

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอ ตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย
2. การเขียนสะกดคำ
3. เกมการศึกษา
4. การหาคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. ความพึงพอใจ
7. บริบทของโรงเรียน
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
9. กรอบแนวคิดในการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอี่เปี้ย พุทธศักราช 2553 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอี่เปี้ย, 2553 : 6-10) ได้ กำหนดสาระสำคัญของหลักสูตรตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

1. วิสัยทัศน์

โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอี่เปี้ย มุ่งให้ผู้เรียนมีคุณธรรมนำความรู้ อยู่ อย่างมีความสุข มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา นำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ ใส่ใจ สิ่งแวดล้อม พัฒนาครูสู่เกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพ บริหารงานแบบมีส่วนร่วม ชุมชนร่วมพัฒนา

ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี และดำรงความเป็นไทย

2. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปีย พุทธศักราช 2553 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

2.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง และสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคม ได้อย่างเหมาะสม

2.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

2.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

2.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย พุทธศักราช 2553 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้ คือ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย 8) มีจิตสาธารณะ

4. จุดเน้น

การนำกรอบการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรระดับท้องถิ่นของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 มาเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามเป้าหมาย/จุดเน้นของโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ดำเนินการดังนี้

4.1 เป้าหมาย/จุดเน้นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2

4.1.1 การอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ มีเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ดังนี้

- 1) การอ่าน การเขียน คำบัญชีพื้นฐาน และคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2) การคิดคำนวณทักษะพื้นฐาน บวก ลบ คูณ หารและแก้โจทย์ปัญหา

4.1.2 การคิดวิเคราะห์ มีเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ดังนี้

- 1) ทักษะกระบวนการคิด
- 2) ทักษะการแก้ปัญหา
- 3) พัฒนาทักษะชีวิต

4.1.3 รักและภูมิใจในท้องถิ่นชาวเลย มีเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ดังนี้

- 1) ประวัติจังหวัดเลยและท้องถิ่น
- 2) สภาพภูมิศาสตร์ของท้องถิ่น
- 3) ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณี ในท้องถิ่น
- 4) ภาษาไทยเลย
- 5) ความอ่อนน้อมถ่อมตนตามวิถีชีวิตชาวเลย

- 6) แหล่งท่องเที่ยวในท้องถิ่น
- 7) บุคคลสำคัญในท้องถิ่น
- 8) ภูมิปัญญาท้องถิ่น

4.1.4 เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) การสืบค้นและการใช้ข้อมูลสารสนเทศ
- 2) สารสนเทศและการติดต่อสื่อสาร
- 3) การแก้ปัญหาหรือการสร้างงานด้วยคอมพิวเตอร์
- 4) ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

5. คุณภาพผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย พุทธศักราช 2553 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้ (โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย, 2553 : 41-51)

5.1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบาย จากเรื่องที่อ่านได้เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอและมีมารยาทในการอ่าน

5.2 มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน

5.3 เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูด แสดงความคิดเห็นความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

5.4 สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

5.5 เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทหรือกรอนที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

6. มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6)

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย พุทธศักราช 2553 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ จำนวน 5 มาตรฐาน ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ ของชาติ

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

7. สาระการเรียนรู้ในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตจริง หลักสูตรสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจึงจัดสาระการเรียนรู้ไว้ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำ ประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 2 การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ ด้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิด ต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการวิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นทางการเป็นผล การพูดใน โอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และ อิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิดคุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำ ความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และ ความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมา จนถึงปัจจุบัน

มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัดที่ 1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ตัวชี้วัดที่ 2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

ตัวชี้วัดที่ 3 ตั้งคำถาม และตอบคำถามเชิงเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่

อ่าน

ตัวชี้วัดที่ 4 ลำดับเหตุการณ์ และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่

อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ

ตัวชี้วัดที่ 5 สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน เพื่อนำไปใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ 6 อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและ
นำเสนอเรื่องที่อ่าน

ตัวชี้วัดที่ 7 อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติตามคำสั่งหรือ
ข้อเสนอแนะ

ตัวชี้วัดที่ 8 อธิบายความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และ
แผนภูมิ

ตัวชี้วัดที่ 9 มีมารยาทในการอ่าน

สาระการเรียนรู้ สาระการอ่าน

1. การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความ
และบทร้อยกรองง่าย ๆ ที่ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มจาก ป. 2 ไม่น้อยกว่า 1,200 คำ รวมทั้ง
คำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ประกอบด้วย

1.1 คำที่มีตัวการันต์

1.2 คำที่มี รร

1.3 คำที่มีพยัญชนะและสระที่ไม่ออกเสียง

1.4 คำพ้อง

1.5 คำพิเศษอื่น ๆ เช่น คำที่ใช้ ๓ ฤ ฤา

2. การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น นิทานหรือเรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น
เรื่องเล่าสั้น ๆ บทเพลง บทร้อยกรอง บทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ข่าวและเหตุการณ์ใน
ชีวิตประจำวันในท้องถิ่นและชุมชน

3. การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น หนังสือที่นักเรียนสนใจและ
เหมาะสมกับวัย หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน

4. การอ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะใน
ชีวิตประจำวันอ่านประกาศ ป้าย โฆษณา คำขวัญ

5. การอ่านข้อมูลจากแผนภาพแผนที่ และแผนภูมิ

6. มารยาทในการอ่าน เช่น ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น ไม่เล่นกันขณะที่
อ่านไม่ทำลายหนังสือ ไม่ควรแย่งอ่านหรือชะโงกหน้าไปอ่านขณะที่ผู้อื่นกำลังอ่านอยู่

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

- ตัวชี้วัดที่ 1 กัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด
- ตัวชี้วัดที่ 2 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ได้อย่างชัดเจน
- ตัวชี้วัดที่ 3 เขียนบันทึกประจำวัน
- ตัวชี้วัดที่ 4 เขียนจดหมายลาครู
- ตัวชี้วัดที่ 5 เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ
- ตัวชี้วัดที่ 6 มีมารยาทในการเขียน

สาระการเรียนรู้ในสาระการเขียน

1. กัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัดตามรูปแบบการเขียนอักษรไทย
2. การเขียนบรรยายเกี่ยวกับลักษณะของ คน สัตว์ สิ่งของและ สถานที่
3. การเขียนบันทึกประจำวัน
4. การเขียนจดหมายลาครู
5. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำ ภาพและหัวข้อที่กำหนด
6. มารยาทในการเขียน เช่น เขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะ ใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่และบุคคล ไม่เขียนล้อเลียนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเสียหาย

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิดและความรู้สึกใน โอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

- ตัวชี้วัดที่ 1 เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดูทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง
- ตัวชี้วัดที่ 2 บอกสาระสำคัญจากสิ่งที่ได้ฟังและได้ดู
- ตัวชี้วัดที่ 3 ตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังและดู
- ตัวชี้วัดที่ 4 พูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู

ตัวชี้วัดที่ 5 พูดสื่อสารได้ชัดเจนและตรงตามวัตถุประสงค์

ตัวชี้วัดที่ 6 มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด

โดยได้กำหนดสาระการเรียนรู้ในสาระการฟัง การดู และการพูดดังนี้

1. การจับใจความและพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดูทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง เช่น เรื่องเล่าและสารคดีสำหรับเด็ก นิทาน การ์ตูน เรื่องขบขัน รายการสำหรับเด็ก ข่าวและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน หรือ เพลง
2. การพูดสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การแนะนำตนเอง การแนะนำสถานที่ในโรงเรียนและในชุมชน การแนะนำเชิญชวนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในด้านต่าง ๆ การเล่าประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน การพูดในโอกาสต่าง ๆ เช่น การพูดขอเรื่อง การพูดทักทาย การกล่าว ขอบคุณและขอโทษ การพูดปฏิเสธและการพูดซักถาม
3. มารยาทในการฟัง เช่น ตั้งใจฟัง ตามองผู้พูด ไม่รบกวนผู้อื่นขณะที่ฟัง ไม่ควรนำอาหารหรือเครื่องดื่มไปรับประทานขณะที่ฟัง ไม่แสดงกิริยาที่ไม่เหมาะสม เช่น โห่ ฮา หาว ให้เกียรติผู้พูดด้วยการปรบมือ ไม่พูดสอดแทรกขณะที่ฟัง
4. มารยาทในการดู ตั้งใจดู ไม่ส่งเสียงดังหรือแสดงอาการรบกวนสมาธิของผู้อื่น
5. มารยาทในการพูด เช่น ใช้ถ้อยคำและกิริยาที่สุภาพ เหมาะสมกาลเทศะ ใช้น้ำเสียงนุ่มนวลไม่พูดสอดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด ไม่พูดล้อเลียนให้ผู้อื่นได้รับความอับอายหรือเสียหาย

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ ของชาติ

ตัวชี้วัดที่ 1 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ

ตัวชี้วัดที่ 2 ระบุชนิดของคำและหน้าที่ของคำในประโยค

ตัวชี้วัดที่ 3 ใช้พจนานุกรมค้นหาคำความหมายของคำ

ตัวชี้วัดที่ 4 แต่งประโยคง่าย ๆ

ตัวชี้วัดที่ 5 แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ

ตัวชี้วัดที่ 6 เลือกใช้ภาษาไทยกลางและภาษาถิ่นถูกต้องและเหมาะสม

ตามกาลเทศะ

การกำหนดสาระการเรียนรู้ ในสาระหลักการใช้ภาษาไทย ดังนี้

1. การสะกดคำ การแจกลูกและการอ่านเป็นคำ
2. มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงมาตรา
3. การผันอักษรกลาง อักษรสูง และอักษรต่ำ
4. คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ
5. คำที่ประวิสรรชนีย์และไม่ประวิสรรชนีย์
6. การใช้คำ ฤ ฤา
7. การใช้คำ บัน บรร
8. คำที่มี รร
9. คำที่มีตัวการันต์
10. ความหมายของคำ
11. ชนิดและหน้าที่ของคำ ได้แก่ คำนาม คำสรรพนาม คำกริยา
12. การใช้พจนานุกรม
13. การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ ประโยคบอกเล่า ประโยค

ปฏิเสธ ประโยคคำถาม ประโยคขอร้อง ประโยคคำสั่ง

14. คำคล้องจอง คำขวัญ

15. ภาษาไทยมาตรฐาน และภาษาถิ่น

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและ

วรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัดที่ 1 ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้

ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ 2 รู้จักเพลงพื้นบ้าน และเพลงกล่อมเด็ก เพื่อปลูกฝัง

ความชื่นชมวัฒนธรรมท้องถิ่น

ตัวชี้วัดที่ 3 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดีที่อ่าน

ตัวชี้วัดที่ 4 ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มี

คุณค่าตามความสนใจ

โดยได้กำหนดสาระการเรียนรู้ ในสาระวรรณคดีและวรรณกรรม ดังนี้

1. วรรณคดี วรรณกรรม และเพลงพื้นบ้าน

- 1.1 นิทานหรือเรื่องในท้องถิ่น
- 1.2 เรื่องสั้นง่าย ๆ ปริศนาคำทาย
- 1.3 บทร้อยกรอง
- 1.4 เพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก
- 1.5 วรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียนตามความสนใจ
- 1.6 บทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตาม

ความสนใจ

8. คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน รหัส ท 13101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 200 ชั่วโมง มีรายละเอียดดังนี้

อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น บทร้อยกรอง อธิบายความหมายของคำ ตั้งคำถาม ตอบคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ ภาคคะเน ระบุเหตุผล สรุปความรู้ ข้อคิด ของนิทาน เรื่องสั้น แผนภาพ แผนที่และแผนภูมิได้คล่องและเร็ว

คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย เขียนบันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องตามจินตนาการ

เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง จับใจความสำคัญจากสิ่งที่ได้ฟังและได้ดู เข้าใจเนื้อเรื่อง พุคแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทาน เรื่องที่ได้ดูและฟัง พุคสื่อสารแนะนำตนเอง แนะนำสถานที่ พุคเชิญชวนใช้ถ้อยคำ กิริยาที่สุภาพ ตอบคำถาม สนทนา แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ เล่าเรื่องถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์ ใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับเรื่อง สร้างสรรค์ตามหลักการพูด

