981:1-5) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่มีการดำเนินการโดยมีความร่วมมือกัน หรือการแข่งขันกัน เพื่อนำไปสู่เป้าหมายของกฎเกณฑ์และกติกาในการเล่น

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542:2) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่มีการจัดขึ้นเพื่อที่ได้ทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ ( Enlarge ) ในการเรียนภาษาของผู้เรียน โดยเน้นไปในทางการผ่อนคลาย ( Relax ) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ( Fun ) และการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและกลุ่มภายใต้เงื่อนไข ( Conditions ) ที่กำหนด และได้อธิบายเพิ่มเติมถึงองค์ประกอบของเกมทางภาษา ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรม ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดและการแสดงออกทางภาษา ทั้งทางทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ในรูปของการแสดงบทบาทเอง (Active) หรือการเข้าร่วมสังเกตการณ์ (Passive)

2. ทดสอบ กิจกรรมที่มีการจัดขึ้นจะต้องเป็นการทดสอบความรู้ ความสามารถเดิมของผู้เรียนในการคิดแก้ปัญหาและการแสดงออกมา โดยการแข่งขันในฐานะผู้ทำกิจกรรม และการให้ความร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่มอย่างน้อยเพียงใด

3. เสริมสมรรถภาพ เมื่อมีการแข่งขันคนเดียว หรือระหว่างกลุ่ม ก็จะได้ความรู้ใหม่เพิ่มเติมขึ้น เช่น เมื่อก่อนรู้คำศัพท์เพียง 20 คำ หลังจากที่ได้เล่นเกมแล้ว สามารถจำคำศัพท์และโครงสร้างเพิ่มขึ้นอีกได้ 10 คำ เป็นต้น

4. ผ่อนคลาย การเรียนภาษาไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการอ่าน การพูด การฟัง และการเขียน จะมีการฝึกทำการเรียนซ้ำๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเครียดและเหนื่อยล้า ถ้ามีการหยุดสักครู่ และเล่นเกมทางภาษาบ้างก็ทำให้ลดอาการได้

5. สนุกสนาน เกมที่จัดขึ้นต้องมุ่งให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เมื่อมีการแข่งขันเป็นสิ่งเร้า ผู้ดำเนินเกมหรือครูผู้สอนต้องควบคุมการเล่นเกมให้ดำเนินไปด้วยราบรื่น มากกว่าจะมุ่งหวังการแพ้หรือการชนะ

6. เกิดการเรียนรู้ เกิดการเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่มด้วยกันทั้งการเรียนภาษาและทางพฤติกรรม เช่น การให้ความร่วมมือ การเสียสละ ความสามัคคี ความรักใคร่ รวมทั้งมีความกล้าแสดงออก ซึ่งจะเป็นการนำไปสู่ความก้าวหน้า ในการเรียนภาษา

7. เงื่อนไข ในการเล่นเกมมีส่วนสำคัญที่ต้องมี คือ การกำหนดเวลา กำหนดกิจกรรมและบทบาทของผู้เล่น ผู้สังเกตการณ์ กรรมการ การให้คะแนน รวมถึงข้อบังคับหรือกติกาอื่นๆ ที่บอกไว้ในเกมนั้นๆ เพื่อควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนและบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

Byrne (1995:101-103) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง รูปแบบการเล่นที่มีกฎกติกา และเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน รวมถึงเกมไม่เพียงแต่จะทำให้เพลิดเพลินหรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวัน แต่เกมยังเป็นวิธีที่ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกมด้วย

ทิศนา แคมมณี (2543:29) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง การเล่นของเด็กซึ่งมีกติกา และข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่นเกม ซึ่งเกมของเด็กจะต้องมีกติกาตาย ๆ และไม่มีความซับซ้อน เกมมีทั้งแบบที่มีการแข่งขันและไม่มีการแข่งขัน ซึ่งบางเกมไม่ต้องใช้อุปกรณ์มากมาย และบางเกมต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ เกมบางอย่างต้องอาศัยการออกกำลังกาย การเล่นเกมนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็กในการเล่น เกม เด็กจะต้องมีการจดจำกติกา และต้องคิดตัดสินใจและใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ รวมถึงยังช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกายอารมณ์และสังคมอีกด้วย

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2542:36) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดีโดยผู้สอนมีการสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนทำการเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอันจะมีผลออกมาในรูปแบบการแพ้ หรือการชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอน

ยุวรี ศิริธัญลักษณ์ (2542:45) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ กติกา นอกจากที่จะได้รับความสนุกสนานแล้วเด็กยังได้ฝึกการคิดหาเหตุผลและการแก้ปัญหา

มงคล หมุ่มมาก (2548:6) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากความสนใจ มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกันตามกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงที่กำหนดไว้ เพื่อฝึกกระบวนการคิด และการตัดสินใจเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีประสิทธิภาพ สร้างความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และฝึกความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งหากครูผู้สอนรู้จักมีการสอดแทรกคุณธรรมกับการเรียนรู้ด้วยเกม แล้วยอมที่จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดได้

จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และเป็นกิจกรรมที่มีการสร้างขึ้นมาเพื่อเสริมทักษะในการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม โดยที่จะเน้นความสนุกสนาน ความผ่อนคลายความเครียด รวมถึงการเล่นเกมอยู่ภายใต้กฎ กติกา และภายใต้เงื่อนไขที่ตามที่ได้กำหนดไว้ เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยความสนใจ มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกันตามกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงที่กำหนดไว้ เพื่อฝึกกระบวนการคิด และการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และฝึกความซื่อสัตย์สุจริต โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทักษะและได้รับความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่นเกม การเล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลอง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและให้ผู้เรียนรู้สึกมีความท้าทายรวมถึงอยากที่จะเล่น

### 2.3.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

Richard Amato (1996:192 -199) กล่าวว่า เกมนอกจากทำให้เกิดการเรียนรู้มีความสนุกสนานแล้ว สิ่งที่เราไม่ควรละเลยถึงคุณค่าของเกม คือเกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นนักเรียนให้เรียนรู้โดยไม่ต้องบังคับ

Avedon (1971:315-321) กล่าวว่า เหตุผลที่เกมทำให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพคือเกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการใฝ่เรียนรู้ และยอมรับกฎเกณฑ์ในการแข่งขัน สิ่งที่สำคัญที่สุดนักเรียนจะเกิดความพยายามอย่างมากในการเล่นเกมนอกจากการเรียนรู้ด้วยวิธีอื่นๆ เมื่อนักเรียนเล่นเกม จะพยายามเล่นให้ชนะหรือเก่งกว่า เพื่อให้ได้คะแนนสูงกว่าคนอื่นหรือทีมอื่นๆ และในขณะที่เล่นเกมนักเรียนจะร่วมกิจกรรมการแข่งขันตลอด เพราะต้องการให้ถึงเวลาที่จะได้เล่น หรือเพื่อได้รับคะแนน รวมทั้งเพื่อชัยชนะในเกมนั้นๆ จึงเป็นที่แน่นอนว่านักเรียนจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับครูที่จะสอนนักเรียน

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542:3-4) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอน และผู้เรียน รวมถึงเนื้อหาสาระในการเรียนการสอน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำเนื้อหาที่มีความชัดเจน และง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
4. เกมช่วยสามารถช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียนได้
5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้
6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศ และทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคลหรือกลุ่ม รวมถึงทั้งชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความยากของเนื้อหาได้ และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน อยากมีส่วนร่วม

เอกสารนี้และกล่าวแสดงออกไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการอ่าน การพูด การฟัง การเขียน และสามารถใช้ในลำดับชั้นการสอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์เช่น ห้องเรียน งานสร้างสรรค์ทัศนอาจร เป็นต้น

นิตยา สุวรรณศรี (2540:15) กล่าวว่า ความสำคัญของเกม หมายถึง เกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะได้แก่อ่าน พูด ฟัง และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอนทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้ สถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสาร

ประพันธ์ จุมคำมูล (2541:45) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของเกม หมายถึง เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนก่อนเข้าสู่บทเรียนที่สอน โดยไม่ต้องใช้เวลามากในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้เกมจะช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่ชอบ และไม่อยากเรียนวิชาเรียน แต่การจัดกิจกรรมก็ต้องอาศัยความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนเองก็ต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ตอบสนองในความต้องการของผู้เรียน และแทรกเข้าไปในบทเรียนได้

สุกิจ ศรีพรหม (2544:75) กล่าวว่า ประโยชน์ของเกม หมายถึง กิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย และอารมณ์สังคม รวมถึงสติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน และความผ่อนคลายอารมณ์ได้
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียนรู้
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับผู้อื่น
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

สรุปได้ว่า ความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีและเป็นการส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ อ่าน พูด ฟัง และเขียน ที่สำคัญเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และที่สำคัญเกมมีความสำคัญต่ออารมณ์และจิตใจ เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกายได้อย่างดี และช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนทำให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความตั้งใจและพร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

### 2.3.3 องค์ประกอบของเกม

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542:9-11) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกม มีดังนี้

1. ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเกม
2. จุดมุ่งหมายควรบอกจุดมุ่งหมายของเกม ต้องการเรียนรู้อะไรจากเกม
3. ระดับ คือระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม
4. กลุ่ม จำนวนกลุ่มผู้เล่น อาจเป็นเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีม
5. เวลาที่กำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม ต้องกำหนดไว้
6. อุปกรณ์ใดบ้างที่ต้องใช้ในการเล่นเกม เช่น ปากกา สี รูปภาพ เป็นต้น
7. รูปแบบและขั้นตอนในการเล่นเกม

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542:15) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกม ไว้ดังนี้

1. ความมุ่งหมาย

#### 2. อุปกรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วิธีดำเนินการกิจกรรม

4. ข้อเสนอแนะ

มนทาทิพย์ อัตปัญญา (2542:113) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกม ไว้ดังนี้

1. ชื่อเกม
2. ความมุ่งหมาย
3. อุปกรณ์
4. วิธีการดำเนินการกิจกรรม
5. ข้อเสนอแนะ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของเกม เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างเกมขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้และอยากที่จะเล่น ซึ่งประกอบไปด้วย 1) ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเกม 2) มีจุดมุ่งหมายของเกม 3) ระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม 4) จำนวนของผู้เล่นเกม 5) การกำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม 6) อุปกรณ์ ที่ใช้ในการเล่นเกม 7) รูปแบบและขั้นตอนในการเล่น และ 8) ข้อเสนอแนะ

#### 2.3.4. ประเภทของเกม

เกมแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ หลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น ได้มีผู้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2562:118) ได้แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกประสาท เป็นเกมที่ฝึกผู้เรียนเกิดปฏิภาณไหวพริบ เป็นการทดลองประสาท สร้างความสนุกสนานครื้นเครง ผ่อนคลายความตรึงเครียดให้กับผู้เรียน
2. เกมที่เสริมสร้างสมรรถภาพร่างกาย เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ออกกำลังกาย สร้างความแข็งแรง มีทักษะในการเคลื่อนไหว และทักษะกีฬาชนิดต่างๆ
3. เกมที่แสดงท่าทาง เป็นการส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนให้แสดงออก ฝึกการจดจำ สังเกตในแต่ละกิจกรรม
4. เกมที่เล่นเป็นทีม มีการแบ่งกลุ่มแข่งขันกันเป็นทีม เป็นการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ
5. เกมทดสอบความรู้ เป็นการทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ในความรู้ที่ได้เรียนไป

แล้ว

Gasser and Waldman (1979:54) ได้แบ่งเกมออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกไวยากรณ์
2. เกมฝึกการฟังเข้าใจ
3. เกมฝึกคำศัพท์
4. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร

บำรุง ไตรรัตน์ (2524:148) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. เกมเฉื่อย หมายถึง เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกาย และเป็นเกมที่เล่นแล้วผู้เล่นไม่ต้องส่งเสียงดัง
2. เกมเคลื่อนไหว หมายถึง เกมที่ผู้เล่นใช้การเคลื่อนไหวของร่างกาย ผู้เล่นอาจจะต้องเคลื่อนที่ไปรอบๆ ห้อง บางครั้งอาจต้องออกเสียง หรือส่งเสียงดังมาก

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542:11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อนำมาประกอบการเรียนการสอน หรือจัดกิจกรรมไว้ 7 กลุ่ม ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้ฝึกความจำ ความปฏิกิริยาไหวพริบ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่เป็นทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำความหมาย

3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างภาษา

4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ อ่านและเขียนได้ถูกต้อง

5. Conversation Games เป็นเกมมุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้านข้อมูลและการสื่อสาร โดยเน้นสรุปเนื้อหาสาระที่ชัดเจนของผู้พูดและผู้ฟัง

6. Writing Games เกมกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมอื่นๆ มาช่วยเสริมสร้างทักษะทางการเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สามารถประยุกต์เข้ากับสถานการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกมละคร การแสดงบทบาทสมมติ รวมถึงการได้ทำที่เป็นต้น สุธาภรณ์ ทองใบ (2538:7-121) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการออกเสียงและพยางค์

2. เกมฝึกการสะกดคำ

3. เกมฝึกทักษะการอ่านและการเขียน

สรุปได้ว่า ประเภทของเกมนี้มีหลายประเภท ตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นจากการแบ่งคนในการเล่น โดยเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม เพราะจุดมุ่งหมายของเกมนั้นคือ เพื่อให้นักเรียนหรือผู้เรียนเกิดความผ่อนคลายและเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน ดังนั้นสิ่งสำคัญในการเลือกเล่นเกมจึงขึ้นกับจุดประสงค์ เป้าหมาย และสถานการณ์ของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประโยชน์สูงสุด

### 2.3.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกม ตามแนวคิดของ สุกนธ์ สินธพานนท์ (2562:118-123) ได้กล่าวไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์ ทบทวนการเรียนรู้ หรือสร้างความสนใจ โดยให้ฟังเพลง ชักถาม ให้ตัวอย่าง ทายปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ผู้สอนนำเนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม

1.1 ผู้สอนเนอเกมให้ผู้เรียนเล่นโดยการแบ่งกลุ่มให้แข่งขันกัน

1.2. ผู้สอนชี้แจงกติกาและบรรยายในการเล่นเนอเกมให้ชัดเจน (เกมบางชนิดมีวิธี

ซับซ้อนอาจต้องมีการสาธิตก่อน)

2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามสังเกต พฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และให้ผู้เรียนสังเกต เปรียบเทียบความสัมพันธ์ เพื่อสรุปให้ได้ข้อเท็จจริง นิยาม หลักการจากข้อมูลที่ได้จากการเล่นเกม

3. ผู้สอนละผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น หรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย สรุปผลการเรียนรู้เป็นข้อคิดนำไปสู่ หลักการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของเกมกับเนื้อหาที่เรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ผู้สอนประเมินผลการเล่นเกมด้วยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนให้เป็นไปตามจุดประสงค์และกติกาในการเล่น อาจจะทำให้ผู้เรียนประเมินตนเอง หรือให้เพื่อนประเมินตามความเหมาะสม

ทศนา แคมมณี (2550 : 365) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ว่า มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เลยนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่นส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (software) และฮาร์ดแวร์ (hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่ายๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเรียน ไม่เช่นนั้นอาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ ของผู้เล่นด้วย การเรียนควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

ขั้นที่ 4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วๆ ไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ต้องการใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่างๆ 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการของการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ตามแนวคิดของ Guido (2016) ได้กล่าวไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ การกำหนดขอบเขตเนื้อหาที่ชัดเจน จะช่วยให้สามารถเลือกใช้เกมได้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนการสอนมากขึ้น โดยก่อนใช้เกมควรพิจารณา ดังนี้

1. Intervention หากนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาในบทเรียน ผู้สอนอาจลองใช้เกมเพื่อแก้ไขจุดบกพร่อง เกมที่เลือกควรมีความเหมาะสมกับผู้เรียนทั้งทางด้านเนื้อหาและลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. Enrichment เกมควรมีความหลากหลายและสร้างความท้าทายให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้วิธีการใหม่ๆ

3. Reinforcement เกมมีคุณลักษณะที่หลากหลายนอกจากจะสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนแล้วยังเป็นการเสริมสร้างเนื้อหาในบทเรียนได้อีกด้วย พร้อมทั้งสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับผู้เรียน

หากผู้สอนจัดการเรียนการสอนให้ได้ตรงตามที่กล่าวมา จะส่งผลให้กระบวนการเรียนการสอนสอดคล้องความต้องการของครูและนักเรียน

ขั้นที่ 2 ทดลองการใช้เกม เมื่อเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียนแล้ว ผู้สอนจำเป็นต้องนำเกมไปทดลองใช้เพื่อศึกษาข้อมูล ดังนี้

1. บทบาทของครูที่มีความเหมาะสม เป็นคนที่คอยกระตุ้นให้นักเรียนได้ทดลองทำได้ฝึกฝน และชมเชยเมื่อผู้เรียนทำถูกต้องเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจ

2. ความสามารถในการใช้งาน ควรใช้งานได้ง่าย มีความท้าทาย

3. การมีส่วนร่วม เนื้อหาและวิธีการนำเสนอจะเป็นตัวกำหนดการมีส่วนร่วมของนักเรียน

4. ประเภทเนื้อหา เพื่อรองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายเกมควรมีเนื้อหาประเภทต่างๆ

5. ระดับเนื้อหา เพื่อระบุจุดปัญหาและความถนัดที่หลากหลายเกมควรใช้หลักการสอนที่แตกต่างเพื่อปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เล่นแต่ละคน

การพิจารณาเกมตามขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้นนี้จะช่วยให้ตัดสินใจได้ว่าเกมนั้นเหมาะสมและสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกม เมื่อนำเกมไปทดลองใช้ ต้องมีการตรวจสอบความพึงพอใจของผู้เรียนจากแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อดูความเหมาะสมในด้านต่างๆของเกม ตามความคิดเห็นของผู้ใช้งาน

ขั้นที่ 4 ปรับปรุงและพัฒนาเกม จากการนำเกมไปทดลองใช้ ผู้สอนจะต้องนำข้อบกพร่องนั้นมาแก้ไข ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้และผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินรูปแบบการสอนโดยใช้ game-based learning โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเกมที่นำไปทดลองใช้ เพื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้

โดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม ที่มีกฎเกณฑ์ กติกา และเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน น่าสนใจ นอกจากเป็นการส่งเสริมให้เกิดความรู้แล้วยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเอง โดยอาศัยขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นสอน 3) ขั้นสรุป 4) ขั้นประเมินผล

## 2.4 ความสามารถในการอ่าน

การอ่านเป็นการแปลความหมายจากตัวอักษรต่าง ๆ ที่ผู้เขียนได้แสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ไว้ การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญและจำเป็นอย่างหนึ่งที่มีมนุษย์ต้องใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน การอ่านมีความสำคัญอย่างมากในการรับสารต่าง ๆ ให้มีความเข้าใจที่ตรงกัน ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

### 2.4.1 ความหมายการอ่าน

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ดังต่อไปนี้

ฤชุทัย ไชยขาว (2551 : 30) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การตีความจากประสบการณ์ หรือ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งความแตกต่างกันและเหมือนกัน แต่ส่วนใหญ่แล้วคนส่วนใหญ่จะมองว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนมาก ซึ่งเป็นการสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน โดยผู้เขียนมีหน้าที่ถ่ายทอดทุกสิ่งที่ต้องการ ได้แก่ ความคิด อารมณ์ และความต้องการของผู้แต่ง ผ่านออกมาเป็นตัวอักษรหรือเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อให้ผู้อ่านได้แปลความจากที่อ่านให้ได้เข้าใจความหมายตรงกับสิ่งที่ผู้เขียนต้องการแสดงความคิดหรือมีความรู้สึกรู้สึกของตนให้กับผู้อื่นได้รับรู้

เทียมจันทร์ ไสยวรรณ (2552 : 47) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการที่ผู้อ่านศึกษาค้นคว้าเพื่อหาความหมายจากตัวหนังสือที่ผู้เขียนได้เขียนไว้หรือข้อเขียน โดยผู้อ่านอาศัยความคิดของตนเองและประสบการณ์เดิมที่มีในการแปลความ หมายถึงเรื่องที่อ่านแล้ว ตีความและทำความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ หรือข้อเขียนนั้น ๆ แล้วผู้อ่านตัดสินใจข้อเขียนนั้น ๆ อย่างมีเหตุผล รวมทั้งผู้อ่านสามารถสื่อความหมายในเรื่องที่อ่านให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อไว้ในหนังสือหรือข้อความ ต่าง ๆ

ภรินทร วารินกฤษ ( 2553 : 20) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การแปล ความหมายของสัญลักษณ์ ตัวอักษร ที่มองเห็นให้ออกมาเป็นความคิด ความเข้าใจ เพื่อให้ได้รับรู้ความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ยังรวมไปถึงการเพิ่มประสบการณ์ของผู้อ่าน เพราะในการอ่านแต่ละครั้งย่อมได้รับความรู้ความพึงพอใจต่อการอ่านเป็นการสร้างเสริม ประสบการณ์และยังเป็นการรวบรวมความคิดจากสิ่งพิมพ์ตามหลักของจิตวิทยาอีกด้วย

อรพรรณ ชูนาบาล (2554 : 27) ให้ความหมายของการอ่านว่า การอ่าน นับว่าเป็นกระบวนการของการสื่อสารและการแปลความหมายทางสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนได้เขียนและสื่อสารออกมาผ่านกระบวนการทางความคิด ลายลักษณ์อักษร เพื่อให้เกิด ความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านโดยมีจุดประสงค์เพื่อหาความเข้าใจในเรื่องรานั้น ๆ โดยผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิดหรือความเข้าใจนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

เพ็ญศรี กิ่งแก้ว (2555 : 21) ได้กล่าวว่า การอ่านหมายถึง ทักษะกระบวนการทางสมองและความสามารถของมนุษย์ในการแปลความหมายของตัวอักษรในรูปแบบ ต่าง ๆ หรือสัญลักษณ์ในลักษณะต่าง ๆ ที่มองเห็นและมองไม่เห็นปรากฏแก่สายตาออกมาและการสัมผัสทำให้เกิดเป็นความคิดและความเข้าใจเพื่อที่จะรับรู้ถึงความหมายของสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้แก่ผู้อ่านได้ทราบและเข้าใจ

นารี ศรีปัญญา (2556 : 22) ได้กล่าวว่า การอ่านหมายถึง การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรเพื่อแปลผลเครื่องหมายและสัญลักษณ์แล้วถ่ายทอดออกมาเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำ หรือเป็นประโยคที่มีความหมายและสามารถแยกพยัญชนะ แยกสระ แยกตัวสะกด และแยกวรรณยุกต์ออกจากคำได้ ซึ่งจะทำให้สามารถสื่อสารได้ตรงกันระหว่างทั้งผู้อ่านและทั้งผู้เขียนและทำให้สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ซึ่งมีทั้งการอ่านออกเสียงและอ่านในใจ

เพ็ญพิชชา ภูกิ่งแก้ว (2557 : 24) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การใช้สายตาสัมผัสกับตัวอักษรผ่านกระบวนการทางสายตา แปลความหมาย ตัวอักษร สิ่งพิมพ์ เครื่องหมายรวมถึงรูปภาพเพื่อรับรู้และเข้าใจตีความหมายของคำ ให้ตรงกับสิ่งที่ผู้เขียน สื่อและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้