อ่านและเขียนสะกดคำ นำเสียงและรูปพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาประสมคำ คำและหน้าที่ของคำ กลุ่มคำ ประโยค เรียงลำดับคำ และเรียบเรียงประโยค เป็นประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ ประโยคคำถาม ประโยคคำสั่ง หรือขอร้องได้ แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ ใช้ภาษาในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เหมาะกับบุคคลและสถานการณ์ เลือกใช้ภาษาไทยกลาง และภาษาถิ่นถูกต้องตามกาลเทศะ มีมารยาทที่ดีในการอ่าน เขียน กระตือรือร้น รักการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด ภูมิใจ รักภาษาไทย และการใช้ภาษาไทย ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างถูกต้อง

รหัสตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 3/1 ป. 3/2, ป. 3/3, ป. 3/4, ป. 3/5, ป. 3/6, ป. 3/7, ป. 3/8, ป. 3/9

ท 2.1 ป. 3/1 ป. 3/2, ป. 3/3, ป. 3/4, ป. 3/5, ป. 3/6

ท 3.1 ป. 3/1 ป. 3/2, ป. 3/3, ป. 3/4, ป. 3/5, ป. 3/6

ท 4.1 ป. 3/1 ป. 3/2, ป. 3/3, ป. 3/4, ป. 3/5, ป. 3/6

ท 5.1 ป. 3/1 ป. 3/2, ป. 3/3, ป. 3/4

รวมทั้งหมด 31 ตัวชี้วัด

9. การจัดหน่วยการเรียนรู้

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอี่เปี้ย พุทธศักราช 2553 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้จัดหน่วยการเรียนรู้ภาษาไทยรายวิชาพื้นฐาน ท 13101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลาเรียน 200 ชั่วโมงต่อปี เป็น 16 หน่วยการเรียนรู้ (โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอี่เปี้ย. 2553 : 41-51)

สรุปหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 5 สาระ คือ สาระการอ่าน สาระการเขียน การฟัง การดู และการพูดหลักการใช้ภาษาไทย และวรรณคดีและวรรณกรรม โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สาระการเรียนรู้ที่ 2 สาระการเขียน ซึ่งมีเนื้อหาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการศึกษา ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ การเขียนคำที่สะกดตรงตามมาตรา การเขียนคำที่มีตัวสะกดในมาตราแม่กน แม่กด แม่กก การเขียนคำประวิสรรชนีย์ การเขียนคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ และการเขียนคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว ควบกล้ำ)

การเขียนสะกดคำ

1. ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก นักการศึกษาได้ให้ความหมายการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2544 : 585) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำเป็นวิธีเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงให้ชัดเจนและสื่อ ความหมายได้ถูกต้องตามทีผู้เขียนต้องการ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 (2546 : 784) ได้ให้ความหมายของคำว่า การสะกดคำ หมายถึง การเขียนหรือบอกตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำ เสี่ยม เวียงคำ (2550 : 14) ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำว่า หมายถึง การวางสระ วรรณยุกต์ถูกต้องและอ่านง่าย สะอาดและเป็นระเบียบเรียบร้อย ส่วนความหมายของการสะกดคำในคู่มือการเรียนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553 : 14) กล่าวว่า การสะกดคำ หมายถึง การอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน ถ้าสะกดคำเพื่ออ่านจะสะกดตามเสียง ถ้าสะกดคำ เพื่อเขียนจะสะกดตามรูป และสะกดเฉพาะคำที่เป็นคำไทย จากความหมายของการเขียนสะกดคำข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึงความสามารถในการเรียงลำดับตัวอักษร สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดหรือตัวการันต์ เป็นคำให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา สื่อเข้าใจกันได้ และมีความหมายตามหลักพจนานุกรม

2. ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

วรรณิ โสมประยูร (2544 : 586) และทองสุข วงศ์ทิพย์ (2549 : 48) กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำทำนองเดียวกันว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเขียน ซึ่งผู้เขียนจำเป็นต้องรู้หลักต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและทำให้การสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ การเขียนหนังสือผิด จะทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพ เพราะการสะกดคำหรือข้อความผิด จะทำให้การสื่อความผิดไปจากเจตนาหรือความต้องการของผู้เขียน ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไปหรือไม่เข้าใจความหมายเลย ทำให้สื่อความหมายกันไม่ได้ การเขียนผิดนั้นอาจเพราะไม่ทราบความหมายของคำ มีประสบการณ์ผิด ไม่มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์ทางภาษาและไม่สนใจเขียนให้ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ ทรงนาด จันทร์กลับ (2550 : 48) และเสี่ยม เวียงคำ (2550 : 17) ที่กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญ หากเขียนผิดจะสื่อความหมายกันไม่ได้ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความไม่รู้ของผู้เขียน เป็นการลดความศรัทธาของผู้อ่านที่มีต่อผู้เขียน การเขียนสะกดคำการันต์ผิด นอกจากจะมีผลทำให้ความหมายเดิมผิดไป ยังทำให้ขาดความงามทางภาษา ในภาษาไทยตัวสะกดเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องระวังที่สุด เพราะนอกจากทำให้การสื่อความหมายไม่เข้าใจแล้ว ยังแสดงถึงความไม่รู้ของผู้เขียนอีกด้วยและยังทำให้หลักภาษาที่ดีเสียไป ผู้เขียนจึงจำเป็นต้องรู้หลักต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและทำให้การสื่อความหมาย

มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นการช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติ

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญต่อการใช้ภาษา และในการดำรงชีวิตประจำวัน การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องจะทำให้ภาษาเกิดความงดงาม หากการเขียนสะกดคำผิด จะทำให้การสื่อความหมายผิดไป ส่งผลเสียหายทั้งผู้รับสารและ ผู้ส่งสาร นอกจากนั้นยังทำให้ขาดความศรัทธาและความเชื่อมั่นต่องานเขียนอีกด้วย

3. จุดมุ่งหมายในการสอนเขียนสะกดคำ

การสอนเขียนสะกดคำเป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญในการวางรากฐาน การเขียนการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ผู้เขียนต้องรู้ความหมายของคำนั้นด้วย มีผู้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำไว้หลายท่านดังนี้

วรรณิ โสภประยูร (2544 : 586) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนสะกดคำ สรุปได้ดังนี้

1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้นักเรียนเขียนเรื่องราวต่าง ๆ ได้
3. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง
4. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้คำต่าง ๆ ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น
5. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักค้นคว้าและคิดคำใหม่ ๆ ตามที่ต้องการได้

พรพรหม ดิดพิณ (2551 : 17) เสนอจุดมุ่งหมายการเขียนสะกดคำไว้ว่า ต้องการให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์การเรียงลำดับอักษรให้ถูกต้องตามหลักภาษาและตามหลักพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 เพื่อให้เขียนสะกดคำให้ถูกต้องและใช้ภาษาสื่อสารในสังคมได้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 ข. : 2) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ในหลักสูตรว่า เพื่อให้ นักเรียนเขียนตามคำบอกได้ถูกต้อง ระมัดระวังในการใช้คำ สะกดคำให้ถูกต้องเพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน

จากแนวคิดของนักวิชาการดังกล่าวสรุปได้ว่า การสอนเขียนสะกดคำมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ นักเรียนได้รู้จักกฎเกณฑ์การเขียนคำให้ถูกต้องตามหลักภาษา และพจนานุกรม รวมทั้งสามารถนำไปใช้เรียบเรียง เขียนเรื่องราวและใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ภาษาไทย

4. ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด

รักษ์ตะวัน อุดมวัฒนกุล (2550 : 22) กล่าวถึงสาเหตุที่เขียนสะกดคำผิดไว้หลายประการ ดังนี้

1. นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิด โดยเห็นแบบอย่างทีสะกดคำผิด
2. นักเรียนไม่รู้หลักภาษา เช่น ไม่รู้จักการประวิสรรชนีย์ หลักการใช้ ศ ษ ส หลักสะกดการันต์ หลักการผันวรรณยุกต์ หลักมาตราตัวสะกด และอื่น ๆ
3. นักเรียนไม่ทราบความหมาย เพราะคำไทยมีคำพ้องเสียง ทำให้ความหมายสับสนเช่น กัณฑ์-กรรม ชัณฑ์-บรรพ์
4. นักเรียนฟังไม่ชัด เพราะคำไทยมีคำควบกล้ำ เช่น คลอง-ครอง กลอง-กรอง
5. นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดคำตามเสียงคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเขียนแตกต่างจากเสียงได้ เช่น ซอติก ดอกเตอร์ แท็กซี่
6. นักเรียนใช้คำที่มี ร ล ไม่ถูก เช่น ราว - ลาว ราว - ลาด

ประวร อำมาตย์มูลตรี (2548 : 23) เสี่ยม เวียงคำ (2551 : 17) วิไลวรรณ ดินจะนะ (2551 : 29) ได้รวบรวมปัญหาการเขียนสะกดคำผิดพอสรุปได้ว่าโดยทั่วไปเกิดจากการใช้พยัญชนะผิด ใช้สระผิด ใช้วรรณยุกต์ผิดและใช้ตัวการันต์ผิด บางครั้งเขียนผิดเพราะออกเสียงผิดหรือออกเสียงตามภาษาถิ่น ใช้แนวเทียบผิด การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญในการเขียน ถ้าเขียนผิดความหมายก็จะเปลี่ยนไป แต่ถ้าเขียนถูกจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสาร ได้ถูกต้องรวดเร็ว และมีความรู้สึกดีต่อผู้เขียนและงานเขียน

สรุปได้ว่า ปัญหาและสาเหตุของการเขียนสะกดคำผิด เกิดจากตัวผู้เขียน ที่ไม่รู้ไม่ใส่ใจหลักภาษา รวมทั้งมีประสบการณ์เกี่ยวกับคำผิดและเขียน โดยไม่รู้ความหมายของคำจึงทำให้เขียนคำผิดความหมายไป

5. หลักการสอนเขียนสะกดคำ

กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้เสนอแนะหลักการสะกดคำไว้หลายวิธี ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2553 : 13-23) เสนอว่า ถ้าสะกดคำเพื่ออ่านจะสะกดคำตามเสียง ถ้าสะกดคำเพื่อเขียนจะสะกดคำตามรูป และการสะกดคำจะสะกดเฉพาะคำที่เป็นคำไทยและตัวสะกดตรงตามรูป ดังนี้

1. วิธีการสะกดคำตามรูปคำ

กา สะกดว่า กอ-อา-กา
 คาง สะกดว่า คอ-อา-งอ-คาง
 บ้าน สะกดว่า บอ-อา-น้อ-บาน-ไม้โท-บ้าน

2. วิธีการสะกดคำโดยสะกดแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสะกดมาตราตัวสะกด

ทาง สะกดว่า ทอ-อา-ทา- ทา-งอ-ทาง
 ร้าน สะกดว่า รอ-อา-รา-ราน-นอ-ราน-ราน-ไม้โท-ร้าน

3. วิธีสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตาม
 มาตราตัวสะกดจะเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ เช่น คำที่มาจากภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต
 ภาษาเขมรภาษาอังกฤษ เป็นต้น ซึ่งวิธีการสอนอ่านและวิธีการสอนเขียนมีดังนี้

3.1 ดูรูปคำและอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง

3.2 จำรูปคำและรู้ความหมายของคำ

3.3 รู้หลักการสะกดคำ เช่น

แม่ กง ใ ช้ ง สะกด

แม่ กน ใ ช้ น ร ล พ ฉ ณ สะกด

แม่ กบ ใ ช้ บ ภ ป ฟ สะกด

คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราจะไม่สะกดคำ แต่ใช้หลักการสังเกตรูปคำ
 และรู้หลักการสะกดคำ เช่น คำว่า เหตุ ออกเสียงตัวสะกดในแม่ กค

4. วิธีการสะกดคำควบกล้ำ มีวิธีการสะกดคำ 2 วิธี คือ

4.1 การสะกดคำเพื่ออ่าน จะมุ่งที่เสียงของคำด้วยการอ่านอักษรควบก่อน
 แล้วจึงสะกดคำ เช่น