ราชบัณฑิตยสถาน (2539 : 941) ได้ให้ความหมายการอ่านไว้ว่า การอ่าน หมายถึง ว่าตามตัวหนังสือออกเสียงตามตัวหนังสือ ดูหรือเข้าใจความหมายจากตัวหนังสือ สังเกตหรือ พิจารณาดูให้เข้าใจ

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2540 : 2) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การเสาะแสวงหาความรู้ นอกเหนือจากการสอนในห้องเรียนที่ครูให้และตัวของผู้อ่านนั้นได้มีการจดจำในเรื่องราวที่อ่านและนำมาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมาตามความเข้าใจของผู้อ่าน ถ้าพิจารณาในลักษณะของกระบวนการ การอ่านคือลำดับขั้นที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจความหมายของกลุ่มคำ ประโยค ข้อความและเรื่องราวของสารที่ผู้อ่านสามารถบอกความหมายได้ แต่ถ้าพิจารณาในลักษณะของกระบวนการที่ซับซ้อนแล้วก็จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบหลายอย่างได้แก่ จิตวิทยาพัฒนาการ ภาษาศาสตร์ จิตวิทยาการศึกษา และวิชาการศึกษาส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาพัฒนาการนั้นหมายความว่า ครูสอนอ่านจะต้องเข้าใจหลักจิตวิทยา

ประภัสสร ปันสวน (2547 : 6) ได้มีความเห็นถึงความหมายของการอ่าน ว่าการอ่านเป็นความสามารถที่จะเข้าใจความหมายที่เขียนมาแต่ละบรรทัดซึ่งผู้อ่านไม่ต้องไปสนใจกับรายละเอียดแต่จะต้องจับใจความสำคัญจากกลุ่มซึ่งสื่อความหมาย

จิราพร คำด้วง (2546 : 7) ได้ให้ความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นชุมทรัพย์ทางปัญญาที่ยั่งยืนที่สุด การอ่านทำให้เป็นคนทันสมัย ทันทต่อเหตุการณ์ ทำให้ปรับตัวเข้ากับสังคมเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว

วาสนา บุญสม (2541 : 12) และกัลยา ยวนมาลัย (2539 : 8) ได้ให้ความหมายของการอ่านในแนวใกล้เคียงว่า หมายถึง การพยายามทำความเข้าใจความหมายของตัวอักษร ถ้อยคำเครื่องหมายต่าง ๆ ออกมาเป็นความคิดความเข้าใจแล้วนำความคิดความเข้าใจมาใช้ให้เป็นประโยชน์ ดังนั้นหัวใจของการอ่านอยู่ที่การทำความเข้าใจความหมายของคำ

บันลือ พฤษะวัน (2538 : 2) ได้ให้ความหมายการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่าน เป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด การอ่านแบบนี้มุ่งให้สะกดตัวผสมคำอ่านเป็นคำ ๆ ไม่สามารถใช้สื่อความโดยการฟังได้ทันที เป็นการอ่านเพื่อการอ่านออก มุ่งให้อ่านหนังสือได้แตกฉานเท่านั้น

2. การอ่าน เป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำหรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความโดยการอ่าน หรือฟังผู้อื่นอ่านแล้วรู้เรื่องเรียกว่า อ่านได้ ซึ่งมุ่งให้อ่านแล้วรู้เรื่องสิ่งที่อ่าน

3. การอ่าน เป็นการสื่อความหมายที่จะถ่ายโยงความคิดความรู้จากผู้เขียน ถึงผู้อ่าน การอ่านลักษณะนี้เรียกว่า อ่านเป็น ผู้อ่านย่อมเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน โดยอ่านแล้วสามารถประเมินผลของสิ่งที่อ่านได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมพร มั่นตะสูตร แห่งพิพัฒน์ ( 2534 : 8 ) กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การรับรู้ความหมาย จากถ้อยคำที่ตีพิมพ์อยู่ในสิ่งพิมพ์ หรือ หนังสือ โดยผู้อ่านรับรู้ว่าคุณเขียนได้ส่งสารอะไรมายังผู้อ่านทั้ง ในด้านความคิด ความรู้ ความหมาย ความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นว่าคุณเขียนตั้งใจจะแสดงความคิดอย่างไร มีความหมายว่าอะไร เกี่ยวข้องถึงอะไรบ้าง ลำดับขั้นของการอ่านจะเริ่มต้นตั้งแต่การทำความเข้าใจใน ถ้อยคำแต่ละคำ กลุ่มคำแต่ละกลุ่ม และเรื่องราวแต่ละเรื่องราวที่เรียงรายต่อเนื่องกันอยู่ในย่อหน้า หนึ่ง หรือในตอนหนึ่ง หรือในเรื่องหนึ่ง ซึ่งผู้อ่านต้องทำความเข้าใจไปที่ละตอนเป็นลำดับ

ประเทิน มหาจันทร์ (2530 : 13) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการในการแปล ความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่มีการจดบันทึกไว้ การอ่านที่แท้จริงผู้อ่านจะต้องเข้าใจ ความหมายของเรื่องทีอ่าน ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานด้วย

ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน (2535 : 3) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การคิดที่สามารถเข้าใจ ในเรื่องทีอ่านได้ดี ย่อมนำไปสู่การคิดที่ดี เพราะผู้อ่านจะได้ทราบแนวคิดต่าง ๆ จากเรื่องทีอ่าน เกิด ความรู้จากเรื่องทีอ่านนำมาจัดแยกแยะตีความหมาย ก่อนที่จะเกิดเป็นแนวคิดของตนเอง

สมพร วัฒนศิริ (2538 : 9 – 10 ) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง เป็นกระบวนการติดต่อ สื่อสารความคิดจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน เป็นการแปลความหมายตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสื่อกลาง ใช้แทนคำพูดให้ได้ความที่ชัดเจนและเข้าใจความหมายสิ่งทีอ่าน โดยสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมของ ผู้อ่าน

บัวแก้ว บัวเย็น (2539 : 15) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การถ่ายทอดความหมายจาก ตัวอักษรหรือภาพเป็นความคิดความเข้าใจของผู้อ่านและนำความคิดนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ ผู้อ่านเอง

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542 : 24) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การแปลสัญลักษณ์ที่เขียนหรือ พิมพ์ให้มีความหมายออกมา สัญลักษณ์ในภาษาไทย คือ คำ ข้อความ จึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการ สอนอ่านเพื่อนักเรียนจะต้องเข้าใจความหมายและนำไปใช้ในการฟัง พูด และเขียนได้อย่างถูกต้อง

ประสารพร ชนะศักดิ์ (2542 : 10) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการในการ ถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยใช้สัญลักษณ์เป็น สื่อกลางในการถ่ายทอด และการที่ผู้อ่านจะเข้าใจเรื่องราวตามเจตนารมณ์ของผู้เขียนเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถทางภาษา ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม และทัศนคติของผู้อ่าน

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542 : 1) ได้กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง ความเข้าใจสัญลักษณ์ เครื่องหมาย รูปภาพ ตัวอักษร คำและข้อความที่พิมพ์หรือเขียนขึ้นมา

สรุป การอ่าน หมายถึง การแสวงหาความรู้ การแสวงหาความบันเทิงที่ได้จากการอ่าน เพราะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากมนุษย์มีการติดต่อสื่อสารกันโดยใช้ สัญลักษณ์ ตัวหนังสือ รวมถึงการอ่านมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการศึกษาในวิชาต่าง ๆ เพราะการ อ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการแสวงหาความรู้ ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านจะทำให้เรียนวิชาต่าง ๆ ได้ดี เป็นคนฉลาด และทำให้ประสบความสำเร็จในการทำงานและสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

#### 2.4.2 ความสำคัญของการอ่าน

การสอนอ่านมุ่งให้ผู้เรียนอ่านออก อ่านคล่อง และอ่านเป็น การอ่านจะประสบผลสำเร็จได้ นั้นต้องมีขั้นตอนและเทคนิคในการสอนอ่านหลายวิธี มีนักการศึกษากล่าวไว้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรมวิชาการ (2544 : 7) การอ่านมีความสำคัญ ดังนี้

1. การอ่านสามารถอ่านได้ตลอด ไม่จำกัดสถานที่และเวลาสามารถนำหนังสือไปด้วยได้ทุกที่
2. ในขณะที่อ่าน ผู้อ่านสามารถคิด และจินตนาการตามไปด้วย
3. การอ่านทำให้ มีสมาธิและถือว่าเป็นการบริหารสมอง เพราะการอ่านต้องจดจ่ออยู่กับสิ่ง ๆ นั้น มุ่งมั่นอยู่กับข้อความนั้น ๆ
4. ผู้อ่านสามารถกำหนดเรื่องที่จะอ่านได้ตามความชอบและความสนใจ
5. หนังสือมีให้เลือกอ่านอย่างมากมายและราคาถูก ทำให้ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านได้อย่างหลากหลาย

6. เมื่ออ่านหนังสือแล้วสามารถนำไปปฏิบัติตามได้

7. การอ่านทำให้ได้รับความรู้มากกว่าการฟังเพราะสามารถกลับมาอ่านทบทวนได้เมื่อต้องการ

ฤชุทัย ไชยขาว (2551 : 31) ได้กล่าวว่า การอ่านนั้นมีความสำคัญอยู่ด้วย กัน 3 ประการ ดังนี้ อ่านเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับความเพลิดเพลิน เพื่อค้นคว้าหาความรู้ และเพื่อนำสิ่งที่อ่านไปพัฒนาตนให้เจริญงอกงาม ตลอดจนเป็นการเสริมสร้างความคิดจากวัตถุประสงค์ดังกล่าวข้างต้นทั้ง 3 ประการนั้น เป็นความต้องการของผู้อ่านทั้งสิ้นและเป็นสิ่งจำเป็นของผู้อ่านที่ทุกคนพึงมีอันเป็นพื้นฐานที่ขาดไม่ได้ของทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ

เทียมจันทร์ ไสยวรรณ (2552 : 50) ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะว่าการอ่านนั้นมีส่วนช่วยสร้างให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินชีวิตและหน้าที่การงานการอ่านยังเป็นการสนองความต้องการของมนุษย์เพราะการอ่านสามารถ ทำให้เกิดความรู้จากการอ่านตำราต่าง ๆ ส่งผลให้มี ทักษะต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และปัญหาส่วนตัวได้

ภักดี พลศักดิ์ (2553 : 25) ได้กล่าวว่า การอ่านช่วยให้ผู้อ่านมีความรู้ที่รอบด้านมากขึ้น มีการพัฒนาทางการคิด การอ่านยังทำให้ได้รับความบันเทิงมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ ได้ลึกซึ้งสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

สงวนสิน ญาติสมบูรณ์ (2553 : 15) ได้กล่าวว่า มนุษย์เรามีความเชื่อมโยงกับการอ่าน เพราะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องใช้ในการติดต่อสื่อสาร การอ่านยังทำให้เกิดความรู้ เมื่ออ่านมากทำให้เกิดความรู้ สามารถนำไปพัฒนาวิชาชีพ การงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

นารี ศรีปัญญา (2556 : 24) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของการอ่าน หมายถึง ทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาของวิชาต่าง ๆ เพราะการอ่านจะช่วยสื่อสารและเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ อนึ่ง บุคคลใดก็ตามที่มีนิสัยรักการอ่านยิ่งทำให้สมบัติติดตัวและอ่านอย่างถูกต้องตามหลักภาษาบุคคลนั้นย่อมเป็นผู้ที่ได้รับความรู้จากการอ่านตำราต่าง ๆ และทำให้เกิดความเพลิดเพลินจาก นิยาย นิทานต่าง ๆ ทันเหตุการณ์จากการอ่านข่าวสารบ้านเมือง ทั้งยังมีทักษะด้านการจับใจความ การคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และสามารถนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

สรุป ความสำคัญของการอ่าน เป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์ แลเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิต เพราะมนุษย์จะมีการติดต่อสื่อสาร การประกอบอาชีพ รวมถึงการศึกษาเพื่อแสวงหาความรู้ ถ้าบุคคลใดมีความสามารถในการอ่าน บุคคลนั้นจะเป็นคนรอบรู้และรอบด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.4.3. องค์ประกอบที่มีผลต่อความสามารถในการอ่าน

Bond & Tinker (1967) ได้ยกตัวอย่างปัจจัยที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่านไว้ ดังต่อไปนี้

1. ความเข้าใจในความหมายของคำ ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญในการถอดความเนื้อเรื่อง เมื่อผู้เรียนมีเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในบทอ่านที่ชัดเจน เพื่อนำไปสู่การตีความตามเจตนาของผู้เขียนได้ง่ายขึ้น

2. ความเข้าใจในหน่วยของความคิด ผู้อ่านสามารถสรุปความคิดในเนื้อหาทั้งหมด โดยมีใช้การประติดประต่อหน่วยคำเข้าด้วยกัน

3. ความเข้าใจในประโยค ผู้อ่านสามารถแปลความหมายรูปประโยคไปในทิศทางเดียวกับเนื้อเรื่อง

4. การเข้าใจในอนุเฉก ผู้อ่านต้องมีความสามารถในการเชื่อมโยงของประโยค เพื่อให้การอ่านสัมฤทธิ์ผล

5. การเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างอนุเฉก ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงข้อความก่อนหน้าเข้ากับเนื้อหาส่วนอื่น ๆ ในย่อหน้าถัดไปได้

Moore (1984) ได้กำหนดองค์ประกอบที่มีผลต่อความสามารถในการอ่าน ดังนี้

1. ความสามารถต่อการเลือกความสำคัญของหัวเรื่อง
2. ความสามารถต่อการเลือกรายละเอียดส่วนสำคัญจากเนื้อเรื่อง
3. ความสามารถต่อการจัดลำดับเนื้อเรื่อง
4. ความสามารถต่อการค้นหาข้อมูลเนื้อหาจากส่วนต่างๆ
5. ความสามารถต่อการแก้ปัญหาการอ่าน
6. ความสามารถต่อการสรุปความ
7. ความสามารถต่อการคาดเดาเนื้อเรื่อง
8. ความสามารถต่อการจัดประเภทหมวดหมู่ของข้อมูลจากการอ่าน
9. ความสามารถต่อการประเมินการเขียน
10. ความสามารถต่อการใช้การอ่านอย่างพินิจพิเคราะห์เพื่อการผ่อนคลาย

สรุป ประสิทธิภาพของความสามารถในการอ่านนั้น มีองค์ประกอบและปัจจัย คือ ปัจจัยภายนอก เนื้อหาและเวลาให้ผู้อ่านได้ฝึกฝน เพื่อนำสู่ความสำเร็จในการอ่าน และปัจจัยภายใน ความสามารถในการใช้ภาษา ความรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ซึ่งองค์ประกอบนี้จะส่งผลต่อความสามารถในการอ่านของผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.4.4 การสอนอ่าน

การอ่านมีบทบาทเป็นบทบาทที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวัน เพราะการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ต้องอาศัยการอ่าน และการอ่านสามารถพัฒนาทางสติปัญญาของมนุษย์ให้เท่าทันเหตุการณ์ได้ จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่าน ดังนี้

บันลือ พฤษะวัน (2538 : 10-11) ได้กล่าวว่า

1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ หากอ่านไม่ได้การเรียนก็ย่อมไม่ประสบผลสำเร็จ ก็จะทำให้เด็กเกิดอาการวิตกกังวล เก็บกด ครูต้องดูแลเอาใจใส่ด้วยการสอนซ่อมเสริมหรือสอนเป็นรายบุคคล ตั้งแต่การอ่านบทเรียนแรกทันทีเพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจในการอ่าน

2. เมื่อเด็กสามารถอ่านได้ย่อมได้รับการยอมรับและเรียนร่วมกับเพื่อนได้ ทำให้เด็กมีความมั่นใจในการอ่าน ซึ่งเด็กที่อ่านไม่ได้จะทำให้ขาดความมั่นใจในตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เด็กได้รับประสบการณ์ที่ดีในด้านต่าง ๆ จากที่โรงเรียนและจากเพื่อน ๆ
4. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพต่าง ๆ
5. การอ่านเป็นหน้าที่พลเมืองที่ดีในการให้ความร่วมมือกับทางราชการได้
6. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการตัดสินใจ ในการเลือกตัวแทนในการปกครองครอบครัว บ้านเมือง อันเป็นรากฐานของระบอบประชาธิปไตย
7. การอ่านเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
8. การอ่านเป็นสำคัญมากขึ้นเมื่อใช้ในการพยากรณ์เหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเรื่องสำคัญต่าง ๆ

ปีตินันท์ สุทธิสาร (2559 : 8) ได้กล่าวว่า การสอนอ่านมีขั้นตอน ดังนี้

1. การอ่านคำและรู้ความหมายของคำ นั่นคือให้เด็กอ่านออกเป็นคำและเข้าใจความหมายของคำนั้น ซึ่งเป็นทักษะเบื้องต้นคือสอนให้เด็กอ่านออก
2. การอ่านจับใจความ เมื่อเด็กอ่านออกเป็นคำ วลีและประโยคได้แล้วจะต้องเข้าใจสิ่งที่อ่าน บอกได้ว่าใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไรในเรื่องที่อ่าน เล่าเรื่องได้ และสามารถสรุปเรื่องได้ นั่นคือการสอนให้เด็กอ่านเป็น
3. การอ่านออกเสียงให้ชัดเจน ถูกต้อง โดยเฉพาะคำที่ออกเสียง ร ล คำควบกล้ำ หรือคำที่มีอักษรนำ จะต้องรู้จักจังหวะในการอ่านให้ถูกวรรคตอนฝึกจนอ่านคล่อง
4. การอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ จะต้องรู้จักวิธีค้นคว้าความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทักษะนี้เหมาะที่จะใช้กับเด็กในชั้นประถมศึกษาไปจนถึงขั้นที่สูง
5. ฝึกให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน ครูต้องจัดบรรยากาศในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นให้เด็กอ่านหนังสือจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เชิญชวนให้เด็กอยากอ่าน ข้อสำคัญคือ ครูต้องเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็ก อ่านหนังสือที่มีความหลากหลายเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟัง
6. การอ่านเพื่อให้เกิดคุณค่าและเกิดความซาบซึ้ง นั่นคือการสอนอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมสำหรับเด็ก ให้เด็กมองเห็นประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านเพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวันให้เด็กรับรู้ถึงความไพเราะของการอ่านบทหรือการอ่านวรรณคดีที่จัดไว้ให้เด็กแต่ละชั้นเพื่อให้เด็กเห็นถึงความงดงามของภาษา

การสอนให้อ่านออก ประกอบไปด้วย

1. สอนโดยวิธีประสมอักษร เป็นการสอนที่ใช้กันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่แสดงถึงภูมิปัญญาของการสอนอ่านแบบไทย ซึ่งทำให้เด็กสามารถอ่านหนังสือวิชาไทยได้คล่อง วิธีสอนแบบนี้เป็นการนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ มาประสมกัน แล้วฝึกอ่านแบบแจกลูก การอ่านแบบสะกดคำ เป็นการสอนอ่านที่เน้นการฟังเสียงของพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ที่นำมาประสมกันเป็นคำ เมื่อมีการฝึกฝนบ่อย ๆ จนชินหู ก็จะสามารถอ่านได้ถูกต้องแม่นยำการอ่านแบบแจกลูก เป็นการอ่านโดยยึดพยัญชนะต้นเป็นหลัก ยึดสระ เป็นหลัก หรือยึดสระและตัวสะกดเป็นหลัก เช่น

ยึดพยัญชนะต้น เป็นหลัก

– ะ –า –ิ –ึ –ื –ุ –ู

ก กะ กา กิ กึ กื กือ กุ กู

ข ขะ ขา ขิ ขึ ขื ขือ ขุ ขู

ค คะ คา คิ คึ คื คือ คุ คู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 2.4.5 ระดับความสามารถในการอ่าน

ระดับความสามารถในการอ่านมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านของผู้เรียน เนื่องจากมีการใช้ระดับความสามารถในการอ่านของผู้เรียนมาพิจารณาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงระดับความสามารถในการอ่าน ดังต่อไปนี้

Bloom (1956) ได้จำแนกระดับความเข้าใจของการอ่านไว้ 6 ระดับ ได้แก่

1. ระดับของความรู้ความจำ (Knowledge) เป็นระดับที่ผู้อ่านสามารถจำหรือรับรู้ข้อมูล
2. ระดับของความเข้าใจ (Comprehension) เป็นระดับที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง ผู้อ่านสามารถคาดเดา ตีความ และแปลความข้อความได้
3. ระดับของการประยุกต์ใช้ (Application) เป็นระดับที่ผู้อ่านสามารถใช้ข้อมูลที่เคยเรียนรู้ นำมาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น
4. ระดับของการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นระดับที่ผู้อ่านสามารถเลือกสิ่งที่พิจารณาออกเป็น ส่วน เพื่อให้เห็นองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กัน
5. ระดับของการสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นระดับที่ผู้อ่านสามารถนำเอาความคิดจากเรื่อง ที่อ่านมาแล้วรวบรวมและเรียบเรียงขึ้นใหม่
6. ระดับของการประเมินผล (Evaluation) เป็นระดับที่ผู้อ่านรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับ และมีการตัดสินวิเคราะห์เรื่องจากการใช้ประสบการณ์อย่างมีหลักการ

Smith (1963) ได้จัดระดับความเข้าใจต่อการอ่าน ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

1. ระดับของความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร (Literal Comprehension) เป็นความ เข้าใจความหมายตามตัวอักษร และเนื้อเรื่องสามารถระบุคำตอบจากคำสำคัญในทันที เป็นระดับการ อ่านที่ไม่ใช้การตีความ หรือเชื่อมโยงบทอ่านในบริบทที่ถัดไป
2. ระดับของความเข้าใจความหมายแบบตีความ (Interpretation) เป็นความเข้าใจ ความหมายจากการอนุมานเรื่อง คือ การสรุปความจากภาพประกอบ การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ เหตุการณ์ การค้นหาเหตุและผล การจับใจความสำคัญ การพยากรณ์ ความเข้าใจต่อลักษณะของตัว ละคร และการเข้าใจวัตถุประสงค์งานเขียน
3. ระดับของการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Reading) เป็นความเข้าใจต่อบทอ่าน ด้วยการวิเคราะห์และประเมินค่า ซึ่งผู้อ่านจะต้องมีความเข้าใจในความหมายตามตัวอักษรและการ ตีความได้เป็นลำดับแรก จากนั้นนำความหมายที่ได้มาเปรียบเทียบประสบการณ์เดิม โดยกำหนดการ ใช้เกณฑ์เพื่อประเมินความสามารถในการอ่าน เพื่อนำไปสู่การยอมรับการปรับเปลี่ยนความรู้เดิมต่อ การเรียน
4. ระดับของการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative Reading) เป็นการนำความรู้จากเนื้อเรื่อง นำไปประยุกต์ใช้ในโอกาสต่างๆ อย่างเหมาะสม ผู้อ่านนั้นสามารถเลือกใช้และเรียงลำดับของ ประสบการณ์ที่ได้ในการอ่านครั้งต่อไป รวมถึงเป็นการต่อยอดของความรู้จากบทอ่านและการ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่

สรุป ระดับความสามารถในการอ่าน คือ ความสามารถในการตีความเนื้อเรื่องและเจตนา ของผู้เขียน ซึ่งผู้อ่านใช้ประสบการณ์ความรู้เดิมและวิจารณ์ญาณของตนเองเชื่อมโยงเข้ากับบทอ่าน และสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา ผู้อ่านต้องใช้ความเข้าใจของตนเองในการแปลความด้วยการ วิเคราะห์ และตัดสินความเข้าใจด้วยวิธีการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อเป็นวิธีที่ช่วยกำหนด ขอบเขตและการเป้าหมายตามเกณฑ์การอ่านที่ระบุไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.4.6 ประโยชน์ของความสามารถในการอ่าน