กราบ สะกดว่า กรอ-อา-บอ-กราบ

ครอง สะกดว่า ครอ-ออ-งอ-ครอง

4.2 การสะกดคำแบบเรียงพยัญชนะต้น วิธีนี้ใช้ในการสะกดคำเพื่อเขียน เช่น

ครอง สะกดว่า กอ-รอ-ออ-งอ-ครอง

ปลาย สะกดว่า ปอ-ลอ-อา-ยอ-ปลาย

5. วิธีการสะกดคำที่มีอักษรนำ มีวิธีการสะกดคำดังนี้

5.1 หน้า ย ร ล ว ให้ออกเสียงพยัญชนะนำก่อน เช่น หน ออกเสียง
 หนอ หย ออกเสียง หยอ เป็นต้น แล้วจึงสะกดคำ เช่น หยา สะกดว่า หยอ-อา-หยา หนู
 สะกดว่า หนอ-อู-หนู ให้เห็นว่าอักษรตัวแรก มีอิทธิพลต่ออักษรตัวที่สองส่วนการสะกดคำ

เพื่อมุ่งเขียนสะกดคำให้ถูกต้องอาจสะกดแบบเรียงพยัญชนะ เช่น หนู สะกดว่า หอ-นอ-อู-หนู

5.2 อ นำ ย ให้ออกเสียง อย เป็นเสียง ย แล้วสะกดคำ เช่น อย่า สะกดว่า
 ยอ-อา-ยา-ยา-เอก-อย่า (ออกเสียง อย่า เพราะอิทธิพลของเสียง อ ที่เป็นอักษรนำ) หรือ
 ออ-ยอ-อา-ยา-ไม้เอก-อย่า หรือจำรูปคำทั้ง 4 คำ ได้แก่ อย่า อยู่ อย่าง อยาก

5.3 การสะกดคำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว หรืออักษรกลางนำอักษรต่ำ
 เดี่ยว เช่น สง สน สม ผล กล ตล เป็นต้น ให้ออกเสียงนำก่อน แล้วจึงสะกดคำเพื่อออก
 เสียงให้ถูกต้อง เช่น เสมอ สะกดว่า สะหมอ-เออ-สะ-หเมอ สนอง สะกดว่า สะหนอ-ออ-งอ-
 สะหนอง หรือจะสะกดคำแบบเรียงตัวพยัญชนะเพื่อมุ่งเขียนคำให้ถูกต้อง เช่น เสมอ สะกดว่า
 สอ-มอ-เออ-สะหเมอ สนอง สะกดว่า สอ-นอ-ออ-งอ-สะหนอง

6. วิธีการสะกดคำสระเปลี่ยนรูปและลดรูป

สระโอะ มีตัวสะกด จะลดรูป เช่น

ลด สะกดว่า ลอ-โอะ-คอ-ลด

สระอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ เช่น

วัน สะกดว่า วอ-อะ-นอ-วัน

สระเอะ มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูปโดยใช้ไม้ไต่คู้ เช่น

เปิด สะกดว่า ปอ-เอะ-คอ-เปิด

สระเออมีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป เช่น

เดิน สะกดว่า คอ-เออ-นอ-เดิน

สระแอะมีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป เช่น

แข็ง สะกดว่า ขอ-แอะ-งอ-แข็ง

สระอัว มีตัวสะกด จะเปลี่ยนรูป เช่น

ลวด สะกดว่า ลอ-อัว-คอ-ลวด

7. วิธีการสะกดคำที่มีตัวการ์นต์ การสะกดคำที่มีตัวการ์นต์ จะให้อ่านเป็นคำ
 แล้วสังเกตรูปคำและดูกฎเกณฑ์ตามหลักภาษาว่าคำที่มีตัวการ์นต์ พยัญชนะที่มีตัวการ์นต์กำกับ
 จะไม่ออกเสียง

6. หลักปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนสะกดคำ

กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 ได้เสนอแนะแนวทางในการสอนสะกดคำไว้ ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน. 2553 : 23 ก)

1. ต้องสอนทุกครั้งที่นักเรียนเรียนคำใหม่ที่เป็นคำพื้นฐานในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 หรืออาจถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของครูผู้สอน

2. ควรสอนจากง่ายไปหายาก คือ สอนจากคำในแม่ ก กา คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา ตามลำดับ และต่อด้วยคำที่มีลักษณะซับซ้อน เช่น คำที่มีอักษรนำ คำที่มีตัวการันต์ เป็นต้น

3. ควรเน้นเรื่องการออกเสียงแจกลูกสะกดคำ ทั้งจากบัตรคำหรือที่ครูเขียนบนกระดานดำ หรือจากหนังสือเรียน และการฝึกแจกลูกแบบปากเปล่า (ไม่เห็นคำ) จนสามารถอ่านแจกลูกได้อย่างคล่องปาก

4. ควรตระหนักเสมอว่า การสอนแจกลูกการสะกดคำที่ถูกต้องต้องต้องเป็นการออกเสียง ไม่ใช่การแยกพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ลงในตารางแจกลูกคำเพราะเป็นเพียงการจำแนกตัวอักษรที่เป็นส่วนประกอบของคำเท่านั้น

5. การอ่านแจกลูกสะกดคำ มีวิธีอ่านได้หลายแบบ แต่ครูควรใช้วิธีการอ่านแบบใดแบบหนึ่ง และใช้แบบเดิมไปตลอด จนเมื่อนักเรียนอ่านได้คล่องก็ไม่จำเป็นต้องใช้วิธีอ่านแบบแจกลูกสะกดคำอีกต่อไป

6. การสอนแจกลูกสะกดคำแต่ละครั้งไม่ควรใช้เวลาอ่านนานเกินไป เพราะจะทำให้นักเรียนเหนื่อยและเบื่อหน่าย และควรสอนควบคู่กับการสอนอ่านเป็นคำและอ่านเป็นประโยค เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกและเรียนอย่างมีความหมาย

7. การสอนอ่านคำและอ่านประโยคในบทเรียน ครูควรรู้จักเลือกคำที่จะนำมาให้อ่านแบบแจกลูกสะกดคำ ไม่จำเป็นต้องอ่านแจกลูกสะกดคำทุกคำในบทเรียนแต่ควรเลือกคำในพื้นฐานที่นักเรียนต้องเรียนในพยัญชนะใหม่ สระใหม่ มาให้อ่านแบบแจกลูกคำ

8. การสอนแจกลูกสะกดคำ จะใช้มากกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 เมื่อขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนจะมีพัฒนาการการอ่านมากขึ้น การอ่านแบบแจกลูกควรลดลง อาจเหลือเพียงการอ่านสะกดคำเท่านั้น เพื่อไม่ให้นักเรียนเขียนหนังสือผิดเมื่อนักเรียนอ่านคำได้เองแล้วจึงเลิกการสะกดคำ

เกมการศึกษา

1. ความหมายของเกม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546 : 139) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึงการแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่นให้หลอมนเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนาม เรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่น แบดมินตัน 3 เกม

นอกจากนี้นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ ดังนี้

สุกิจ ศรีพรม (2544 : 73) กล่าวว่า เกม คือกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งที่ สนุกสนานมุ่งฝึกทักษะด้านใดด้านหนึ่งเพื่อพัฒนาร่างกายและสมอง เกมหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วย กฎ กติกา จำนวนผู้เล่น และวิธีดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ

พิทยา โพธิ์ทอง (2549 : 18) กล่าวว่า เกมประกอบการเล่น หมายถึงกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมายและมีกฎเกณฑ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน และสนุกสนานไปกับบทเรียนนั้น ๆ

วิภา ตันทุลพงษ์ (2549 : 14) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ เกมบางประเภทเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียดของอารมณ์ บางประเภทเพื่อกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง และบางประเภทเพื่อฝึกทักษะทางร่างกายและจิตใจ

พรหมพล คีตพิณ (2551 : 18) กล่าวว่า เกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่สร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่น ได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจ ใช้สติปัญญาฝึก การสังเกต และไหวพริบในการแก้ปัญหา ตลอดจนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินและช่วย ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจ

บูค็อก (Boocock, 1981 : 150 ; อ้างถึงใน พรหมพล คีตพิณ, 2551 : 32) ได้กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่สำคัญที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 42) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้มีการแข่งขันกันอย่างมีกฎ กติกา และมีวิธีการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้อย่างแม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ทางด้านวิชาการ แล้วยังส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

จากที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่น ที่มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เล่นให้มีการแข่งขันกันอย่างมีวัตถุประสงค์ ภายใต้ กฎ กติกาของการเล่น และมีวิธีการดำเนินกิจกรรมการเล่นอย่างเป็นระบบ ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ทำท่ายความสามารถของผู้เล่นและอยากกระทำให้บรรลุความสำเร็จ

2. ประโยชน์และความสำคัญของเกมประกอบการสอน

วิชา ดันทุลพงษ์ (2549 : 12,18) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและยังกล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยว่า

1. พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา
2. ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา
3. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด

วรรณคดี และวรรณกรรม

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่
5. ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน
6. ให้ความสนุกสนานผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ให้อุจจใจและเร้าความสนใจในการเรียน
8. ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม
10. ใช้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้สอน ใช้สรุป และใช้ฝึกทบทวนบทเรียน
11. ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

แกรมปี และคณะ (Grambs and others. 1970 : 251 ; อ้างถึงใน วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. 2551 : 45) ให้เหตุผลของการใช้เกมประกอบการสอนว่า

1. เกมทำให้สภาพจำใจของห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสภาพสนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่นักเรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมจูงใจนักเรียนทุกคนมากมายในการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่ต้องการฝึก
4. เกมช่วยให้นักเรียนไม่สนใจบทเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน
5. เกมสนุก

เสงี่ยม เรียงคำ (2551 : 21) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการสอนภาษาไทย ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการ

เรียน

7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจให้กับนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบ
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

กฎเกณฑ์

ทิตนา แคมมณี (2552 : 368) ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้เกมไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

ดังนั้น ประโยชน์และความสำคัญของการนำเกมมาประกอบการเรียนจึงพอสรุปได้

ดังนี้

1. พัฒนาความรู้ การดัดแปลงเนื้อหาวิชามาทำเป็นเกมจะส่งเสริมการเรียนรู้ให้จดจำได้อย่างแม่นยำ ส่งเสริมสติปัญญาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ปฏิภาณ ไหวพริบ
2. พัฒนาร่างกาย เกมที่นำมาใช้จะมีการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ซึ่งตอบสนองกับลักษณะของเด็กนักเรียนที่มีพัฒนาการทางสรีระ
3. พัฒนาอารมณ์และสังคม เกมจะช่วยในการฝึกผู้เรียนให้ทำงานอย่างสุขุม มีการตัดสินใจที่รวดเร็วที่สำคัญก่อให้เกิดความสนุกสนาน ในแต่ละเกมจะฝึกคุณธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของสังคมเช่น ความสามัคคี ความมีน้ำใจนักกีฬา ความรับผิดชอบ ความยุติธรรม เป็นต้น

3. ความมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

ทิสนา เขมมณี (2552 : 365) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมมาประกอบการสอนว่า เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

ประวร อำนวยมูลตรี (2548 : 42) ได้รวบรวมความมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนไว้ ดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการสนองต่อสังคม โดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการ และเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนให้รู้จักทำงานที่ดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มคน
4. เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และเห็นความสำคัญของการมีกฎ กติกาเพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นกลัว และความรู้สึกลัวว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

พรขพล ดิตพิณ (2551 : 25) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายในการนำเกมมาใช้ในการสอน ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก เพราะเด็กชอบการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่าง ๆ และมีความต้องการที่จะแสดงออก
2. เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของร่างกาย
3. เพื่อส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจ กฎ กติกา ระเบียบ เกี่ยวกับการเล่นเกม
4. เพื่อส่งเสริมให้มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา

5. เพื่อให้ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์
6. เพื่อปลูกฝังให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้การให้อภัย
7. เพื่อส่งเสริมให้เป็นผู้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. เพื่อเป็นการส่งเสริมกิจกรรมทดแทน เมื่อไม่สามารถเล่นกีฬาใหญ่ได้

เพราะต้องใช้ทักษะพื้นฐานมาก เกมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความเหมาะสม เกมเป็น การเล่นที่พัฒนาร่างกายและสมอง เน้นให้ผู้เรียนและผู้เล่นมีความสุขสนุกสนานดังนั้น จุดมุ่งหมาย ในการนำเกมไปใช้ จึงมีความแตกต่างกันว่าต้องการให้ผู้เล่นมีพัฒนาการในด้านใด

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 42) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้เกมว่า เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ตลอดจนฝึก คุณลักษณะที่พึงประสงค์อื่น ๆ เป็นต้นว่า ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความ เป็นผู้ นำ และระบบกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ส่งเสริมการพัฒนาด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้มีลักษณะความเป็นผู้นำ การวางแผนการทำงาน มีความเป็นประชาธิปไตยโดยมีน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนั้นยังมีส่วนเพิ่ม บรรยากาศ การเรียนการสอนด้วย

จากจุดมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนสรุปได้ว่า เกมมีจุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ตลอดจนเพื่อ ปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์อื่น ๆ เป็นต้นว่า ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความเป็นผู้นำ และระบบกลุ่มสัมพันธ์

4. ประเภทของเกมประกอบการศึกษา

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนจะต้องพิจารณาองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างเช่น เนื้อหา ผู้เล่น กติกา วิธีการเล่น สถานที่ และสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ประเภทของเกมที่จะ นำมาใช้ต้องพิจารณาทำความเข้าใจก่อน เพื่อจะได้นำไปใช้ได้เหมาะสม

วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2549 : 21-25) ได้ จัดแบ่งประเภทของเกม ที่นำมาใช้ในการ การสอนว่ามีอยู่ 3 ประเภทคือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะ การแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation games) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริงเกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (Board games) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาคความขัดแย้ง (Conflict resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer games) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

โคลัมบัส (Columbus. 1976 : 141 ; อ้างถึงใน วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. 2551 : 43) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทคือ

1. เกมฝึกการกระทำ (Manipulative Games) คือการที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้เครื่องมือและสายตาเช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่ การเล่นเกมของหรือภาพ การเล่นเกมโดมิโน การเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา (Physical games) มีมากมายหลายอย่างซึ่งรวมทั้งการฝึกการบริหารประจำวันต่าง ๆ ของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4. เกมฝึกทักษะภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และ การใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัตถุ อุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกตุ๊กตัก

5. เกมทายคำบัตร (Card Games) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถแยกความแตกต่างฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่น ๆ

6. เกมพิเศษ (Special Games) เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมหาสายแทง

พรชัยพล ดิดพิณ (2551 : 38) ได้รวบรวมประเภทของเกมและเสนอแนะว่า หากพิจารณาตามลักษณะของการนำเกม ไปใช้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมนี้เป็นเรื่องของกฎ หรือกติกาที่จัดไว้ให้ เหมาะกับ การเล่นในแต่ละคนเท่านั้น เช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมา จัดดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

จากประเภทของเกมการเรียนการสอนที่หลายท่านกล่าวไว้ จึงพอสรุปได้ว่า เกมประเภทการสอนแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาและเกมที่เกี่ยวกับการศึกษา ดังนั้นหากครูผู้สอนจะนำไปใช้หรือดัดแปลงเพื่อประกอบการสอนแล้วจะเป็นการจูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ครูควรพิจารณาให้เหมาะสมมากขึ้น จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมแต่ละประเภทว่าสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ และวัยของเด็กหรือผู้เล่นเกมมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ การเล่นเกมที่กำหนดกติกาไว้แน่นอน ก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถประเมินผลความสำเร็จของตนได้ด้วยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนไม่เบื่อหน่าย ไร้ความสนใจตลอดเวลา ทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนย่อมสูงกว่าถูกบังคับให้เรียนอย่างแน่นอน

5. ลักษณะของการใช้เกมประกอบการสอน

การนำเอาเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้นกำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่า ควรใช้กับผู้เรียนระดับชั้นใดและวัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำกิจกรรมการเล่นมาใช้ ดังนั้นถือเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่าต้องการอะไรบ้างและยังมีอะไรที่บกพร่องจากการเรียนที่ต้องฝึกฝนเพิ่มเติมบ้าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิภา ตันกุลพงษ์ (2549 : 21) ที่ได้สรุปลักษณะของการใช้เกมว่าใช้เพื่อเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอาจทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. ใช้เกมเป็นวิธีสอน
2. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน
3. ใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้

4. ใช้เกมเป็นกิจกรรมให้นักเรียนเล่นในเวลาว่างให้เป็นประโยชน์
 ดังนั้น ก่อนจะนำเกมมาใช้ ควรจะได้เรียนรู้ลักษณะสำคัญของเกมก่อน ซึ่ง
 อนินมีนัส (Anonymous, 1975 : 22; อ้างถึงใน วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ, 2551 : 44) ได้กล่าวถึง
 ลักษณะของเกมว่า โดยทั่วไปเกมเกี่ยวข้องกับลักษณะพื้นฐาน 3 ประการ คือ

1. โขก ผู้เล่นต้องอาศัย โขกในการเอาชนะเกมซึ่งต้องใช้ลูกเต๋าหรือวัตถุหมุน
2. สมรรถภาพทางกาย ผู้เล่นต้องอาศัยสมรรถภาพทางกายในขณะที่เล่นเกมซึ่ง
 ต้องปฏิบัติตามผู้นำเกม

3. ทักษะ ผู้เล่นต้องใช้ทักษะในการเล่น เช่น การปาลูกดอกหรือโยนห่วง
 เพ็ญพร เสระทอง (2550 : 15) ได้รวบรวมลักษณะของการใช้เกมประกอบการ
 สอนว่าควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ไม่จำเป็นจะต้องมีการเตรียมกันล่วงหน้าหรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด
2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนและมีลักษณะทำลายความสามารถของนักเรียน
3. มีคำสั่งและกติกาการเล่นที่ชัดเจน
4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน 15 นาที
5. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริงและได้รับความรู้และทักษะ
6. เป็นเกมที่ทำให้ไม่เสียวินัยในห้องเรียน
7. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีม หรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
8. เป็นเกมที่นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและตัดสินใจให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นง่าย ๆ และสามารถดัดแปลงใช้กับ

อุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น จึงพอสรุปลักษณะของเกมประกอบการสอนที่ดีว่าควรเป็นเกมที่เปิดโอกาส
 ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการเคลื่อนไหวของร่างกาย สนุกสนาน ร่าเริง กติกา
 ชัดเจน ใช้ระยะเวลาสั้น มีสถานที่เหมาะสม อุปกรณ์หาได้ง่ายประหยัดราคาพร้อมทั้งเป็นการ
 ส่งเสริมด้านสติปัญญาและทบทวนเนื้อหาการสอนได้ดีด้วย

6. หลักในการเลือกเล่นเกมประกอบการสอนเขียนสะกดคำ

ในการเลือกเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น วิภา ตันจุฬพงษ์ (2549 :

21-25) ได้เสนอเทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ว่าการชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 50) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมไว้ดังนี้

1. เกมนั้นจะต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
2. เกมนั้นต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถของตนเอง และช่วยให้ครูสังเกตเด็ก ศึกษาเด็กแต่ละคนเพื่อที่จะหาวิธีปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป
3. เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับเด็ก กล่าวคือ จะต้องมีความอธิบายการเล่นชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเด็กกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน และควรเปิดโอกาสให้กลุ่มอ่อนขณะบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจและก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผลอันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
4. เกมนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไป จะทำให้เด็กหมดความสนใจ ครูจึงต้องกำหนดเวลาและตกลงกับนักเรียนให้แน่ชัด
5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรทำด้วยฝีมือพอสมควรเพื่อให้เป็นที่สนใจของเด็ก

ทิสนา เขมมณี (2552 : 366-368) เสนอแนะในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพว่า ต้องชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัด และเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นนั้น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีการเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมากหากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมคงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้ เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับ คัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกม ขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่ สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการ คัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงคัดแปลงและทดลองใช้ก่อน เช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและ ลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการ เตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น หลักในการนำเกมมาประกอบการสอนสรุปได้ว่า ต้องเลือกเกมให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาที่สอน และวัยของผู้เรียน มีการชี้แจงวัตถุประสงค์การเล่น วิธีเล่น กฎและกติกา ก่อนการเล่น เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นต้องมีการอภิปรายผลเพื่อประเมินผลของการใช้เกม

7. ข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

ทิตินา แคมมณี (2552 : 366-368) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกมไว้ ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามา โดยเฉพาะเกม

จำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน

3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้

4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์การเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากยิ่งต้องใช้เวลามากขึ้นอีก

5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

8. ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องจัดลำดับขั้นตอนการใช้เกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจ ความสามารถและทักษะในการใช้เกมด้วย วิภา ตันฑุลพงษ์ (2549 : 21) วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 50) และทิสนา แจมมณี (2552 : 366) ได้เสนอขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนสรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน นอกจากนั้นต้องคำนึงถึงเวลา และสถานที่ที่จะเล่นด้วย
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เกมบางชนิดต้องการคนเล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนกันก็ได้
3. ขั้นแสดงหรือขั้นเล่น ครูต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจกฎ กติกาการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือทำจริง
4. ขั้นวิเคราะห์ และนำผลจากการเล่น ไปใช้ หลังการเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายถึงประโยชน์จากการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้อีก
5. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

การหาคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน

1. การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน

ความหมายของประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2540 : 494 – 500) กล่าวถึง วิธีการทดสอบหาค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอนไว้ ดังนี้

การทดสอบหาค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอน ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Developmental Testing” (การตรวจสอบพัฒนาการเพื่อให้งานดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ) หมายถึง การนำสื่อการสอนไปทดลองใช้ (Try Out) แล้วก็นำไปทดลองสอนจริง (Trial Run) นำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไข เสร็จแล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การทดลองใช้ (Try Out) หมายถึง การนำสื่อการสอนที่ผลิตขึ้นเป็นต้นแบบ (Prototype) ไปทดลองใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละระบบ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพ ของสื่อการสอนให้ได้ผลตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

การทดลองสอนจริง (Trial Run) หมายถึง การนำสื่อการสอนที่ได้ทดลองใช้ และปรับปรุงแล้วทุกหน่วยในแต่ละวิชา ไปสอนจริงในชั้นเรียนหรือในสถานการณ์การเรียนที่แท้จริง เป็นเวลาอย่างน้อย 1 ภาคเรียน

การทดลองใช้และหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน เป็นขั้นตอนที่จะพิสูจน์ว่านวัตกรรมการเรียนการสอนที่จัดทำหรือพัฒนาขึ้นนั้น เมื่อนำไปใช้จริงจะเกิดประโยชน์ สามารถแก้ปัญหา สามารถปรับปรุงพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุ่มค่าตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ต้องการ ดังนั้น ก่อนที่จะนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาไปใช้ จึงต้องมีการศึกษา ทดลองเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาทุกแผนเสียก่อน เพราะจะทราบข้อบกพร่องหรือปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้สอนจะได้ดำเนินการปรับปรุง แก้ไขให้ดีขึ้นจนทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาทุกแผนที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะนำไปใช้สอนแล้วเกิดผลดีต่อนักเรียนอย่างแท้จริง

วิธีการหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน

การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนนั้น กรมวิชาการ (ม.ป.ป. : 1-5) ได้เสนอวิธีการดำเนินการไว้ว่าสามารถทำได้หลายวิธี เช่น

1. ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชา ในสาระการเรียนรู้ที่ตรงกับนวัตกรรมการเรียนการสอนที่จัดทำ/พัฒนาขึ้น ช่วยตรวจสอบด้านเนื้อหา กิจกรรม และความเหมาะสมของรูปแบบ ชนิดและประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอนว่า สามารถแก้ปัญหา/พัฒนาประสิทธิภาพของการเรียนรู้ได้ตรงตามมาตรฐานสาระการเรียนรู้และมาตรฐาน ช่วงชั้น/ชั้นปีที่กำหนดหรือไม่และอย่างไร

2. ทดลองใช้กับผู้เรียนในกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 4-5 คน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เรียนที่ไม่เคยผ่านการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระนี้มาก่อน เก็บรวบรวมข้อมูลผลของการทดลองใช้ตามสภาพจริงจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย (ตัวผู้เรียน ผู้ปกครอง เพื่อนผู้เรียน เพื่อนครูในโรงเรียน) แล้วนำข้อมูลสภาพจริงที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนการสอนก่อนที่จะไปใช้จริง

3. การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกณฑ์ E_1/E_2 การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนวิธีการนี้ เป็นการคาดหมายของผู้จัดทำหรือผู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนว่า เมื่อผู้เรียนได้ดำเนินการกิจกรรมตาม ขั้นตอนต่าง ๆ ของนวัตกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้ว เปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนในระหว่างการดำเนินกิจกรรมทุกกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นคะแนนผลการทดสอบในแต่ละกิจกรรมของนวัตกรรม ครบทุกกิจกรรม จะมีค่าใกล้เคียงกับเปอร์เซ็นต์ของคะแนนหลังการดำเนินกิจกรรมทุกกิจกรรมของผู้เรียน โดยถือค่าแปรปรวนอยู่ในระหว่าง 2.5 -5% นั่นคือ เปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนน ทั้ง 2 ชุด ไม่ควรแตกต่างกันมากกว่า 5% (แตกต่างกันไม่เกิน ± 5) สำหรับกระบวนการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีการนี้ ส่วนใหญ่เมื่อจัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเสร็จแล้ว ครูผู้จัดทำหรือผู้พัฒนาจะนำนวัตกรรมดังกล่าวไปให้ผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ นั้น (หน่วยการเรียนรู้ที่พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้นั้นๆ) มาก่อน เป็นผู้ทดลองใช้นวัตกรรม แล้วนำผลการประเมินของผู้เรียนทั้ง 2 ชุด มาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดว่า เป็นไปตามที่คาดหมายหรือไม่ เพียงใด

เกณฑ์การหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมประกอบการเรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2525 : 247 – 248) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมประกอบการเรียนไว้ว่า ประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนจะกำหนดเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่ผู้สอนคาดหวังว่า ผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจนเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนด ให้เป็นเปอร์เซ็นต์ของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด

นั่นก็คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์
นั่นเอง ตัวอย่าง เช่น

80/80 หมายถึง เมื่อเรียนจบจากนวัตกรรมการประกอบการเรียนแล้ว
ผู้เรียนสามารถ ทำแบบฝึกหัดหรือผลงานรวมได้เฉลี่ยร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังการ
เรียน ได้เฉลี่ยร้อยละ 80

ส่วนการที่จะกำหนดเกณฑ์มาตรฐานเป็นค่าเท่าใดนั้น ผู้สอนเป็นผู้
พิจารณาตามความพอใจ โดยปกติ เนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ มักกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน
80/80 หรือ 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติ อาจกำหนดเกณฑ์
มาตรฐานไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 70/70 หรือ 75/75

กรมวิชาการ (ม.ป.ป. : 1-5) ได้เสนอเกณฑ์ว่า ปกติแล้วกลุ่มสาระการ
เรียนรู้ที่มีเนื้อหาองค์ความรู้เป็นความจำมักใช้เกณฑ์ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนกลุ่มสาระ
การเรียนรู้ที่เป็นทักษะ หรือเจตคติ ก็จะลดหลั่นลงไป ทั้งนี้ ถ้าวัดขึ้นอยู่กั้วัดดูประสงค์และ
เป้าหมายของผู้จัดทำหรือผู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนนั้นๆเป็นประเด็นสำคัญ

ขั้นตอนการทดสอบหาค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน

นิคม ทาแดง (2538 : 224) อธิบายขั้นตอนการทดสอบหาค่าประสิทธิภาพ
ของสื่อเอกสารประกอบการเรียนไว้ว่า เมื่อผลิตสื่อเอกสารประกอบการเรียนเป็นต้นแบบแล้ว
จะต้องนำสื่อเอกสารประกอบการเรียน ไปทดสอบหาค่าประสิทธิภาพตามขั้นตอนต่อไป ดังนี้

1 : 1 (แบบเดี่ยว) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 1 คน ใช้เด็กอ่อน ปาน
กลาง และเด็กเก่ง เมื่อคำนวณหาค่าประสิทธิภาพเสร็จแล้ว ปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนน
ที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้นี้ จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตกกังวล เมื่อ
ปรับปรุงแล้วจะสูงเพิ่มขึ้น ก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่มในขั้นนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ
60/60

1 : 10 แบบกลุ่ม เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 – 10 คน (ละผู้เรียนเก่ง
กับอ่อน) คำนวณหาค่าประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่า
เกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

1 : 100 (ภาคสนาม) เป็นการทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40 - 100 คน
คำนวณหาค่าประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ควร ใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่า
เกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมาก ผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ
ของสื่อการสอนใหม่ โดยยึดสภาพ ความจริงเป็นเกณฑ์ สมมุติว่าเมื่อทดสอบหาค่าประสิทธิภาพ

แล้วได้ 83.5/85.4 ก็แสดงว่า สื่อการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ 83.5/85.4 ใกล้เคียงกับเกณฑ์ 85/85 ที่ตั้งไว้ แต่ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ 75/75 ผลการทดลองเป็น 83.5/85.4 ก็อาจเลื่อนเกณฑ์ขึ้นมาเป็น 85/85 ก็ได้

วิธีการเลือกนักเรียนมาทดลองใช้สื่อเอกสารประกอบการเรียน

สาโรจน์ แพ่งยัง (2539 : 64) แนะนำวิธีการเลือกนักเรียนที่จะนำมาทดลองใช้สื่อการเรียนว่า ควรเป็นตัวแทนของนักเรียนกลุ่มที่เราจะนำสื่อการเรียนนั้นไปใช้ โดยมีข้อควรพิจารณา ดังนี้

1. การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองที่ครู 1 คน ต่อเด็ก 1 คน ให้ทดลอง กับเด็กอ่อนเสียก่อน ทำการปรับปรุง แล้วนำไปทดลองกับเด็กปานกลาง และนำไปทดลองกับเด็กเก่ง อย่างไรก็ตาม หากเวลาไม่อำนวย และสภาพการณ์ไม่เหมาะสม ก็ให้ทดลองกับเด็กอ่อนหรือเด็กปานกลาง
2. การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองที่ครู 1 คน ต่อเด็ก 6 – 10 คน โดยให้คละกันทั้งเด็กเก่ง ปานกลางและอ่อน ห้ามทดลองกับเด็กเก่งล้วน หรือเด็กอ่อนล้วน
3. การทดลองภาคสนาม หรือกลุ่มใหญ่ (1 : 100) เป็นการทดลองที่ครู 1 คน ต่อนักเรียนทั้งชั้น 30 – 40 คน (หรือ 100 คน สำหรับสื่อการสอนรายบุคคล) ชั้นที่เลือกมาทดลองจะต้องมีนักเรียนคละกันทั้งเก่งและอ่อน

วิธีการคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2540 : 82 - 84) อธิบายวิธีการคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอนไว้ว่า สื่อการสอนที่ดีมีคุณภาพควรผ่านการทดลองและหาค่าประสิทธิภาพของสื่อมาหลายครั้งตามเกณฑ์มาตรฐาน จนมีผลการรับรองคุณภาพของสื่อการสอนเป็นที่น่าพอใจ สามารถดำเนินการทดสอบได้ 2 วิธีการ ดังนี้

1. การทดสอบโดยวิธีการใช้สูตรการคำนวณหาประสิทธิภาพนวัตกรรม การเรียนการสอน โดยใช้เกณฑ์ E_1/E_2 การนำนวัตกรรมการเรียนการสอนที่จัดทำ/พัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนภาคสนาม นำคะแนนผลการประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละบท แต่ละตอนหรือแต่ละชุดของทุกชุด (E_1) กับคะแนนผลการประเมินผลการเรียนรู้หลังจบกิจกรรมทุกกิจกรรม (E_2 : Post-test) มาเปรียบเทียบกับว่ามีความแปรปรวนเท่าไร และค่าของ E_1/E_2 ที่ได้

ออกมามีค่าเท่าไร หากไม่ได้ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่านวัตกรรมการเรียนการสอนที่จัดทำหรือพัฒนาขึ้นยังมีประสิทธิภาพน้อย ไม่สมควรนำไปใช้จริง ควรที่จะต้องพัฒนาปรับปรุงใหม่จนแน่ใจว่ามีประสิทธิภาพแล้ว จึงจะนำไปใช้ได้ การคำนวณหาประสิทธิภาพนวัตกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกณฑ์ E_1/E_2 ใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X_1}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X_1$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรืองาน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด หรืองานทุกชิ้นรวมกัน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\sum X_2}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum X_2$	แทน	คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังการเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน

2. โดยวิธีการคำนวณธรรมดา หากไม่ยากใช้สูตร ก็สามารถใช้วิธีการคำนวณธรรมดา หากค่า E_1 และ E_2 ได้ดังนี้

ค่า E_1 กระทำได้โดยเอาคะแนนงานทุกชิ้นของนักเรียนแต่ละคนมารวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ยและเทียบส่วนร้อย เพื่อหาค่าร้อยละ

ค่า E_2 กระทำได้โดยเอาคะแนนผลการทดสอบหลังเรียน จากสื่อการสอนของนักเรียนทั้งหมดมารวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ย และเทียบส่วนร้อย เพื่อหาค่าร้อยละ หลังจากคำนวณหาค่า E_1 และ E_2 แล้ว ผลลัพธ์ที่ได้มักจะใกล้เคียงกันและห่างกันไม่เกิน 5%

ซึ่งเป็นตัวชี้ที่จะยืนยันได้ว่า นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อเนื่องตามลำดับขั้นหรือไม่

2. ประสิทธิภาพ

ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าของตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าทางการเรียน ของนักเรียน เมื่อเรียนด้วยวัตกรรมการเรียนการสอน โดยการเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้น จากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียนและคะแนนเต็มโดยถือเกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป เพรชัญ กิจระการ (2548 : 31) กล่าวโดยสรุปว่าการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผล (E.I. : The effectiveness index) ของนวัตกรรมการเรียนการสอนตามวิธีของ กูดแมนและชไนเดอร์ (Goodman and Schnider) โดยวิเคราะห์จากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เมื่อเทียบกับ คะแนนเต็ม

แผนการจัดการเรียนรู้

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Lesson plan หรือ Plan unit ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หรือ แผนการสอน ตามหลักสูตร เดิมมีผู้ให้ความหมายหลายอย่างดังนี้

รุจิร กูสาระ (2545 : 159) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นเครื่องมือ แนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนตามที่กำหนดไว้ในสาระการ เรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

วิโรจน์ มังคละมณี (2545 : 212) ให้ความหมายของแผนการสอนว่า เป็น หัวใจสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะแผนการสอนจะกำหนดรายละเอียด ต่าง ๆ ซึ่งอย่างน้อยที่สุดจะต้องกำหนดคาบเวลาที่สอน และสาระสำคัญ จุดประสงค์การ เรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 274) ได้สรุปความหมายของแผนการสอน ไว้ว่า แผนการสอนคือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดผล ประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หรือกล่าวอีกนัย หนึ่งได้ว่า แผนการสอนเป็นแผนที่ผู้สอนทำขึ้นจากคู่มือหรือแนวการสอนของกรมวิชาการ ทำให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนเนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใด สอนอย่างไร ใช้สื่ออะไร และ

วัดผลประเมินผลโดยวิธีใด

กรมวิชาการ (2546 : 15) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึง แผนซึ่งครูเตรียมการจัดการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน โดยวางแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้ หรือแหล่งการเรียนรู้ แผนการวัดประเมินผล โดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชาหรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2549 : 73) ให้ความหมายว่า แผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด มาตรฐานหน่วยการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา และกระบวนการเรียนรู้โดยเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะต้องเตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อนำมาทำการสอนตลอดภาคเรียน มาตรฐานเป็นแผนการจัดการจัดกิจกรรมให้ เป็นไปตามศักยภาพของผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ จุดประสงค์การเรียนการสอน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียนการสอน และการวัดผล ประเมินผล

ศุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2551 : 58) แผนการจัดการเรียนรู้คือ แผนการเตรียมการสอนหรือการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ และจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษรโดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์จะให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใด จะจัดกิจกรรมการสอนโดยวิธีใด ใช้สื่อการสอนหรือแหล่งการเรียนรู้ใดและจะประเมินอย่างไร

สรุปได้ว่า คือ แผนการหรือโครงสร้างที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายการเรียนรู้และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2546 ก. : 48) สรุปความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนไว้ ดังนี้

1. ช่วยให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจ ในจุดมุ่งหมายของเรื่องที่จะจัดกิจกรรมเลือกกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน มีคุณภาพตรงกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร

ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนและทันเวลา

2. ช่วยให้ผู้มีความเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้น เมื่อได้เตรียมการสอนมาเป็นอย่างดีแล้ว การสอนก็จะเป็นไปอย่างเรียบร้อย

3. ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว เพราะครูเตรียมการดียอมทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน จนนักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเร็วขึ้น

4. ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อกลุ่มประสบการณ์ที่เรียน การที่ครูเตรียมการสอนทำให้ผู้มีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและเกิดเจตคติที่ดีต่อเรื่องที่เรียน

5. ทำให้นักเรียนเกิดความเลื่อมใสในตัวครู เพราะผู้มีความมั่นใจมีการเตรียมการสอนมาเป็นอย่างดี กระบวนการเรียนการสอนเป็นไปตามขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนก็จะเกิดความเลื่อมใสศรัทธาครูยิ่งขึ้น

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 289) อธิบายถึง ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ หรือแผนการสอนไว้ดังนี้

1. ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจ เมื่อเกิดความมั่นใจในการสอนจะสอนด้วยความคล่องแคล่ว เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่น ไม่ติดขัด เพราะได้เตรียมการทุกอย่างไว้เรียบร้อยแล้ว การสอนก็จะดำเนินการสอนการไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์

2. ทำให้เป็นการสอนที่มีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไป เพราะผู้สอนเตรียมอย่างมีแผนมีเป้าหมาย และมีทิศทางในการสอน มิใช่สอนอย่างเลื่อนลอย ผู้เรียนก็จะได้รับความรู้ ความคิด เกิดเจตคติที่ดี เกิดทักษะ และเกิดประสบการณ์ใหม่ตามที่ผู้สอนวางแผนไว้ ทำให้ได้ การเรียนการสอนที่มีคุณค่า

3. ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตร ทั้งนี้เพราะในการวางแผนการสอน ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรทั้งด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหาสาระที่สอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล แล้วจัดทำออกมาเป็นแผนการสอนเมื่อผู้สอนสอนตามแผนการสอนก็ยอมทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามจุดหมายและทิศทางของหลักสูตร

4. ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ ดีกว่าการสอนที่ไม่มีการวางแผนเนื่องจากในการวางแผนการสอน ผู้สอนต้องวางแผนอย่างรอบคอบทุกองค์ประกอบของการสอนรวมทั้งการจัดเวลา สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้

เกิดการเรียนรู้โดยสะดวกและง่ายดายขึ้น ดังนั้นเมื่อมีการวางแผนการสอนที่รอบคอบ และปฏิบัติตามแผน การสอนที่วางไว้ ผลของการสอนย่อมสำเร็จได้ดีกว่าการไม่ได้วางแผนการสอน

5. ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสอนต่อไป ทำให้ไม่เกิดความซ้ำซ้อนและเป็นแนวทางในการทบทวน หรือการออกข้อทดสอบเพื่อวัดผลประเมินผลผู้เรียนได้

6. ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอน และต่อวิชาที่เรียน ทั้งนี้เพราะผู้สอนสอนด้วยความพร้อม เป็นความพร้อมทั้งด้านจิตใจ และความพร้อมทั้งด้านวัตถุ ความพร้อมทางด้านจิตใจคือ ความมั่นใจในการสอน เพราะผู้สอนได้เตรียมการสอนไว้อย่างพร้อมเพียง เมื่อผู้สอนเกิดความพร้อมในการสอนย่อมสอนด้วยความกระฉ่างแจ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนในบทเรียน อันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอน และต่อวิชาที่เรียน

จึงพอสรุปถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ได้ว่า เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูในการปฏิบัติการสอนตามแผนการสอนที่วางไว้

3. ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนที่ดี

รุจิรี ภู่อาระ (2545 : 159) ได้อธิบายถึงแผนการสอนที่ดีจะต้องสามารถตอบคำถามได้ว่า

1. จะให้นักเรียนมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์อะไรบ้าง
2. จะเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนอะไรบ้าง จึงจะให้นักเรียน

บรรลุผลตามจุดประสงค์

3. ครูจะต้องมีบทบาทอย่างไรในการจัดกิจกรรม ตั้งแต่ครูเป็นศูนย์กลาง จนถึงนักเรียนเป็นผู้จัดทำเอง

4. จะใช้สื่อ/อุปกรณ์อะไรจึงจะช่วยให้นักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์
5. จะรู้ได้อย่างไรว่านักเรียนเกิดคุณสมบัติตามที่คาดหวังไว้

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (2550 : 121) กล่าวไว้ว่า แผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าลักษณะ 4 ประการ ประกอบด้วย

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอน ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมดำเนินไปตามจุดหมาย

2. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอน ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากผู้บอกคำตอบมาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาของผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จ ในการทำกิจกรรมเอง

3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ หรือแผนการสอนที่เน้นกระบวนการมุ่งให้ผู้เรียนรับรู้และนำกระบวนการไปใช้จริง

4. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ หรือแผนการสอนที่ส่งเสริมการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่น หลีกเลียงอุปกรณ์สำเร็จรูปราคาสูง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (2550 : 122) ได้เสนอลักษณะของแผนการสอน หรือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ไว้ดังนี้

1. นำไปสอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ
2. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาเหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด
3. มีความกระชับชัดเจนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเข้าใจตรงกัน
4. มีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้
5. ทุกหัวข้อในแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หรือแผนการสอนมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอนที่ดีนั้น จึงพอสรุปได้ว่า จะต้องเป็นแผนการสอนที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอน โดยจะต้องให้ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้นเองมีความชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะต้องเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การใช้สื่อ การสอนและการวัดผลประเมินผล ควรเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนได้ปฏิบัติ ได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหา และได้เกิดทักษะกระบวนการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

4. ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนควรมีอิสระในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ของตนเอง กระทรวงศึกษาธิการ (2551ก. : 22 - 23) ได้เสนอรูปแบบการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีหลายรูปแบบ และควรเลือกรูปแบบที่เห็นว่าสะดวกต่อการนำไปใช้ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ และคู่มือการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแผนการเรียนรู้

2. เลือกรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ นำหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้ว มาพิจารณาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3. ตั้งชื่อแผนตามสาระการเรียนรู้
4. กำหนดจำนวนเวลา ระบุระดับชั้น
5. วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้รายปี และรายภาคที่เลือกไว้ นำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา เลือกจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์ไว้แล้ว เฉพาะข้อที่สัมพันธ์กับหัวข้อสาระการเรียนรู้ กำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือจุดประสงค์ปลายทางตามธรรมชาติวิชา
6. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้เป็นรายละเอียด สำหรับนำไปจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้จะเป็นเนื้อหาใหม่ของมวลเนื้อหาที่กำหนดไว้ที่จำเป็นต้องสอน
7. กำหนดจุดประสงค์นำทางตามลำดับความยากง่ายของเนื้อหานั้น ๆ
8. เลือกกิจกรรมและเทคนิคการสอนเหมาะสม
9. เลือกสื่ออุปกรณ์สำหรับใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ที่เลือกมา เช่น รูปภาพ บัตรคำ วีดิทัศน์
10. จัดทำลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงขั้นตอนการสอนตามธรรมชาติวิชา ตามจุดประสงค์นำทาง ควรคำนึงถึงการบูรณาการเทคนิค และกระบวนการเรียนรู้รวมทั้งสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เข้าไว้ในแต่ละขั้นตอนด้วย
11. กำหนดการวัดและประเมินผล โดยระบุวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ทั้งที่เกิดระหว่างเรียนตามจุดประสงค์ย่อย/ปลายทาง และที่เกิดหลังการเรียนการสอน เมื่อจบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการวัดที่หลากหลายรูปแบบตามความเหมาะสม เช่น การปฏิบัติจริง การทดสอบความรู้อื่น ๆ การทำงานกลุ่ม ฯลฯ

5. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดทำแผนการจัดการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้สอนควรมีอิสระในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งมีหลายรูปแบบ และควรเลือกรูปแบบที่เห็นว่าสะดวกต่อการนำไปใช้สรุปขั้นตอนในการจัดทำแผนการจัดการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553 ข. : 33) เสนอรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า ควรประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการประเมินผล แหล่งเรียนรู้ และหมายเหตุ

พรทิพย์ กันทาสม (2551 : 28) สรุปว่าส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่จะช่วยดำเนินการสอนบรรลุเป้าหมาย จุดประสงค์การเรียนรู้มีหลายข้อแตกต่างกันไป แต่ส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้จะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1. เนื้อหาสาระ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (ตัวชี้วัด)
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. สื่อการเรียนการสอน
5. การวัดผลประเมินผล

ดังนั้น องค์ประกอบสำคัญในแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของผู้เรียน กิจกรรม สาระความรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลจำนวนชั่วโมงของการจัดการเรียนการสอน และบันทึกผลการใช้แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ ดังนี้ กู๊ด (Good. 1973 : 320) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงระดับความรู้สึกพอใจซึ่งเป็นผลจากความสนใจและเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ

ทรงนาถ จันทร์กลับ (2550 : 55) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี หรือมีเจตคติที่ดีของบุคคลนั้น ๆ เมื่อได้รับการตอบสนองความคาดหวังและความต้องการของตนเอง จึงทำให้เกิดความรู้สึกดี ๆ ต่อสิ่งนั้น ๆ

วอลเลอร์สแตน (Wallerstein. 1971 : 256 ; อ้างถึงใน ทรงนาถ จันทร์กลับ. 2550 : 48) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย เป็นกระบวนการทางจิตวิทยา ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น การที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจจะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุของความพึงพอใจนั้น

เมตตา ภูนาวัน (2551 : 60) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจ สรุปได้ว่า หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก

ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้ จึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอนและต้องดำเนินกิจกรรม นั้น ๆ จนบรรลุสำเร็จ

สาคร รามริน (2551 : 33) ได้สรุปความพึงพอใจ ไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีต่อการทำงานนั้น เช่น ความรู้สึก ความรู้สึกชอบ ภูมิใจ สุขใจ เต็มใจ และยินดี จะมีผลทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน มีการเสียดสี อุทิศร่างกาย แรงใจและสติปัญญาแก่งานอย่างแท้จริง

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 22) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึก หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งที่เขาทำอยู่ เกิดจากการได้รับการตอบสนองของความ ต้องการทางด้านวัตถุและจิตใจถ้าบุคคลใดมีความพึงพอใจมากก็จะกระตือรือร้นเต็มใจปฏิบัติงานและ ทำงานด้วยความอุตสาหะ พยายาม แต่ในทางตรงข้าม ถ้าบุคคลไม่เกิดความพึงพอใจสภาวะ การทำงานอย่างกระตือรือร้นหรืออุตสาหะย่อมลดลง

ดังนั้น ความพึงพอใจจากความหมายของนักการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สรุปว่า ความพึงพอใจคือ ความรู้สึก ความคิดเห็นของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดจากการ ที่บุคคลนั้นได้เปรียบเทียบความต้องการของตนเองกับประสบการณ์หรือสิ่งที่ตนได้รับใน ขณะนั้น แล้วตัดสินว่าสิ่งที่ตนได้รับนั้นตอบสนองต่อความต้องการของตนหรือไม่และมาก น้อยเพียงใด

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างความพึงพอใจ

ไวท์เฮด (Whitehead. 1967 : 1-41) กล่าวถึงจังหวะของการศึกษา และขั้นตอน ของการพัฒนาว่า มี 3 ขั้น คือ จุดยืน จุดแย้ง และจุดปรับ ซึ่งไวท์เฮด เรียกชื่อใหม่เพื่อใช้ในการ การศึกษาว่า การสร้างความพอใจ การทำความกระจ่างและการนำไปใช้ในการเรียนรู้ใด ๆ ควร เป็นไปตาม 3 จังหวะ นี้คือ

1. การสร้างความพึงพอใจนักเรียนรับสิ่งใหม่ ๆ มีความตื่นเต้นพอใจกับการได้ พบและเก็บสิ่งใหม่ ๆ
2. การทำความกระจ่างมีการจัดระบบระเบียบ ให้คำจำกัดความ มีการกำหนด ขอบเขตที่ชัดเจน
3. การนำไปใช้ นำสิ่งใหม่ที่ได้มาไปจัดสิ่งใหม่ ๆ ที่จะได้พบต่อไป เกิดความ ตื่นเต้นที่จะเอาไปจัดสิ่งใหม่ ๆ ที่เข้ามา