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการอ่านไว้ดังนี้

สมบัติ จำปาเงิน (2549 : 17) ได้กล่าวว่า การอ่านมีประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนเก่ง เพราะการอ่านหนังสือทำให้เรียนวิชาต่าง ๆ ได้ดี
2. เพื่อช่วยให้นักเรียนสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะจะต้องใช้การอ่านเอกสารประจำ
3. เพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับความบันเทิงในชีวิต เพราะการอ่านหนังสือประเภทวรรณกรรมสามารถทำให้เพลิดเพลินได้

4. ทำให้เกิดการยอมรับจากคนรอบข้าง เพราะคนที่สามารถอ่าน ทำให้สามารถที่จะปรับตัวเข้ากับคนรอบข้างและเข้ากับสังคมได้ดี

5. เพื่อช่วยให้นักเรียนเป็นคนที่น่าสนใจ เพราะการอ่านหนังสือมาก ๆ สามารถทำให้เป็นผู้ที่มีความคิดที่ดีและสามารถแสดงความรู้ได้ทุกสถานการณ์และทุกสถานที่

นิรมล เหลาสลิต (2560 : 69) ได้กล่าวว่า การอ่านมีนั้นมีประโยชน์ต่อผู้อ่าน เพราะทำให้เกิดความรู้ในวิชาการด้านต่าง ๆ รอบรู้ ทันเหตุการณ์ ได้รับความสุข และมีความเพลิดเพลิน และเกิดอารมณ์คล้อยตามในเรื่องนั้น ๆ ที่อ่าน การอ่านยังช่วยให้ผ่อนคลาย ลดความตึงเครียดและทำให้เข้าใจประเด็นของสำคัญของเรื่องและสามารถประเมินคุณค่าเรื่องที่อ่านได้อย่างตรงประเด็น

สรุป การอ่านนั้นมีประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะการอ่านทำให้ผู้เรียนมีวินัย ทำให้มีนิสัยรักการอ่าน ใฝ่หาความรู้อยู่เสมอเป็นที่ยอมรับและต้องการของสังคมและเพื่อนร่วมงาน ผู้ที่เป็นนักอ่านจะทำให้เป็นคนทันต่อเหตุการณ์ รอบรู้ และสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างสมเหตุสมผลและตรงจุด

#### 2.4.7 การวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่าน

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านไว้ดังนี้

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2529 : 25-26, อ่างโน เพ็ญพิชชา ภูกิ่งแก้ว, 2557 : 28-29) กล่าวว่า การประเมินผลการอ่านมี 2 ประการ ดังนี้

1. การประเมินผลการอ่านออกเสียง เป็นการกำหนดข้อความที่ให้นักเรียนอ่าน โดยครูกอบันทึกการอ่าน มีการอ่านตกคำ ข้ามคำ ซ้ำคำ หรืออ่านซ้ำหรือไม่ โดยครูปิจารณาการอ่านอย่างละเอียด ทั้งเสียง รูปคำ ความหมายและไวยากรณ์

2. การประเมินผลการอ่านในใจเป็นวิธีวัดความสามารถในการอ่านของผู้เรียนแล้วทำการทดสอบจากข้อความที่อ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กำหนดแนวทางการทดสอบวัดทักษะการอ่านของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสนองนโยบายการอ่านออกเขียนได้ โดยมีการทดสอบการอ่านดังนี้

1. การอ่านสะกดคำ คือ การอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้โดยการอ่านแบบสะกดคำ เช่น จาน อ่านว่า จอ-อา-นอ-จาน เป็นต้น ครูทำการบันทึกการอ่านสะกดคำของนักเรียนเพื่อประเมินการอ่านรายบุคคล

2. การอ่านคำ คือ การอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้เป็นคำ เช่น โรงเรียน อ่านว่า โรง-เรียน เป็นต้น ครูบันทึกการอ่านคำของนักเรียนลงในแบบบันทึกคะแนนรายบุคคล

3. การอ่านประโยคหรือข้อความสั้น ๆ คือ การอ่านออกเสียงประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ที่กำหนดให้ ครูบันทึกการอ่านคำในประโยคว่าอ่านถูกต้องอย่างไร มีการข้ามคำหรืออ่านคำซ้ำ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ โดยครูบันทึกผลคะแนนรายบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยสรุป การวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่าน เป็นการประเมินผลการอ่านออกเสียง การอ่านสะกดคำ การอ่านคำ การอ่านประโยคสั้นๆ เพื่อให้นักเรียนอ่าน โดยครูคอยบันทึกการอ่าน มีการอ่านตกคำ ข้ามคำ ซ้ำคำ หรืออ่านซ้ำหรือไม่ โดยควรพิจารณาการอ่านอย่างละเอียด ทั้งเสียง รูปคำ ที่นักเรียนสามารถอ่านได้

## 2.5 การแจกลูกสะกดคำ

การอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะเป็นพื้นฐานทางการเรียนการอ่าน ผู้เรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านได้ก็ต้องมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา และทักษะ 4 ทั้งด้าน คือ การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนไปพร้อมกัน โดยเฉพาะทักษะการอ่านนั้นเป็นทักษะที่มีความสำคัญที่จะต้องนำไปใช้สื่อสารการเรียนรู้ของนักเรียนในวัยนี้ยึดหลักการเรียนจากง่ายไปยาก จากส่วนย่อยไปส่วนรวม การอ่านแจกลูกสะกดคำเป็นวิธีการสอนที่ดีที่สามารถทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นที่จะอ่านออกเสียงได้ถูกต้องและมีความมั่นใจ

### 2.5.1 ความหมายของการอ่านแจกลูกสะกดคำ

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำไว้ ดังนี้  
วรรณธนาพร อรุณประเสริฐศรี (2550 : 5) ได้กล่าวว่า หมายถึงวิธีการอ่านออกเสียงคำตามพยัญชนะ สระ และตัวสะกดที่ประสมกันเป็นคำ

กระทรวงศึกษาธิการ (2553 :13-16) ได้กล่าวว่า การอ่านการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และเสียงตัวสะกด มาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงของคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย การแจกลูกและการสะกดคำ บางครั้งเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ” เพราะในการสอนแจกลูกสะกดคำจะดำเนินการไปด้วยกันอย่างประสมกลมกลืน ทำให้นักเรียนได้หลักเกณฑ์ทางภาษาทั้งการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน ความสำคัญของการสอนแจกลูกสะกดคำเป็นเรื่องจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียนหากครูไม่ได้สอนแจกลูกสะกดคำแก่นักเรียนในระยะเริ่มเรียนการอ่าน นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่อเด็กมีการอ่านหนังสือจะสับสนอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งเป็นปัญหาอย่างมากสำหรับเด็กไทยในปัจจุบัน ผลจากการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ย่อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ ด้วย เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การสอนอ่านแจกลูก ครูควรเริ่มเมื่อนักเรียนอ่านเป็นคำไปได้สักระยะหนึ่งแล้ว ซึ่งในระยะเริ่มแรกนี้อาจอยู่ในช่วงปฐมวัยหรือก่อนประถมศึกษา เด็กเรียนการอ่านโดยการจำรูปคำที่เป็นพื้นฐาน กล่าวคือเป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นคำใกล้ตัวเด็ก แต่เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวนคำที่ต้องเรียนมีการเพิ่มจำนวนมากขึ้น นักเรียนไม่สามารถจำรูปคำได้ทั้งหมด การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำจะช่วยให้นักเรียนประสมคำอ่าน และสามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำควรสอนในช่วงที่นักเรียนยังอ่านหนังสือไม่แตกฉาน ประมาณช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 แต่ไม่ได้ตายตัวว่าจะต้องถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หากนักเรียนอ่านได้แล้ว การแจกลูกสะกดคำก็ไม่จำเป็นอีกต่อไป ครูจึงควรสังเกตการอ่านของนักเรียนว่าควรสอนแจกลูกสะกดคำมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่านของนักเรียนแต่ละคนเป็นประการสำคัญซึ่งแบ่งออกเป็น 2 นัย ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นัยที่ 1 หมายถึง การแจกลูกคำในมาตราตัวสะกดแม่ ก กา, แม่ กง, แม่ กม, แม่ เกย, แม่ เกอว, แม่ กก, แม่ กต และแม่ กบ การแจกลูกจะเริ่มจากการจำและออกเสียงพยัญชนะให้ได้ก่อน จากนั้นจะเริ่มแจกลูกในมาตราแม่ ก กา (ไม่มีเสียงสะกด) ซึ่งเป็นการสะกดคำไปที่ละคำไล่ไปตามลำดับของสระเรียกว่า แจกลูก แล้วจึงอ่านโดยไม่สะกดคำ

นัยที่ 2 หมายถึง การเทียบเสียงเป็นการแจกลูกวิธีหนึ่ง เมื่ออ่านคำได้แล้วให้นำรูปคำมาแจกลูกโดยการเปลี่ยนพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะท้าย เช่น บ้าน วิธีการเทียบเสียง เมื่อเปลี่ยนพยัญชนะต้น จะได้คำว่า บ้าน ต้าน ร้าน เป็นต้น วิธีการเทียบเสียง มีหลักการคืออ่านสระเสียงยาวก่อนสระเสียงสั้น การสะกดคำมีวิธีการสะกดคำหลายวิธี ถ้าสะกดคำเพื่ออ่านจะสะกดคำตามเสียงถ้าสะกดคำเพื่อเขียนจะสะกดคำตามรูป และการสะกดคำจะสะกดคำเฉพาะคำที่เป็นคำไทย

ตัวสะกดตรงตามรูปคำคือ แม่ กง ใช้ ง สะกด แม่ กนใช้ น สะกด มีวิธีการสะกดคำดังนี้

วิธีการสะกดคำตามรูปคำ

กา สะกดว่า กอ-อา-กา

ขา สะกดว่า ขอ-อา-ขา

คาง สะกดว่า คอ-อา-งอ-คาง

ค้ำง สะกดว่า คอ-อา-งอ-คาง-ไม้โท-ค้ำง

วิธีการสะกดคำโดยสะกดแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสะกดมาตราตัวสะกด

คาง สะกดว่า คอ-อา-คา-คาง-งอ-คาง

ค้ำง สะกดว่า คอ-อา-คา-คาง-งอ-คาง-คาง-ไม้โท-ค้ำง

วิธีการสะกดคำที่สระเปลี่ยนรูปและลดรูปมีสระบางสระเมื่อมีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูปคำ เช่น

สระโอะ มีตัวสะกด จะลดรูป ลด สะกดว่า ลอ-โอะ-ดอ-ลด

สระอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ วัน

สะกดว่า วอ-อะ-นอ-วัน

สระเอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปโดยใช้ไม้ไต่คู้ เป็ด

สะกดว่า ปอ-เอะ-ดอ-เป็ด

สระเออ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป เเดิน สะกดว่า ดอ-เออ-นอ-เดิน

สระแอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป แข็ง สะกดว่า ขอ-แอะ-งอ-แข็ง

สระอัว มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป ลวด สะกดว่า ลอ-อัว-ดอ-ลวด

โดยสรุป ความหมายการแจกลูกสะกดคำ เป็นการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และเสียงตัวสะกด มาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงของคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย การแจกลูกและการสะกดคำบางครั้งเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ” เพราะในการสอนแจกลูกสะกดคำจะดำเนินการไปด้วยกันอย่างประสมกลมกลืนของคำ

## 2.5.2 แนวการจัดการเรียนการสอน

การสอนอ่านแจกลูกและการสะกดคำเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านและการเขียนเพราะเป็นหลักเกณฑ์การนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมกันและในการสอนอ่านจะดำเนินไปด้วยกันจึงมีผู้เรียกรวมกันว่า “การอ่านแจกลูกสะกดคำ” การดำเนินการสอนอ่านแจกลูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะกดคำทำได้หลายลักษณะ แล้วแต่ครูจะเห็นสมควรการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำแบบผสมผสานกับการสอนคำใหม่ในบทเรียน ครูสามารถดำเนินการสอนได้ตามขั้นตอนดังกล่าว

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำไว้ ดังนี้

ศิริรัตน์ เกิดแก้ว (2553 : 5) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการนำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวสะกด มาประสมกันเป็นคำที่ถูกต้องตามความหมายของคำนั้นและอ่านออกเสียงตามคำนั้นและเขียนถูกต้องตามหลักพจนานุกรม

เพ็ญศรี กิ่งแก้ว (2555 : 27) ได้กล่าวว่า การอ่านสะกดคำ หมายถึง ทักษะความสามารถของผู้เรียนในการอ่านสะกดคำ โดยสามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้องเมื่อประสม พยัญชนะ สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้ถูกต้องตามหลักภาษาพร้อมทั้งต้องเป็นคำที่ถูกต้องตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน และสามารถสื่อความหมายได้ถูกต้อง

นารี ศรีปัญญา (2556 : 32) ได้กล่าวว่า การอ่านสะกดคำ หมายถึงการอ่านโดยวิธีเรียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและตัวการันต์ประสมซึ่งเป็นคำได้ถูกต้องและมีความหมายตามพจนานุกรม แล้วนำมาถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกให้ออกมาเป็นภาษาเขียนที่เสนอให้เห็นถึงสิ่งที่ต้องการสื่อเพื่อผู้อ่านสามารถรับสารที่ต้องการสื่อได้ตรง แล้วนำคำที่อ่านไปใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์

สุรินยา ธรรมาศิริ (2557 : 8) ได้กล่าวว่า เป็นการอ่านคำที่กำหนดให้ตามรูปโดยการนำพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมกันให้เป็นคำที่มีความหมายถูกต้องตามหลักภาษา ได้แก่คำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดของภาษาไทย

Lunenburg (1959, p. 179 อ้างใน ลัดดาวรรณ ชัยชวา, 2556) ได้กล่าวว่า การอ่านสะกดคำ คือ การสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งในการอ่านที่มีบทบาทในชีวิตประจำวัน การสะกดคำผิดอาจทำให้ประสิทธิภาพในการอ่านลดลง และบางครั้งอาจทำให้การสื่อความหมายผิดไป

โดยสรุป การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำหมายถึงการอ่านคำแบบเรียงพยัญชนะ สระ และตัวสะกด โดยการอ่านควรเริ่มจากสระเสียงยาวก่อน แล้วตามด้วยสระเสียงสั้น มีการเปลี่ยนพยัญชนะท้ายของตัวสะกด โดยคงพยัญชนะต้นและสระไว้จะเป็นการเทียบเสียงเมื่อตัวสะกดเปลี่ยนไป การอ่านสะกดคำมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน ถ้ามีการสะกดผิดประสิทธิภาพในการอ่านอาจลดลง และอาจทำให้เกิดการสื่อสารผิดพลาดได้

### 2.5.3 ความสำคัญของการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสำคัญการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำไว้ ดังนี้

เพ็ญศรี กิ่งแก้ว (2555 : 44) ได้กล่าวว่า การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำมีความสำคัญมาก ถ้านักเรียนสะกดคำผิด ซึ่งจะส่งผลให้อ่านผิดและเขียนคำไม่ถูกต้อง การอ่านแจกลูกสะกดคำจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

สิริพร สีตะระโส (2553 : 28) ได้กล่าวว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำที่ถูกต้องมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการช่วยให้สื่อความหมายที่ถูกต้องและเขียนได้ถูกหลักภาษา และยังสามารถเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนวิชาอื่น ๆ ได้ดีด้วย

ละมุน จันทร์แป้น (2553 : 75) ได้กล่าวว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำให้ถูกต้องมีความสำคัญต่อผู้เขียนเป็นอย่างมาก เพราะสามารถทำให้เขียนได้ตรงตามจุดประสงค์ของการอ่านแจกลูกสะกดคำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้อ่านสามารถสื่อสารได้ตรงความหมายได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังรวมถึงมีความสามารถในทางด้านการเขียนด้วย

ศุภวัฒน์ จินโจ (2552 : 15) ได้กล่าวว่า การสะกดคำมีความสำคัญทางด้านการสื่อความหมาย สามารถทำให้ผู้อ่านรับสารได้ตรงที่ต้องการสื่อสาร เมื่อเขียนได้ถูกต้องผู้เขียนจะมีความมั่นใจและมีประสิทธิภาพในการอ่านมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำมีความสำคัญเป็นอย่างมากและสามารถช่วยให้ผู้เรียนอ่านคำได้ถูกต้องตามหลักภาษา มีความมั่นใจในการเรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการอ่าน และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

## 2.5.4 ขั้นตอนการสอนการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของขั้นตอนการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2553 : 14-16) กล่าวว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำมี 5 ขั้นตอนดังนี้

1. อ่านคำ หมายถึง การอ่านคำ 1-2 พยางค์ ง่าย ๆ ตามภาพ เช่น ตา ขา นา กา ตี ลา ทวี ฟ้าซี เป็นต้น

2. อ่านประโยค หมายถึง การอ่านประโยคสามส่วนที่มีภาพประกอบ เช่น กา มี ขา ตา มา นานา มี ตา เป็นต้น

3. อ่านแจกลูกสะกดคำ คือ การอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำ วิธีการสะกดคำได้แก่

### 3.1 วิธีการสะกดคำตามรูปคำ

งา สะกดว่า งอ - อา - งา

กาง สะกดว่า กอ - อา - งอ - กาง

ร้าน สะกดว่า รอ - อา - นอ - ราน - ไมโท - ร้าน

### 3.2 วิธีการสะกดคำโดยสะกดแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสะกดมาตราตัวสะกด

วาง สะกดว่า วอ - อา - งอ - วาง

ค้ำน สะกดว่า คอ - อา - นอ - คาน - ไมโท - ค้าน

3.3 วิธีสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดคำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดจะเป็นคำที่มาจากภาษาบาลี สันสกฤต เขมร อังกฤษ เป็นต้น วิธีการสอนอ่านและเขียน มีดังนี้

3.3.1 ดูรูปคำและอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง

3.3.2 จำรูปคำและรู้ความหมายของคำ

3.3.3 รู้หลักการสะกดคำ เช่น

แม่ กน ใช้ น ร ล ฟ ญ ฌ สะกด

แม่ กง ใช้ ง สะกด

แม่ กบ ใช้ บ ภ พ ฟ สะกด

คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราจะไม่สะกดคำแต่ใช้หลักการสังเกตรูปคำและรู้หลักการสะกดคำ เช่น คำว่า เสพ ออกเสียง ตัวสะกด ในแม่ กบ

3.4 วิธีการสะกดคำควบกล้ำ มีวิธีการสะกดคำ 2 วิธี คือ

3.4.1 การสะกดคำเพื่ออ่านจะมุ่งที่เสียงของคำด้วยการอ่านอักษรควบก่อนแล้วจึง

สะกดคำ เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตราบ สะกดว่า ตรอ-อา-บอ-ตราบ

คลอง สะกดว่า คลอ-ออ-งอ-คลอง

3.4.2 การสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้น วิธีนี้ใช้ในการสะกดคำเพื่อเขียน เช่น

ตรง สะกดว่า ตอ-รอ-ออ-งอ-ตรง

พลาย สะกดว่า พอ-ลอ-อา-यो-พลาย

3.5 วิธีการสะกดอักษรนำ มีดังนี้

3.5.1 ห นำ ย ร ล ว ให้ออกเสียงพยัญชนะนำก่อน หน ออกเสียง หนอ หยอ ออกเสียง หยอ เป็นต้น แล้วจึงสะกดคำ เช่น

หยา สะกดว่า หยอ -อา-หยา

หนู สะกดว่า หนอ-อุ-หนู ให้เห็นว่าอักษรตัวแรกมีอิทธิพลต่ออักษร

ตัวที่ 2 ส่วนสะกดคำเพื่อมุ่งเขียนสะกดคำให้ถูกต้องอาจสะกดแบบเรียงพยัญชนะ เช่น หนู สะกดว่า หอ - นอ - อุ - หนู

3.5.2 อ นำ ย ให้ออกเสียง อย เป็น หยอ แล้วสะกดคำ อย่า สะกดว่า ออ -ยอ-อา-ยา-เอก-อย่า หรือจำรูปคำทั้ง 4 ได้แก่ อย่า อยู่ อย่าง อยาก

3.5.3 การสะกดคำที่อักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว หรืออักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว เช่น สง-สน-สม-ผล-ณ-ตล เป็นต้น ให้ออกเสียงนำก่อน แล้วจึงสะกดคำเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง เช่น เสมอ สะกดว่า สะหมอ-เออ สะ-เหมอ หรือจะสะกดแบบเรียงตัวพยัญชนะ เพื่อมุ่งเขียนคำให้ถูกต้อง เช่น ส-ม-อ-เออ-สะเหมอ

3.6 วิธีการสะกดคำที่สระเปลี่ยนรูปและลดรูป มีสระบางตัวเมื่อมีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปคำ เช่น

สระโอะ มีตัวสะกด จะลดรูป คด สะกดว่า คอ-โอะ-ดอ-คด

สระอะ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนเป็นไม้หันอากาศ หัน สะกดว่า หอ-อะ นอ หัน

สระเอะ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนเป็นไม้ไต่คู้ เป็ด สะกดว่า ปอ-เอะ-ดอ-เป็ด

สระเออ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูป เเดิน สะกดว่า ดอ เออ นอ เเดิน

สระแอะ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูป แข็ง สะกดว่า ขอ-แอะ-งอ-แข็ง

สระอัว มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูป นวด สะกดว่า นอ-อัว-ดอ-นวด

3.7 วิธีการสะกดคำที่มีตัวการันต์ การสะกดคำที่มีตัวการันต์จะให้อ่านคำเป็นคำแล้วสังเกต รูปคำและรู้กฎเกณฑ์ตามหลักภาษาว่าคำที่มีตัวการันต์กำกับจะไม่ออกเสียง

4. สร้างคำใหม่ หมายถึง การนำคำสองคำที่มีความหมายมาประสมกันแล้ว ความหมายเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น แม่ + น้ำ = แม่น้ำ เมื่อนักเรียนอ่านคำได้แล้วการสร้างคำใหม่จึงเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนด้วย

5. แต่งประโยค หมายถึง การแต่งประโยคคำที่กำหนดให้เป็นประโยคสามส่วน มีส่วนประกอบของประโยคคือ ประธาน กริยา และกรรม การจัดกิจกรรมแต่งประโยคจะเริ่มจากการแต่งประโยคจากภาพโดยการพูดปากเปล่าออกมาเป็นประโยคที่มีความหมาย เช่น ครูผู้สอนยกตัวอย่างภาพ “มือ” นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคร่วมกันโดยพูดปากเปล่าก่อน เช่น ฉัน มี มือ, ฉัน เกา มือ เป็นต้น เมื่อนักเรียนเข้าใจส่วนประกอบของประโยคแล้ว จะเป็นการแต่งประโยคโดยวิธีการเขียนประโยคจากภาพ และเขียนประโยคจากคำ ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปราโมทย์ จันทรเรือง (2552 : 233) ได้กล่าวว่า การสอนแบบทางตรงเป็นวิธีการสอนที่นำมาใช้เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดและทักษะด้านต่าง ๆ การสอนเริ่มที่ครูต้องกำหนดเนื้อหา นำมาอธิบายให้นักเรียนและเปิดโอกาสให้นักเรียนลงมือทำ เมื่อได้ข้อมูลย้อนกลับร่วมกันหาทางแก้ไขและพยายามเชื่อมโยงกิจกรรมให้สอดคล้องกันระหว่างครูกับนักเรียน มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แนะนำบทเรียน แจ้งจุดประสงค์ ทบทวนบทเรียน
2. ชี้แนะเสนอการเรียนการสอน อธิบายรูปแบบการเรียนแบบใหม่
3. ชี้แนะสู่การฝึกทักษะนักเรียนฝึกคิดปฏิบัติกิจกรรม/กลุ่ม
4. ชี้แนะฝึกอย่างอิสระ ฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ

จากแนวคิดการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการแจกลูกสะกดคำ โดยสรุปได้ว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้คือ ครูต้องมีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนให้นักเรียนทราบและนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาการทำกิจกรรมต่าง ๆ ลงมือทำเป็นตัวอย่างแล้วจึงให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจนคล่อง การสอนการอ่านการเขียนแบบแจกลูกสะกดคำนั้น ผู้สอนต้องเริ่มสอนให้ผู้เรียนได้รู้จักคำ ออกเสียงพยัญชนะและสระโดยการสะกดคำให้ถูกต้อง แล้วจึงเริ่มการสอนการประสมพยัญชนะกับสระเสียงยาว ออกเสียงเป็นคำ อ่านเป็นประโยค ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ขั้นตอนการอ่านการแบบแจกลูกสะกดคำตามแบบของกระทรวงศึกษาธิการเนื่องจากมีความเหมาะสมกับนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

## 2.6 แผนการจัดการเรียนรู้

### 2.6.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553 : 206) กล่าวว่า แผนการสอนมีความหมายเช่นเดียวกันกับแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ การใช้สื่อการเรียนรู้อ และการวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้อ และจุดประสงค์การเรียนรู้อที่กำหนด

สำลี รักสุทธี และคณะ (2544 : 42) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ หมายถึง แผนหรือโครงการที่จัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าไว้ เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง ซึ่งถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

เวชฤทธิ์ อังกะษัทรขจร (2555 : 37) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ หมายถึง การจัดเตรียมการสอนไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจน เพื่อใช้ปฏิบัติตามแนวทางในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง เพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้อและตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด

ชนาธิป พรกุล (2557 : 355) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อเป็นเอกสารทางวิชาการที่ครูจัดทำขึ้นมาล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนซึ่งจะประกอบไปด้วยรายการกิจกรรมที่ผู้เรียนและครูร่วมกันทำตามลำดับขั้นตอนในช่วงเวลาหนึ่ง มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียน เรียนรู้อด้วยความสะดวกและสนุกในการเรียน

ฉันทนา วิริยเวชกุล (2559 : 46) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ เป็นการกำหนดขั้นตอนการสอนที่ครูกำหนดขึ้นมา เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กุลิศรา จิตรชญาวณิช (2562 : 171-172) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เขียนขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษรของครูที่จัดทำไว้ล่วงหน้า เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้เป็นไปอย่างเต็มศักยภาพทำให้ครูมีความพร้อมและมั่นใจว่าจะสามารถสอนได้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และช่วยให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น

รวีวัตร์ สิริภูบาล (2553 : 19) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ครูสร้างขึ้น เพื่อความมั่นใจและเตรียมความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการเตรียมไว้ล่วงหน้า ช่วยให้ครูมีแนวทางที่ชัดเจนในการดำเนินการช่วยเหลือ แนะนำและกำกับควบคุมนักเรียน อีกทั้งยังช่วยในการดูแลกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งการมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีย่อมส่งผลให้ครูสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเป็นระบบและตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ โดยยึดตามมาตรฐานและสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรเป็นหลัก

โดยสรุป แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือหรือนวัตกรรมที่จัดทำขึ้นมาเพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถในการอ่านที่สำคัญสำหรับครูเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และใช้สำหรับการเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความราบรื่นมีลำดับขั้นตอน รวมถึงช่วยให้การสอนนั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นอีกทั้งแผนการเรียนการสอนยังสามารถช่วยพัฒนาการอ่านบรรลุตามวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม เพื่อให้ครูสามารถนำไปพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนในการอ่าน

### 2.6.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้ ฉันทนา วิริยเวชกุล (2559 : 46-50) ได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญไว้ 8 ประการดังนี้

1. วิชา เรื่อง ชั้น เวลา เป็นการกำหนดชี้เฉพาะว่า จะสอนวิชาอะไร เรื่องอะไร ชั้นไหน จำนวน เวลาที่ใช้สอนนานเพียงใด
2. ความคิดรวบยอดหรือหลักการ เป็นสิ่งที่บ่งบอกเป้าหมายสุดท้ายของการจัดการเรียนการสอนไว้ในหน่วยนั้น ๆ
3. จุดมุ่งหมาย ก่อนที่ครูจะทำการสอนบทเรียนใด ๆ นั้น ครูควรปรับเป้าหมายของจุดประสงค์ให้เป็นจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนบทเรียนนั้น ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะเจาะจงและมีความชัดเจนและสามารถสังเกตได้ ซึ่งเรียกว่าการตั้งจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม คือสิ่งที่สามารถบอกให้ทราบว่ามีนักเรียนเรียนจบบทเรียนแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่วัดได้และสังเกตออกมาอย่างไรบ้างโดยมีประกอบส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) กำหนดพฤติกรรมที่คาดหวัง 2) สถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีการแสดงพฤติกรรม 3) เกณฑ์ เพื่อกำหนดเป็นมาตรฐานเพื่อใช้ในตัดสินพฤติกรรมของนักเรียน
4. เนื้อหา ควรชี้ให้เห็นว่านักเรียนจะได้รับประสบการณ์ใดบ้างจากการเรียนและจะต้องมีเรื่องราวที่สอดคล้องกับความคิดรวบยอดและจุดมุ่งหมายที่ได้มีการกำหนดไว้
5. กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นขั้นตอนการวางแผนให้นักเรียนได้มีการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เปลี่ยนพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้
6. สื่อการเรียน ใบบันทึกแผนการเรียนการสอน การเขียนสื่อควรเขียนไว้ในช่องกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ด้วย เพื่อให้ทราบว่าจะใช้เมื่อใดและเมื่อใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. การประเมินผล เป็นส่วนที่ใช้สำหรับการตรวจว่า นักเรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ หรือเปลี่ยนมาน้อยเพียงใด เพื่อหาทางปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

8. หมายเหตุ โดยทั่วไปจะมีการใช้บันทึกตามกรณี เมื่อไม่ได้ดำเนินการสอนตามแผนการสอนข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอนรวมถึงผลการประเมินที่ต้องมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

สำลี รักสุทธี และคณะ (2544 : 136-137) ได้มีการกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญไว้ 9 ประการ ดังนี้

1. สาระสำคัญ เป็นการกำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการของเรื่องที่ต้องการให้เกิดกับนักเรียน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อเรียนจบตามแผนการสอนแล้ว

3. เนื้อหา กำหนดเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นขั้นตอนการสอนหรือกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจะนำไปสู่จุดประสงค์ที่กำหนด

5. สื่อและอุปกรณ์ การวางแผนการสอนโดยควรมีการกำหนดสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน

6. การวัดและการประเมินผล การกำหนดขั้นตอนหรือวิธีการวัดและการประเมินผลว่านักเรียนบรรลุจุดประสงค์ที่ระบุไว้ในกิจกรรมการเรียนหรือไม่ โดยแยกเป็นก่อนสอน ระหว่างสอนและหลังสอน

7. กิจกรรมเสนอแนะของผู้บังคับบัญชา เป็นการบันทึกการตรวจแผนการสอนที่ได้มีการจัดทำขึ้น

8. ข้อเสนอแนะของผู้บังคับบัญชา เป็นการบันทึกการตรวจแผนการเรียนการสอนเพื่อเสนอแนะในภายหลังจากการตรวจความถูกต้องของการกำหนดรายละเอียดในหัวข้อต่าง ๆ ของแผนการสอน

9. บันทึกการสอน เป็นการบันทึกของผู้สอนหลังจากนำแผนการเรียนการสอนไปใช้แล้ว เพื่อเป็นการปรับปรุงแก้ไข เพื่อในการนำไปใช้ครั้งต่อไป ซึ่งจะมีการบันทึก 3 ส่วน คือ 1) ผลการเรียนรู้ 2) ปัญหาและอุปสรรค และ 3) ข้อเสนอแนะ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553 : 206) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1. วิชา หน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอดของเรื่อง)

2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3. เนื้อหา

4. กิจกรรมการเรียนการสอน

5. สื่อการเรียนการสอน

6. วัดผลประเมินผล

ชนาธิป พรกุล (2557 : 356-359) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้แบบหน่วยการเรียนรู้และรายชั่วโมง โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) ระบุเรื่อง 2) จุดประสงค์การเรียนรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) สารระการการเรียนรู้ 4) สารระสำคัญ 5) กิจกรรมการเรียนการสอน 6) สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ 7) การวัดผล คือ การกำหนดสิ่งที่ต้องการวัดและเครื่องมือที่ใช้ และ 8) การบันทึกผลหลังการสอน

กุลิศรา จิตรชญาวณิช (2562 : 177-182) ได้สรุปองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญไว้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ส่วนนำของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นรายละเอียดที่อยู่ด้านบนสุดของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบดังนี้ 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ชื่อกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือชื่อวิชาที่สอน 3) ชั้นที่สอน ภาคเรียนที่สอน ปีการศึกษาที่สอน 4) ชื่อเรื่องหรือเนื้อหาที่สอน 5) จำนวนชั่วโมงหรือคาบที่สอน 6) วัน เดือน ปีที่สอน และ 7) ชื่อผู้สอน และโรงเรียนที่สอน

2. เนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นรายละเอียดในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

2.1 มาตรฐานการเรียนรู้ คือ สิ่งที่นักเรียนรู้และสามารถทำได้ตามที่กำหนดไว้

2.2 ตัวชี้วัด คือ สิ่งที่บ่งบอกถึงคุณลักษณะเชิงนามธรรมหรือรูปธรรมที่สามารถวัดได้

2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับรู้หรือบรรลุผล ควรเขียนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและให้สอดคล้องกับเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่สอน

2.4 สารระสำคัญ คือ แก่นของเรื่องหรือประเด็นหลักของเรื่องที่จะสอน เขียนให้สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้รวมถึงเนื้อหาที่สอน ใช้ภาษาที่กระชับชัดเจน อ่านและเข้าใจง่าย

2.5 สารระการเรียนรู้หรือเนื้อหา คือ รายละเอียดของเรื่องที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ สารการเรียนรู้มี 2 ลักษณะ คือ 1) สารการเรียนรู้หรือเนื้อหาที่เป็นข้อความรู้ทั่วไป และสารการเรียนรู้ที่อาศัยพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นตัวกำหนด มี 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ กระบวนการ ด้านเจตคติ

2.6 กิจกรรมการเรียนรู้/กระบวนการจัดการเรียนรู้ คือ สภาพการเรียนรู้ที่ครูมีการเตรียมความพร้อมของนักเรียนหรือกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ในเนื้อหาที่สอน

2.7 สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ คือ ตัวกลางที่ใช้ในการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครูไปสู่ผู้เรียน โดยครูจะนำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.8 การวัดและการประเมินผล เป็นการวัดผลและประเมินผลความรู้ความเข้าใจของนักเรียน โดยจะต้องระบุวิธีวัดผล เครื่องมือวัดผล เกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.9 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ คือ การบันทึกผลที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้ว โดยเป็นการบันทึกสรุปรายละเอียดข้อมูลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าบรรลุผลตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่และเกิดปัญหารวมถึงอุปสรรคหรือไม่

โดยสรุป จากการศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีการแบ่งออกเป็นหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทจะมีองค์ประกอบที่แตกต่างกัน โดยองค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 6 ส่วน ได้แก่ 1) วิชา หน่วยที่สอนและสารระสำคัญ 2) จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมการเรียนการสอน 5) สื่อการเรียนการสอน และ 6) วัดผลประเมินผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.3 การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

รวีวัตร์ สิริภูบาล (2553 : 19-23) ได้เสนอการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ ดังนี้

1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล

ศิริชัย กาญจนวาสี (2556 : 106-107) กล่าวว่า การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1. การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา การสร้างแบบประเมินจะต้องสร้างข้อรายการให้ได้จำนวนครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ รวมองค์ประกอบย่อยที่สร้างขึ้นด้วย จึงต้องตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา ความชัดเจนของข้อรายการตรวจสอบ ความตรงตามเนื้อหาจะพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อรายการประเมินกับเนื้อหาในแต่ละประเด็นตรวจสอบ

2. การตรวจสอบคุณภาพของแบบตรวจสอบรายการหลังจากที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว จึงนำไปทดลองใช้อีกครั้ง เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพ โดยพิจารณาค่าความเที่ยง (Reliability) แบบความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) ใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

จากการศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะส่งผลให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยมีแนวทางการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ใน 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความครบถ้วนและสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3) ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ 4) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ 5) ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ และ 6) ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและประเมินผล

## 2.7 การหาประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556: 7-19) กล่าวว่า เกณฑ์ประสิทธิภาพหมายถึง ระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นระดับที่ผลิตสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจว่า หากสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว สื่อหรือชุดการสอนนั้นก็มีความค่าที่จะนำไปสอนนักเรียนและคุ้มแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภทคือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E1 = \text{Efficiency of Process}$  เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E2 = \text{Efficiency of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) โดยขั้นตอนในการทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนมีดังนี้

1. ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to one Testing) โดยนำสื่อการสอนที่สร้างขึ้นไปทดลองกับนักเรียน 3 คน โดยเลือกระดับผลการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ระดับละ 1 คน เพื่อเป็นการศึกษาถึงข้อบกพร่องที่ควรแก้ไข และข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

2. การทดลองในชั้นทดลองกับกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) เป็นการศึกษาถึงความเหมาะสมของบทเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้ภาษาในบทเรียน นักเรียนในกลุ่มเล็ก ความเข้าใจตรงกันหรือไม่ ภาษาที่ใช้คลุมเครือหรือไม่ ระยะเวลาที่กำหนดไว้มีความเหมาะสมหรือไม่ผลเป็นอย่างไร เมื่อนำผลการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและผลการทดสอบหลังเรียนด้วยบทเรียนไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแล้วได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ นำข้อมูลที่ได้ในขั้นตอนนี้ไปปรับปรุงแก้ไขบทเรียนต่อไป

3. การทดลองในชั้นทดลองกับกลุ่มใหญ่ (Field Testing) เพื่อนำผลการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน และผลการทดสอบหลังการเรียนด้วยบทเรียนไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียน

จากการศึกษา ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ โดยสรุป ประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้ เป็นระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นระดับที่ผลสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจของสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว สื่อหรือชุดการสอนนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะนำไปสอนนักเรียน โดยมีกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภทคือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E1 = \text{Efficiency of Process}$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E2 = \text{Efficiency of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศินัชชา ทองอาจ (2562:188) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงควบกล้ำ โดยใช้เกมการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังสอน โยใช้เกมการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.78$ )

ญาณวรรณ ปินคำ (2562:74) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย มีประสิทธิภาพ 84.58/85.88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ในการออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรฐานมีค่าเฉลี่ย 2.80 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

นัท กุลวานิช และอักรินทร์ ไพบูลย์พานิช (2561 : 173) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน “Sue-hirokari Sukoroko” ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นิสิตหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (หลักสูตรนานาชาติ) คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวนทั้งหมด 96 คน โดยได้รับการสอนโดยมีเกมกระดานเป็นสื่อในการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) วิธีที่ใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนและวิธีการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลักมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และ 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนสูงกว่าวิธีการสอนโดยเน้นการบรรยายเป็นหลักในบางด้านของการประเมินความพึงพอใจที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

อดิศักดิ์ เมฆสมุทร (2560:550) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า 1) การพัฒนาหนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริงโดยใช้เกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.53$ ) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/80.09 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงควบกล้ำของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.5 อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก 3) ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริง โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานความจริงโดยใช้เกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.78$ )

ศิริรัตน์ แก้วเกิด (2560:49) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ พบว่า 1) นวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้มีประสิทธิภาพ 88.36/85.60 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และ 4) ข้อเสนอเชิงนโยบายในการนำผลการวิจัยไปใช้ในระดบนโยบาย สามารถนำไปใช้ในระดบนโยบายของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษาพิเศษ ผู้บริหารการศึกษา ครูผู้สอนภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยได้

ชมนาด อุชิตกุล (2559 : 301) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา จังหวัดขอนแก่นนักเรียน จำนวน 25 คน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมไปใช้กับแผนการจัดการเรียนรู้ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์คะแนนเฉลี่ยเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบ หลังเรียนทั้งหมด 4 แบบทดสอบปรากฏว่า คือกลุ่มทดลองซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ โดยมีค่า t-test เท่ากับ 8.889\* และสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ 2) ผลการประเมินผล ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ เกม หน่วยการเรียนรู้รูปที่ 1 ทศนาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สรุปได้ดังต่อไปนี้ ด้าน เนื้อหามีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับผลรวม ความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากและด้านคุณภาพของมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับดังนั้นผลรวมความพึงพอใจ อยู่ในระดับดีมาก

Pinedo Ruth. (2022: Abstract) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กรณีศึกษา: การใช้เหตุผลและการ เรียนรู้ด้วยการเรียนรู้จากเกมกระดาน พบว่า 1) การเรียนรู้จากเกมกระดานสามารถสร้างความสนใจ และแรงจูงใจต่อการเรียนของนักเรียน 2) การจัดการเรียนจากเกมกระดานส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรม และ 3) การจัดการเรียนรู้จากเกมกระดานทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ การใช้เหตุผล และการคิดในระดับสูง

Cardinot Adriana. (2022: Abstract) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบเกม เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในวิชาฟิสิกส์และดาราศาสตร์ด้วยเกมกระดาน พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ แบบเกมด้วยเกมกระดานสามารถทำให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในทางดาราศาสตร์อย่างมี นัยสำคัญ 2) นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาฟิสิกส์และดาราศาสตร์จากการจัดการเรียนรู้แบบ เกม ด้วยเกมกระดาน 3) การจัดการเรียนรู้แบบเกมด้วยเกมกระดานเป็นเครื่องมือทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการเรียนวิชาฟิสิกส์และดาราศาสตร์ และ 4) การจัดการเรียนรู้แบบเกมด้วยเกมกระดาน ส่งเสริมต่อการเรียนวิชาฟิสิกส์และดาราศาสตร์

Niemelä Marko *et.al.* (2020: Abstract) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์การเรียนรู้ ด้วยเกมเพื่อการเข้าใจทักษะการอ่านในระบบการเขียนด้วยความโปร่งใส พบว่า 1) การวิเคราะห์การ เรียนรู้ด้วยเกมเพื่อการเข้าใจทักษะการอ่านในระบบการเขียนด้วยความโปร่งใสมีประโยชน์ต่อการระบุ ปัญหาต่อทักษะการอ่านของนักเรียน และ 2) การวิเคราะห์การเรียนรู้ด้วยเกมเพื่อการเข้าใจทักษะ การอ่านในระบบการเขียนด้วยความโปร่งใสสามารถวิเคราะห์ข้อมูลถึงเกมที่ส่งผลต่อนักเรียน

Covaci Alexandra *et.al.* (2018: Abstract) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาประสาท สัมผัสโดยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ในบนเรียนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดมกลิ่นด้วยเกมกระดาน ดิจิทัล พบว่า 1) การใช้เกมกระดานดิจิทัลสามารถปรับปรุงความจำ ความสนใจ และเพิ่มประสิทธิภาพ การรับรู้และประสาทสัมผัส และ 2) การศึกษาประสาทสัมผัสโดยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ด้วย เกมกระดานดิจิทัลเพิ่มการมีส่วนร่วมและความสนุกสนานต่อการศึกษาของนักเรียน

จากปัญหาสำคัญของวิธีการจัดการเรียนรู้ของการศึกษาไทยในปัจจุบัน สาเหตุสำคัญที่ งานวิจัยหลายชิ้นระบุตรงกันว่า วิธีการจัดการรู้แบบเกมเป็นฐาน เป็นวิธีการสอนเป็นวิธีที่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งสามารถส่งเสริมกระบวนการในการ ทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมจึงมีความเหมาะสมมากในชั้นเรียน และทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนได้ดี ผู้วิจัยจึงได้นำการ

เรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน นำมาแก้ปัญหาในการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่านสูงขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ที่เรียนวิชาภาษาไทย จำนวน 4 ห้อง

##### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 90 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 ห้อง โดยวิธีการจับฉลาก ซึ่งแต่ละห้องมีวัตถุประสงค์ดังนี้

ห้องที่ 1 : กลุ่มที่ใช้ศึกษาเพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จำนวน 30 คน

ห้องที่ 2 : กลุ่มที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จำนวน 30 คน

ห้องที่ 3 : กลุ่มที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย

1. เกมกระดาน
2. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย และสระ เอือ
3. แบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ซึ่งเป็นแบบถามตอบ ซึ่งเป็นการอ่านบัตรคำ พื้นฐานของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ ถ้าอ่านถูกต้องได้ 1 คะแนน แต่อ่านไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน

### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.2.1 เกมกระดาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเกมกระดาน ตามแนวคิดในการออกแบบ ADDIE Model ของ Roderic Sims (Seels and Glasgow. 1998:176) ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

##### 3.2.1.1 ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)

1. วิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis) จากการสอบถามครูผู้สอนวิชา ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา พบว่านักเรียนอ่านหนังสือไม่ออก ส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาในเรื่องการอ่าน

2. วิเคราะห์ผู้เรียน (Identification of Student) จากการสอบถาม ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีข้อบกพร่องด้านการอ่าน ภาษาไทย ความรู้พื้นฐาน ความสนใจ สมาธิในการเรียนรู้ ความพร้อมในด้านพฤติกรรม การแสดงออก ส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาในเรื่องการอ่าน

3. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ศึกษาหนังสือ เอกสาร ประกอบการสอนวิชาภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย และศึกษาแนวคิดการเรียนรู้ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อกำหนดเนื้อหาให้มีความสอดคล้อง และเนื้อหาวิชาภาษาไทย ประถมศึกษาปีที่ 1

##### 3.2.1.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design)

1. การออกแบบเกมกระดานตามแนวคิดของ เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542:9-11) มีองค์ประกอบดังนี้

- 1.1. ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเกม
- 1.2. จุดมุ่งหมายควรบอกจุดมุ่งหมายของเกม ต้องการเรียนรู้อะไร จากเกม
- 1.3. ระดับ คือระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม
- 1.4. กลุ่ม จำนวนกลุ่มผู้เล่น อาจเป็นเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่น เป็นทีม
- 1.5. เวลาที่กำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่น เกม ต้องกำหนดไว้
- 1.6. อุปกรณ์ใดบ้างที่ต้องใช้ในการเล่นเกม เช่น ปากกา สี รูปภาพ เป็นต้น
- 1.7. รูปแบบและขั้นตอนในการเล่น เกม

##### 3.2.1.3 ขั้นพัฒนา (Development)

1. เตรียมรูปแบบการดำเนินของเนื้อหาจากหนังสือ เอกสารประกอบการ สอนวิชาภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย และศึกษาแนวคิดการเรียนรู้ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551เพื่อใช้สร้างเกมกระดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การสร้างเกมกระดาน ประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้ 1) ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเกม 2) จุดมุ่งหมายควรบอกจุดมุ่งหมายของเกม ต้องการเรียนรู้อะไรจากเกม 3) ระดับ คือระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม 4) กลุ่ม จำนวนกลุ่มผู้เล่น อาจเป็นเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีม 5) เวลาที่กำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม ต้องกำหนดไว้ 6) อุปกรณ์ใดบ้างที่ต้องใช้ในการเล่นเกม เช่น ปากกา สี รูปภาพ เป็นต้น และ 7) รูปแบบและขั้นตอนในการเล่นเกม
3. นำเกมกระดานที่พัฒนาขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข
4. นำเกมกระดานที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบและประเมินคุณภาพของเกมกระดาน ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

รศ.ดร.นงเยาว์ อุทุมพร	อาจารย์ด้านการวิจัยและการวัดผล
ดร.ประจักษ์ น้อยเหนือ	ประจําคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
อาจารย์กรรณิการ์ นาถ้ำพลอย	อาจารย์วิชาภาษาไทย
อาจารย์กฤษณา แสงสิมมา	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี
อาจารย์รุจิรา โพธิพันธ์	อาจารย์วิชาภาษาไทย
	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาเป็ริงวิสุทธาธิบดี
	โรงเรียนสุเหร่าแสนแสบ
	อาจารย์วิชาภาษาไทย
	โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ 3 ชนะสงสารวิทยา

เพื่อดำเนินการประเมินและตรวจสอบพิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน ความเหมาะสมรวมถึงความสอดคล้อง ขององค์ประกอบต่างๆ ของเกมกระดาน ตลอดจนข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

5. นำคะแนนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
6. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
7. นำเกมกระดาน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อทำการตรวจสอบ

### 3.2.1.4 ขั้นตอนทดลองใช้ (Implementation)

1. นำเกมกระดาน ที่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้แก้ไขตามคำแนะนำเรียบร้อยแล้วมาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่มีระดับผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมกระดาน

2. ทำการทดลองครั้งที่ 2 นำเกมกระดาน ที่ปรับปรุงในขั้นต้นไปทดลองใช้กับกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ นักเรียนที่มีระดับผลการเรียนที่มีระดับผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 2 คน เพื่อสังเกตพร้อม

บันทึกพฤติกรรมการใช้เกมกระดาน และการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นำข้อบกพร่องที่บันทึกไว้มาปรับปรุงแก้ไข และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้ง

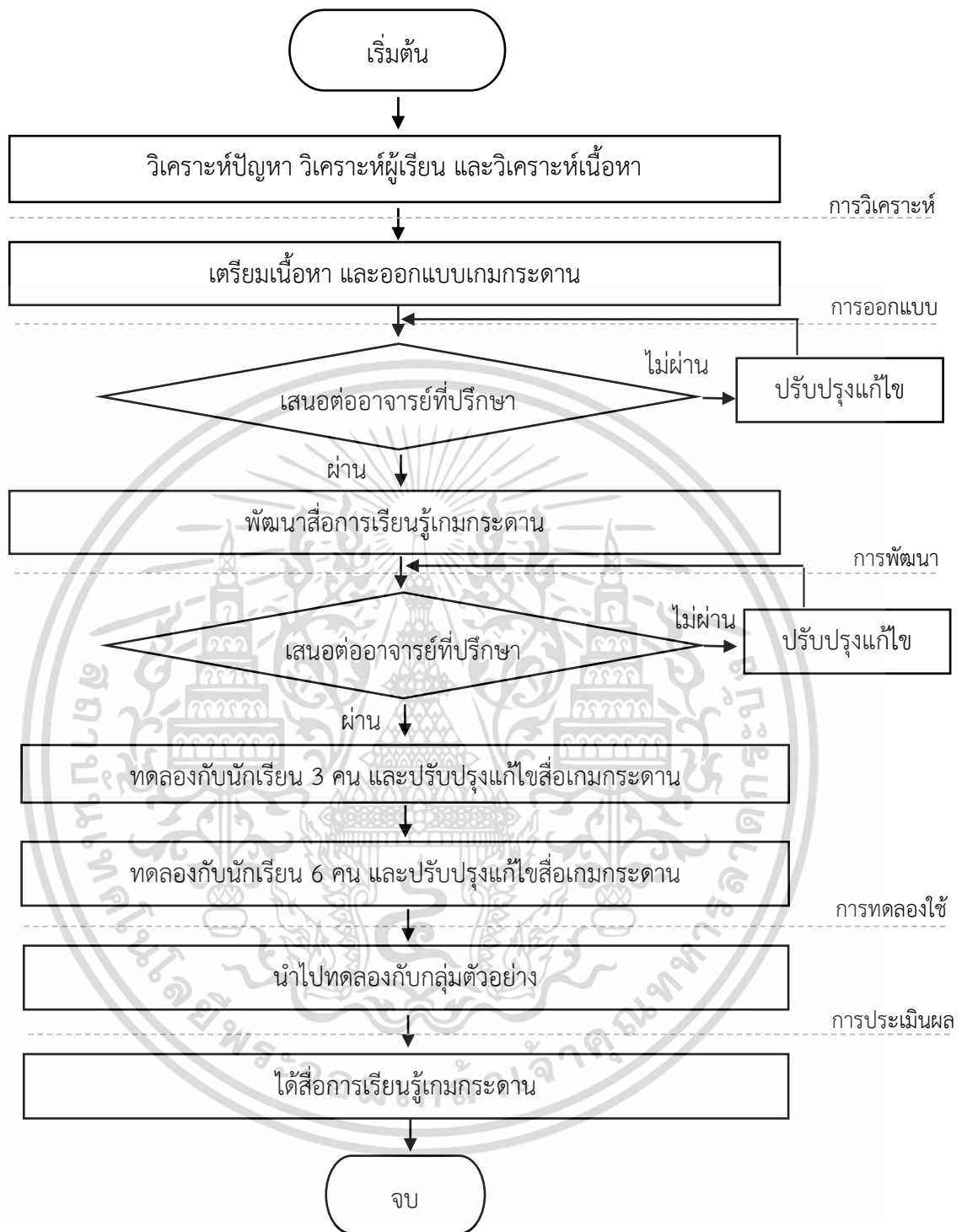
### 3.2.1.5 ชั้นประเมินผล (Evaluation)

1. นำสื่อการเรียนรู้เกมกระดาน ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  เท่ากับ 80/80 หากผลการคำนวณพบว่ามีค่าไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงว่าสื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการเรียนได้ ตามสูตรของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2556 : 138

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเกมกระดาน สรุปลงได้ดังภาพที่ 3.1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเกมกระดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย และสระ เอือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย และสระ เอือ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และวิเคราะห์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2. วิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา กำหนดเนื้อหา สาระการเรียนรู้ วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ และองค์ประกอบการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

3. ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จำนวน 6 แผน รวม 10 ชั่วโมง (ภาคผนวก ค)

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย และสระ เอือ ที่ได้สร้างเสร็จแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบพิจารณาความถูกต้อง ครบถ้วน ความเหมาะสมรวมถึงความสอดคล้อง ในองค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามที่ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้แก่
- |                            |  |
|----------------------------|--|
| รศ.ดร.นงเยาว์ อุทุมพร      | อาจารย์ด้านการวิจัยและการวัดผล               |
| ดร.ประจักษ์ น้อยเหน้อย     | ประจำคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี     |
| อาจารย์กรรณิการ์ นาถ้ำพลอย | อาจารย์วิชาภาษาไทย                           |
| อาจารย์กฤษณา แสงสิมมา      | โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี              |
| อาจารย์รุจิรา โพธิพันธ์    | อาจารย์วิชาภาษาไทย                           |
|                            | โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาเป็ริงวิสุทธิธาธิบัติ |
|                            | โรงเรียนสุเหร่าแสนแสบ                        |
|                            | โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎิ์3 ชนะสงสารวิทยา     |

เพื่อดำเนินการประเมินและตรวจสอบพิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน ความเหมาะสมรวมถึงความสอดคล้อง ขององค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

7. นำคะแนนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

8. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

9. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

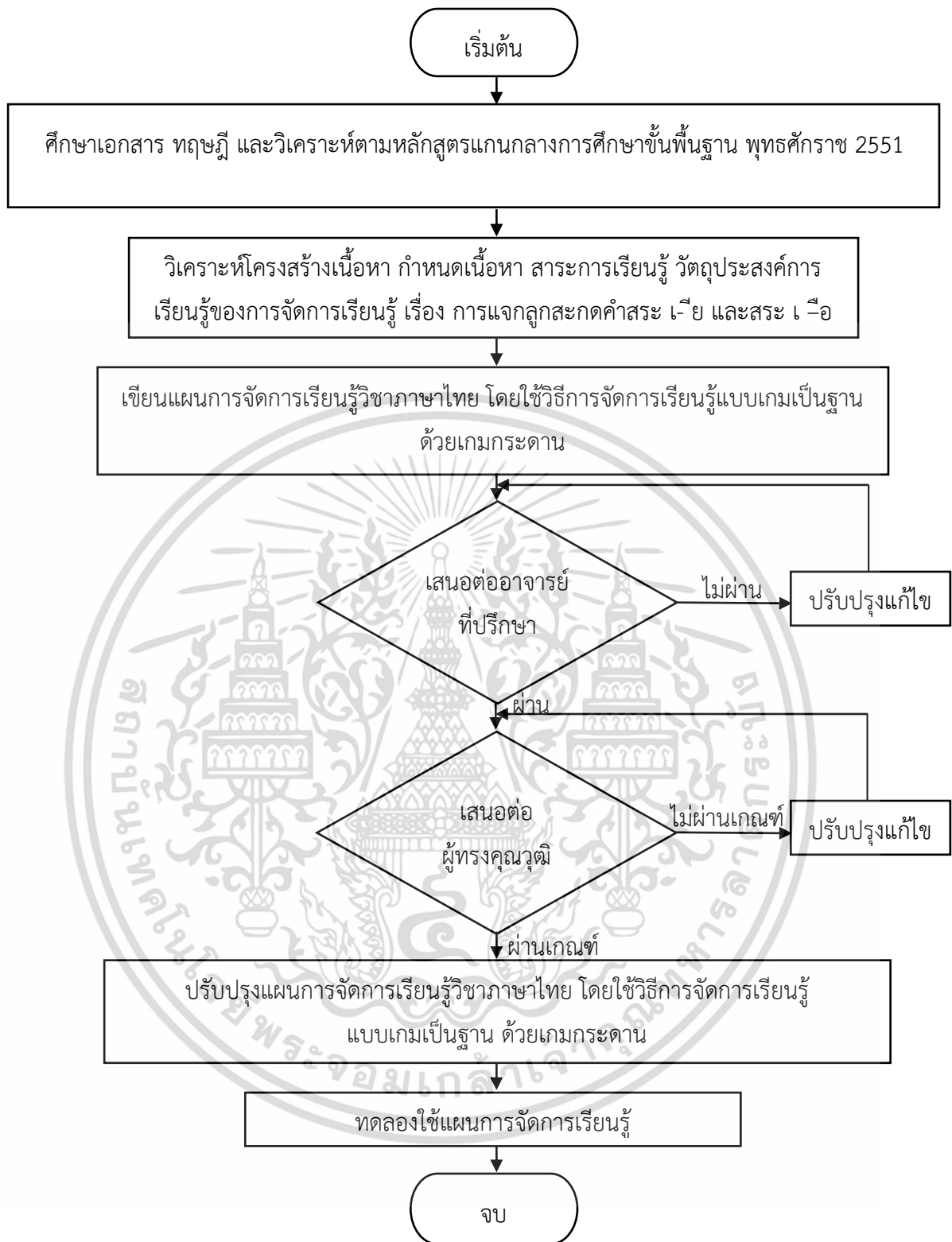
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และผ่านการหาประสิทธิภาพไปดำเนินการใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สรุปได้ดังภาพที่ 3.2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.3 แบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ซึ่งในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ให้มีคุณภาพนั้นมีความจำเป็นต้องประเมินคุณภาพของแผน ผู้วิจัยจึงได้สร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน โดยมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดของ รวีวัตร์ สิริภูบาล (2553 : 19-23) ซึ่งประเด็นที่จะประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 7 ด้าน คือ 1) ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ความถูกต้องของสาระสำคัญ 3) ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ 4) ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ 5) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ และ 7) ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล

2. สร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งมีเกณฑ์ระดับคุณภาพดังนี้ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2546 : 59)

ระดับคะแนนเฉลี่ย		ระดับคุณภาพ
5	หมายถึง	ดีมาก
4	หมายถึง	ดี
3	หมายถึง	พอใช้
2	หมายถึง	ต้องปรับปรุง
1	หมายถึง	ต้องปรับปรุงเร่งด่วน

3. นำแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ความชัดเจน และครอบคลุม

4. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5. นำแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

รศ.ดร.นงเยาว์ อุทุมพร อาจารย์ด้านการวิจัยและการวัดผลประจำ  
คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ดร.ประจักษ์ น้อยเหน้อย อาจารย์วิชาภาษาไทย  
โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

อาจารย์อรุณี เร้าอรุณ อาจารย์ด้านการวิจัยและการวัดประเมินผล  
โรงเรียนราชินีบูรณะ นครปฐม

อาจารย์กรรณิการ์ นาถ้ำพลอย อาจารย์วิชาภาษาไทย  
โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาเป็ริงวิสุทธาธิปัตย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจารย์กฤษณา แสงสีมมา

อาจารย์วิชาภาษาไทย

โรงเรียนสุเหร่าแสนแสบ

เพื่อดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อรายการกับนิยามศัพท์ และลงความเห็น โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน +1 สำหรับข้อรายการที่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

คะแนน 0 สำหรับข้อรายการที่ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

คะแนน -1 สำหรับข้อรายการที่แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

6. นำบันทึกผลการพิจารณาของแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อรายการกับนิยามศัพท์เป็นรายข้อ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) พรรรณี ลีกิจวัฒน์ (2559:195) โดยใช้สูตร

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

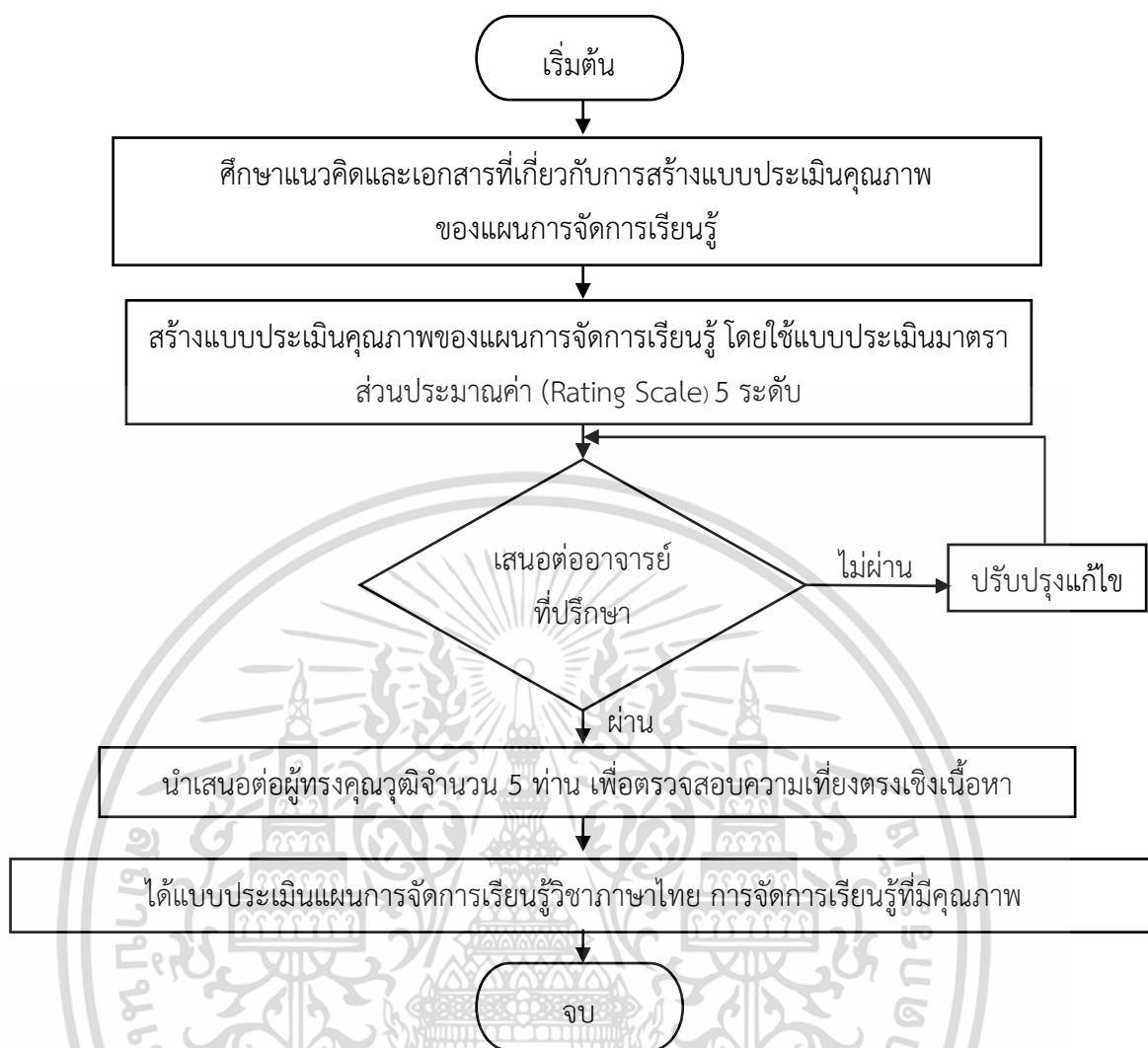
เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์
	$\Sigma R$	แทน	ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ
	N	แทน	จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อรายการกับนิยามศัพท์เป็นรายข้อ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) พบว่ามีค่า 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

7. ปรับปรุงแก้ไขข้อรายการตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

8. นำแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้ว นำไปใช้ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

รายละเอียดของการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สรุปได้ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน

### 3.2.4 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแบบทดสอบการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร สังเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านวิชาภาษาไทย
2. วิเคราะห์หลักสูตร โดยศึกษาคำบัญญัติคำพื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทย สำหรับประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 708 คำ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2531 : 13-19) ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องอ่านได้
3. กำหนดเงื่อนไขในการทดสอบ โดยมีลักษณะเป็นการถามตอบโดยให้อ่านบัตรคำจำนวน 20 คำ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ อ่านถูกได้ 1 คะแนน และถ้าอ่านผิด ไม่ตอบ หรืออ่านมากกว่า 1 คำ ได้ 0 คะแนน โดยใช้เวลาทดสอบการอ่าน 20 นาที
4. สร้างแผนผังข้อสอบ ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านวิชาภาษาไทย

เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ ตามนิยามศัพท์เฉพาะ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุม และความเหมาะสมของเนื้อหา

6. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

7. นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงเรียบร้อยแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่

รศ.ดร.นงเยาว์ อุทุมพร	อาจารย์ด้านการวิจัยและการวัดผล ประจำคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
ดร.ประจักษ์ น้อยเหน้อย	อาจารย์วิชาภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี
อาจารย์กรรณิการ์ นาถ้ำพลอย	อาจารย์วิชาภาษาไทย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาเป็ริงวิสุทธาธิบดี
อาจารย์กฤษณา แสงสิมมา	อาจารย์วิชาภาษาไทย โรงเรียนสุเหร่าแสนแสบ
อาจารย์รุจิรา โพธิพันธ์	อาจารย์วิชาภาษาไทย โรงเรียนเบญจมราชรังสฤษฎ์ 3 ชนะสงสารวิทยา

เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความครอบคลุม โครงสร้างของเนื้อหาระหว่างบัตรคำกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และลงความเห็น โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน +1 สำหรับข้อรายการที่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

คะแนน 0 สำหรับข้อรายการที่ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

คะแนน -1 สำหรับข้อรายการที่แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

8. นำบันทึกผลการพิจารณาของแบบวัดความสามารถในการอ่านวิชาภาษาไทยแต่ละข้อไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องของบัตรคำกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นรายข้อ (IOC : Item Objective Congruence) พรรณี ลีกิจวัฒน์ (2559:195) โดยใช้สูตรคำนวณดังนี้

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

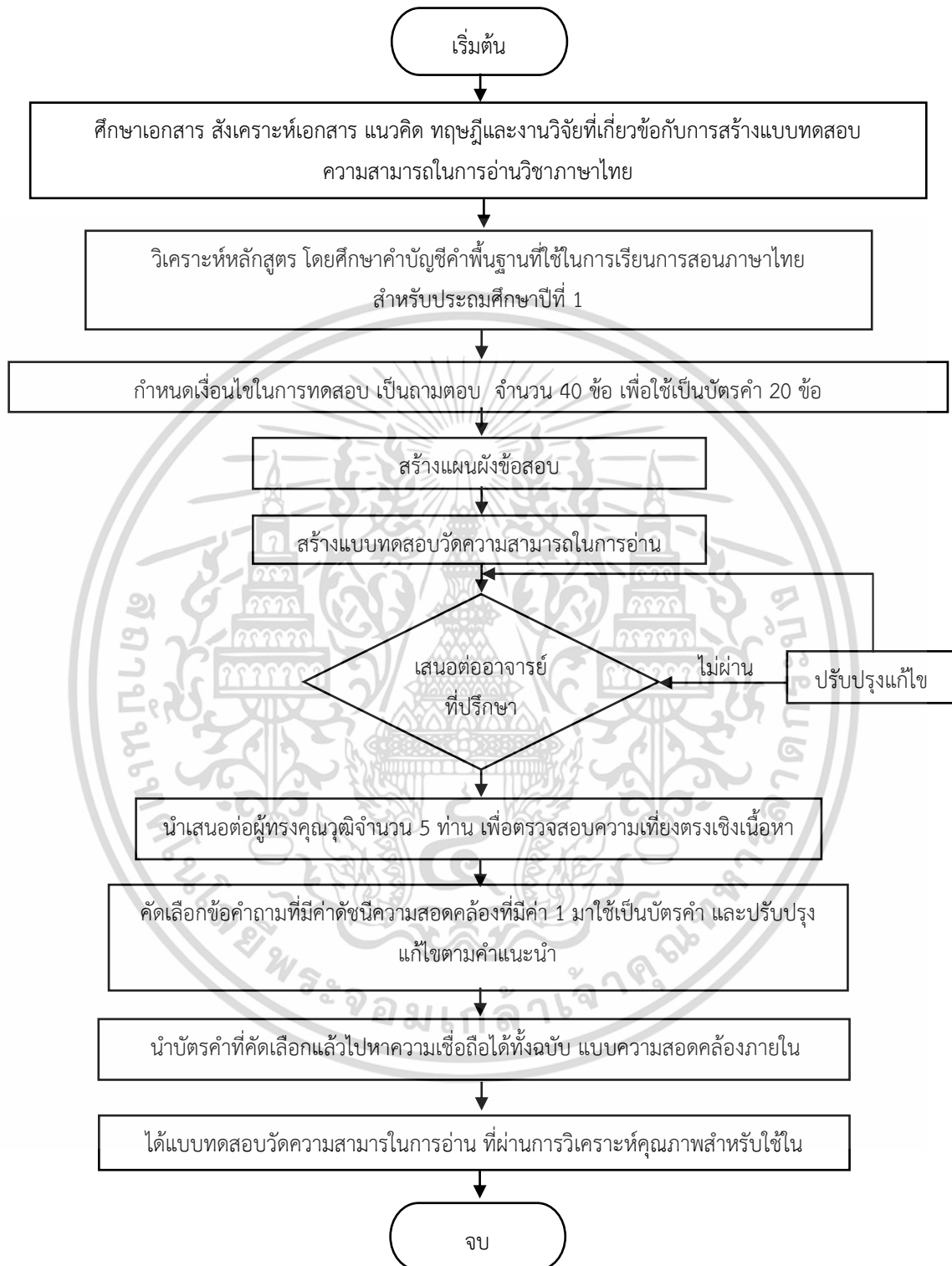
เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ
	N	แทน	จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