นอกจากนี้ยังได้กล่าวเพิ่มเติมถึงการสร้างภูมิปัญญา (Wisdom) ในระบบการศึกษาว่า ได้ปฏิบัติกันอย่างผิดพลาดมาตลอด โดยการใช้วิธีการฝึกทักษะอย่างง่าย ๆ ธรรมดา ๆ แล้วคาดเดาว่าจะทำให้เกิดภูมิปัญญาได้ ถนนที่มุ่งสู่การเกิดภูมิปัญญา มีสายเดียว คือ เสรีภาพในการแสดงความรู้และถนนที่มุ่งสู่ความรู้มีสายเดียวเช่นกันคือ วิทยาการที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ ดังนั้นเสรีภาพและวิทยาการ (Freedom and discipline) เป็นสาระสำคัญสองประการของการศึกษาประกอบเป็นวงจรการศึกษา 3 จังหวะ คือ เสรีภาพ วิทยาการ เสรีภาพ (Freedom discipline freedom) ซึ่งเสรีภาพในจังหวะแรกคือ ขั้นตอนของการสร้างความพอใจ วิทยาการในจังหวะที่สองคือ ขั้นตอนการทำความเข้าใจและเสรีภาพในช่วงสุดท้ายคือขั้นนำไปใช้

สิ่งที่ไวท์เฮดต้องการย้ำคือ ความรู้ที่ต่างแขนงวิชา การเรียนที่ต่างวิธีการควรให้แก่ นักเรียนเมื่อถึงเวลาอันสมควร เมื่อนักเรียนมีพัฒนาการทางสมองอยู่ในขั้นเหมาะสม หลักการนี้เป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปอยู่แล้ว แต่ยังไม่มีการถือปฏิบัติโดยคำนึงถึงจิตวิทยาในการดำเนินการทางการศึกษา เรื่องทั้งหมดไม่ใช่เรื่องใหม่ เพียงแต่หลักการเหล่านี้ไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาอภิปรายเพื่อให้เกิดการปฏิบัติกันอย่างจริงจังและถูกต้อง ความล้มเหลวของการศึกษาเกิดขึ้นจากการใช้จังหวะการศึกษาไม่เหมาะสม โดยเฉพาะในขั้นตอนของการสร้างความพอใจหรือจังหวะของ เสรีภาพในช่วงแรก การทะเลาะหรือขาดประสบการณ์ในส่วนนี้ ผลดีสูงสุดจะเกิดขึ้น คือความรู้ที่ไร้พลังและไร้ความริเริ่ม ผลเสียสูงสุดที่จะเกิดขึ้นคือ ความรังเกียจไม่ยอมรับความคิดเห็น และนำไปสู่การไร้ความรู้ในที่สุด

การพัฒนาคุณลักษณะใด ๆ ตามวิถีทางของธรรมชาติ ควรต้องสร้างกิจกรรมที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในตัวเองได้ เพราะความพอใจจะทำให้คนมีการพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสม ส่วนความเจ็บปวดแม้จะทำให้เกิดการตอบสนองแต่ก็ไม่ทำให้คนพอใจ ไวท์เฮดสรุปในที่สุดว่า ในการสร้างพลังความคิด ไม่มีอะไรมากไปกว่าสภาพจิตใจที่มีความพึงพอใจในขณะที่ทำกิจกรรม ส่วนการศึกษาด้านเชาวิปัญญานั้น เสรีภาพเท่านั้นที่จะทำให้เกิดความคิดที่มีพลังและความริเริ่มใหม่ ๆ

สกินเนอร์ (Skinner. 1971 : 1-63, 96-120) ได้อ้างคำกล่าวของ จา จาก รูซโซ (Jean-acques Rousseau) ที่แสดงความคิดในแนวเดียวกันจากหนังสือ “เอมีล” (Emile) โดยให้ข้อคิดแก่ครูว่า จงทำให้เด็กเกิดความเชื่อว่าเขาอยู่ในความควบคุมของตัวเอง แม้ว่าผู้ควบคุมที่แท้จริงคือครู ไม่มีวิธีการใดดีไปกว่าการให้เขาได้แสดงความรู้สึกว่าเขามีอิสระเสรีภาพ ด้วยวิธีนี้คนจะมีกำลังด้วยตัวเอง ครูควรปล่อยให้เด็กได้ทำเฉพาะในสิ่งที่เขาอยากทำ แต่เขา

อยากทำเฉพาะสิ่งที่ครูต้องการให้เขาทำเช่นนั้น สกินเนอร์ มีความเห็นว่าการปรับพฤติกรรมของคนไม่อาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีของพฤติกรรมซึ่งหมายถึงเสรีภาพและความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา คือ การทำให้คนมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง เสรีภาพคือความเป็นอิสระจากการควบคุมบางชนิดที่มีลักษณะแข็งกร้าวไม่ได้หมายถึงการทำลายหรือหนีจากสิ่งแวดล้อม แต่เป็นการวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนหรือปรับปรุงรูปแบบใหม่ให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลง จนบุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนมิได้ถูกควบคุมหรือต้องแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่เนื่องมาจากความกดดันภายนอก บุคคลควรได้รับการยกย่อง ขอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ การเป็นที่ยกย่องขอมรับเป็นความภาคภูมิใจ ความภาคภูมิใจเป็นคุณค่าของมนุษย์ แต่การกระทำควรได้รับการยกย่องขอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปลอดจากการบังคับหรือสิ่งควบคุมใด ๆ มากเท่านั้น นั่นคือสัดส่วนปริมาณของการยกย่องขอมรับที่ให้แก่การกระทำ จะเป็นส่วนกลับกับความเด่นหรือความสำคัญของสาเหตุที่จูงใจให้เขากระทำ

เมื่อประมวลความคิดทั้งหลายของสกินเนอร์และไวท์เฮดเข้าด้วยกันแล้ว พอจะสรุปได้ว่า เสรีภาพเป็นปฐมเหตุของการนำบุคคลไปสู่จุดหมายปลายทางที่การศึกษาต้องการ นั่นคือเป็นบุคคลที่มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อผลการกระทำของตน เสรีภาพเป็นบ่อเกิดความพึงพอใจ ดังนั้น การมีเสรีภาพในการเรียนจึงเป็นการสร้างความพอใจในการเรียน ความพอใจทำให้คนมีพัฒนาการในตนเอง วิธีการของการให้เสรีภาพในการเรียนเป็นเรื่องที่กำหนดขอบเขตเนื้อหาได้ยาก แต่ความหมายกว้าง ๆ โดยทั่วไปคือ การให้นักเรียนมีโอกาสเลือกและตัดสินใจด้วยตนเองและเพื่อตนเอง เป็นการควบคุมที่ผู้ถูกควบคุมไม่รู้ตัว ดังนั้น แนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนบางประการสำหรับการจัดการศึกษาคือ การจัดให้มีวิชาเลือกหลายวิชา หรือจัดให้มีหัวข้อเนื้อหาหลายเรื่องในวิชาเดียวกัน หรือมีแนวทางการเรียนหลายแนวทางในเรื่องเดียวกัน

ดูชา จันทรเอม (2547 : 122 - 125) ได้รวบรวมทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างความพึงพอใจของนักจิตวิทยาการศึกษา และกล่าวถึงความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ได้รับประสบการณ์ และแสดงออกหรือมีพฤติกรรมตอบสนองในลักษณะแตกต่างกันไป ความพอใจต่อสิ่งต่าง ๆ นั้นมีบทบาทมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ การสร้างแรงจูงใจหรือการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจกับผู้ปฏิบัติงานจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้งานหรือสิ่งที่ทำนั้นประสบความสำเร็จ การศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจ เป็นการศึกษาตามทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์

ที่เกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ ซึ่งนักจิตวิทยาที่ศึกษาด้านนี้มีดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการจูงใจ ERG ของแอลเดอร์เฟอร์ (Alderfer) กล่าวว่าความต้องการของมนุษย์แบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ

1.1 ความต้องการเพื่อดำรงชีวิต (Existence Needs) หรือ E เป็นความต้องการทางร่างกายและปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต

1.2 ความต้องการด้านความสัมพันธ์ (Relatedness Needs) หรือ R เป็นความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ เช่น สมาชิกในครอบครัว เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน และคนที่ต้องการที่จะมีความสัมพันธ์ด้วย

1.3 ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth) หรือ G เป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเองตามศักยภาพสูงสุด

2. ทฤษฎีการจูงใจของแมคเคลแลนด์ (MacLeland) เชื่อว่าความต้องการเป็นการเรียนรู้จากการมีประสบการณ์ และมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์ และการจูงใจสู่เป้าหมาย โดยแบ่งความต้องการออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1 ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Needs for Achievement) เป็นพฤติกรรมที่จะกระทำใด ๆ ให้เป็นผลสำเร็จเป็นแรงขับที่นำไปสู่ความเป็นเลิศ

2.2 ความต้องการสัมพันธ์ (Needs for Affiliation) เป็นความปรารถนาที่จะสร้างมิตรภาพและมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น

2.3 ความต้องการอำนาจ (Needs for Power) เป็นความต้องการควบคุมผู้อื่น มีอิทธิพลต่อผู้อื่น และต้องการควบคุมผู้อื่น

ถวัลย์ มาศจรัส (2548 : 18 - 22) ได้กล่าวถึงนวัตกรรมที่เกิดขึ้น จากแนวคิดทฤษฎีจิตวิทยา 2 ทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (S - R Bond theory) ซึ่งเน้นและให้ความสำคัญในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (Response) ธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike) เป็นนักการศึกษาและนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ศึกษาค้นคว้า เรื่อง การเรียนรู้โดยอาศัยวิธีการวิทยาศาสตร์ จนค้นพบและสรุปเป็นทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) กับการตอบสนอง (Response) จุดเด่นของทฤษฎี ธอร์นไดค์ ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญไว้ 3 ประการ ดังนี้

1.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) กฎแห่งความพร้อมเป็นความสำคัญของการตั้งใจและจูงใจในการเรียนรู้ เช่น การเตรียมตัวผู้เรียน การเตรียมบทเรียน

ซึ่งมนุษย์จะทำงานได้ดีเมื่อมีความพร้อม เรื่องของความพร้อม ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ เมื่อเขาเรียนรู้ก็จะมีคามพึงพอใจ สุขใจ ตรงกันข้ามถ้าไม่มีความพร้อม แต่ถูกแรงกดดันให้ต้องมีความพร้อมก็จะเกิด ความไม่พอใจ

1.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) กฎแห่งการฝึกหัด ได้แก่ การกระทำซ้ำบ่อย ๆ หรือทำบ่อย ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดทักษะความชำนาญ การฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะที่แม่นยำ ชัดเจนและมีทักษะคล่องแคล่ว

1.3 กฎแห่งผล (Law of effect) กฎแห่งผล หรือผลลัพธ์ที่ได้ ได้แก่ รางวัล หรือความสมหวัง จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการเรียนรู้มากขึ้น เป็นกฎที่เกี่ยวกับการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียน ซึ่งได้มาจากแรงเสริม เช่น การที่นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องจะทำให้มีความรู้สึภาคภูมิใจ กระตือรือร้นที่จะศึกษาเนื้อหาสาระอื่น ๆ ต่อไป หรือการได้รับรางวัลจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ก็เป็นแรงเสริมที่สำคัญให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียน

แนวคิดพื้นฐานดังกล่าวเมื่อนำมาปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจึงต้องมีบทบาทสำคัญ ในการจัดกิจกรรม วิธีการ สื่อ อุปกรณ์ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน จนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง โดยให้ผู้เรียนได้รับผลตอบแทนในการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยเฉพาะผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในที่เป็นความรู้สึกของผู้เรียน เช่น ความรู้สึกถึงความสำเร็จของตนเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ ได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความมั่นใจ โดยครูอาจให้ผลตอบแทนภายนอก เช่น คำชมเชย หรือการให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่น่าพึงพอใจ ความพึงพอใจในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กันในทางบวก คือ เมื่อเกิดความพึงพอใจ จะเกิดผลที่ดีต่อการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่ดีหรือที่น่าพอใจทำให้เกิดความพึงพอใจ กิจกรรมที่จัดจึงควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่ทำให้เกิดแรงจูงใจจนเกิดเป็นความพึงพอใจในการเรียนรู้

อาจกล่าวได้ว่า ความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนจะเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ คือ คุณสมบัติของครู วิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลของครู จึงจะประสบความสำเร็จในการเรียน ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้บริหารและครูในโรงเรียนที่จะสร้างความสุขในการเรียนให้กับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ มีความรักและมีความกระตือรือร้นในการเล่าเรียน โดยการปรับปรุงองค์ประกอบต่าง ๆ ของครู มีการยกย่องให้กำลังใจแก่นักเรียนที่กระทำความดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน ส่งเสริมให้