9. คัดเลือกค่าที่มีค่าดัชนีที่มีความสอดคล้องของบัตรคำกับตัวชี้วัดจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีค่า 1 มาใช้เป็นบัตรคำเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน และทำการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องพบว่า มีแบบทดสอบทั้งหมด 40 ข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องผ่านเกณฑ์ คือ มีค่า 0.80 – 1.00 และเลือกค่าที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่า 1.00 จำนวน 20 ข้อ (ภาคผนวก ข ตารางที่ ข.1)

10. นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านวิชาภาษาไทย ที่ผ่านการวิเคราะห์หาคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ไปใช้ในการทดลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายละเอียดของการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่าน  
วิชาภาษาไทย เรื่อง เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ สรุปได้ดังภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ติดต่องานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อขอหนังสือขอความร่วมมือในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล ส่งให้ผู้อำนวยการสถานศึกษาเพื่อขออนุญาตและประสานงานในการดำเนินการวิจัยในโรงเรียน

2. ติดต่อฝ่ายวิชาการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิจัย

3. การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ โดยการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ และตอบแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

3.2 นำผลที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพ ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ มีขั้นตอนการเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ

4.2 นักเรียนศึกษาเรียนรู้จากกิจกรรม และอ่านแบบทดสอบการอ่านระหว่างเรียน เพื่อเก็บคะแนนรวม แล้วทำการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ

4.3 หลังจบกระบวนการทดลองแล้วให้นักเรียนทำการอ่านแบบทดสอบการอ่านหลังเรียน เพื่อวัดประสิทธิภาพของผลลัพธ์

4.4 นำผลการทดสอบการอ่านระหว่างเรียน และหลังเรียนมาหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์นำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์  $E_1/E_2$  คือ 80/80

5. เปรียบเทียบผลคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบ 2 กลุ่ม วัดหลังอย่างเดียวและมีกลุ่มควบคุม (Posttest-Only Control Group Design) (อิทธิพันธ์ สุวทันพรกุล, 2562 : 144) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 ดำเนินการจัดห้องเรียนเป็นแบบกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้องเรียน และแบบกลุ่มควบคุม จำนวน 1 ห้องเรียน

5.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนขั้นตอนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยที่กลุ่มทดลองเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และกลุ่มควบคุมโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

5.3 ดำเนินการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการอ่าน เมื่อจบการจัดการเรียนรู้ ทุกแผน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านวิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตารางที่ 3.1 รูปแบบการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	วัดก่อน	สิ่งที่ทดลอง	วัดหลัง
RE	-	X	T <sub>1</sub>
RC	-	-	T <sub>2</sub>

RE หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองซึ่งเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

RC หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

R หมายถึง การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

T<sub>1</sub> หมายถึง ผลการวัดความสามารถในการอ่านกลุ่มทดลองหลังเรียน

T<sub>2</sub> หมายถึง ผลการวัดความสามารถในการอ่านกลุ่มควบคุมหลังเรียน

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (SPSS) ดังนี้

1. การหาค่าคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) โดยใช้สูตรดังนี้

1.1 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) (พรุณี ลีกิจวัฒน์. 2559 : 245)

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

โดย  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย  
 $\sum x$  แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน  
 N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S) (พรรรณี สীগิจวัฒน์นะ. 2559 : 248)

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

โดย	S	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\Sigma$	แทน	ผลรวม
	x	แทน	คะแนนแต่ละตัวในชุดข้อมูล
	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนในชุดข้อมูล
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด (ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง)

2. การหาประสิทธิภาพของการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน วิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และ สระ เือ โดยใช้สูตร ( $E_1/E_2$ ) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2556 : 138) ดังนี้

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

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

โดย	$E_1$	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\Sigma x$	แทน	คะแนนรวมจากการวัดความสามารถในการอ่านระหว่างเรียนของนักเรียน
	$\Sigma F$	แทน	คะแนนรวมจากการวัดความสามารถในการอ่านหลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านระหว่างเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

3. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และ สระ เือ ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการปกติ โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สถิติในการวิเคราะห์ของข้อมูลด้วยการทดสอบ t – test Independent group (พรรรณี สীগิจวัฒน์นะ. 2559 : 270) ในกรณีนี้กลุ่มตัวอย่างมีขนาดเท่ากันจึงใช้การทดสอบที่ชนิดความแปรปรวนรวม (pooled variance t-test)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

โดย	t	แทน	ค่าสถิติทดสอบ t
	$\bar{X}_1$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนของกลุ่มที่ 1
	$\bar{X}_2$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนนของกลุ่มที่ 2
	$S_1^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มที่ 1
	$S_2^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มที่ 2
	$n_1$	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	$n_2$	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	df	แทน	ชั้นแห่งความอิสระ
	$\alpha$	เท่ากับ	0.05

โดยมีข้อตกลงเบื้องต้นของการทดสอบทางสถิติ ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มต้องมาจากการสุ่มจากประชากรที่มีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ (Normality)

2. กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มต้องเป็นอิสระจากกัน

3. ความแปรปรวนของประชากรทั้งสองกลุ่มจะต้องเท่ากันหรือไม่แตกต่างกัน

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้นในการทดสอบทางสถิติที่แบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent sample) เนื่องจาก

1. กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนมากกว่า 30 จึงไม่ต้องทดสอบการแจกแจงความเป็นปกติของข้อมูล (Normality)

2. กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มจึงเป็นอิสระจากกัน

3. กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีจำนวนที่เท่ากัน จึงไม่ต้องทดสอบความแปรปรวนของประชากร

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยการศึกษาประสิทธิภาพได้ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 กลุ่มศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จำนวน 1 ห้องเรียน และทำการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกดคำสระ เอ-ย และสระ เอ-อ โดยนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และกลุ่มที่ 3 กลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ และนำเสนอผลการวิจัยตามหัวข้อ ดังนี้

- 4.1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
- 4.2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
- 4.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### 4.1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.91</b>	<b>0.19</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.91, S=0.19$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการที่ประเมิน พบว่าทุกรายการมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมี 5 รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของสาระสำคัญ ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 5, S=0$ ) ส่วนรายการที่เหลือมีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 4.80, S=0.45$ ) และรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.60, S=0.89$ )

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.89	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.91</b>	<b>0.19</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตารางที่ 4.2 พบว่า พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.91, S=0.19$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการที่ประเมิน พบว่า ทุกรายการมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากโดยมี 5 รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของสาระสำคัญ ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 5, S=0$ ) รายการที่เหลือมีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 4.80, S=0.45$ ) และรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.60, S=0.89$ )

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.94</b>	<b>0.13</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตารางที่ 4.3 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.94, S=0.13$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการที่ประเมิน พบว่า ทุกรายการมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมี 5 รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของสาระสำคัญ ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 5, S=0$ ) และรายการที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 4.80, S=0.45$ )

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.94</b>	<b>0.13</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตารางที่ 4.4 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.94, S=0.13$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการที่ประเมิน พบว่า ทุกรายการมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมี 5 รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของสาระสำคัญ ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 5, S=0$ ) และรายการที่เหลือมีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 4.80, S=0.45$ )

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	ดีมาก
รวม	4.94	0.13	ดีมาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.94, S=0.13$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการที่ประเมิน พบว่า ทุกรายการมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมี 5 รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของสาระสำคัญ ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 5, S=0$ ) และรายการที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 4.80, S=0.45$ )

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	4.80	0.45	ดีมาก
<b>รวม</b>	<b>4.94</b>	<b>0.13</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตารางที่ 4.6 พบว่า คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.94, S=0.13$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการที่ประเมิน พบว่า ทุกรายการมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากโดยมี 5 รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของสาระสำคัญ ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ และความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 5, S=0$ ) และรายการที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X} = 4.80, S=0.45$ )

#### 4.2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ผลการวิเคราะห์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  แสดงดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าร้อยละ
แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านระหว่างเรียน	30	20	17.83	(89.17)
แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านหลังเรียน	30	20	17.77	(88.83)

จากตารางที่ 4.7 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ที่พัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 89.17/88.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

#### 4.3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยการทดสอบค่า  $t$ -test for Independent Samples แบบ pooled variance แสดงดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย

กลุ่มการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S	df	t	Sig.
การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน	30	20	18.03	1.33	58	11.270*	.000
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	30	20	12.37	2.41			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05  
เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ของงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.8 พบว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกม กระดาน มีความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกดคำสระ เอีย และสระ เอือ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

# สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เ-ือ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

#### 5.1.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน ระหว่างกลุ่มที่มีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับกลุ่มที่มีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### 5.1.2 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีความสามารถในการอ่าน สูงกว่านักเรียนที่ได้เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### 5.1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 5.1.3.1 ประชากร

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ที่เรียนวิชาภาษาไทย

##### 5.1.3.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา ที่เรียนวิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 3 ห้องเรียน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม ด้วยวิธีการจับฉลาก ดังนี้

กลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานด้วยเกมกระดาน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มตัวอย่างที่มีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมกระดาน เรื่องการแจกลูกสะกุดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ
2. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกุดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ
3. แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
4. แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกุดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ

#### 5.1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ที่มีกรปรับปรุงแก้ไขแล้วมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพงศ์สิริวิทยา 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จากนั้นได้นำไปทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน กับกลุ่มตัวอย่างที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ที่เรียนวิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกุดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ ใช้เวลาเรียนทั้งหมด 10 ชั่วโมง

#### 5.1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำคะแนนรวมของแบบทดสอบการอ่านระหว่างเรียนมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยร้อยละ เพื่อเป็นคะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบการอ่าน เรื่องการแจกลูกสะกุดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ มาคำนวณหาค่าเฉลี่ยร้อยละเพื่อเป็นคะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ ) โดยใช้สูตร  $E_1/E_2$  เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับนักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ด้วยการทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยการทดสอบ t-test กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent Samples)

#### 5.1.7 สรุปผลการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน โดยสรุปมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.93, S = 0.15$ )
2. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีค่าเท่ากับ 89.17/88.83 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
3. นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย เรื่องการแจกลูกสะกุดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 อภิปรายผล

### 5.2.1 ผลของการพัฒนาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ผลของการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.93$ ,  $S = 0.15$ ) ทั้งนี้มีผลมาจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ โดยเลือกแนวคิดของ รวีวัตร์ สิริภูบาล (2553:19-23) และ ได้ศึกษาแนวทางการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดของ อภรณ์ ใจเที่ยง (2553:218) ร่วมกับการตรวจสอบและดำเนินการแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตามทุกๆ ขั้นตอน ทำให้แผนจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนและสอดคล้องกัน โดยมีความถูกต้องเหมาะสมในทุกๆ องค์ประกอบสำคัญที่สนับสนุนให้แผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพยิ่งขึ้น และเมื่อพิจารณาผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีความคิดเห็นที่สอดคล้องไปในแนวทางเดียวกันจึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญาณวรรณ ปิ่นคำ ( 2562:83) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยพบว่าคุณภาพแผนที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.87$ ,  $S = 0.23$ )

### 5.2.2 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน

ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 89.17/88.83 ซึ่งเป็นตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ที่ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านและการประสมคำภาษาไทยจากการเล่นเกมกระดาน ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการอ่าน และเข้าใจเนื้อหาและหลักการอ่าน ซึ่งเกมจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ความสนุกสนาน และเกมยังมีประโยชน์ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะต่างๆ อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น และครูสามารถใช้เกมเพื่อใช้สำหรับการทบทวนเนื้อหาที่เรียน (วัลภาภรณ์ คงถาวร. 2539:83) โดยจากผลการทดลองพบว่า ค่าประสิทธิภาพ  $E_1$  สูงกว่า  $E_2$  เนื่องจากค่าประสิทธิภาพ  $E_1$  เป็นการเก็บคะแนนการทดสอบการอ่านระหว่างเรียน ซึ่งเป็นการทดสอบการอ่านทันทีที่ศึกษาเนื้อหาจบในบทเรียน ส่งผลให้คะแนนค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าประสิทธิภาพ  $E_2$  สอดคล้องกับงานวิจัยของ เขมพันธ์ ชันธธันโสภา (2556:65) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้กิจกรรมศูนย์การเรียนออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบแท็บเล็ต สำหรับครูสายปฏิบัติการสอน ผลการวิจัยพบว่า ค่าประสิทธิภาพการพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้กิจกรรมศูนย์การเรียนออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบแท็บเล็ต มีค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

### 5.2.3 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีความสามารถในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เกิดจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้อย่างมีระบบสืบเนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขัน เพื่อการเรียนรู้มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะการนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้นๆ น่าสนใจไม่รู้สึกลำบากหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตนเอง สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่ได้เล่นได้เล่นเกมจะได้รับความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย (มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. 2542:20) และเกมนั้นช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะได้แก่อ่าน พูด ฟัง และเขียน ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอนทั้งการเสนอบทเรียน การพูดซ้ำ หรือการเขียนเรียงความ ตลอดจนใช้ได้ สถานการณ์เพื่อการติดต่อสื่อสาร (นิตยา สุวรรณศรี. 2540:15) เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ครูสอนก่อนเข้าสู่บทเรียนที่สอน โดยไม่ต้องใช้เวลามากในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้เกมจะช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่ชอบ และไม่อยากเรียนวิชาเรียน แต่การจัดกิจกรรมก็ต้องอาศัยความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนเองก็ต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ตอบสนองในความต้องการของผู้เรียน และแทรกเข้าไปในบทเรียนได้ (ประพันธ์ จุมคำมูล. 2541:45) ดังนั้นนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน จึงมีความสามารถในการอ่านสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ผกาพรรณ จันทะ (2564:75-76) ที่ได้ศึกษาศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าผลการทดสอบคะแนนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.39 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ก่อนการดำเนินจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน ไปใช้งาน ครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือและกฎกติกาในการเล่น รวมถึงเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้และบรรลุตามจุดประสงค์

5.3.1.2 ครูควรจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนให้พร้อมและเพียงพอกับจำนวนนักเรียน โดยเฉพาะสื่ออุปกรณ์ที่เป็นบัตรคำ ควรแยกใส่กล่อง แต่ละประเภท เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้

5.3.1.3 ครูควรดูแลและช่วยเหลือนักเรียนแต่ละกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนที่มีปัญหา ครูจะต้องให้คำแนะนำช่วยเหลือ และให้กำลังใจ ส่วนกลุ่มนักเรียนที่ทำถูกต้อง ครูควรเสริมแรงโดยการชมเชย ปรบมือ ให้กำลังใจ รวมถึงให้ของรางวัลเพื่อเสริมแรงในการเรียนรู้

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรสร้างเกมกระดานเพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถในด้านอื่นๆ ของรายวิชาภาษาไทย เช่น การอ่าน และการเขียน

5.3.2.2 ควรสร้างเกมกระดานเพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านในเนื้อหาสาระอื่นๆ

5.3.2.3 ควรศึกษาและพัฒนาเกมกระดานให้เป็นเกมกระดานออนไลน์ เพื่อให้สามารถเล่นผ่านเครื่องมือสื่อสารที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. 2544. **การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุดตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหลักสูตรกรมวิชาการ.
- กรมวิชาการ. 2551. **หลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2556. **ภาษาไทย อารยะมรดกภูมิปัญญาของชาติ**. [Online]. Available : [http://www.culture.go.th/culture\\_th/mobile\\_detail.php?cid=11&nid=581](http://www.culture.go.th/culture_th/mobile_detail.php?cid=11&nid=581)
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2551. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2553. **คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : สถาบันภาษาไทยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2561. **วิเคราะห์นโยบายตรวจราชการ**. [Online]. Available: [http://www.reo3.moe.go.th/web/images/download/Policy2561/Policy\\_08.pdf](http://www.reo3.moe.go.th/web/images/download/Policy2561/Policy_08.pdf)
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. 2562. **การจัดการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เชมพันธ์ ชันธธันโกคา. 2556. **การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบแท็บเล็ตสำหรับครูสายปฏิบัติการสอน**. สถาบันงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- จิราพร คำด้วง. 2546. **บทบาทของผู้ปกครองในการส่งเสริมการอ่านกับความสนใจ ในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่**. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน. 2535. **จิตวิทยาการอ่าน**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2542. **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน (Reading and Reading Promotion)**. กรุงเทพมหานคร : ศิลปาบรรณาการ.
- ฉันทนา วิริยเวชกุล. 2559. **เทคนิคการสอนสำหรับครู**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนาธิป พรสกุล. 2557. **การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : วี.พรินท์ (1991).
- ชมนาด อุปชิตกุล. 2559. **การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา**. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 16(1). น. 301-315.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2556. **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน**. *วารสารศิลปการศึกษา*, 5(1), น. 7-9.
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ. 2562. **การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย**. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, 10(2), น. 74.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ดวงเดือน วังสินธุ์. 2532. เกมและการเล่นเกม. กรุงเทพฯ : ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. 2542. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ทิตนา แชมมณี. 2543. 14 วิธีสอนสำหรับครู มืออาชีพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แชมมณี. 2544. วิทยาทางด้านความคิด. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทิตนา แชมมณี. 2550. ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมจันทร์ ไสยวรรณ. 2552. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง การอ่าน การเขียน สกศคำที่ประสมด้วยสระ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึก ทักษะประกอบกลุ่มร่วมมือ STAD. ครุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นัท กุลวานิช. 2561. “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน “Suehiro kari Sukoroko” ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม.” วารสารวิทยาศาสตร์ มข. 46(3), น. 572.
- นารี ศรีปัญญา. 2556. การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD. ครุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- นิตยา สุวรรณศรี. 2540. การศึกษาก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้นท์.
- นิรมล เหลลสิทธิ์. 2560. การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการสอนอ่านแบบ PANORAMA เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านการคิดวิเคราะห์ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ครุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- บันลือ พลกษะวัน. 2538. มิติใหม่ในการสอนอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- บัวแก้ว บัวเย็น. 2539. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือมือครู. การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- บำรุง ไตรรัตน์. 2524. วิธีการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชู สนั่นเสียง . 2527. การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกการสังเกตและการใช้เหตุการณ์แก่เด็กปฐมวัย. ในเอกสารชุดวิชาการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช หน่วยที่ 9. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อรุณการพิมพ์.
- ประเทิน มหาจันทร์. 2530. การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประพันธ์ จุมคำมูล. 2541. ครูภาษาอังกฤษตามแนวทางปฏิรูปการศึกษา. วารสารวิชาการ, 4(10), น. 52.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ประภัสสร ปันสวน. 2547. การจัดกิจกรรมส่งเสริมการรักการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประสาทพร ชนะศักดิ์. 2542. ผลของการสอนแบบเริกาที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ปราโมทย์ จันท์เรือง. 2552. การออกแบบหลักสูตรและการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญด้านการคิดและการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 1. ลพบุรี : ท.การพิมพ์.
- ปิตินันท์ สุทธสาร. 2559. คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ. กรุงเทพฯ : สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
- ผกาพรรณ จันทะ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาภาษาไทย) มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรรณณี ลีกิจวัฒน์. 2559. วิธีการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: มีน เซอร์วิส ซัพพลาย.
- เพ็ญพิชชา ภูกิ่งแก้ว. 2557. การศึกษาความสามารถในการอ่านการเขียนภาษาไทย และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับแผนผังความคิด. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- เพ็ญศรี กิ่งแก้ว. 2555. การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่าน “ชุดนิทานหรรษาพาเพลิน” สาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องสละลรูปของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- ภรินทร วารินภู. 2553. การพัฒนาแบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำยาก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านช่องผกา. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ภักดี พลศักดิ์. 2553. การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- มงคล หมุ่มมาก. 2548. การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต(หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. 2542. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ยุวรี ศิริธัญลักษณ์. 2542. ผลการใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- รวีวัตร์ สิริภูบาล. 2553. “แนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ.” วารสารวิชาการ  
กระทรวงศึกษาธิการ. 2(11) : 19-23
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2539. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2539. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญ  
ทัศน์.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2542. 100 Language Games. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ฤชทัย ไชยขาว. 2551. การปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระ  
การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน  
บ้านเป่า (รัฐราษฎร์บำรุง) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต  
2. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ละมุน จันท์แป้น. 2553. การพัฒนาการอ่านและการเขียนแจกลูกสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏมหาสารคาม.
- ลัดดาวรรณ ช้ายขวา. 2556. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้าน การอ่าน การเขียน การคิด วิเคราะห์ ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนผังความคิด ประกอบการแจกลูกสะกดคำ.  
การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรรณธนาพร อรุณประเสริฐศรี. 2550. การพัฒนาวิธีการอ่านสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปทุมวัน. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราช  
ภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. 2542. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :  
แอลทีเพรส.
- วัลภาภรณ์ คงถาวร. 2539. คู่มือภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- วาสนา บุญสม. 2541. การใช้ภาษาไทย 1. กรุงเทพฯ : ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา ฝ่ายเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- เวชฤทธิ์ อังกะนภัทรขจร. 2555. ครบเครื่องเรื่องความรู้ สำหรับครุคณิตศาสตร์ : หลักสูตรการสอน  
และการวิจัย. กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- ศินัชชา ทองอาจ. 2562. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดย  
ใช้เกมการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน). การประชุมวิชาการ  
ระดับชาติครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 2 (Proceedings), น. 118.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. 2556. มโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนในการวัดและประเมินทางการศึกษา. วารสารวิจัย  
มสส สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 9(2), น. 273.
- ศิริรัตน์ เกิดแก้ว. 2553. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลซิที. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ศิริรัตน์ แก้วเกิด. 2560. การพัฒนานวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาทักษะการ  
อ่านออกเขียนได้. วารสารวิชาการมนุษยสังคมปริทัศน์, 19(2), น. 49.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศุภวัฒน์ จินโจ. 2552. การพัฒนาแบบฝึกทักษะการแจกลูกสะกดคำวิชาภาษาไทย ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านถนนโคกใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บุรีรัมย์เขต  
2. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- สงวนสิน ญาติสมบูรณ์. 2553. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านและการเขียน  
คำยาก โดยใช้แผนผังความคิดและแบบฝึกทักษะชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. การศึกษา  
สมบัติ จำปาเงิน. 2549. กลเม็ดในการอ่าน. กรุงเทพฯ : สถาพรบุคส์.
- สมพร มั่นตะสูตร แห่งพิพัฒน์. 2534. การอ่านทั่วไป. เพชรบูรณ์ : โอเดียนสโตร์.
- สมพร วัฒนศิริ. 2538. การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยวิธีการสอนที่ใช้กิจกรรมแผนภาพโครงเรื่องกับกิจกรรมภาพชุด.  
การศึกษามหาบัณฑิต (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. 2529. การประเมินผล. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2536. เอกสารและผลงานวิจัยการจัดการศึกษา  
ก่อนประถมศึกษาในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2546. ระบบการประกันคุณภาพ  
การศึกษา ตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ  
: พิมพ์ดี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2531. บัญชีคำ  
พื้นฐานที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3).  
กรุงเทพฯ.
- ลำลี รักสุทธิ และคณะ. 2544. วิธีการจัดการเรียนการสอนการเขียนแผนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็น  
สำคัญ. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- สิริพร สีตะระโส. 2553. การพัฒนากิจกรรมการเขียนเรื่องการแจกลูกสะกดคำ กลุ่มสาระภาษาไทย  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- สุกิจ ศรีพรหม. 2544. เกมกับการสอน. วารสารวิชาการ, 4(5), น. 73-75.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. 2562. หลากหลายวิธีสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1.  
กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิธีคิด.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. 2540. หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา พิมพ์ครั้งที่  
ที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. 2538. เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุรันยา ธรรมศิริ. 2557. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึกการอ่านสะกด  
คำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2. คุรุศาสตร์  
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุวิมล ตันปิติ. 2536. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบ  
กล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึก ทักษะ  
โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร. 2560. การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ), 10(1), น. 550.
- อรพรรณ ชูนาบาล. 2554. การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำเน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. 2542. ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2553. หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไอเดียเนสต์.
- อิทธิพันธ์ สุวทันพรกุล. 2562. การวิจัยทางการศึกษา : แนวคิดและการประยุกต์ใช้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Avedon. 1971. *The study of game*. Bronx, NY: Ishi Press International.
- Bloom. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives, the classification of educational goals – Handbook I: Cognitive Domain*. New York: McKay.
- Bond & Tinker. 1967. *Reading Difficulties : Their Diagnosis and Correction*. New York : Appleton Century Crofts.
- Byrne. 1995. *Teaching Oral English*. Harlow : Longman.
- Cardinot. 2022. *Game-based learning to engage students with physics and Astronomy using a board game* .From <https://www.igi-global.com/chapter/game-based-learning-to-engage-students-with-physics-and-astronomy-using-a-board-game/293677>
- Covaci. 2018. Multisensory games-based learning-lessons learnt from olfactory enhancement of a digital board game. *Multimedia tools and Applications*, 2018 (77), 21245.
- Dobson. 1970. *Try One of my Games Forum* 8, 3 (May-June): 9-17.
- Drumheller. 1976. "Curriculum Making as a Game Desining Task", *Education*
- Gasser and Waldman. 1979. *Song and games in the classroom, teaching English as a second or foreign language*. Rowley Massachusetts: Newbury House.
- Guido. 2016. *Game based learning*. From [http://selecttopic.blogspot.com/2018/11/game-based-learning\\_41.html](http://selecttopic.blogspot.com/2018/11/game-based-learning_41.html)
- Moore. 1984. A Quantitative and Qualitative Review of Graphic Organizer Research. *Journal of Educational Research*, 78(1), 11 -17.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Niemelä Marko et.al. 2020. Game learning analytics for understanding reading skills in transparent writing system. **British Journal of Educational Technology**, 2020 (51), 2376.
- Pinedo. 2022. Reasoning and learning with board game-based learning: A case study. **Current Psychology**, 2022 (41), 1603.
- Richard. 1996. **Making it happen : Interaction in the second language classroom from theory to practice**. New York : Longman
- Rixon. 1981. **How to use games in language teaching**. London : Macmillan.
- Seels, B., and Glasgow Z. 1998. “**Making Instructional Design Decision, Second Edition**, Upper Saddle River, Nj : Prentice – hall, Inc.” p12.
- Smith. 1963. **Reading Instruction for Today’s Children**. New Jersey : Prentice – Hall.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประกาศคณะกรรมการคุศาศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เรื่อง ผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการคุศาศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ ขอประกาศรายชื่อหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ หลักสูตรคุศาศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคุศาศาสตร์อุตสาหกรรม (หลักสูตรและการสอน) ซึ่งได้รับอนุมัติเมื่อวันที่ 19 มกราคม 2564 ให้ดำเนินการดังนี้

นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ รหัสประจำตัว 62603030 ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (A Development of Reading Skills on Game Based Learning Using Board Game for Grade 1 Students)" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา คิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ทั้งนี้ ให้นักศึกษาค้นคว้าและเขียนวิทยานิพนธ์โดยปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่กำหนดในระเบียบของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประกาศ ณ วันที่ ๒๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๔

(รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงศ์ มะโน)

คณบดีคณะกรรมการคุศาศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

๒๑ ม.ค. ๖๔ เวลา ๑๑:๒๔:๒๒ Non-PKI Server Sign-LN

Signature Code : OQAYa-DIAOQ-BGADA-AMAAw

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อว ๗๐๐๔ / e ๒๗๒๗

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และ  
แบบทดสอบการอ่าน

เรียน รศ.ดร.นงเยาว์ อุทุมพร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน

ด้วย นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกหลักสูตรและการสอน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดี

งานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒-๓๒๕-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๙๐-๙๖๓-๙๒๑๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๔ / e ๒๗๒๐

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และ  
แบบทดสอบการอ่าน

เรียน ดร.ประจักษ์ น้อยเหนือ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน

ด้วย นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกหลักสูตรและการสอน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดี

งานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒-๓๒๕-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๙๐-๙๖๓-๙๒๑๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อว ๗๐๐๔ / e ๒๗๒๖

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และ  
แบบทดสอบการอ่าน

เรียน อาจารย์อรุณี เร้าอรุณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน

ด้วย นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกหลักสูตรและการสอน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดี

งานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒-๓๒๕๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๙๐-๙๖๓-๙๒๑๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๔ / e ๒๗๒๒

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และ  
แบบทดสอบการอ่าน

เรียน นางกฤษณา แสงสิมมา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน

ด้วย นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกหลักสูตรและการสอน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดี

งานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒-๓๒๕-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๙๐-๙๖๓-๙๒๑๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๔ / e ๒๗๒๑

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และ  
แบบทดสอบการอ่าน

เรียน นางกรรณิการ์ นาถ้ำพลอย

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน

ด้วย นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกหลักสูตรและการสอน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดี

งานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒-๓๒๕-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๙๐-๙๖๓-๙๒๑๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๔ / e ๒๗๒๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ  
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และ  
แบบทดสอบการอ่าน

เรียน นางรุจิรา โพธิ์พันธุ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน

ด้วย นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม วิชาเอกหลักสูตรและการสอน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตดี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการอ่าน นี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดี

งานบริหารวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. ๐๒-๓๒๕-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร. ๐๒-๓๒๕-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร. ๐๙๐-๙๖๓-๙๒๑๘  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว ๗๐๐๔ / e ๖๐๖๖



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
ลาดกระบัง ๑ ซอยฉลองกรุง ๑ เขตลาดกระบัง  
กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนพงศ์สิริวิทยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์  
๒ แบบทดสอบ

ด้วย นายปรณัฐ มูเนาวเราะห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (หลักสูตรและการสอน) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑" โดยมี ผศ.ดร.กฤษณา คิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ เมื่อวันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๔

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านให้ นายปรณัฐ มูเนาวเราะห์ ทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบภายในสถานศึกษาของท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงษ์ ไพรินทร์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการปฏิบัติการแทน

คณบดี

๒๑ ธ.ค. ๖๔ เวลา ๑๗:๒๔:๕๗ Non-PKI Server Sign-LN  
Signature Code : MQAwA-EYAMQ-A0ADY-AQQA3

งานบริหารวิชาการบัณฑิตศึกษา

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร.๐๒-๓๒๙-๘๐๐๐ ต่อ ๓๖๙๒

โทรสาร ๐๒-๓๒๙-๘๔๓๖

ติดต่อนักศึกษา โทร.๐๖๔-๕๕๒-๖๑๕๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข

รายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูล

- การวิเคราะห์ผลการประเมินความสอดคล้องของบัตรคำกับตัวชี้วัดจากผู้ทรงคุณวุฒิ (IOC)
- การวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เ-ีย กับสระ เ-ือ
- ความสามารถในการอ่าน เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เ-ีย กับสระ เ-ือ ระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
- การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับตัวชี้วัดจากผู้ทรงคุณวุฒิ (IOC)

ตารางที่ ข.1 ผลการวิเคราะห์การประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับตัวชี้วัดจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ					$\Sigma R$	IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
1*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
7*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
9*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
10*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
12*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
13*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
14*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
16*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
17	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
18*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตให้เนาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ					$\Sigma R$	IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
19*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
21*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
25*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
27*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
28*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
32*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
33*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
34*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
35*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
36*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ					$\Sigma R$	IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
38	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
39	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง
40*	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	สอดคล้อง

หมายเหตุ : ข้อที่มีเครื่องหมาย \* เป็นข้อที่เลือกใช้ในงานวิจัย

จากตารางที่ ข.1 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับตัวชี้วัดจากผู้ทรงคุณวุฒิ (IOC) พบว่า ได้แบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป จำนวน 40 ข้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**การวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวน  
แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เ-ีย กับสระ เ-ื่อ**

หลังจากที่นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านที่ผ่านการวิเคราะห์การประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับผลการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ (IOC) แล้วจะได้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ที่มีคุณภาพเพื่อนำไปใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกข้อสอบแต่ละข้อตามระดับพฤติกรรม และตัวชี้วัดที่วัดได้ดังตารางที่ ข.2

**ตารางที่ ข.2 ผลการวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนแบบทดสอบวัด  
ความสามารถในการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เ-ีย กับสระ เ-ื่อ**

จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับพฤติกรรมการวัด					
	จำ	เข้าใจ	ประยุกต์ใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	คิดสร้างสรรค์
แจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เ-ีย ได้	1	-	-	-	-	-
แจกลูกสะกดคำ เ-ีย ที่มีตัวสะกดได้	-	4	-	-	-	-
แจกลูกสะกดคำ สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	-	5	-	-	-	-
แจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เ-ื่อ ได้	1	-	-	-	-	-
แจกลูกสะกดคำ สระ เ-ื่อ ที่มีตัวสะกดได้	-	4	-	-	-	-
แจกลูกสะกดคำ สระ เ-ื่อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	-	5	-	-	-	-
	<b>2</b>	<b>18</b>	-	-	-	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสามารถในการอ่าน เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เอี๋ย กับสระ เอือ ระหว่างนักเรียนที่เรียน  
โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และนักเรียนที่เรียน  
ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตารางที่ ข.3 ความสามารถในการอ่าน เรื่องการแจกลูกสะกดคำ สระ เอี๋ย กับสระ เอือ ระหว่าง  
นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน และนักเรียน  
ที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

นักเรียน	นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียน แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน	นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการ เรียนรู้แบบปกติ
1	17	13
2	18	12
3	19	11
4	20	15
5	18	14
6	19	11
7	16	13
8	17	15
9	19	17
10	19	14
11	17	16
12	18	16
13	20	17
14	20	15
15	18	13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.3 (ต่อ)

นักเรียน	นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการเรียน แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน	นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการจัดการ เรียนรู้แบบปกติ
16	18	11
17	18	10
18	17	14
19	16	9
20	19	12
21	15	11
22	17	10
23	18	10
24	19	11
25	20	11
26	16	9
27	19	10
28	17	10
29	18	10
30	19	11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ ข.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายการประเมิน	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5			
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.89	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
รวม						4.91	0.19	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายการประเมิน	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5			
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	3	4.60	0.89	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
รวม						4.91	0.19	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายการประเมิน	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5			
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
รวม						4.94	0.13	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายการประเมิน	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5			
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
รวม						4.94	0.13	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายการประเมิน	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5			
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
รวม				4.94			0.13	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ข.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รายการประเมิน	คะแนนผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	S	ระดับคุณภาพ
	1	2	3	4	5			
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0	ดีมาก
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและการประเมินผล	5	5	5	5	4	4.80	0.45	ดีมาก
รวม						4.94	0.13	ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนแบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
- แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนแบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน
- แบบทดสอบวัดการอ่าน เรื่องการอ่านการแจกลูกสะกดคำ สระ ैया กับสระ ื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง สระ เ-ีย เวลา 5 ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะกับสระ เ-ีย เวลา 1 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### 2. สาระสำคัญ

สระ เ-ีย ออกเสียง เอีย เป็นสระเสียงยาว เขียน เ-ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น เขียน -เ-ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -ยไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น

### 3. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านออกเสียงสระ เ-ีย ได้

2. ทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถอ่านประสมคำ พยัญชนะ กับสระ เ-ีย ได้

3. เจตคติ (A)

นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

### 5. เนื้อหาสาระ

1. สระ เ-ีย คืออะไร

2. การอ่านประสมคำ พยัญชนะ กับสระ เ-ีย

3. ตัวอย่างคำที่มีสระ เ-ีย เช่น เกีย เพีย เตีย เนีย เรีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับ สระ เ-ีย มีลักษณะแบบไหน สระ เ-ีย ออกเสียง เอีย เป็นสระเสียงยาว เขียน -เ-ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น เขียน -เียไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -ยไว้ข้างหลัง

2. ครูถามนักเรียนว่าคำที่มี สระ เ-ีย ที่นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน

3. ครูอธิบายหลักการอ่านออกเสียง สระ เ-ีย ให้กับนักเรียนพร้อมเปิดเพลงสระเอียภาษาไทย ป.1 จาก YouTube แล้วให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงตาม และศึกษาคำที่อ่านออกเสียงสระเ-ีย จากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1 พร้อมกับยกตัวอย่างคำที่มีสระ เ-ีย เช่น เกีย เพีย เตีย เนีย เรีย

4. ครูให้นักเรียนเขียนคำที่มี สระ เ-ีย ลงบนกระดาษ A4 คนละ 3 คำ แล้วครูทำการจับฉลากรายชื่อให้นักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยเกม

5. ครูแบ่งกลุ่มโดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มในการเล่นเกมกระดาน

6. ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกมกระดาน ให้กับนักเรียน

7. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

7.1 นักเรียนเลือกตัวเดินเกม และรับดาวคนละ 3 ดวง

7.2 ครูให้นักเรียนทอดลูกเต๋า เพื่อจัดลำดับการเดิน คือ นักเรียนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินในลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดลูกเต๋าได้

7.3 นักเรียนทอดลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินเกมเป็นลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดได้ โดยใช้ตัวเดินไปตามช่องพยัญชนะให้เท่ากับแต้มที่ทอดได้

7.4 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องตามแต้มที่ทอดจากลูกเต๋า นักเรียนต้องอ่านและพูดโดยการประสมคำพยัญชนะกับสระที่ระบุไว้บนเกมกระดาน

7.5 นักเรียนที่ประสมคำถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง และประสมคำไม่ถูกต้องต้องคืนดาว 1 ดวง

7.6 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องดาว นักเรียนต้องหยิบบัตรดาวมา 1 ใบ และทำตามข้อความที่ได้ระบุไว้บนบัตร

7.7 นักเรียนที่มาถึงเส้นชัยจะได้ดาวคนละ 2 ดวง

7.8 นำดาวมานับ นักเรียนที่ได้ดาวสูงสุดเป็นผู้ชนะและรับของรางวัล

8. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากการทำกิจกรรม

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ของหลักการอ่านออกเสียง สระ เ-ีย จากการทำกิจกรรม

10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย

11. นักเรียนทดสอบการอ่านบัตรคำ สระ เ-ีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. สื่อการเรียนรู้

- 7.1 เกมกระดาน
- 7.2 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1
- 7.3 วีดีทัศน์/YouTube เพลงสระเอื้อย ภาษาไทย ป.1
- 7.4 บัตรคำสระ เอื้อย เช่น เกีย เพีย เตีย เนีย เรีย
- 7.5 กระดาษ A4 / ดินสอ
- 7.6 รายชื่อนักเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

วัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านออกเสียงสระ เอื้อย ได้	ถามตอบ	บัตรคำสระ เอื้อย	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เอื้อย ได้	แบบทดสอบ	แบบทดสอบการอ่านบัตรคำที่อ่านออกเสียงด้วยสระ เอื้อย	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบการอ่าน  
บัตรคำสระ เอีย

1.



เสี่ย

2.



เสี่ย

3.



เปี้ย

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง สระ เ-ีย

เวลา 5 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การแจกกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### 2. สาระสำคัญ

สระ เ-ีย ออกเสียง เอีย เป็นสระเสียงยาว เขียน -ไ-ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น เขียน -ีย-ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -ย-ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ

### 3. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และตัวสะกดได้

2. ทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และตัวสะกดได้

3. เจตคติ (A)

นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

### 5. เนื้อหาสาระ

1. สระ เ-ีย และตัวสะกด คืออะไร

2. การอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และตัวสะกด

3. ตัวอย่างคำการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และมีตัวสะกด เช่น เรียก เปียง เนียน

เรียบ เนียม เฉียด เจียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับการแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ ะ ะ และตัวสะกดจะมีลักษณะแบบไหน สระ ะ ะ ออกเสียง เอีย เป็นสระเสียงยาว เขียน ะ ะ ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น เขียน ะ ะ ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน ะ ะ ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ

2. ครูถามนักเรียนว่าคำที่มีพยัญชนะ สระ ะ ะ ในการประสมคำกับตัวสะกดที่นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน

3. ครูอธิบายหลักการอ่านออกเสียง สระ ะ ะ ที่มีการประสมคำกับตัวสะกด และศึกษาคำที่อ่านออกเสียงสระ ะ ะ จากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1 พร้อมยกตัวอย่างคำที่มีสระ ะ ะ ที่มีตัวสะกด กง , กม , เกย , เกอว , กน , กก , กบ , กต โดยใช้บัตรคำ เช่น เรียก เปียง เนียน เรียบ เนียม ฉียด เจียว เป็นต้น

4. ครูให้นักเรียนเขียนคำ สระ ะ ะ ที่มีการประสมคำกับตัวสะกดลงบนกระดาษ A4 คนละ 3 คำ แล้วครูทำการจับฉลากรายชื่อนักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยเกม

5. ครูแบ่งกลุ่มโดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มในการเล่นเกมกระดาน

6. ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกมกระดาน ให้กับนักเรียน

7. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

7.1 นักเรียนเลือกตัวเดินเกม และรับดาวคนละ 3 ดวง

7.2 ครูให้นักเรียนทอดลูกเต๋า เพื่อจัดลำดับการเดิน คือ นักเรียนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินในลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดลูกเต๋าได้

7.3 นักเรียนทอดลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินเกมเป็นลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดได้พร้อมกับหยิบบัตรตัวสะกด 1 ใบ โดยใช้ตัวเดินไปตามช่องพยัญชนะให้เท่ากับแต้มที่ทอดได้

7.4 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องตามแต้มที่ทอดจากลูกเต๋า นักเรียนต้องอ่านและพูดโดยการประสมคำพยัญชนะกับสระ พร้อมกับสะกดคำตัวสะกดที่นักเรียนหยิบมา

7.5 นักเรียนที่ประสมคำถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง และประสมคำไม่ถูกต้องจะต้องคืนดาว 1 ดวง

7.6 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องดาว นักเรียนต้องหยิบบัตรดาวมา 1 ใบ และทำตามข้อความที่ได้ระบุไว้บนบัตร

7.7 นักเรียนที่มาถึงเส้นชัยจะได้ดาวคนละ 2 ดวง

7.8 นำดาวมานับ นักเรียนที่ได้ดาวสูงสุดเป็นผู้ชนะและรับของรางวัล

8. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากการทำกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ของหลักการอ่านออกเสียงการประสมคำ สระ เ-ีย และตัวสะกดจากการทำกิจกรรม

10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย

11. นักเรียนทดสอบการอ่านบัตรคำ สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกด

## 7. สื่อการเรียนรู้

7.1 เกมกระดาน

7.2 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1

7.3 บัตรคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกด เช่น เรียบ เบียง เนียน เรียบ เนียม เียด เจียว

7.4 กระดาษ A4 / ดินสอ

7.5 รายชื่อนักเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

วัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และตัวสะกดได้	ถามตอบ	บัตรคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกด	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย และตัวสะกดได้	เครื่องมือแบบทดสอบ	แบบทดสอบการอ่าน บัตรคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกด	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบการอ่าน  
บัตรคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกด

1.



เขียน

2.

เขียนง

3.

เคียว

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง สระ เ-ีย เวลา 5 ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ีย ตัวสะกดและวรรณยุกต์ เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ

แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### 2. สาระสำคัญ

สระ เ-ีย ออกเสียง เอีย เป็นสระเสียงยาว เขียน เ- ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น เขียน -ี ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -ย ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และมีตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ แล้วมีวรรณยุกต์เขียนไว้บนพยัญชนะต้นของคำ

### 3. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้

2. ทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถอ่านประสมคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้

3. เจตคติ (A)

นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

### 5. เนื้อหาสาระ

1. สระ เ-ีย ตัวสะกดและ วรรณยุกต์ คืออะไร

2. การอ่านประสมคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์

3. ตัวอย่างคำการประสมคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ เช่น เปี่ยม เสี่ยม เกี้ยว

เตี้ยว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับ สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์คืออะไร สระ เ-ีย ออกเสียง เอีย เป็นสระเสียงยาว เขียน - ัวข้างหน้าพยัญชนะต้น เขียน - ัวข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -ย ัวข้างหลัง พยัญชนะต้น และมีตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ แล้วมีวรรณยุกต์เขียนไว้บนพยัญชนะต้นของคำ

2. ครูถามนักเรียนว่าคำที่มี สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ ไม่เอก , ไม่โท , ไม่ตรี , ไม่จัตวา นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน

3. ครูอธิบายหลักการอ่านประสมคำเสียง พยัญชนะ สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ ไม่เอก , ไม่โท , ไม่ตรี , ไม่จัตวา และศึกษาคำที่อ่านออกเสียงสระ เ-ีย จากหนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1 โดยใช้บัตรคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ เช่น เปี่ยม เลี่ยม เกี้ยว เตี้ยว เป็นต้น

4. ครูให้นักเรียนเขียนคำที่มี สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ ไม่เอก , ไม่โท , ไม่ตรี , ไม่จัตวา ลงบน กระดาษ A4 คนละ 3 คำ แล้วครูทำการจับฉลากรายชื่อให้นักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยเกม

5. ครูแบ่งกลุ่มโดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มในการเล่นเกมกระดาน

6. ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกมกระดาน ให้กับนักเรียน

7. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

7.1 นักเรียนเลือกตัวเดินเกม และรับดาวคนละ 3 ดวง

7.2 ครูให้นักเรียนทอดลูกเต๋า เพื่อจัดลำดับการเดิน คือ นักเรียนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินในลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดลูกเต๋าได้

7.3 นักเรียนทอดลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินเกมเป็นลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดได้พร้อมกับหยิบบัตรตัวสะกดและบัตรวรรณยุกต์ อย่างละ 1 ใบ โดยใช้ตัวเดินไปตามช่องพยัญชนะให้เท่ากับแต้มที่ทอดได้

7.4 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องตามแต้มที่ทอดจากลูกเต๋า นักเรียนต้องอ่านและพูดโดยการประสมคำพยัญชนะ สระ พร้อมกับสะกดคำและผันเสียงตามวรรณยุกต์ที่นักเรียนหยิบบมา

7.5 นักเรียนที่ประสมคำถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง และประสมคำไม่ถูกต้องจะต้องคืนดาว 1 ดวง

7.6 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องดาว นักเรียนต้องหยิบบัตรดาวมา 1 ใบ และทำตามข้อความที่ได้ระบุไว้บนบัตร

7.7 นักเรียนที่มาถึงเส้นชัยจะได้ดาวคนละ 2 ดวง

7.8 นำดาวมานับ นักเรียนที่ได้ดาวสูงสุดเป็นผู้ชนะและรับของรางวัล

8. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากการทำกิจกรรม

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ของหลักการอ่านออกเสียง สระ เ-ีย ที่ผันเสียงตามวรรณยุกต์จากการทำกิจกรรม

10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย

11. นักเรียนทดสอบการอ่านบัตรคำ สระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. สื่อการเรียนรู้

- 7.1 เกมกระดาน
- 7.2 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย
- 7.3 บัตรคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ เช่น เปี่ยม เสี่ยม เกี้ยว เตี้ยว
- 7.4 กระดาษ A4 / ดินสอ
- 7.5 รายชื่อนักเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

วัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	ถามตอบ	บัตรคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	เครื่องมือแบบทดสอบ	แบบทดสอบการอ่าน บัตรคำ สระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบการอ่าน  
บัตรคำสระ เ-ีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์

1.

เ-ีย

2.

เ-ีย

3.

เ-ีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.

# เลข๕

# เลข๖



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง สระ เ-อ เวลา 5 ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะกับสระ เ-อ เวลา 1 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### 2. สาระสำคัญ

สระ เ-อ ออกเสียง เอือ เป็นสระเสียงยาว เขียน - ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น - เขียน ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น

### 3. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านออกเสียงสระ เ-อ ได้

2. ทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถอ่านประสมคำ พยัญชนะ กับสระ เ-อ ได้

3. เจตคติ (A)

นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

### 5. เนื้อหาสาระ

1. สระ เ-อ คืออะไร

2. การอ่านประสมคำ พยัญชนะ กับสระ เ-อ

3. ตัวอย่างคำที่มีสระ เ-อ เช่น เกือ เพื่อ เตื่อ เนื่อ เรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับ สระ เ-ือ มีลักษณะแบบไหน สระ เ-ือ ออกเสียง เอือ เป็นสระเสียงยาว เขียน - ไร่ข้างหน้าพยัญชนะต้น - เขียน ไร่ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไร่ข้างหลัง พยัญชนะต้น

2. ครูถามนักเรียนว่าคำที่มี สระ เ-ือ ที่นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน

3. ครูอธิบายหลักการอ่านออกเสียง สระ เ-ือ ให้กับนักเรียนพร้อมเปิดเพลงสระเอือ ภาษาไทย ป.1 จาก YouTube แล้วให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงตาม และศึกษาคำที่อ่านออกเสียงสระเอือ จากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1 พร้อมกับยกตัวอย่างด้วยบัตรคำที่มีสระ เ-ือ เช่น เกือ เพือ เตือ เนือ เรือ

4. ครูให้นักเรียนเขียนคำที่มี สระ เ-ือ ลงบนกระดาษ A4 คนละ 3 คำ แล้วครูทำการจับฉลากรายชื่อให้นักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยเกม

5. ครูแบ่งกลุ่มโดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มในการเล่นเกมกระดาน

6. ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกมกระดาน ให้กับนักเรียน

7. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

7.1 นักเรียนเลือกตัวเดินเกม และรับดาวคนละ 3 ดวง

7.2 ครูให้นักเรียนทอดลูกเต๋า เพื่อจัดลำดับการเดิน คือ นักเรียนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินในลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดลูกเต๋าได้

7.3 นักเรียนทอดลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินเกมเป็นลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดได้ โดยใช้ตัวเดินไปตามช่องพยัญชนะให้เท่ากับแต้มที่ทอดได้

7.4 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องตามแต้มที่ทอดจากลูกเต๋า นักเรียนต้องอ่านและพูดโดยการประสมคำพยัญชนะกับสระที่ระบุไว้บนเกมกระดาน

7.5 นักเรียนที่ประสมคำถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง และประสมคำไม่ถูกต้องต้องคืนดาว 1 ดวง

7.6 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องดาว นักเรียนต้องหยิบบัตรดาวมา 1 ใบ และทำตามข้อความที่ได้ระบุไว้บนบัตร

7.7 นักเรียนที่มาถึงเส้นชัยจะได้ดาวคนละ 2 ดวง

7.8 นำดาวมานับ นักเรียนที่ได้ดาวสูงสุดเป็นผู้ชนะและรับของรางวัล

8. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากการทำกิจกรรม

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ของหลักการอ่านออกเสียง สระ เ-ือ จากการทำกิจกรรม

10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย

11. นักเรียนทดสอบการอ่านบัตรคำ สระ เ-ือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. สื่อการเรียนรู้

- 7.1 เกมกระดาน
- 7.2 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1
- 7.3 วีดีทัศน์/YouTube เพลงสระเอื้อ ภาษาไทย ป.1
- 7.4 บัตรคำที่มีสระ เอื้อ เช่น เกื้อ เพื้อ เตื้อ เนื้อ เรื้อ
- 7.5 กระดาษ A4 / ดินสอ
- 7.6 รายชื่อนักเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

วัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านออกเสียงสระ เอื้อ ได้	ถามตอบ	บัตรคำสระ เอื้อ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เอื้อ ได้	เครื่องมือแบบทดสอบ	แบบทดสอบการอ่านบัตรคำที่อ่านออกเสียงด้วยสระ เอื้อ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบการอ่าน  
บัตรคำสระ เ-อ

1.




เ

2.



เอ

3.



เอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง สระ เ-ือ เวลา 5 ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การแจกกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และตัวสะกด  
 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### 2. สาระสำคัญ

สระ เ-ือ ออกเสียง เอือ เป็นสระเสียงยาว เขียน เ- ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น -ิ เขียน ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ

### 3. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และตัวสะกดได้

2. ทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และตัวสะกดได้

3. เจตคติ (A)

นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

### 5. เนื้อหาสาระ

1. สระ เ-ือ และตัวสะกด คืออะไร

2. การอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และตัวสะกด

3. ตัวอย่างคำการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และมีตัวสะกด เช่น เชือก เสื่อม เลื่อย

เรือน เชือก เลือบ เลือด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับการประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ ะ -เอ และตัวสะกดจะมีลักษณะแบบไหน สระ ะ -เอ ออกเสียง เอือ เป็นสระเสียงยาว เขียน ะ -ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น ะ -เขียน ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ

2. ครูถามนักเรียนว่าคำที่มีพยัญชนะ สระ ะ -เอ ในการประสมคำกับตัวสะกดที่นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน

3. ครูอธิบายหลักการอ่านออกเสียง สระ ะ -เอ ที่มีการประสมคำกับตัวสะกด และศึกษาคำที่อ่านออกเสียงสระ ะ -เอ จากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1 พร้อมยกตัวอย่างคำที่มีสระ ะ -เอ ที่มีตัวสะกด กง , กม , เกย , เกอว , กน , กก , กบ , กด โดยใช้บัตรคำ เช่น เชือก เสื่อม เลื่อย เรือน เชือก เลือบ เลือด เป็นต้น

4. ครูให้นักเรียนเขียนคำ สระ ะ -เอ ที่มีการประสมคำกับตัวสะกดลงบนกระดาษ A4 คนละ 3 คำ แล้วครูทำการจับฉลากรายชื่อนักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยเกม

5. ครูแบ่งกลุ่มโดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มในการเล่นเกมกระดาน

6. ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกมกระดาน ให้กับนักเรียน

7. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

7.1 นักเรียนเลือกตัวเดินเกม และรับดาวคนละ 3 ดวง

7.2 ครูให้นักเรียนทอดลูกเต๋า เพื่อจัดลำดับการเดิน คือ นักเรียนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินในลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดลูกเต๋าได้

7.3 นักเรียนทอดลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินเกมเป็นลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดได้พร้อมกับหยิบบัตรตัวสะกด 1 ใบ โดยใช้ตัวเดินไปตามช่องพยัญชนะให้เท่ากับแต้มที่ทอดได้

7.4 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องตามแต้มที่ทอดจากลูกเต๋า นักเรียนต้องอ่านและพูดโดยการประสมคำพยัญชนะกับสระ พร้อมกับสะกดคำตัวสะกดที่นักเรียนหยิบบัตรมา

7.5 นักเรียนที่ประสมคำถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง และประสมคำไม่ถูกต้องจะต้องคืนดาว 1 ดวง

7.6 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องดาว นักเรียนต้องหยิบบัตรดาวมา 1 ใบ และทำตามข้อความที่ได้ระบุไว้บนบัตร

7.7 นักเรียนที่มาถึงเส้นชัยจะได้ดาวคนละ 2 ดวง

7.8 นำดาวมานับ นักเรียนที่ได้ดาวสูงสุดเป็นผู้ชนะและรับของรางวัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากการทำกิจกรรม
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ของหลักการอ่านออกเสียงการประสมคำ สระ เ-ือ และตัวสะกดจากการทำกิจกรรม
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย
11. นักเรียนทดสอบการอ่านบัตรคำ สระ เ-ือ ที่มีตัวสะกด

## 7. สื่อการเรียนรู้

- 7.1 เกมกระดาน
- 7.2 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1
- 7.3 บัตรคำสระ เ-ือ ที่มีตัวสะกด เช่น เชือก เสื่อม เลื่อย เรือน เชือก เลือบ เลือด
- 7.4 กระดาษ A4 / ดินสอ
- 7.5 รายชื่อนักเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

วัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านประสมคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และตัวสะกดได้	ถามตอบ	บัตรคำสระ เ-ือ ที่มีตัวสะกด	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-ือ และตัวสะกดได้	เครื่องมือแบบทดสอบ	แบบทดสอบการอ่าน บัตรคำสระ เ-ือ ที่มีตัวสะกด	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบการอ่าน  
บัตรคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกด

1.



เชือก

2.



เคียด

3.



เชือด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 11101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 17 เรื่อง สระ เ-อ เวลา 5 ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การแจกกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะ สระ เ-อ ตัวสะกดและวรรณยุกต์  
 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ  
 แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

### 2. สาระสำคัญ

สระ เ-อ ออกเสียง เอือ เป็นสระเสียงยาว เขียน เ- ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น ี เขียน ไว้  
 ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และมีตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่  
 อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ แล้วมีวรรณยุกต์เขียนไว้บนพยัญชนะต้นของคำ

### 3. ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

### 4. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้

2. ทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถอ่านประสมคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้

3. เจตคติ (A)

นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

### 5. เนื้อหาสาระ

1. สระ เ-อ ตัวสะกดและ วรรณยุกต์ คืออะไร

2. การอ่านประสมคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์

3. ตัวอย่างคำการประสมคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ เช่น เลื่อม เบื่อง เกือบ

เงือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับ สระ เ-ือ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์คืออะไร สระ เ-ือ ออกเสียง เอื้อ เป็นสระเสียงยาว เขียน เ- ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น - เขียน ไว้ข้างบนพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไว้ข้างหลัง พยัญชนะต้น และมีตัวสะกดจะเกิดขึ้นเมื่อพยัญชนะที่อยู่หลังคำหรือหลังสระ และมีเสียงประสมเข้ากับสระ แล้วมีวรรณยุกต์เขียนไว้บนพยัญชนะต้นของคำ

2. ครูถามนักเรียนว่าคำที่มี สระ เ-ือ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ ไม่เอก , ไม่โท , ไม่ตรี , ไม่จัตวา นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน

3. ครูอธิบายหลักการอ่านประสมคำเสียง พยัญชนะ สระ เ-ือ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ ไม่เอก , ไม่โท , ไม่ตรี , ไม่จัตวา และศึกษาคำที่อ่านออกเสียงสระ เ-ีย จากหนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1 โดยใช้บัตรคำสระ เ-ือ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ โดยใช้บัตรคำ เช่น เสื่อม เบื่อง เกือบ เจือก เป็นต้น

4. ครูให้นักเรียนเขียนคำที่มี สระ เ-ือ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ ไม่เอก , ไม่โท , ไม่ตรี , ไม่จัตวา ลงบน กระดาษ A4 คนละ 3 คำ แล้วครูทำการจับฉลากรายชื่อนักเรียนให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ด้วยเกม

5. ครูแบ่งกลุ่มโดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อให้นักเรียนได้รวมกลุ่มในการเล่นเกมกระดาน

6. ครูอธิบายขั้นตอนและกติกาการเล่นเกมกระดาน ให้กับนักเรียน

7. นักเรียนเล่นเกมกระดาน

7.1 นักเรียนเลือกตัวเดินเกม และรับดาวคนละ 3 ดวง

7.2 ครูให้นักเรียนทอดลูกเต๋า เพื่อจัดลำดับการเดิน คือ นักเรียนที่ได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินในลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดลูกเต๋าได้

7.3 นักเรียนทอดลูกเต๋าได้แต้มสูงสุดเป็นผู้เดินเกมเป็นลำดับที่ 1 และตามลำดับการเดินจากแต้มที่นักเรียนทอดได้พร้อมกับหยิบบัตรตัวสะกดและบัตรวรรณยุกต์ อย่างละ 1 ใบ โดยใช้ตัวเดินไปตามช่องพยัญชนะให้เท่ากับแต้มที่ทอดได้

7.4 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องตามแต้มที่ทอดจากลูกเต๋า นักเรียนต้องอ่านและพูดโดยการประสมคำพยัญชนะ สระ พร้อมกับสะกดคำและผันเสียงตามวรรณยุกต์ที่นักเรียนหยิบมา

7.5 นักเรียนที่ประสมคำถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง และประสมคำไม่ถูกต้องต้องคืนดาว 1 ดวง

7.6 เมื่อนักเรียนเดินมาหยุดที่ช่องดาว นักเรียนต้องหยิบบัตรดาวมา 1 ใบ และทำตามข้อความที่ได้ระบุไว้บนบัตร

7.7 เมื่อนักเรียนเดินมาช่องที่มีบันได ขึ้นและลง จะต้องทำตามที่ได้ระบุไว้

7.8 นักเรียนที่มาถึงเส้นชัยจะได้ดาวคนละ 2 ดวง

7.9 นำดาวมานับ นักเรียนที่ได้ดาวสูงสุดเป็นผู้ชนะและรับของรางวัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากการทำกิจกรรม
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ของหลักการอ่านออกเสียง สระ เ-อ ที่ผันเสียงตามวรรณยุกต์จากการทำกิจกรรม
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย
11. นักเรียนทดสอบการอ่านบัตรคำ สระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์

## 7. สื่อการเรียนรู้

- 7.1 เกมกระดาน
- 7.2 หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย
- 7.3 บัตรคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ เช่น เสื่อม เบื่อง เกือบ เจือก
- 7.4 กระดาษ A4 / ดินสอ
- 7.5 รายชื่อนักเรียน

## 8. การวัดและการประเมินผล

วัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกหลักการอ่านสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	ถามตอบ	บัตรคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	เครื่องมือแบบทดสอบ	แบบทดสอบการอ่าน บัตรคำ สระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบทดสอบการอ่าน  
บัตรคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์

1.

เอีย-  
เชื่อม

2.

เอีย-  
เสียม

3.

เอีย-  
เรือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.

# เพื่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย**  
**เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ**

**คำชี้แจง** ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการให้คะแนนตามรายการประเมินที่ปรากฏแต่ละรายการ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน เมื่อระดับคะแนนมีความหมาย ดังนี้

5	หมายถึง	รายการประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
4	หมายถึง	รายการประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับดี
3	หมายถึง	รายการประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	รายการประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
1	หมายถึง	รายการประเมินมีคุณภาพควรปรับปรุง

ถ้าท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ขอความกรุณาท่านช่วยเขียนเสนอแนะไว้ในส่วนความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์  
นักศึกษาสาขาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (หลักสูตรและการสอน)  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย**  
**เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ**

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
1. ความครบถ้วน และความสอดคล้องสัมพันธ์กันขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้					
2. ความถูกต้องของสาระสำคัญ					
3. ความถูกต้องของวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้					
4. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ					
5. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้					
6. ความเหมาะสมของสื่อการเรียนรู้					
7. ความถูกต้องและเหมาะสมของการวัดและประเมินผล					

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอกสารประกอบการประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของ แบบทดสอบการอ่าน

แบบทดสอบการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย ดังนี้

1. แบบประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่าน
2. ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่าน (Test Blueprint)

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านที่ได้แนบมาในเอกสารฉบับนี้



นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์

นักศึกษาศาสาครุศาสตร์อุตสาหกรรม (หลักสูตรและการสอน)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

หน่วยที่	เนื้อหาสาระ	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
สระ เอีย	1. การอ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับ สระ เอีย 2. การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มี ตัวสะกด 3. การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มี ตัวสะกดและวรรณยุกต์	<b>นักเรียนสามารถ</b> 1. อ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับ สระ เอีย ได้ 2. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มี ตัวสะกดได้ 3. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มี ตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้
สระ เอือ	4. การอ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับ สระ เอือ 5. การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มี ตัวสะกด 6. การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มี ตัวสะกดและวรรณยุกต์	<b>นักเรียนสามารถ</b> 4. อ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับ สระ เอือ ได้ 5. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มี ตัวสะกดได้ 6. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มี ตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่าน  
เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

.....

**คำชี้แจง**

1. แบบประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับนี้ใช้สำหรับประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการอ่านกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2. แบบทดสอบการอ่าน เรื่อง แจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบไปด้วยข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ

3. แบบประเมินฉบับนี้ มีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นสามารถใช้วัดได้สอดคล้องตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสามารถใช้วัดได้สอดคล้องตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สามารถใช้วัดได้สอดคล้องตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ขอขอบพระคุณท่านที่ได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในการประเมินประเมินความสอดคล้องเรื่อง แจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

นายปรณัฐ มุเนาวาเราะห์

ผู้วิจัย

ตารางการวิเคราะห์เนื้อหาและน้ำหนักของแบบทดสอบการอ่าน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ  
สระ เอีย กับสระ เอือ

เนื้อหา/สาระการเรียนรู้	น้ำหนัก	จำนวน ข้อสอบที่ ต้องการ	จำนวน ข้อสอบที่ ออกเกิน	ข้อสอบที่สร้าง ไว้
การอ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับ สระ เอีย	5	1	3	4
การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มี ตัวสะกด	20	4	4	8
การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มี ตัวสะกดและวรรณยุกต์	25	5	3	8
การแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เอือ	5	1	3	4
การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มี ตัวสะกด	20	4	4	8
การอ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มี ตัวสะกดและวรรณยุกต์	25	5	3	8
รวม	100	20	20	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางแผนผังแบบทดสอบการอ่าน (Test Blueprint)

เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ สระ เอีย กับสระ เอือ

วิชา ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ชื่อหน่วย	จุดประสงค์การเรียนรู้	น้ำหนัก ความ สำคัญ	รวม (ข้อ)	ระดับพฤติกรรมการวัด					
				จำ	เข้าใจ	ประยุกต์ใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	คิดสร้างสรรค์
สระ เอีย	1. นักเรียนสามารถอ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เอีย ได้	5	1	1		-	-	-	-
	2. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดได้	20	4		4	-	-	-	-
	3. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	25	5		5	-	-	-	-
สระ เอือ	4. อ่านแจกลูกสะกดคำ พยัญชนะ กับสระ เอือ ได้	5	1	1		-	-	-	-
	5. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มีตัวสะกดได้	20	4		4	-	-	-	-
	6. อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอือ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	25	5		5	-	-	-	-
	รวม	100	20	2	18	-	-	-	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการอ่านกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
วิชา ภาษาไทย เรื่อง การแจกลูกสะกดคำสระ เ-ีย กับสระ เ-ือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องความคิดเห็นที่อยู่ทางขวามือของแบบประเมิน

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูกสะกดคำพยัญชนะ กับสระ เ-ีย ได้	1. <b>เมีย</b>	จำ				
	2. <b>เสีย</b>	จำ				
	3. <b>เสีย</b>	จำ				
	4. <b>เปีย</b>	จำ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความถาม	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดได้	5. <b>เขียง</b>	เข้าใจ				
	6. <b>เขียน</b>	เข้าใจ				
	7. <b>เขียว</b>	เข้าใจ				
	8. <b>เคียว</b>	เข้าใจ				
	9. <b>เทียน</b>	เข้าใจ				
	10. <b>เปียก</b>	เข้าใจ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความ	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดได้	11. <b>เรือก</b>	เข้าใจ				
	12. <b>เสียง</b>	เข้าใจ				
อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เอีย ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	13. <b>เดียว</b>	เข้าใจ				
	14. <b>เทียง</b>	เข้าใจ				
	15. <b>เทียว</b>	เข้าใจ				
	16. <b>เสียง</b>	เข้าใจ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความถาม	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูกสะกดคำสระเอียที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	17. <b>เบียว</b>	เข้าใจ				
	18. <b>เด็ยว</b>	เข้าใจ				
	19. <b>เล็ยว</b>	เข้าใจ				
	20. <b>เต็ยว</b>	เข้าใจ				
อ่านแจกลูกสะกดคำพยัญชนะกับสระเอือได้	21. <b>เรือ</b>	จำ				
	22. <b>เลือ</b>	จำ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับโรงเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความถาม	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูกสะกดคำพยัญชนะกับสระเอือได้	23. <b>เขือ</b>	จำ				
	24. <b>เจือ</b>	จำ				
อ่านแจกลูกสะกดคำสระเอือที่มีตัวสะกดได้	25. <b>เจือก</b>	เข้าใจ				
	26. <b>เขือก</b>	เข้าใจ				
	27. <b>เมือง</b>	เข้าใจ				
	28. <b>เรือน</b>	เข้าใจ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับโรงเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความถาม	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูก สะกดคำ สระ เอ-อ ที่มีตัวสะกดได้	29.  <b>เยื่อน</b>	เข้าใจ				
	30.  <b>เขือด</b>	เข้าใจ				
	31.  <b>เดือน</b>	เข้าใจ				
	32.  <b>เลือด</b>	เข้าใจ				
อ่านแจกลูก สะกดคำ สระ เอ-อ ที่มีตัวสะกดและ วรรณยุกต์ได้	33.  <b>เพื่อน</b>	เข้าใจ				
	34.  <b>เรื่อง</b>	เข้าใจ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับโรงเรียนเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความถาม	ระดับการวัด	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
อ่านแจกลูกสะกดคำสระ เ-อ ที่มีตัวสะกดและวรรณยุกต์ได้	35. <b>เรื้อย</b>	เข้าใจ				
	36. <b>เลื้อย</b>	เข้าใจ				
	37. <b>เชอม</b>	เข้าใจ				
	38. <b>เลอม</b>	เข้าใจ				
	39. <b>เฟื่อง</b>	เข้าใจ				
	40. <b>เบื่อง</b>	เข้าใจ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับโรงเรียนเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ ง.1 ครูอธิบายกติกาการเล่นเกมกระดานให้กับนักเรียน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ ง.2 นักเรียนเล่นเกมกระดาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายปรณัฐ มูเนาวาเราะห์
วัน/เดือน/ปี เกิด	10 ตุลาคม 2531
สถานที่เกิด	ฉะเชิงเทรา
ที่อยู่ปัจจุบัน	73/5 หมู่ 2 ตำบลคลองปรัง อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2555 สำเร็จการศึกษาวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาจิตวิทยา (อุตสาหกรรมและองค์การ) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ปี 2557 เจ้าหน้าที่บริหารงานบุคคล บริษัท คิง เพาเวอร์ อินเตอร์ เนชั่นแนล จำกัด ปีการศึกษา 2564 สำเร็จการศึกษาศาสตรัอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้