นักเรียนมีความเจริญก้าวหน้า การสร้างสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวกับอาคารสถานที่เหมาะสมน่าอยู่ ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น รวมทั้งรับฟังและให้ความช่วยเหลือเมื่อนักเรียนมีปัญหาทุกข์ร้อน ปึงจัยความพึงพอใจนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะส่งผลให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน

บริบทของโรงเรียน

1. ข้อมูลทั่วไป

โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ตั้งอยู่หมู่ที่ 1 ตำบลท่าช้างคลอง อำเภอดงหลวง จังหวัดเลย รหัสไปรษณีย์ 42240 โทรศัพท์ 0-4281-8327 โทรสาร.....-..... websitehttp://www.tck.loei2ed.net e-mail : TCK.School@gmail.com เปิดทำการสอน 3 ระดับ คือ ระดับก่อนประถมศึกษา ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีเนื้อที่ 40 ไร่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 มีพื้นที่รวม 6 อำเภอ ประกอบด้วยอำเภอวังสะพุง เอรಾವัง ภูหลวง ผาขาว หนองหิน และอำเภอภูกระดึง มีจำนวนโรงเรียนทั้งสิ้น 164 โรงสภาพชุมชนรอบบริเวณโรงเรียนมีลักษณะชุมชนชนบท มีประชากรประมาณ 2,468 คน บริเวณใกล้เคียงโดยรอบโรงเรียน ได้แก่ บ้านหนองอีเปี้ย บ้านวังบอนและบ้านท่าช้างคลอง อาชีพหลักของชุมชน คือ เกษตรกรรม ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ ประเพณี/ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป คือ บุญข้าวประดับดิน, บุญข้าวสาก, บุญบั้งไฟ ประชากรในชุมชนส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 อาชีพหลัก คือ เกษตรกรรมและรับจ้าง ส่วนใหญ่นับถือศาสนา พุทธ ฐานะทางเศรษฐกิจ/ รายได้โดยเฉลี่ยต่อครอบครัวต่อปี 20,000 บาท จำนวนคนเฉลี่ยต่อครอบครัว 4 คน ข้อจำกัดของโรงเรียนคือ ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีฐานะยากจน ไม่ค่อยมีเวลาดูแลลูก

2. ข้อมูลนักเรียน

จำนวนนักเรียนในโรงเรียนทั้งสิ้น 280 คน (ปีการศึกษา 2556)

3. วิสัยทัศน์โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย

โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย มุ่งให้ผู้เรียนมีคุณธรรมนำความรู้ อยู่อย่างมีความสุข มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา นำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ ใส่ใจสิ่งแวดล้อม

พัฒนาครูผู้เกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพ บริหารงานแบบมีส่วนร่วม ชุมชนร่วมพัฒนา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี และดำรงความเป็นไทย

4. เป้าหมาย/จุดเน้นของโรงเรียน

- 4.1 การอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ
- 4.2 การคิดวิเคราะห์
- 4.3 รักและภูมิใจในท้องถิ่นจังหวัดเลย
- 4.4 ผู้เรียนมีสุนทรียภาพด้านศิลปะ คนตรีและกีฬา

5. สภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ยังมีปัญหาในการสะกดคำผิดอยู่มาก ซึ่งพบได้จากการตรวจแบบฝึกหัด ลักษณะปัญหาที่พบมากคือ การใช้พยัญชนะผิด ใช้สระผิด ใช้วรรณยุกต์ผิด ใช้ตัวสะกดหรือตัวการันต์ไม่ถูก เป็นต้น สอดคล้องกับรายงานประจำปีของสถานศึกษา ประจำปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย อำเภอผาขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ได้คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านภาษาร้อยละ 41.35 ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ (โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย, 2556 : 144)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

1. งานวิจัยในประเทศ

เสงี่ยม เวียงคำ (2550 : 35) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยศึกษาถึงผลการใช้เกมที่สร้างขึ้น จำนวน 10 เกม ผลการศึกษาพบว่า

แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมในการใช้สอนเขียนคำยากและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ทรงนาถ จันทร์กลับ (2550 : 55) ได้ศึกษาผลการใช้วิธีสอนแบบร่วมมือ โดยวิธีการแบ่งกลุ่มตามสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนร่วมกับการเล่นเกมเล่นที่บ้านที่มีต่อความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทย และความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปากเหมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพัทลุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 19 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทย ด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือ โดยวิธีการแบ่งกลุ่มตามสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ร่วมกับการเล่นเกมเล่นที่บ้าน มีความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยหลังการสอน สูงกว่าก่อนการสอน และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบร่วมมือ โดยวิธีการแบ่งกลุ่มตามสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ร่วมกับการเล่นเกมเล่นที่บ้าน อยู่ในระดับมาก

นภาพร พรหมจันทร์ (2550 : 109) ได้วิจัย ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรรทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของเด็กปฐมวัยเพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 พฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร มีพฤติกรรมกลุ่ม ด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 92.86 ด้านการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 85.71 และด้านการแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 78.57

เพ็ญพร เสระทอง (2550 : 58) ได้วิจัย การใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านทุ่งหลุก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ การบวก การลบ การแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มีคะแนนสูงขึ้นร้อยละ 72.72 พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในขณะที่เรียน โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนคณิตศาสตร์ ได้แก่ ให้ความร่วมมือและความสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน ยอมรับในกติกาการเล่น สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็นและซักถามเมื่อมีข้อสงสัย

พัชรี บุตรน้ำเพชร (2550 : 28) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกม ในการสอน ช่อมเสริมการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนอง หมู่ได้จังหวัดสระบุรี ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียน หลัง การเรียนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนการใช้เกมเป็นสื่อในการสอน

แก่นจันทร์ ถิ่นวรแสง (2550 : 94) ได้ศึกษา ผลการใช้เกมที่มีต่อความ สามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ กลุ่มที่ศึกษาคือเด็กที่มีระดับสติปัญญา (IQ) ระหว่าง 50-70 อายุระหว่าง 7-9 ปี พบว่า หลังการทดลองความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนกลุ่มทดลอง ดีขึ้น

พรรยพล คิดพิณ (2551 : 75) ได้ศึกษานเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้เกม มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551 : 79) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้าน ทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผล การศึกษาพบว่า กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 98.17/98.47 และนักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำหลัง จัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สาคร รามริน (2551 : 57) ได้วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปน เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบ เล่นปนเรียน อยู่ในระดับมาก

พรทิพย์ กันทาสม (2551 : 56) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ปรากฏว่าแผนจัดประสบการณ์โดยใช้เกม การศึกษาที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น มีคุณภาพเหมาะสม สามารถนำไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ได้ ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบและการจัดลำดับ มี คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาทุกด้าน อยู่ในระดับดี มาก

พิมพัรดา ส่งชื่น (2554 : 69-75) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้เกมฐานสมอง ในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน ปรีณสร้อยแผลดส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนหลังการเรียน โดยใช้เกมฐานสมอง สูงกว่าก่อนการใช้เกมเป็นสื่อในการสอน

2. งานวิจัยต่างประเทศ

อิลีส (Iles. 1975 : 1017 – 01018A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกด คำ และการอ่านของนักเรียนระดับ 2-7 ที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรของพิทแมน กับ นักเรียนที่ได้รับการสอนตามลำดับอักษรแบบเดิม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนในระดับที่ได้รับการ สอนตามลำดับการสอนของพิทแมน ได้คะแนนการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการ สอนตามลำดับอักษรแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนนักเรียนในระดับอื่นไม่พบ ความแตกต่าง

ชเวนดิงเจอร์ (Schwendinger. 1977 : 51) ได้ศึกษาผลการเขียนสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 503 คน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริง แบบเขียนตามคำบอก และแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียน โดยการใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริง มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียน ที่เรียน โดยไม่ใช้รูปภาพเหมือนของจริง

เทเลอร์ (Taylor. 1979 : 788 ; อ้างถึงใน เส็งยม เวียงคำ. 2550 : 23) ได้ ศึกษาการเขียนสะกดและเหตุผลที่นักเรียนเกรดห้าเคยเขียนคำที่ใช้เสมอ พบว่านักเรียนเขียน สะกดคำผิดเพราะออกเสียงผิด และเขียนผิดเพราะมีประสบการณ์ผิด

วอล์คเกอร์ (Walker : 1981 ; อ้างถึงใน วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. 2551 : 57) ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลการใช้เกมสะกดคำของนักเรียนเกรด 3 และเกรด 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำไม่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มที่เรียน โดยใช้เกมสะกดคำที่ ครูสร้างขึ้น กับกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมสำเร็จรูป ทั้งนักเรียนเกรด 3 และเกรด 5 แต่ถ้า เปรียบเทียบระหว่างนักเรียนเกรด 3 กับเกรด 5 พบว่า เกมสะกดคำที่ครูสร้างขึ้นและเกม สำเร็จรูป มีผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนเกรด 3 มากกว่านักเรียนเกรด 5

ริชาร์ด (Richard. 1985 : 83-90 ; อ้างถึงใน เส็งยม เวียงคำ. 2550 : 22) ได้นำเอากิจกรรมเกมไปทดลองใช้ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของฮาวาย กลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 19-24 ปี โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมนั้น ๆ

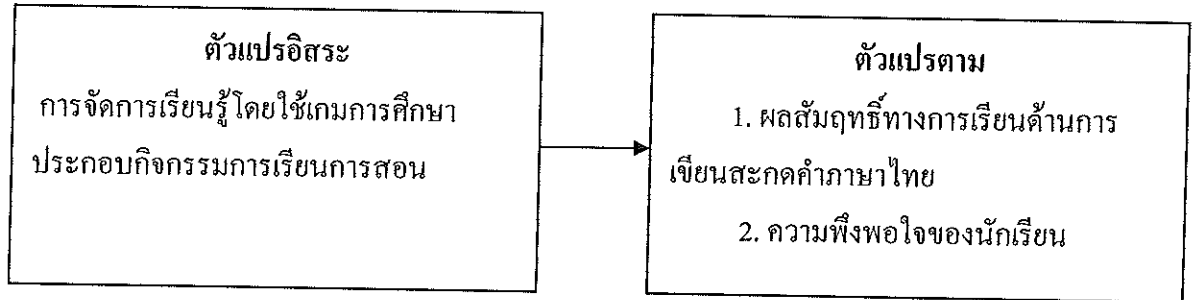
โดยครูเป็นผู้แนะนำเท่านั้น ผลการทดลองครั้งนี้พบว่า เด็กที่มีส่วนร่วมกิจกรรมมีผลการเรียนดีขึ้น

เบตเชวา (Batsheva. 1993 : Abstract) ได้ศึกษาเกมการศึกษา กรณีของการตอบสนองของเด็กที่มีต่อการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ ซึ่งออกแบบเฉพาะส่วนของการเล่นพบว่า เกมนั้นสามารถก่อให้เกิดความกระตือรือร้นและความตื่นตัว เกิดแรงจูงใจ ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นว่า การเล่นเกมการศึกษาส่งผลในด้านความคิดสร้างสรรค์ขึ้นในสังคมและยังทำให้เกิดความรู้และแนวคิดในเรื่องของการเพิ่มจำนวนอีกด้วย

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้เกม สรุปได้ว่า การเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบการสอนมีหลายรูปแบบ ส่งผลดีต่อนักเรียนหลายประการ ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่ม สนุกสนานร่าเริง นักเรียนเกิดการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มทำให้มีแรงจูงใจในการเรียน นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นและช่วยพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น เจตคติที่ดีต่อการเรียน ความภูมิใจในตนเอง มีความรับผิดชอบในการเรียน การให้ความร่วมมือและการให้ความช่วยเหลือกันในกลุ่ม นอกจากนี้แล้วยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน ได้มีโอกาสเท่าเทียมกันในการประสบผลสำเร็จในการเรียน และมีความตั้งใจในการเรียนมากขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา เพื่อใช้พัฒนาการเรียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากตำราศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในเรื่องวิธีสอนโดยใช้เกมของทีศนา แคมมณี (2552 : 365-369) ศึกษาจากหนังสือเรื่อง เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่านของ วิภา ต้นขูลพงษ์ (2549 : 135) ศึกษา เรื่องการแจกลูกสะกดคำ จากหนังสือภาษาไทยสาระที่ควรรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553 : 13-49) จากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย พุทธศักราช 2553 และจากงานวิจัยของบุคคลหลายท่านแล้วนำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY