



การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564



**THE DEVELOPMENT OF PRONUNCIATION SKILL IN FINAL
CONSONANT SOUNDS USING GAMES WITH
THINK-PAIR-SHARE TECHNIQUE
OF GRADE 1 STUDENTS**

BY

PIYATHIP THAISEN

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2021

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โดย
ปิยธิปไตยเสน

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2564

ศ. ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์
ประธานกรรมการสอบ

ดร.นิภาพร เฉลิมนิรันดร
กรรมการ

ดร.ชิตชไม วิสูตรกุล
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรณีย์ สุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
9 สิงหาคม 2564

Thesis entitled

**THE DEVELOPMENT OF PRONUNCIATION SKILL IN FINAL CONSONANT
SOUNDS USING GAMES WITH THINK-PAIR-SHARE TECHNIQUE
OF GRADE 1 STUDENTS**

by

PIYATHIP THAISEN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University
Academic Year 2021

Prof.Jintavee Khlaisang, Ed.D.

Examination Committee Chairperson

Nipaporn Chalermnirundorn, Ed.D.

Member

Chidchamai Visuttakul, Ed.D.

Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

August 9, 2021

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องมาจากการได้รับความอนุเคราะห์ ความเมตตากรุณา และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ ดร. ชิตชไม วิสตุกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่เสียสละเวลาให้ความรู้ ชี้แนะแนวทาง ให้ข้อคิดเห็น ส่งเสริมให้กำลังใจ ให้ข้อเสนอแนะและคำปรึกษาอันเป็นประโยชน์อย่างดี ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดระยะเวลาระหว่างการทำวิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร.นิภาพร เถลิงนิรันดร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.นรุตม์ คุปต์ชนโรจน์ อาจารย์ ดร.รพีพรรณ เพชรอนันต์กุล และอาจารย์ สุรางศรี วิเศษ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะ ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากรทุกท่านและนักเรียนทุกคน โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี ที่ให้ความร่วมมือและเป็นกำลังใจอย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน ความปรารถนาดี คอยช่วยเหลือ เป็นกำลังใจสำคัญและแรงบันดาลใจในการทำวิจัยมาโดยตลอดจนทำให้ประสบความสำเร็จในการทำวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณเพื่อน ๆ ในสาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่คอยเป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือด้วยดีมาตลอด ผู้วิจัยขอมอบคุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อเป็นการน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา และบูรพาภคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้วยความเคารพยิ่ง

ปิยธิป ไทยเสน
ผู้วิจัย

6204458 : ปิยธิป ไทยเสน
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.ชิตชไม วิสูตรกุล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราแม่กน และแม่กด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 29 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง เรื่องตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด มีลักษณะเป็นข้อสอบถูกผิด จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด ได้ดีขึ้น ระหว่างเรียน นักเรียนเห็นด้วยกับการเรียนแบบจับคู่ และการนำเกมเข้ามาในการจัดการเรียนรู้

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 113 หน้า)

คำสำคัญ: เทคนิคเพื่อนคู่คิด, เกม, ทักษะการอ่านออกเสียง, ตัวสะกดตรงมาตรา

6204458 : Piyathip Thaisen
 Thesis Title : The Development of Pronunciation Skill in Final Consonant Sounds
 Using Games with Think-Pair-Share Technique of Grade 1 Students
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction
 Thesis Advisor : Chidchamai Visuttakul, Ed.D.

Abstract

This study aims 1) to compare the pronunciation skill in final consonant sounds of N and D protocols of grade 1 students before and after learning through games with think-pair-share technique; and 2) to explore the opinion of grade 1 students towards learning management using games with think-pair-share technique to develop pronunciation skill in final consonant sounds of N and D protocols. Cluster random sampling was employed to recruit a sample of 29 grade one students currently attending semester two of academic year 2020 in one classroom of a private school in Nonthaburi province. Research instruments consisted of 1) four plans of Thai language learning management plan, 2) a 30-item true-false test of pronunciation skill on final consonant sounds of N and D protocols, and 3) an interview form for student opinion towards learning management using games with think-pair-share technique. Analytical statistics were mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

Results were revealed as follows: 1) The pronunciation skills of the students in final consonant sounds of N and D protocols were significantly higher than before they learned through games with think-pair-share technique at the level of .01. 2) Most of the interviewed students agreed with using games with think-pair-share technique and agreed that using games could improve the pronunciation skill in final consonant sounds of N and D protocols. Moreover, the students agreed with pair learning and using games in learning management.

(Total 113 pages)

Keywords: Think-Pair-Share Technique, Games, Pronunciation Skill, Final Consonant Sounds
 Protocols

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.3 คำถามการวิจัย	5
1.4 สมมติฐานการวิจัย	6
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	6
1.6 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.7 นิยามศัพท์	8
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2	
ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	11
2.1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	11
2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	12
2.2.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง	13
2.2.4 คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	14
2.2 ความรู้เกี่ยวกับการอ่าน	14
2.2.1 ความหมายของการอ่าน	14
2.2.2 ความสำคัญของการอ่าน	15
2.2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน	16

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.4 ประเภทของการอ่าน	17
2.3 การอ่านออกเสียง	18
2.3.1 ความหมายของการอ่านออกเสียง	18
2.3.2 จุดมุ่งหมายของการอ่านออกเสียง	19
2.4 มาตรการตัวสะกด	19
2.4.1 ความหมายของมาตรการตัวสะกด	19
2.4.2 ลักษณะของมาตรการตัวสะกด	20
2.5 เกม	21
2.5.1 ความหมายของเกม	22
2.5.2 การเลือกรูปแบบเกม	22
2.5.3 ประเภทของเกม	24
2.5.4 เกมที่นำมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้	25
2.5.5 การใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย	28
2.6 เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)	30
2.6.1 ความหมายของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)	30
2.6.2 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)	31
2.6.3 ข้อดีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด	33
2.7 ความคิดเห็น	34
2.7.1 ความหมายของความคิดเห็น	34
2.7.2 การเก็บข้อมูลความคิดเห็นด้วยแบบสัมภาษณ์	34
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
2.8.1 งานวิจัยในประเทศ	36
2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ	40
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	43
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	43
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	44

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	44
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	49
3.6 การรับรองจริยธรรมในคน	50
บทที่ 4 ผลการวิจัย	51
4.1 ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด	51
4.2 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกลุ่ม	54
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ	60
5.1 สรุปผลการวิจัย	60
5.2 อภิปรายผล	60
5.3 ข้อเสนอแนะ	64
บรรณานุกรม	65
ภาคผนวก	74
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	75
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	77
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	106
ภาคผนวก ง เอกสารการรับรองจริยธรรมในคน	111
ประวัติผู้วิจัย	113

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด	7
2.1	ตัวชี้วัดและสาระแกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 1 การอ่าน	13
3.1	แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด	48
4.1	ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นรายบุคคล	51
4.2	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงมาตรา ตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและ หลังการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนทั้งชั้น	53
4.3	ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	54
4.4	คะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็น รายบุคคลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ความคิดเห็น	59

สารบัญรูป

รูปที่

หน้า

1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

6



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของคนไทย ใช้เพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ บันทึกเรื่องราวจากอดีตจนถึงปัจจุบัน และที่สำคัญเป็นวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้น จึงต้องเรียนรู้ภาษาไทยให้เกิดทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อใช้ในการสื่อสาร อีกทั้งภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการเรียนแสวงหาความรู้ และศึกษาการเรียนรู้ เป็นวัฒนธรรมทางภาษาทำให้เกิดความชื่นชม ซาบซึ้ง และภูมิใจ ภาษาเป็นเครื่องมือของการสื่อสาร และสามารถพัฒนาภาษาของตนเองได้ คนที่ใช้ภาษาได้ดีจะมีความคิดดีด้วย คนจะใช้ความคิดและแสดงออกทางความคิดเป็นภาษาซึ่งส่งผลไปสู่การกระทำผลของการกระทำ ส่งผลไปสู่ความคิด ซึ่งเป็นพลังของภาษา ภาษาจึงมีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ช่วยให้มนุษย์พัฒนาความคิดช่วยดำรงสังคมให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข (กรมวิชาการ, 2552) ภาษาจึงมีความสำคัญต่อคนเรามาก ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยครูต้องปลูกฝังให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าความสำคัญมีเจตคติทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อใช้ในการสื่อสาร การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้ และประสบการณ์ จึงต้องเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้คำเรียบเรียงความคิด ความรู้ และใช้ภาษาได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ตรงตามความหมาย ถูกต้องตามกาลเทศะบุคคล และใช้ได้มีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ, 2551)

ภาษาไทยเป็นพื้นฐานสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้เพื่อให้มีความสามารถในการใช้ภาษาอันเป็นเครื่องมือสื่อสาร และแสวงหาความรู้ เพราะภาษาไทยเป็นสื่อในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ถ้าหากนักเรียนเรียนวิชาภาษาไทยไม่ได้จึงทำให้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ไม่ได้ตามไปด้วย ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น ต้องเรียนรู้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะการอ่าน ถือเป็นทักษะสำคัญในการเรียน (กรมวิชาการ, 2545, น. 3) สอดคล้องกับ สำลี รักสุทธี (2553, น. 10-11) ที่ได้กล่าวว่า

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการศึกษา ค้นคว้า การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระวิชา คนเราจะเรียนรู้ วิชาต่าง ๆ ได้ดี ถ้าอ่านหนังสือได้ดี อีกทั้ง กรุณา ปางวิภาส (2556, น.33) ยังกล่าวว่า การอ่านมี คุณค่า และมีความสำคัญ โดยเฉพาะทางด้านการศึกษาค้นคว้า การมีทักษะการอ่านที่ดีทำให้ ผู้อ่านสามารถแสวงหาความรู้ได้อย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ คนที่มีทักษะการอ่านที่ดี อ่านได้ถูกต้อง ย่อมได้เปรียบ และมีชีวิตที่สมบูรณ์ สามารถที่จะนำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ปิยธิดา ทรัพย์ มาก, 2553, น. 24)

สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561, น.1) ได้กล่าวว่า ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ได้อย่าง หลากหลายคือความสามารถในการอ่านและการเขียน ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้มีสาระการอ่านและการเขียนเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มสาระภาษาไทย ใน การพัฒนาผู้เรียนนั้น ความสำคัญอยู่ที่การวางพื้นฐานการศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการอ่าน ในช่วงระยะแรกเริ่มของระดับประถมศึกษา ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่ดูแลในเรื่องการอ่านออกเสียง ของนักเรียนให้มากเป็นพิเศษ เพราะต้องปูพื้นฐานในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามที่ คณะกรรมการพัฒนานโยบาย กำหนดนโยบายระยะเร่งด่วนปีการศึกษา 2558 ว่าเด็กที่จบชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ ซึ่งจากผลประเมินการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2558 พบว่านักเรียนมีผลการประเมินอ่านออกเขียนได้ร้อยละ 75.51 แต่ยังไม่บรรลุตามเป้าหมายของยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานปีการศึกษา 2558 ทั้งนี้ ยังมีนักเรียนกลุ่มที่ต้องปรับปรุงร้อยละ 3.94 คิดเป็น 18,034 คน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าร้อยละ 25 แสดงถึงข้อบกพร่องในการอ่านออกเขียนได้ที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่าด้านการอ่านออกเสียงคำ มีค่าเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนในด้านการอ่านออก นั้น จำเป็นต้องเน้นให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีฝึกฝน หรือใช้สื่อเสริมให้นักเรียนได้ฝึก ปฏิบัติจริงมากขึ้น (สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2558, น. 72)

ในการสอนอ่านต้องให้ผู้เรียนเริ่มต้นด้วยการเรียนรู้ตัวอักษร ซึ่งจะใช้เป็นเครื่องมือใน การศึกษาความรู้อื่น ๆ ต่อไป จึงจะต้องสอนให้รู้ตัวอักษรที่ถูกต้อง อ่านให้ถูกต้องตั้งแต่เริ่มต้น เพราะเมื่ออ่านถูกต้องตั้งแต่แรกแล้วจะทำให้ไม่ต้องตามไปแก้ไขในภายหลัง การสอนอ่านในขั้นต้น จึงต้องสอนให้รู้จักลักษณะต่าง ๆ ของอักษรวิธีไทย ต้องให้นักเรียนได้ฝึกอ่านมาก ๆ อ่านบ่อย ๆ จนเกิดทักษะการอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีนิสัยรักการ

อ่าน ไม่รู้จักใช้การอ่านพัฒนาจิตใจของตนเอง ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้การพัฒนาประเทศไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร จะเห็นว่าทุกโรงเรียนจะจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนอย่างหลากหลาย และสม่ำเสมอให้ครอบคลุมได้ผลทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมถึงการใช้หลักภาษาไทยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น.15)

ศรีวิไล พลมณี (2545, น.196) กล่าวว่าพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนวิชาภาษาไทยคือตัวอักษรซึ่ง ได้แก่ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เป็นเรื่องที่ต้องคิดเป็นอันดับแรกว่าจะสอนให้จำและใช้พื้นฐานเหล่านี้มาสร้างคำในภาษาไทยได้อย่างไร ซึ่งทักษะการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนภาษาไทยของนักเรียนเกิดประสิทธิภาพ หลังจากที่นักเรียนรู้จักพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์แล้วก็ต้องเรียนตัวสะกดเพื่ออ่านออกเสียงเป็นคำได้ จึงจะสามารถพัฒนาทักษะอื่น ๆ ต่อไป ซึ่งปัญหาที่พบในการเรียนอ่านออกเสียง คือนักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดได้ สอดคล้องกับ รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง (2557) พบว่าแบบเรียนภาษาไทยที่ใช้อยู่ในปัจจุบันเป็นแบบเรียนที่มุ่งสอนให้อ่านคำและเนื้อเรื่อง โดยไม่ได้เริ่มจากการเรียนรู้ตัวอักษรและไม่ให้ความสำคัญกับการสอนอ่านพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด ส่งผลให้นักเรียนจดจำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดไม่ได้ เพราะไม่ได้เริ่มต้นเรียนอ่านเขียนอย่างเป็นระบบ อีกทั้ง ชุติมา มามีเกตุ (2547, น.3) กล่าวถึงปัญหาสำคัญอย่างหนึ่ง คือปัญหาเรื่องสระที่มีตัวสะกดสระบางตัวจะลดรูป แต่บางตัวจะเปลี่ยนรูป ซึ่งหลักการในภาษาไทยคำที่ประสมด้วยสระ และมีตัวสะกดนั้นค่อนข้างจะซับซ้อน

จากประเด็นปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นประกอบกับผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และพบข้อเท็จจริงว่า นักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด และผลสัมฤทธิ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเรื่องทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดนั้น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์และคะแนนการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนเกิดความสับสนเกี่ยวกับมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กดในการอ่านออกเสียง เพราะเพิ่งได้เลื่อนชั้นขึ้นมาจากระดับปฐมวัย พื้นฐานด้านการอ่านยังไม่มีดี นักเรียนบางคนอ่านออกเสียงไม่ออก เมื่อนักเรียนอ่านไม่ออก ก็ไม่พยายามออกเสียง เพราะไม่ให้คุณครูหรือผู้ปกครองได้ยิน ว่าอ่านออกเสียงไม่ได้ รวมไปถึงขาดนิสัยรักการอ่าน ซึ่งประเมินได้จากการทดสอบอ่านเป็นรายบุคคล อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเองได้พยายามหาแนวทางแก้ไขเรื่องทักษะการอ่านออกเสียง โดยมึงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการอ่านที่ผู้วิจัยได้รวบรวมและศึกษาไว้ กล่าวคือ อุไรรัตน์ ทะลา

(2556) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด พบว่าความสามารถในการพูดอยู่ในระดับดีขึ้นไป อีกทั้ง อภิญญา สวัสดิ์ (2546) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมฝึกทักษะ พบว่าความสามารถในการอ่านภาษาไทยสูงขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าทำให้พบว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยให้สนุกและเกิดประสิทธิภาพต้องใช้กิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในบทเรียนและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนได้ดีก็คือเกม (ประพันธ์ จุมคำมูล, 2541)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เร้าความสนใจและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ นักเรียน โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกมสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจได้ การนำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา เกมช่วยทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ และมีทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของเพียเจต์ (Piaget) (อภิญญา สวัสดิ์, 2546, น. 2) ซึ่งกล่าวว่า เกมเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทางสติปัญญา เกมยังเป็นการกระทำที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ เมื่อฝึกหัดนาน ๆ จะเกิดทักษะ และก้าวไปสู่การพัฒนา นอกจากนี้ วิภา ตันฑุลพงษ์ (2549, น. 19) ให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อดีของเกมว่า การสอนแบบใช้เกมช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เกิดประจักษ์ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ยังคงทน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรินทร์ เสาร์ริก (2548) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยใช้เกมพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

นอกจากการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าพบว่า มีผู้นำเทคนิคเพื่อนคู่คิดมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแล้วเกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ดังที่ พิสมร ชูอม (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด ผลการวิจัยพบว่าผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการพูดของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถใช้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ได้เหมาะสม เนื่องจากโดยทั่วไปแล้วในแต่ละห้องเรียนจะมีการละกันระหว่างนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งตรงกับจุดประสงค์ของเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นอย่างดี

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) พัฒนาขึ้นโดย Frank Lyman แห่งมหาวิทยาลัยแมริแลนด์ นับว่าเป็นเทคนิคหนึ่งในการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นคู่ ๆ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้ได้ในผู้เรียนทุกระดับทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ จัดว่าเป็นเทคนิคการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับมากอีกรูปแบบหนึ่ง เพราะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (Lyman, 1981b) ซึ่งลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Think หมายถึง การท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดและไตร่ตรองจากคำถามแบบปลายเปิด หรือการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน 2) Pair หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนจับคู่กันเป็นคู่ ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในประเด็นปัญหาที่กำหนดไว้เพื่อร่วมกันค้นหาข้อสรุป หรือตอบคำถามที่ต้องการ 3) Share หมายถึง การสลายจากการจับกลุ่มกันเป็นคู่ ๆ แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกันทั้งชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สรุป และอภิปรายผลการค้นพบ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2551, น.100-101)

จากสภาพปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดให้แก่ นักเรียน อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะและความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยดีขึ้น และทำให้การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

1.2.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตรา แม่กน และ แม่กด

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กด หลังการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดเห็นอย่างไรต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตรา แม่กน และ แม่กด

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กด หลังการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สูงกว่าก่อนเรียน

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

1.6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1.6.1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียน สังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 5 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 133 คน แบ่งเป็นเพศชาย 81 คน เพศหญิง 52 คน อายุระหว่าง 6-7 ปี

1.6.1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 29 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

1.6.1.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์ความคิดเห็น เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 12 คน จากห้องที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนจากกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 4 คน ได้มาจากการแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบผลคูณการสอบหลังเรียน จำนวน 12 คน กลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยเรียงลำดับคะแนนจากมากไปหาน้อย

1.6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คำพื้นฐานในภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเป็นคำที่สะกดตรงมาตราใน แม่กน และ แม่กด ซึ่งนำมาจากหนังสือครุศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ภราดา พ. ฮีแลร์, 2562)

ตารางที่ 1.1 การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

ลำดับที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมกระชับ)	100
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมบิงโกหรรษา)	100
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กด ที่มี ค เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมเก็บดอกไม้)	100
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กด ที่มี ค เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมใบ้คำ)	100

1.6.3 ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

ตัวแปรตาม ได้แก่

1) ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

1.7 นิยามศัพท์

เทคนิคเพื่อนคู่คิด หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) **ขั้นคิด (Think)** ครูกำหนดคำถาม ให้นักเรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบด้วยตนเอง โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด ให้ความเวลาในการคิดเพียงเล็กน้อย 2) **การเรียนรู้แบบเป็นคู่ (Pair)** ครูผู้สอนจับคู่ให้นักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนแต่ละคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หาข้อสรุปหรือคำตอบที่ต้องการ 3) **Share** หมายถึง การสลายจากการจับกลุ่มกันเป็นคู่ ๆ แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สรุป และอภิปรายผล

เกม หมายถึง กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กค มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และฝึกทักษะให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ เกมกระชิบบอก เกมบิงโก หรรษา เกมเก็บดอกไม้ และเกมใบคำ ซึ่งแต่ละเกมนั้นผู้วิจัยได้คำนึงถึงความเหมาะสมของนักเรียน คำนึงถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้ เนื้อหา และความยากง่ายให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน

ทักษะการอ่านออกเสียง หมายถึง นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กค ได้ถูกต้อง โดยวัดได้จากแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง มีลักษณะเป็นข้อสอบ ถูกผิด จำนวน 30 ข้อ ตีค่าเป็น 30 คะแนน โดยแบ่งเป็นตัวสะกดมาตราแม่กน 15 ข้อ ตัวสะกดมาตราแม่กค 15 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ อ่านออกเสียงถูกต้องได้ 1 คะแนน อ่านออกเสียงผิดได้ 0 คะแนน

ความคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด วัตถุประสงค์ได้จากแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 โรงเรียนมีงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ สำหรับเป็นแนวทางให้ครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น นำไปประยุกต์ใช้พัฒนาความสามารถในการอ่านของผู้เรียนต่อไป

1.8.2 ครูผู้สอนภาษาไทย สามารถนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย ในมาตราตัวสะกดแม่อื่น ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาไทย

1.8.3 นักเรียนสามารถอ่านคำที่พบในชีวิตประจำวันได้ และนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
 - 2.1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 2.1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
- 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการอ่าน
 - 2.2.1 ความหมายของการอ่าน
 - 2.2.2 ความสำคัญของการอ่าน
 - 2.2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 2.2.4 ประเภทของการอ่าน
- 2.3 การอ่านออกเสียง
 - 2.3.1 ความหมายของการอ่านออกเสียง
 - 2.3.2 จุดมุ่งหมายของการอ่านออกเสียง
- 2.4 มาตราตัวสะกด
 - 2.3.1 ความหมายของมาตราตัวสะกด
 - 2.3.2 ลักษณะของมาตราตัวสะกด
- 2.5 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 2.5.1 ความหมายของเกม
 - 2.5.2 การเลือกรูปแบบเกม
 - 2.5.3 ประเภทของเกม
 - 2.5.4 เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้
 - 2.5.5 การใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย

- 2.6 การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)
 - 2.6.1 ความหมายของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)
 - 2.6.2 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)
- 2.7 ความคิดเห็น
 - 2.7.1 ความหมายของความคิดเห็น
 - 2.7.2 การเก็บข้อมูลความคิดเห็นด้วยแบบสัมภาษณ์
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.8.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการต่อยอดจาก หลักสูตรศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 กำหนดให้ผู้เรียน เรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการทำงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี และสุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านใน

ใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, น.1)

2.1.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2.1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระแกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 1 การอ่าน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1.อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ 2. บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● การอ่านออกเสียง และบอกความหมายของคำคำคล้องจอง และข้อความที่ประกอบด้วยคำพื้นฐาน คือ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่น้อยกว่า 600 คำ รวมทั้งคำที่ใช้ในการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> - คำที่มีรูปวรรณยุกต์ และไม่มีรูปวรรณยุกต์ - คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และไม่ตรงตามมาตรา - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ
	3. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน 4. เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน 5. คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ <ul style="list-style-type: none"> - นิทาน - เรื่องสั้น - บทร้องเล่น และบทเพลง - เรื่องราวจากบทเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
	6. อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอ และนำเสนอเรื่องที่อ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● การอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น <ul style="list-style-type: none"> - หนังสือที่นักเรียนสนใจ และเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครู และนักเรียนกำหนดร่วมกัน
	7. บอกความหมายของเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์สำคัญ ที่มักพบเห็นในชีวิตประจำวัน	<ul style="list-style-type: none"> ● การอ่านหนังสือหรือสัญลักษณ์ ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน - เครื่องหมายแสดงความปลอดภัย และแสดงอันตราย
	8. มีมารยาทในการอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> ● มารยาทในการอ่าน เช่น ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น

2.1.4 คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน

จากการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนภาษาไทย เพราะเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข ซึ่งการเรียนรู้อ่านภาษาไทยให้เกิดความชำนาญ และมีประสิทธิภาพนั้นมี 6 ทักษะคือ 1) การอ่าน 2) การเขียน 3) การฟัง 4) การดูและการพูด 5) หลักการใช้ภาษาไทย 6) วรรณคดีและวรรณกรรม

2.2 ความรู้เกี่ยวกับการอ่าน

2.2.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่าน เป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนการสอนภาษาไทย เป็นความสามารถของมนุษย์ที่เข้าใจการสื่อความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้าใจในเนื้อเรื่องจากสิ่งที่อ่าน การอ่านเป็นเรื่องที่ซับซ้อน ดังนั้นจึงมีนักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

สิทธิพงศ์ สิริวราพงศ์ (2550, น.10) ได้ให้ความหมายของการอ่านว่าเป็นกระบวนการแปลความหมายจากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจจากเรื่องที่อ่าน โดยผู้อ่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นหรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ ศิริวิภา ชูเรือง (2550, น.20) ที่กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการสื่อสารทางความคิดจากผู้เขียนไปยังผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านต้องแปลความหมายของตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ออกมาเป็นความรู้ ความคิด โดยอาศัยความเข้าใจ

ราตรี นางาม (2551, น.20) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายของ ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนจดบันทึกไว้เพื่อจับใจความ สรุปความ ตีความ ขยายความ โดยอาศัยประสบการณ์เดิมและความรู้ทางภาษานำมาผ่านกระบวนการทางความคิดวิเคราะห์ที่ผู้เขียน และผู้อ่านเข้าใจตรงกัน

เสาวรัตน์ ไชยสุนันท์ (2561, น.15) กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การแปลสัญลักษณ์ต่าง ๆ ออกมาเป็นคำพูดได้อย่างเข้าใจ หากผู้อ่านมีประสบการณ์เดิมที่สัมพันธ์กับเรื่องทีอ่านมาบ้างจะช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของ การอ่านดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ เพียว ลิงวี (2551, น.26) ที่กล่าวว่า การอ่าน เป็นการแปลความหมายของสัญลักษณ์ ข้อความ เรื่องราว เพื่อให้ผู้อ่านทำความเข้าใจ โดยมี ประสบการณ์เดิมเข้ามาเกี่ยวข้อง ก่อนที่จะประมวลเป็นความรู้ใหม่

จากการศึกษาความหมายของการอ่านข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การอ่าน คือ กระบวนการที่ สมองแปลความหมายของสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายที่ผู้เขียน ต้องการสื่อสาร โดยอาศัยประสบการณ์เดิมจากเรื่องทีอ่าน

2.2.2 ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญ และจำเป็นต่อการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก เพราะเป็นเครื่องมือ ในการรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ศึกษา และรวบรวมแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญหลายท่านที่ได้กล่าว เกี่ยวกับความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

ธนวรรณ เทียนเจษฎา (2548, น.13) ได้กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญ และมีประโยชน์มาก เพราะเป็นกระบวนการสร้างความรู้ ความคิด และสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหา ในการ ดำเนินชีวิตให้ดำรงอยู่ในสังคมได้ สอดคล้องกับ สดสวย กาวี (2548, น.18) ที่กล่าวว่า การฝึกฝน ตนเองให้มีทักษะการอ่าน การปลูกฝังให้มีนิสัยรักการอ่าน จะทำให้สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จาก การอ่านมาพัฒนาชีวิตตนเอง และสังคมส่วนรวมให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

กรรณา ปางวิภาส (2556, น.33) กล่าวว่า การอ่านมีคุณค่า และสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะ ทางด้านการศึกษาหาความรู้ การมีทักษะการอ่านที่ดี ทำให้ผู้อ่านสามารถแสวงหาความรู้ได้อย่าง กว้างขวาง ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งกับการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน ทักษะการอ่านช่วยพัฒนา

สติปัญญา ทำให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน ซึ่งเป็นการผ่อนคลายความเครียดได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ กานต์ธิดา แก้วกาม (2556, น.24) ที่กล่าวว่า การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ เป็นทักษะที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาการคิด การตัดสินใจ มีความจำเป็นต่อการพัฒนาอาชีพ และการศึกษา ช่วยให้ผู้อ่านติดตามความก้าวหน้าของโลกได้ทัน และยังก่อให้เกิดความเพลิดเพลินรวมทั้งได้แนวคิดนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

วรรษยา สารานุกรมย์ (2557, น.34) กล่าวอีกว่า ความสำคัญของการอ่านเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคม เพราะการอ่านเป็นสื่อกลางการสื่อสารการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และการอ่านทำให้ช่วยเกิดการพัฒนสติปัญญา ความรู้ ความสามารถต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในการดำเนินชีวิต

จากการศึกษาความสำคัญของการอ่านข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เพราะช่วยพัฒนาสติปัญญา ความคิด และการตัดสินใจ รวมถึงช่วยรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และยังให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินอีกด้วย

2.2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

การอ่านในแต่ละครั้งนั้น มีจุดมุ่งหมายของการอ่านที่แตกต่างกัน นักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

ธนวรรณ เทียนเจษฎา (2548, น.20) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการอ่าน คือเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความคิด และความเพลิดเพลิน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้อ่าน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับ พัทธา พรหมณี (2549, น.23) ที่กล่าวว่า จุดประสงค์ของการอ่านมีไว้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ พัฒนาความคิด สร้างเสริมสติปัญญา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้ความบันเทิง ปลูกฝังการใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ และมีส่วนในการพัฒนาบุคลิกภาพ

สุภัตรา วงศ์ราษฎร์ (2555, น.23) กล่าวว่า การอ่านมีจุดมุ่งหมาย เพื่อแสวงหาความรู้ ความคิดให้เกิดทักษะความเข้าใจ และนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาพัฒนาตนเอง และสังคม เกิดจินตนาการความคิดที่สร้างสรรค์ นำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันต่อไป

กรุณา ปางวิภาส (2556, น.45) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายในการอ่านมี 5 ประการ คืออ่านเพื่อความรู้อ่านเพื่อความคิด อ่านเพื่อความบันเทิง อ่านเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ อ่านเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และการอ่านเพื่อสนองความต้องการอื่น ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของการมุ่งหมายของผู้อ่านว่าจะเป็นที่ไปในทิศทางใดเป็นสำคัญ

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายของการอ่านข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการอ่าน คือ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความคิด สติปัญญา และเพื่อความเพลิดเพลิน โดยผู้อ่านต้องตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านเสมอ

2.2.4 ประเภทของการอ่าน

การแบ่งประเภทของการอ่านจะทำให้ครูผู้สอนสามารถกำหนดขอบเขตของการสอนได้เป็นอย่างดี นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้กล่าวถึงประเภทของการอ่านไว้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

สุจิตรา เดชคำรารักษ์ (2556, น.25) แบ่งประเภทการอ่านไว้ 2 ประเภท คือ การอ่านในใจ และการอ่านออกเสียง การอ่านในใจเป็นการอ่าน เพื่อรับรู้เรื่องราว หรือเข้าใจเรื่องราว สามารถเก็บสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ ส่วนการอ่านออกเสียงเป็นการอ่านให้ถูกต้องชัดเจนตามอักขระ

กานต์ธิดา แก้วกาม (2556, น.29) แบ่งประเภทการอ่านไว้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การอ่านออกเสียง มีทั้งการอ่านออกเสียงร้อยแก้ว และร้อยกรอง ความสำคัญอยู่ที่การออกเสียงให้ชัดเจนถูกต้อง เว้นวรรคตอนได้เหมาะสม มีน้ำเสียงที่สอดคล้องให้เหมาะสมกับเนื้อหา และบทประพันธ์ สำหรับการอ่านในใจ เป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้ ทำให้อ่านได้เร็ว และมากขึ้น ผู้อ่านต้องจับใจความของเรื่องให้ได้ สรุปความ ตีความ แยกข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น อ่านแล้วสามารถวิจารณ์ และแสดงความคิดได้

จากการศึกษาประเภทของการอ่านข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การอ่านสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การอ่านในใจ และการอ่านออกเสียง ซึ่งการอ่านในใจเป็นการอ่านเพื่อรับรู้เรื่องราว ส่วนการอ่านออกเสียงเป็นการอ่านเพื่ออ่านให้ถูกต้องตามอักขระ

2.3 การอ่านออกเสียง

2.3.1 ความหมายของการอ่านออกเสียง

การอ่านออกเสียงเป็นการเปล่งเสียงตามตัวอักษร ถ้อยคำ และเครื่องหมายต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ถูกต้องชัดเจน การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านให้เกิดเสียงดังในขณะที่อ่าน โดยมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันออกไป การฝึกการอ่านออกเสียงทำให้ผู้อ่านรู้จักการแบ่งวรรคตอน ซึ่งมีผลต่อความหมายของคำหรือข้อความที่ต้องการสื่อสาร หากการอ่านออกเสียงไม่ชัดเจน ไม่ถูกต้องตามศาสตร์นั้นการสื่อสารย่อมไม่ประสบความสำเร็จ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาความหมายของการอ่านออกเสียง ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า ตามตัวหนังสือ ถ้าออกเสียงด้วย เรียกว่า อ่านออกเสียง ถ้าไม่ต้องออกเสียง เรียกว่า อ่านในใจ ซึ่งสอดคล้องกับบันลือ พุกกะวัน (2543, น.80) การแปลอักษรสัญลักษณ์ ออกมาเป็นคำพูด (เสียง) และมีความหมาย เพื่อใช้สื่อความระหว่างผู้เขียนกับผู้ฟัง อีกทั้ง มุกดา ลิบลับ (2542, น.126) กล่าวอีกว่าการอ่านออกเสียงมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการสื่อความหมาย

เถลิงกิจ แก้วเสน่ห์ (2547, น.8) กล่าวว่า การอ่านออกเสียงเป็นการเปล่งเสียงตามตัวอักษรที่ปรากฏให้ถูกต้องตามอักษรวิธี โดยใช้อวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียง

นิภาพรรณ ศรีพงษ์ (2549, น.50) กล่าวว่า การอ่านออกเสียงเป็นการเปล่งเสียงออกมาตามถ้อยคำ และเครื่องหมายที่เขียนหรือพิมพ์อยู่ในเนื้อหาอย่างชัดถ้อยชัดคำ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจตามสารที่ผู้อ่านต้องการสื่อไปยังผู้อื่น

จากการศึกษาความหมายของการอ่านออกเสียงข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การอ่านออกเสียงเป็นกระบวนการอ่านที่ผู้อ่านจะต้องแปลสัญลักษณ์ และเปล่งเสียงอย่างมีจังหวะ ชัดถ้อยชัดคำ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจ การฝึกการอ่านออกเสียงบ่อย ๆ ทำให้สามารถออกเสียงได้ดี อ่าน ได้คล่องแคล่วนำไปสู่การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 จุดมุ่งหมายของการอ่านออกเสียง

วรรณิโสภณประยูร (2553, น.135) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการอ่านออกเสียงไว้ดังนี้

2.3.2.1 สามารถรู้จักตัวพยัญชนะ ตัวสระ และการประสมอักษร

2.3.2.2 สามารถอ่านออกเสียงตัวพยัญชนะ สระ และคำได้ถูกต้องชัดเจน โดยเฉพาะตัว ร ล ว และคำควบกล้ำต่าง ๆ

2.3.2.3 สามารถกวาดสายตาอ่านข้อความได้ต่อเนื่องไม่หยุดชะงัก ไม่เพิ่มตัว ไม่ข้ามคำ

2.3.2.4 สามารถอ่านเว้นจังหวะ และวรรคตอน ได้ถูกต้อง รู้จักการเน้นคำ

2.3.2.5 สามารถใช้น้ำเสียงแสดงอารมณ์ตามเนื้อเรื่องเป็นแบบคำพูด หรือคำบรรยาย

2.3.2.6 สามารถวางท่าทางการอ่าน ได้ถูกต้องเหมาะสม เช่น การจับหนังสือ การวางระยะห่างจากสายตา การมองผู้ฟัง รวมทั้งทำนอง และทำยืนอ่านที่งดงาม

2.3.2.7 สามารถอ่านคำร้อยกรองให้สนุกสนานเพลิดเพลินจากเสียงสัมผัส และความไพเราะของภาษาที่เกิดจากทำนอง

2.3.2.8 สามารถอ่านทำนองเสนาะตามประเภทร้อยกรองได้

2.3.2.9 สามารถส่งเสริมให้เด็กสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อวรรณคดี

2.4 มาตรฐานตัวสะกด

2.4.1 ความหมายของมาตรฐานตัวสะกด

กำชัย ทองหล่อ (2552, น.73) กล่าวว่า มาตรฐาน คือแม่บทแจกลูกอักษรตามหมวดคำที่มีตัวสะกด หรือออกเสียงอย่างเดียวกัน แบ่งออกเป็น 8 มาตรฐาน หรือ 8 แม่ และมาตรฐานตัวสะกด หมายถึง พยัญชนะที่ปรากฏท้ายพยางค์ หรือปรากฏตามหลังสระภาษาไทย กำหนดการใช้พยัญชนะสะกดไว้ว่า คำไทยให้ใช้ตัวสะกดตรงมาตรฐาน คือใช้ตัวสะกดตรงตามชื่อมาตรฐาน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2547, น.154) กล่าวว่า มาตรฐานตัวสะกด หมายถึง โครงสร้างของคำในภาษาไทย ประกอบด้วยพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด หรือคำบางคำอาจมีการันต์เป็นส่วนประกอบเหล่านี้จะทำให้คำมีเสียงเปลี่ยนไป

วีณา วงศ์ศรีเผือก และคณะ (2546, น.73) กล่าวว่า มาตรการตัวสะกด หมายถึง หมวดหมู่ของพยัญชนะที่ทำหน้าที่เป็นพยัญชนะท้าย หรือตัวสะกด

จากการศึกษาความหมายของมาตรการตัวสะกดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า มาตรการตัวสะกด คือ พยัญชนะที่ปรากฏท้ายพยางค์ หรือปรากฏตามหลังสระบางคำ อาจมีการันต์เป็นส่วนประกอบ

2.4.2 ลักษณะของมาตรการตัวสะกด

กำชัย ทองหล่อ (2552, น.73) ได้กล่าวถึงลักษณะของตัวสะกดไว้ ดังนี้

- 1) มาตรการแม่กกา หรือแม่กกา คือพยางค์ที่ไม่มีตัวสะกด
- 2) มาตรการน หรือแม่กน คือพยางค์ที่มีตัว น สะกด หรือมีตัว น ญ ณ ร ล พ สะกด
- 3) มาตรการง หรือแม่กง คือพยางค์ที่มีตัว ง สะกด
- 4) มาตรการก หรือแม่กก คือพยางค์ที่มีตัว ก สะกด หรือมีตัว ก ข ค ฅ สะกด
- 5) มาตรการด หรือแม่กด คือพยางค์ที่มีตัว ด สะกด หรือมีตัว ด จ ฌ ช ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส สะกด
- 6) มาตรการบ หรือแม่กบ คือพยางค์ที่มีตัว บ สะกด หรือมีตัว บ ป ฟ ภ สะกด
- 7) มาตรการม หรือแม่กม คือพยางค์ที่มีตัว ม สะกด
- 8) มาตรการย หรือแม่เกย คือพยางค์ที่มีตัว ย สะกด
- 9) มาตรการว หรือแม่เกว คือพยางค์ที่มีตัว ว สะกด

สุภกานต์ อินอากร (2545, น.20 – 24) กล่าวว่า มาตรการตัวสะกด มีทั้งหมด 8 มาตรการ แบ่งออกตามลักษณะ ดังนี้

- 1) มาตรการตัวสะกดที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราเพียงตัวเดียว ได้แก่ มาตรการตัวสะกดแม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกว
- 2) มาตรการตัวสะกดที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และไม่ตรงตามมาตรา ได้แก่ มาตรการแม่กก แม่กด แม่กบ และแม่กน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2547, น.155) ได้กล่าวถึงลักษณะของมาตราตัวสะกดในภาษาไทย มี 9 มาตราดังนี้

- 1) มาตราแม่กกา คือคำ หรือพยางค์ที่ไม่มีตัวสะกด เช่น ขา มา ตา
- 2) มาตราแม่กก คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ ก ” สะกด เช่น นัก รัก หรือตัวอื่น ซึ่งทำหน้าที่เหมือนตัว “ ก ” ได้แก่ ข ค ฉ เช่น เลข นาค เมฆ
- 3) มาตราแม่กง คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ ง ” สะกด เช่น กาง จาง
- 4) มาตราแม่กค คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ ค ” สะกด เช่น ชัด ชัด หรือตัวอื่น ซึ่งทำหน้าที่เหมือนตัว “ ค ” ได้แก่ จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ ฐ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ เช่น อาจ เคช
- 5) มาตราแม่กน คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ น ” สะกด เช่น จาน บ้าน หรือตัวอื่น ซึ่งทำหน้าที่เหมือน “ น ” ได้แก่ ญ ฌ ฌ ฌ ฌ เช่น สัญญาณ ชาญ กาล
- 6) มาตราแม่กบ คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ บ ” สะกด เช่น จับ หรือตัวอื่น ซึ่งทำหน้าที่เหมือน “ บ ” สะกด ได้แก่ ป พ ฟ ภ เช่น บาป ภาพ เซฟ โลก
- 7) มาตราแม่กม คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ ม ” สะกด เช่น ข ม จ ม
- 8) มาตราแม่เกย คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ ย ” เช่น เขย เขย เลย เสย
- 9) มาตราแม่เกว คือคำ หรือพยางค์ที่มีตัว “ ว ” สะกด เช่น ขาว ยาว หาว

จากการศึกษาลักษณะของมาตราตัวสะกดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า มาตราตัวสะกดในภาษาไทยมีทั้งหมด 8 แม่ ซึ่งมีทั้งตรงตามมาตรา และไม่ตรงตามมาตรา มาตราตัวสะกดที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราเพียงตัวเดียว ได้แก่ มาตราตัวสะกดแม่กง แม่กม แม่เกย และแม่เกว ส่วนมาตราตัวสะกดที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา และไม่ตรงตามมาตรา ได้แก่ มาตราแม่กก แม่กค แม่กบ และแม่กน

2.5 เกม

เกมเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะทางภาษา ช่วยพัฒนากระบวนการคิด และยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน และการอยู่ร่วมในสังคม ดังที่ มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น.65) กล่าวว่า การสอนสมัยใหม่เน้นไปที่กิจกรรม และสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ และทดลองทำด้วยตัวเอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่ โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้ในการเรียนรู้ มีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่น และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

2.5.1 ความหมายของเกม

อุทัย สงวนพงศ์ (2553, น.1) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่ง ช่วยให้ผู้ใช้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาการเป็นผู้นำ ผู้ตาม มีการทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปลูกจิตสำนึกให้เคารพในกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนทนา ต้องการให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงทักษะ และศักยภาพของตนเองเต็มความสามารถ

ทิตินา เขมมณี (2553, น.365) กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ สุคนธ์ ลินธพานนท์ (2553, น.141) ที่กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจ และความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ มีกติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกัน

จากการศึกษาความหมายของเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ อย่างมีกฎ กติกา มีการดำเนินกิจกรรมอย่างมีระบบ ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนได้อย่างแม่นยำ ฝึกให้ผู้เรียนเป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ

2.5.2 การเลือกรูปแบบเกม

เกมทุกประเภทมีขั้นตอน วิธีการ กฎกติกาการเล่นที่ต้องปฏิบัติตาม ก่อนการนำเกมไปใช้ในกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น ต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกม และคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อที่จะสามารถนำเกมนั้น ไปพัฒนาผู้เรียนในทักษะด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น.65) กล่าวว่า ในการเลือกเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อการศึกษาจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกมแบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสมดังนี้

1) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่เน้นความรู้ลักษณะเกมเป็นชุดของเนื้อหา และแบบประเมินหลังจากการอ่านชุดเนื้อหาต่าง ๆ แล้ว รูปแบบเกม เช่น เกมแบบฝึกหัด เกมแข่งขันทำข้อสอบ เกมครอสเวิร์ด (Crossword) และเกมปริศนาคำทาย (Puzzles) เป็นต้น

2) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่เน้นทักษะลักษณะของเกมเป็นการจำลองสถานการณ์เรื่องราวการกระทำการเลียนแบบ โดยมีการให้ผลป้อนกลับ และมีตัวแปรอื่น ๆ เข้ามาเป็นเงื่อนไขของการแข่งขัน ได้แก่ การแข่งด้วยเวลา การแข่งด้วยเป้าหมายความสำเร็จ เป็นต้น ตัวอย่างเกม เช่น เกมแข่งยิงลูกบอล เกมแข่งเรียงสิ่งของ เกมแข่งประกอบชิ้นส่วนแบบจำลอง เกมแข่งต่อจิ๊กซอว์ เป็นต้น

3) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่เน้นประยุกต์ความคิดรวบยอด และกฎข้อบังคับต่าง ๆ เป็นเกมในลักษณะกฎ และขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติมีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬาต่าง ๆ โครจงาน เกมผจญภัย เกมค้นหาสมบัติ เกมช่วยเหลือสัตว์ตกน้ำ เป็นต้น

4) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่เน้นการอยู่ร่วมกับสังคม ลักษณะเป็นเกมเกี่ยวกับการสื่อสาร การเล่าเรื่อง แล้วมีทางเลือกรูปแบบเกม เช่น เกมทายใจ เกมรวมพลังแห่งทิม เกมวางแผนช่วยเหลือชุมชน เกมแข่งแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

วารสารณ์ เหลี่ยม ไชสง (2542 , น.30) กล่าวถึง การเลือกรูปแบบเกมมาจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ต้องมีหลัก ดังนี้

1) เกมนั้นจะต้องช่วยให้การเรียนการสอนนั้นเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย
 2) เกมนั้นจะต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูผู้สอนต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกฝนเรื่องการเรียนรู้ สามารถประเมินตนเองได้ ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในด้านทักษะ และความสามารถของตน ช่วยให้ผู้สอนสังเกตนักเรียน ศิษยานักเรียนแต่ละคน เพื่อหาวิธีปรับปรุงส่งเสริมนักเรียนต่อไป

3) เกมนั้นจะต้องเหมาะสมกับนักเรียน กล่าวคือ ต้องมีคำอธิบายการเล่นเกมที่ชัดเจน ไม่ยากเกินไป ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มเก่ง และกลุ่มอ่อน ควรเปิดโอกาสให้กลุ่มอ่อนชนะบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจ และก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผลอันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

4) เกมนั้นจะต้องใช้เวลา และสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไปจะทำให้ นักเรียนหมดความสนใจ ครูผู้สอนต้องกำหนดเวลา และตกลงกับนักเรียนให้แน่ชัด

5) รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นต้องทำด้วยฝีมือพอสมควร เพื่อให้เป็นที่จูงใจนักเรียน

จากการศึกษาการเลือกรูปแบบเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ก่อนครูผู้สอนจะเลือกนำเกมไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนนั้น ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ควรเลือกเกมที่สามารถพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของนักเรียนได้เป็นอย่างดีไม่ควรเลือกเกมที่ยากเกินไป ต้องเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มเก่ง และกลุ่มอ่อน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีต่อนักเรียน

2.5.3 ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องพิจารณาองค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งคือครูผู้สอนต้องเลือกประเภทของเกมให้เหมาะสมกับนักเรียน และต้องพิจารณาทำความเข้าใจก่อนนำเกมไปใช้อย่างเหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536, น. 42) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 9 ประเภทดังนี้

- 1) เกมจับคู่ จะฝึกให้นักเรียนสังเกตสิ่งที่เหมือนกันหรือสิ่งที่ต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่าง ๆ แล้วจัดเป็นคู่ ๆ ตามจุดหมายของเกมแต่ละชุด เช่น จับคู่รูปร่างที่เหมือนกัน จับคู่ภาพกับ โครงร่าง
- 2) เกมต่อภาพให้สมบูรณ์ (Jigsaw)
- 3) เกมจัดหมวดหมู่เป็นเกมการจัดหมวดหมู่อาจแยกได้เป็นพวกใหญ่ ๆ 2 พวกคือการจัดวัสดุข้อมูลต่าง ๆ และการจัดหมู่ที่เป็นภาพ เช่น ภาพสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาจัดเป็นพวก ๆ
- 4) เกมวางภาพต่อปลายโดมิโน (Domino) เป็นลักษณะการวางภาพต่อปลายโดยต่อภาพที่เหมือนกับปลายของแผ่นท้ายไปเรื่อย ๆ
- 5) เกมเรียงลำดับฝึกความสามารถในการจำแนก
- 6) เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (Matrix) เป็นเกมที่ให้เด็กได้ฝึกการสังเกตหาความสัมพันธ์ของภาพในแนวนอน และแนวตั้ง เพื่อให้ได้ซึ่งผลลัพธ์ในมุมฉากที่เกิดขึ้นเกมนี้สามารถทำได้หลากหลาย เช่น สี รูปร่าง การบวก การลบจำนวน เป็นต้น
- 7) เกมพื้นฐานการบวก เป็นเกมการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด เพื่อฝึกให้เด็กสังเกตในเรื่องลำดับที่ และการวางเรียงลำดับ นอกจากนี้ยังฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น เกมจับคู่ภาพตามลำดับที่กำหนด และอื่น ๆ

8) เกมการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด เพื่อฝึกให้นักเรียนสังเกตในเรื่องลำดับที่ และการวางเรียงลำดับ นอกจากนี้ยังให้นักเรียนฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น เกมจับคู่ภาพตามลำดับที่กำหนด และอื่น ๆ

Kolumbus (1979, pp. 141-149, อ้างถึงใน ยาวพา เศษะคุปต์, 2542, น. 51-56) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

1) เกมการแยกประเภท (Classification) หมายถึง การแยกกลุ่ม จับกลุ่ม แล้วสามารถฝึกทักษะนักเรียนได้หลายแบบ โดยแยกของที่เป็นเหมือนกัน สี รูปร่าง ขนาด ซึ่งแบ่งออกเป็นดังนี้

1.1) เกมลอตโต (Lotto) เป็นเกมที่เล่นวิธีง่าย ๆ เช่น นักเรียนจะมีรูปภาพเล็ก ๆ ชุดหนึ่งอยู่ แล้วนำรูปที่นักเรียนได้เลือกออกมานั้นจับคู่กัน นักเรียนจะต้องหารูปที่เหมือนกันออกมาและวางอยู่ด้วยกัน ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ นักเรียนก็ต้องหาภาพใหม่

1.2) เกมโดมิโน (Domino) มีภาพจำนวนตัวเลขจุดและอื่น ๆ

1.3) เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) ประกอบด้วยตาราง

2) เกมฝึกทำตามแบบ (Patterning)

3) เกมฝึกลำดับหรืออนุกรม (Sequence Seriation) ในเกมนี้จะฝึกความจำของนักเรียน โดยครูจะเล่นเหตุการณ์หรือลำดับของเรื่องต่าง ๆ และให้นักเรียนวางสิ่งของต่าง ๆ ตามลำดับ

จากการศึกษาประเภทของเกมข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนมีหลายประเภท ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมแต่ละประเภทว่าสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และวัยของผู้เรียนมากน้อยเพียงใด

2.5.4 เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้เลือกเกมต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนให้เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และวัยของนักเรียน ซึ่งเกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนมี ดังนี้

2.4.4.1 เกมกระซิบ

จุดประสงค์

- (1) เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
- (2) เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียง

อุปกรณ์

- (1) บัตรภาพ

วิธีการเล่น

- (1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ใหญ่ ๆ
- (2) ให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอน 2 แถว
- (3) นักเรียนที่อยู่ข้างหน้าสุดของแต่ละแถว ออกมาหาครูผู้สอน เพื่อดูบัตรภาพ เมื่อครูผู้สอนให้สัญญาณ นักเรียนนำคำที่อ่านไปกระซิบบอกเพื่อนที่อยู่ในแถวต่อไปตามลำดับ โดยไม่เห็นภาพ นักเรียนที่อยู่หางแถวออกมาอ่านคำที่ได้ยิน แถวใดทำได้เร็ว และอ่านออกเสียงถูกต้อง จะได้แถวละ 1 คะแนน

ข้อดี

- (1) นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
- (2) นักเรียนได้ทบทวนคำในมาตราตัวสะกด
- (3) นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน

2.4.4.2 เกมบิงโกหรรษา

จุดประสงค์

- (1) เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
- (2) เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง

อุปกรณ์

- (1) บัตรคำมาตราตัวสะกด
- (2) ดินสอ

วิธีการเล่น

- (1) ครูผู้สอนแจกตารางบิงโกให้กับนักเรียน
- (2) กำหนดหัวข้อที่จะเล่น
- (3) ครูผู้สอนจับฉลากคำศัพท์ขึ้นมา นักเรียนกากบาททับคำศัพท์ที่ครูผู้สอนอ่าน นักเรียนคนใดมีคำศัพท์ครบก่อนเป็นผู้ชนะ โดยที่ผู้ชนะต้องออกมาอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้ครบ และถูกต้องทุกคำ จึงจะได้รางวัล

ข้อดี

- (1) นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
- (2) นักเรียนได้ทบทวนคำในมาตราตัวสะกด
- (3) นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน

2.2.4.3 เกมเก็บดอกไม้

จุดประสงค์

- (1) เพื่อให้ นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
- (2) เพื่อทบทวนคำศัพท์ในมาตราตัวสะกด

อุปกรณ์

- (1) บัตรคำมาตราตัวสะกด

วิธีการเล่น

- (1) ครูผู้สอนมีประโยคมาให้ เช่น “แม่ใช้.....ทานข้าว” ให้นักเรียนเดินไปหยิบบัตรคำรูปดอกไม้ที่ติดไว้หน้ากระดาน เลือกคำที่สอดคล้องกับประโยคให้ถูกต้อง
- (2) นักเรียนคนใดที่ครูผู้สอนสุ่มเลขที่ได้ ต้องออกมาเลือกหยิบบัตรคำแล้วอ่านออกเสียงคำให้ถูกต้อง พร้อมทั้งอ่านประโยคให้สมบูรณ์

ข้อดี

- (1) นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
- (2) นักเรียนได้ทบทวนคำในมาตราตัวสะกด
- (3) นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน

2.2.4.4 เกมใบ้คำ

จุดประสงค์

- (1) เพื่อให้นักเรียนฝึกการอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง
- (2) เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียง

อุปกรณ์

- (1) บัตรคำมาตราตัวสะกด

วิธีการเล่น

- (1) ครูผู้สอนสุ่มเรียกเลขที่นักเรียนออกมาหน้าห้อง 1 คน
- (2) ให้นักเรียนดูคำจากบัตรคำที่ครูผู้สอน
- (3) หลังจากนั้นทำท่าทางใบ้ให้เพื่อนในห้องดู นักเรียนคนใดตอบถูกให้ออกมาเขียน และอ่านออกเสียงคำบนกระดานให้ถูกต้อง
- (4) นักเรียนที่ตอบถูกจะได้เป็นคนใบ้ต่อไป

ข้อดี

- (1) นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียง
- (2) นักเรียนได้ทบทวนคำในมาตราตัวสะกด แม่กน
- (3) นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน

ผู้วิจัยได้นำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 เกม ได้แก่ เกมกระชิบ เกมบิงโกहरรรษา เกมเก็บดอกไม้ และเกมใบ้คำ ซึ่งแต่ละเกมนั้นผู้วิจัยได้คำนึงถึงความเหมาะสมของนักเรียน คำนึงถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้ เนื้อหา และความยากง่ายให้เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน

2.5.5 การใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย

การนำเกมมาใช้ในการประกอบการสอนภาษาไทยต้องคำนึงถึงลักษณะของผู้เรียน และคำนึงถึงเวลา สถานที่ที่จะนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงลักษณะของเกมนั้นด้วย

วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2549, น.18) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอนภาษาไทยว่า

- 1) พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา
- 2) ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา
- 3) ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู วรรณคดีและวรรณกรรม
- 4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่
- 5) ประเมินผลการเรียนการสอน
- 6) ให้ความสนุกสนานผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
- 7) ใช้หัวใจและเร้าความสนใจในการเรียน
- 8) ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามเกณฑ์
- 9) ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม
- 10) ใช้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้สอน ใช้สรุป และใช้ทบทวนบทเรียน
- 11) ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ทินกร นานุญจิตต์ (2550, น.95) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมไว้ดังนี้

- 1) เป็นกิจกรรมทางพลศึกษาและนันทนาการที่มุ่งให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน
- 2) กติกาการเล่นไม่ยุ่งยากซับซ้อน
- 3) เวลาการเล่นไม่มากนัก
- 4) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นหาง่ายและมีราคาไม่แพง
- 5) เป็นกิจกรรมที่ไม่ต้องอาศัยทักษะการเล่นยาก
- 6) มีคุณค่าทางด้านเสริมสร้างลักษณะการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี

จากการศึกษาลักษณะการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย สามารถสรุปได้ว่า การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรพิจารณาถึงความเหมาะสมของผู้เรียน รวมไปถึงการใช้เกมพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

2.6 เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

2.6.1 ความหมายของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

ชาติรี เกิดธรรม (2546, น.10) กล่าวถึงความหมายของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ว่าเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียน 2 คนที่จับคู่กัน แล้วช่วยกันแบ่งปันความคิดในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ตามที่ครูผู้สอนกำหนด หลังจากที่ยุบรวมกันคิดเป็นคู่แล้ว จึงนำความรู้ที่ได้ไปนำเสนอให้เพื่อนในชั้นเรียนได้รับฟัง เพื่อให้เกิดการอภิปรายร่วมกันทั้งชั้น

มาลินี บุญยรัตน์พันธุ์ (2549) กล่าวถึงการเรียนแบบเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบคู่คิด แลกเปลี่ยนความคิดกัน ซึ่งพัฒนาโดย Kangan (1992) ครูผู้สอนจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 4 คน คละความสามารถ เก่ง ค่อนข้างเก่ง ปานกลาง อ่อน ครูผู้สอนจะนำเสนอปัญหา หรือคำถามให้นักเรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบในเวลาที่กำหนด หลังจากนั้นนักเรียนจะจับคู่โดยผลัดกันอภิปราย ผลัดกันตอบ เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจจะสามารถมาอภิปรายให้เพื่อนฟังทั้งชั้นได้ สอดคล้องกับ รัชณี ภูพชรกุล (2551) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เริ่มจากปัญหาหรือโจทย์คำถามที่ครูผู้สอนกำหนด โดยนักเรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน แล้วนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนในชั้นเรียนเป็นคู่ จากนั้นเมื่อมั่นใจว่าคำตอบของคู่ถูกต้องแล้ว จึงนำคำตอบไปอภิปรายให้เพื่อนทั้งชั้นฟัง

รัตนะ บุตรสุรินทร์ (2557) ได้กล่าวว่า การเรียนแบบเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นเทคนิคการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนที่จับคู่กัน แล้วช่วยกันแบ่งปันความคิดในประเด็นที่ครูผู้สอนได้ตั้งประเด็นของปัญหาไว้ หลังจากที่ยุบรวมกันคิดระหว่างคู่แล้ว จะนำความรู้ที่ได้ช่วยกันคิด ไปนำเสนอให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้รับฟัง เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์ผลร่วมกันทั้งชั้นเรียน สอดคล้องกับ Mail and Cottel (1998) ที่กล่าวว่า การเริ่มกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) นั้น ครูผู้สอนตั้งคำถามที่ต้องใช้ความเข้าใจ มักเป็นคำถามแบบการสอบสวนให้นักเรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง จากนั้นให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนร่วมชั้นอีกคนหนึ่งเพื่ออภิปรายหาคำตอบ เมื่อได้ข้อสรุปแล้ว นักเรียนยกมือเสนอคำตอบต่อเพื่อนในชั้นเรียน และก่อนที่ครูผู้สอนจะให้นักเรียนคู่สนั้นเสนอคำตอบ ควรรอเวลาให้นักเรียนคิดคำตอบให้ได้ก่อน เพื่อให้ นักเรียนมีโอกาสในการทอ่งคำตอบกับเพื่อนก่อนที่จะพูดในชั้นเรียน เพื่อเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารทางวาจา และความมั่นใจ ดังนั้นเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) จึงเป็น

กิจกรรมการเรียนรู้ที่เริ่มจากสถานการณ์ปัญหาหรือ โจทย์คำถาม แล้วให้สมาชิกคิดหาคำตอบด้วยตนเอง หลังจากนั้นนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่ แล้วนำคำตอบมาอภิปรายร่วมกัน

จากการศึกษาความหมายของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างนักเรียน 2 คน โดยการจับคู่กับเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อช่วยกันแก้ไข โจทย์ปัญหาที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หลังจากนั้นนำคำตอบที่ช่วยกันคิดมาอภิปรายให้เพื่อนทั้งชั้นเรียนฟัง

2.6.2 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการเรียนรู้แบบจับคู่ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดระหว่างกัน ซึ่งมีนักการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้กล่าวถึง ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ไว้ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) กล่าวถึงขั้นตอนการสอน โดยเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ไว้ดังนี้

- 1) ขั้นเตรียม ครูผู้สอนแนะนำทักษะในการเรียนรู้แบบคู่คิด การจับคู่ของนักเรียน บอกวัตถุประสงค์ของบทเรียน และบอกวัตถุประสงค์ของการทำงานร่วมกัน
- 2) ขั้นสอน ครูผู้สอนนำเสนอเนื้อหา หรือบทเรียนใหม่ ด้วยวิธีสอนที่เหมาะสมแล้ว ให้นักเรียนทำงานกับนักเรียน
- 3) ขั้นทำงานกลุ่ม เมื่อได้รับคำถามจากครูผู้สอน นักเรียนต้องหาคำตอบด้วยตนเองก่อน แล้วจึงนำคำตอบไปปรึกษาคู่ของตน เพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกันเพื่อหาคำตอบที่ดีที่สุด
- 4) ขั้นตรวจสอบผลงาน และทดสอบ

(1) ตรวจสอบผลงาน ครูผู้สอนดูจากงานกลุ่มที่แต่ละคู่ส่งไป และสุ่มบางคู่มา นำเสนอคำตอบในชั้นเรียน ขณะที่ฟังผู้นำเสนอแล้ว นักเรียนในห้องสามารถยกมือเพื่อแสดงความคิดเห็นต่อคำตอบ หรือเสนอคำตอบของตนเองได้

(2) ทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยไม่มีการช่วยเหลือกัน เพื่อตรวจสอบผลการสอบแล้วทำการคำนวณคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มให้นักเรียนทราบ และถือว่าเป็นคะแนนของนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มด้วย

5) ขั้นสรุปบทเรียน และประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจครูผู้สอนควรอธิบายเพิ่มเติม ครูผู้สอน และนักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยการอภิปรายถึงผลงานของนักเรียน และวิธีการทำงานของนักเรียน รวมถึงวิธีการปรับปรุงการทำงานกลุ่มด้วย ซึ่งจะทำให้นักเรียนรู้ความก้าวหน้าของตนเองในทางวิชาการ และด้านสังคม

สนอง อินละคร (2544) กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ไว้ดังนี้

- 1) ขั้นเตรียม
- 2) ขั้นนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้นเรียน
- 3) ขั้นศึกษากลุ่มย่อย โดยมีขั้นตอน ดังนี้

(1) แบ่งกลุ่มนักเรียนตามความสามารถกลุ่มละ 4-6 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยคนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2-4 คน และอ่อน 1 คน เลือกประธาน และเลขานุการของกลุ่ม

(2) แต่ละกลุ่มแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๆ ภายในกลุ่มกลุ่มละ 2 คน กลุ่มย่อยศึกษาเนื้อหาใหม่ ๆ บทเรียนคอมพิวเตอร์ เอกสารประกอบการสอน หนังสือแบบเรียน หรือสื่อการสอนอื่น ๆ ทุกเนื้อหา หรือกลุ่มย่อยศึกษาเนื้อหาใหม่ และทำกิจกรรมทุกกิจกรรมไปพร้อม ๆ กัน หรือครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาใหม่แล้วกลุ่มย่อยทำแบบฝึกหัด หรือทำกิจกรรมทุกกิจกรรมโดยการศึกษาเนื้อหา หรือทำกิจกรรมดังกล่าวเฉพาะกลุ่มย่อยเท่านั้น ไม่มีการอธิบาย หรือนำเสนอกลุ่มเดิมอีก

4) ขั้นการทดสอบย่อยเป็นการเตรียมตัวทดสอบ หรือตอบปัญหา หรือรายงานผลการทำกิจกรรม

5) มอบรางวัล หรือประกาศเกียรติคุณ หรือมอบเกียรติบัตรกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด กลุ่มรองอันดับหนึ่ง 1 รองอันดับ 2 หรือครูผู้สอนให้โบนัสกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด 5 คะแนน กลุ่มรองอันดับ 1 ให้ 3 คะแนน กลุ่มรองอันดับ 2 ให้ 1 คะแนน แต่ละกลุ่มสะสมโบนัสเพื่อรับรางวัลต่อไป

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ที่สอดคล้องกันประกอบด้วย 3 ขั้นตอน (มนต์ชัย เทียนทอง, 2551; เวียงชัย ทองจรัส, 2553; Barkley et al., 2005) ได้แก่

1) Think หมายถึง การตั้งคำถามเพื่อการกระตุ้นการคิดของนักเรียนจากคำถามแบบปลายเปิด หลังจากนั้นให้เวลาเพียงเล็กน้อยสำหรับการคิดเกี่ยวกับคำถาม

2) Pair หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนจับคู่กันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในประเด็นที่กำหนดไว้ เพื่อหาข้อสรุปหรือคำตอบที่ต้องการ

3) Share หมายถึง การสลายจากการจับคู่กันเป็นคู่ ๆ แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สรุป และอภิปรายผลโดยนักเรียนมีอิสระในการถามหรือตอบข้อซักถามเป็นการนำเสนอความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

จากการศึกษาขั้นตอนของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจับคู่ให้นักเรียนเก่งกับนักเรียนอ่อน ซึ่งมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 (Think) ครูกำหนดคำถาม ให้นักเรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบด้วยตนเอง โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด ขั้นที่ 2 (Pair) ครูผู้สอนแบ่งนักเรียน โดยการจับคู่ให้นักเรียนเก่งคู่กับนักเรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนแต่ละคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หาข้อสรุป หรือคำตอบที่ต้องการ ขั้นที่ 3 (Share) นักเรียนทุกคนสลายจากการจับคู่กันเป็นคู่ และสรุปผลคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และอภิปรายผล โดยที่นักเรียนแต่ละคนจะมีอิสระในการตอบ และถาม

2.6.3 ข้อดีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

สมบัติ การจนารักษ์พงศ์ (2547, น.12) กล่าวว่า ข้อดีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด พิจารณาได้เป็น 2 ด้าน คือ

1) ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียน นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร นักเรียนจะรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของชั้นเรียน รู้สึกมีความมั่นใจในตนเอง มีความรับผิดชอบ และมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น

2) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ได้ช่วยเหลือผู้อื่นในการเรียนรู้ และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

จากการศึกษาข้อดีของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ทำให้สรุปได้ว่า การใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด หรือ Think-Pair-Share ในการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมผู้เรียนในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น รวมไปถึงการทำงานร่วมกัน

2.7 ความคิดเห็น

2.7.1 ความหมายของความคิดเห็น

ระวีวรรณ สวนจันทร์ (2538, น.18) ให้ความหมายของความคิดเห็นว่า เป็นการแสดงออกถึงเรื่องหนึ่งเรื่องใดโดยเฉพาะ โดยใช้สติปัญญา ประสบการณ์จากการเรียนรู้การศึกษา ประกอบกับความคิดเห็นนี้อาจเป็นไปได้ในทิศทางใดทิศทางหนึ่งที่เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยก็ได้ ความคิดเห็นนี้อาจเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา

Hurlock (1995) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดเห็นเป็นการแสดงออกด้านความรู้สึกสิ่งหนึ่งสิ่งใด เป็นความรู้สึกเชื่อถือที่ไม่ได้อยู่บนความแน่นอนหรือความจริง แต่ขึ้นอยู่กับจิตใจบุคคลจะแสดงออกโดยมีข้ออ้าง หรือการแสดงเหตุผลสนับสนุน หรือปกป้องความคิดเห็นนั้น ความคิดเห็นบางอย่างเป็นผลของการแปลความหมายของข้อเท็จ ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติเฉพาะตัวของแต่ละคน

สมศักดิ์ เจริญผล (2542 , น.12) กล่าวว่า ความหมายของความคิดเห็นเป็นข้อพิจารณาว่าเป็นจริงจากการใช้ปัญญาความคิดประกอบ แม้ไม่ได้อาศัยหลักฐานพิสูจน์ยืนยัน

จากการศึกษาความหมายของความคิดเห็น ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยอาศัยประสบการณ์จากการเรียนรู้ ความคิดเห็นนี้อาจเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยก็ได้

2.7.2 การเก็บข้อมูลความคิดเห็นด้วยแบบสัมภาษณ์

มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น.214 - 217) กล่าวว่า แบบสัมภาษณ์ (Interview) คือการสอบถามด้วยวิธีการสนทนา หรือการเจรจาโต้ตอบกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อค้นหาความรู้ความจริงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า การสัมภาษณ์จะประกอบด้วยบุคคล 2 ฝ่าย คือผู้สัมภาษณ์ (Interviewer) และผู้ถูกสัมภาษณ์ หรือผู้ให้สัมภาษณ์ (Interviewee) การสัมภาษณ์นอกจากจะทำให้ได้ความรู้ความจริงตามต้องการแล้ว การสัมภาษณ์ยังจะช่วยให้ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์ในด้านบุคลิกภาพอีกด้วย เช่น ท่วงทิวาจา เจตคติ อุปนิสัย ปฏิภาณไหวพริบ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การสัมภาษณ์จึงเป็นเครื่องมือการวัดผลที่สำคัญอย่างหนึ่ง

ประเภทของการสัมภาษณ์ สามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Standardized or Structured Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่ผู้สัมภาษณ์จะใช้แบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไว้แล้วเป็นแบบในการถามกับผู้ให้สัมภาษณ์ กล่าวคือผู้สัมภาษณ์จะใช้คำถามแบบสัมภาษณ์กับผู้ให้สัมภาษณ์เหมือนกันหมดทุกคนการสัมภาษณ์แบบนี้มีลักษณะไม่ค่อยยืดหยุ่น คือต้องถามไปตามแบบสัมภาษณ์ แต่มีข้อดีคือสามารถจัดหมวดหมู่ข้อมูลได้ง่าย และสะดวกในการวิเคราะห์การสัมภาษณ์โดยวิธีนี้อาจกระทำเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้

2) การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structure Interview or Unstructured Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่ใช่แบบสัมภาษณ์ คือไม่จำเป็นต้องใช้คำถามที่เหมือนกันหมดกับผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคน แต่ผู้สัมภาษณ์จะต้องใช้เทคนิค และความสามารถเฉพาะตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบจากผู้ให้สัมภาษณ์ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ การสัมภาษณ์โดยวิธีนี้อาจใช้วิธีให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึก หรือความคิดเห็นออกมาโดยอิสระ ผู้สัมภาษณ์มีหน้าที่รับฟัง และคอยดึง หรือควบคุมให้เข้าสู่ประเด็นที่ต้องการเท่านั้น ผู้ทำหน้าที่สัมภาษณ์โดยวิธีนี้จะต้องมีความชำนาญเป็นพิเศษ ในทางปฏิบัติมักนิยมใช้ควบคู่กัน ไปทั้ง 2 แบบเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ที่สุด แต่ทั้งนี้ก็ยังขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์โดยทั่ว ๆ ไปมักจะประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ 3 ส่วน คือ

- 1) ส่วนแรก เป็นส่วนที่ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับการสัมภาษณ์ เช่น ชื่อโครงการ วัน
- 2) ส่วนที่สอง เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์ในส่วนที่ยังไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสัมภาษณ์ เช่น เพศ อายุ เชื้อชาติ สัญชาติ ศาสนา อาชีพ จำนวนสมาชิกในครอบครัว
- 3) ส่วนที่สาม เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับการสัมภาษณ์ คือเป็นข้อคำถามคำตอบที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสัมภาษณ์

ชนิดของคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์อาจแบ่งออกได้ 2 ชนิด ดังนี้

- 1) คำถามแบบมีตัวเลือกกำหนดไว้แล้ว (Fixed Alternatives) คือคำถามที่มีคำตอบกำหนดไว้แล้วในแบบสัมภาษณ์ มีลักษณะและรูปแบบเช่นเดียวกับแบบสอบถาม ซึ่งอาจอยู่ในรูป

ตอบรับหรือตอบปฏิเสธ เช่น มี-ไม่มี จริง-ไม่จริง ใช่-ไม่ใช่ ถูก-ผิด หรืออยู่ในรูปให้เลือกตอบจากที่กำหนดไว้ และมักนิยมใช้ตัวเลือกปลายเปิดต่อท้ายไว้ 1 ข้อ มีข้อความว่า

“อื่น ๆ (โปรดระบุ).....” ทั้งนี้เพื่อแก้ปัญหาที่ผู้ตอบมีคำตอบไม่ตรงกับที่มีให้เลือก

2) คำถามแบบปลายเปิด (Open-ended) คือคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็นโดยอิสระและเต็มทีฉะนั้นผู้สัมภาษณ์จะต้องทำหน้าที่จดบันทึกรายละเอียดของคำตอบของผู้ให้สัมภาษณ์คำถามประเภทนี้มักใช้เพื่อต้องการทราบรายละเอียดที่ลึกซึ้ง

จากการศึกษาแบบสัมภาษณ์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แบบสัมภาษณ์ คือการสอบถามด้วยวิธีการสนทนา หรือการเจรจาโต้ตอบกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อค้นหาความรู้ ความจริงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ การสัมภาษณ์ประกอบด้วยบุคคล 2 ฝ่ายคือผู้สัมภาษณ์ (Interviewer) และผู้ถูกสัมภาษณ์หรือผู้ให้สัมภาษณ์ (Interviewee) การสัมภาษณ์ช่วยให้ทราบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์ โดยแบ่งประเภทของการสัมภาษณ์ได้เป็น 2 ประเภท คือ การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Standardized or Structured Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structure Interview or Unstructured Interview)

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผู้วิจัยพบว่ามีการวิจัยได้ทำการศึกษาหลายด้าน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

2.6.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

พิสมร ชูอม (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด ผลการวิจัยพบว่าผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดอยู่ในระดับมาก

สุมาลี บุญชู (2560) ได้ศึกษาผลการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยของ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ร่วมกิจกรรมการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับผังกราฟิกมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ร่วมกิจกรรมการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดที่ไม่ใช่ผังกราฟิกมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ร่วมกิจกรรมการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับผังกราฟิกมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ร่วมกิจกรรมการอ่านจับใจความ โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดที่ไม่ใช่ผังกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนรายบุคคลเมื่อวิเคราะห์ตามแบบการเรียนรู้ เรียงลำดับจากคะแนนสูงไปต่ำ ได้แก่ นักเรียนที่มีแบบการเรียนรู้แบบการดูหรือมองเห็น การสัมผัสหรือเคลื่อนไหวร่างกาย และการฟังหรือได้ยิน ตามลำดับ

ฐนิชา ปวงสุข (2558) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเพื่อนคู่คิดกับแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.40 / 89.70 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเพื่อนคู่คิด สูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รุจี มาท้วม (2556) ได้ศึกษาความสามารถอ่านคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนซ้ำ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภาคอุบลราชธานี เขต 2 จากการสอนซ่อมเสริม โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถอ่านคำของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนซ้ำ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภาคอุบลราชธานี เขต 2 หลังการสอนเสริม โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนอยู่ในระดับดี

ธนาลัย เขียววรรณ (2551) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มแบบร่วมมือ พบว่านักเรียนมีคะแนนทดสอบดีขึ้น คือ 56.00, 68.00, 69.50, 80.00, และร้อยละ 82.00 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า จากการที่นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน สามารถทำงานได้ทันเวลา มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก มีความสนุกสนานกับกิจกรรมที่ครูผู้สอนจัดขึ้น ทำให้สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้ชัดเจน และถูกต้องมากยิ่งขึ้น

2.6.1.2 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด

ปรีศณี สีลา (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD+R ผลการวิจัยพบว่า 1.การจัดการเรียนรู้การอ่าน และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD + R มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.88/86.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2. ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้การอ่าน และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD + R มีประสิทธิภาพเท่ากับ 0.7587 ซึ่งแสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.7587 หรือคิดเป็นร้อยละ 75.87 3. ทักษะการอ่าน และเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD + R สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุไรรัตน์ ทะลา (2556) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำมาตราตัวสะกดโดยใช้กระบวนการทางภาษาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยหญ้าไซ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำมาตราตัวสะกด โดยใช้กระบวนการทางภาษาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำมาตราตัวสะกดโดยใช้กระบวนการทางภาษาศาสตร์พบว่าอยู่ระดับมาก (\bar{X} = 2.68, S.D. = 0.47) จากค่าเฉลี่ยแสดงว่า

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำมาตราตัวสะกดโดยใช้กระบวนการทางภาษาศาสตร์

อนงค์ ระเบียบ (2550) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านคำตามมาตราตัวสะกดไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองบัว อำเภอพนมสารคาม จังหวัดฉะเชิงเทรา ผลการวิจัยพบว่า จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกหัดพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และประสิทธิภาพของแบบฝึกเป็นไปตามเกณฑ์ 70/70

รัตนา รักนิยม (2550) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่าน และการเขียนสะกดคำที่มีตัว ง น ม เป็นตัวสะกด สาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1) ผลการศึกษาพบว่า ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัว ง น ม เป็นตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 97.39/96.28 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัว ง น ม เป็นตัวสะกดในระดับคืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รุ่งลาวัลย์ กุมภวา (2550) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทางภาษาศาสตร์ เพื่อฝึกออกเสียงคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนปกาเอะญอ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนบ้านขุนแม่ นาย อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทางภาษาศาสตร์เพื่อฝึกออกเสียงคำที่มีตัวสะกดมาตราแม่กกด กน กบ กม สำหรับนักเรียนปกาเอะญอมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.6.1.2 การใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่าน

กาญจนา โพธิ์ลักษณะ (2554) ได้ศึกษาการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 58.12 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 88.26 คะแนนผลต่างรวมเท่ากับ 208 คิดเป็นร้อยละ 30.14 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สายวาริน ทาหาร (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง และการเขียนสะกดท้ายคำ โดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกากะญอ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนเขียนสะกดคำที่มีตัวสะกดในมาตราที่กำหนด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 33.70 จากคะแนนเต็ม 50 คิดเป็นร้อยละ 67.40 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Harmdan (2017) ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของกลยุทธ์เพื่อนคู่คิดกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสาขาวิทยาศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของกลยุทธ์เพื่อนคู่คิดกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มควบคุม นักเรียนชาย 30 คน และนักเรียนหญิง 30 คน กลุ่มทดลองที่มีนักเรียนชาย 30 คน และนักเรียนหญิง 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนในชั้นเรียนแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Raba (2017, p. 21) ได้ศึกษาอิทธิพลของเทคนิคเพื่อนคู่คิดที่มีต่อการพัฒนาการพูดสื่อสารในห้องเรียนของวิทยาลัยนานาชาติ An-Najah ปาเลสไตน์ (EFL) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของเทคนิคเพื่อนคู่คิด (res) ในการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารของนักเรียนในห้องเรียน EFL ในการนี้วิจัยได้สัมภาษณ์ครู EFL ที่สอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่วิทยาลัยนานาชาติ ELF และสังเกตเห็นการมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนของนักเรียนหลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมแล้ว ผลการวิจัยพบว่าเทคนิคเพื่อนคู่คิด มีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารของนักเรียนสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนนอกจากนี้นักศึกษาในคณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ยังตอบสนองได้ดีกว่านักศึกษาในคณะมนุษยศาสตร์ นอกจากนี้นักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดยังมีผลการเรียนที่สูงขึ้นดังนั้นอิทธิพลต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถพัฒนาการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง

Usman (2015) ได้ศึกษาเรื่องการใช้กลยุทธ์เพื่อนคู่คิดเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้กลยุทธ์เพื่อนคู่คิดที่ออกแบบไว้ โดยให้นักเรียนได้พูดคุยภาษาอังกฤษกับเพื่อนคู่คิดของตนเองผลการศึกษาในรอบที่ 1 ไม่ประสบผลสำเร็จเนื่องจากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเท่ากับ 74.18 และบรรยากาศในห้องเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ ดังนั้น จึงปรับปรุงการใช้แผนกลยุทธ์เพื่อนคู่คิดแบบใหม่ และคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในรอบที่ 2 มีค่าเท่ากับ 81.68 และบรรยากาศในห้องเรียนดีขึ้น ซึ่งหมายความว่าผลในรอบที่ 2 เป็นไปตามเกณฑ์ และตัดสินใจประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพในการดำเนินการเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

Fauziyati and Stianah (2013, p. 8) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดกับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน SMPN 3 Bangsalsari Jember การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดกับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน SMPN 3 Bangsalsari Jember ผลของการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดพบว่าการสอนการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน SMPN 3 Bangsalsari Jember โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดมีประสิทธิภาพในกระบวนการสอนและการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของ SMPN 3 Bangsalsari Jember ในปีการศึกษา 2013

Wati (2013, p. 5) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดในเพื่อเพิ่มความสามารถในการพูดสรุปความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ SMPN 5Kubung วัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่มีทักษะการพูดสรุปความต่ำกว่าเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ SMPN 5Kubung ในปีการศึกษา 2013 มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 44 คนแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 22 คนและกลุ่มควบคุม 22 คนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบทดสอบ (Pre-Post test) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการพูดสรุปความหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสรุปได้ว่าเทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถแก้ปัญหาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ SMPN 5 Kubung ในปีการศึกษา 2013 ได้

Ebner and Holzinger (2007) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสำเร็จในการนำไปปฏิบัติของผู้ใช้โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในระดับสูง ผลการทดลองพบว่าการเล่นเกมช่วยให้มีประสิทธิภาพทางการเรียนมากขึ้น นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้กับ e-learning ประเภทเกม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งในประเทศและต่างประเทศนั้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีต่อนักเรียนเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะด้านการอ่าน และการพูด เพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิดได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนแบบจับคู่ ทำให้นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นักเรียนสนใจในกิจกรรมที่ครูผู้สอนจัดขึ้นเป็นอย่างดี เกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยนำการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปใช้ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนได้ดี ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การรับรองจริยธรรมในคน

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 5 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 133 คน แบ่งเป็นเพศชาย 81 คน เพศหญิง 52 คน อายุระหว่าง 6-7 ปี

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 29 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ซึ่งใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้ และสัมภาษณ์กลุ่ม

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เลือกจากนักเรียนห้องที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจาก

การทดลองการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีผลความสามารถในการวิเคราะห์ หลังเรียนอยู่ในกลุ่มที่มีคะแนนสูง 4 คน (คะแนนระหว่าง 84-100) กลุ่มที่มีคะแนนปานกลาง 4 คน (คะแนนระหว่าง 60-70) และกลุ่มที่มีคะแนนต่ำ 4 คน (คะแนนระหว่าง 30-45)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ชนิดดังนี้

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่องตัวละครมาตราแม่กน และแม่กด จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมจำนวน 8 คาบเรียน

3.2.2 แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง เรื่อง ตัวละครมาตราแม่กน และแม่กด มีลักษณะเป็นข้อสอบถูกผิด จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งเป็นตัวละครมาตราแม่กน 15 ข้อ ตัวละครมาตราแม่กด 15 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ อ่านออกเสียงถูกต้องได้ 1 คะแนน อ่านออกเสียงผิดได้ 0 คะแนน

3.2.3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด จำนวน 1 ฉบับ มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน มีวิธีการดำเนินการสร้างและวิธีตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.3.1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นคิด (Think) ครูกำหนดคำถามให้นักเรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบด้วยตนเอง โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด ให้อเวลาในการคิดเพียงเล็กน้อย 2) การเรียนแบบเป็นคู่ (Pair) ครูผู้สอนจับคู่ให้นักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนแต่ละคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หาข้อสรุปหรือคำตอบที่ต้องการ 3) Share หมายถึง การสลายจากการจับกลุ่มกันเป็นคู่ ๆ แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สรุป และอภิปรายผล สำหรับการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกมที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียน เนื้อหาบทเรียน และสามารถนำมาใช้ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดได้ คือ เกมกระชับ เกมบิงโกหรรษา เกมเก็บดอกไม้และเกมใบคำ

3.3.1.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักสูตร เพื่อกำหนดขอบข่ายของเนื้อหา

3.3.1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน รวม 8 คาบเรียน

3.3.1.5 นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.3.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาไทย จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค (Index Of Item Objective Congruence :IOC) โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

3.3.1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 30 คน เพื่อทดสอบด้านเนื้อหาและเวลา

3.3.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 การสร้างแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

การสร้างแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

3.3.2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของบทเรียนตามเนื้อหาวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อสร้างแบบทดสอบ

3.3.2.3 สร้างแบบทดสอบ เป็นข้อสอบถูก-ผิด จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็นตัวสะกดมาตราแม่กน 15 ข้อ ตัวสะกดมาตราแม่กด 15 ข้อ รวมคะแนนเต็ม 30 คะแนน ให้ครอบคลุมเนื้อหาวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.3.2.4 นำแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาไทย จำนวน 3 คน ตรวจสอบ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence :IOC) ซึ่งจะนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นคะแนน ดังนี้

หากมีความคิดเห็นว่าสอดคล้อง	กำหนดคะแนนเป็น +1
หากมีความคิดเห็นว่าไม่แน่ใจ	กำหนดคะแนนเป็น 0
หากมีความคิดเห็นว่าไม่สอดคล้อง	กำหนดคะแนนเป็น -1

ผู้วิจัยนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่า เพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งถ้ามีค่า 0.5 ขึ้นไปแสดงว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้จากสูตร ดังนี้

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

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ซึ่งผลการตรวจสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ทั้ง 4 แผน ถือได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนสามารถนำไปใช้ได้ เนื่องจากมีค่า ค่า IOC มากกว่า 0.5

3.3.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่

กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่ง ในจังหวัดนนทบุรี โดยเป็นการทดสอบรายบุคคล และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมา คำนวณหาระดับความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder and Richardson (1937) พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.37 – 0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27 – 0.67 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.85 จึงสามารถกล่าวได้ว่าเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

3.2.2.6 นำแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กน และ แม่กด ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.3 การสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น

การสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกลุ่มมีลักษณะเป็นประเด็นถามความคิดเห็น นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด ดังนี้

3.3.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสร้างแบบสัมภาษณ์

3.3.3.2 ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียน และนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องเกี่ยวกับสำนวนภาษา เนื้อหาของคำถาม และความเหมาะสมที่จะนำไปใช้สอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คำถาม

3.3.3.3 นำข้อคำถาม 5 ข้อ ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบ (Index Of Item Objective Congruence : IOC) ด้านความสอดคล้องของคำถาม โดยแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งถือว่าแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นสามารถนำไปใช้ได้เนื่องจากมีค่า IOC มากกว่า 0.5

3.3.3.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี มีจำนวนนักเรียน 29 คน โดยแบ่งการช่วงของการวิจัยดังนี้

3.4.1 ก่อนการทดลอง

3.4.1.1 ผู้วิจัยส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี เพื่อขออนุญาตนำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ห้องป.1/6 จำนวน 29 คน มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองครั้งนี้

3.4.1.2 ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ให้มีความรู้ ความเข้าใจ ชี้แจงแก่กลุ่มตัวอย่างให้ทราบเกี่ยวกับระยะเวลา เนื้อหา การเรียนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจวิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับการทดลองในครั้งนี้

3.4.1.3 นำแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงไปทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

3.4.2 ระหว่างทดลอง

กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้รวมระยะเวลาทั้งหมด 8 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที โดยมีขั้นตอนในแต่ละคาบเรียนดังต่อไปนี้

3.4.2.1 ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง เป็นเวลา 8 คาบเรียน

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมกระชิบ)	100
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมบิงโกหรรษา)	100
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กต ที่มี ด เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมเก็บดอกไม้)	100
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กต ที่มี ด เป็นตัวสะกด (เทคนิคเพื่อนคู่คิด + เกมใบ้คำ)	100

3.4.2.2 ผู้วิจัยสรุปเนื้อหาในคาบเรียนนั้น ๆ พร้อมสังเกตการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน และเมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งผู้วิจัยได้มีการบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ ผลการจัดกิจกรรม ปัญหาและอุปสรรคและข้อเสนอแนะทุกครั้งหลังการจัดการเรียนรู้

3.4.3 หลังการทดลอง

3.4.3.1 หลังจากการดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบ ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน เพื่อสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกลุ่ม โดยเลือกนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ นักเรียนที่มีคะแนนสอบหลังเรียนสูงสุด 4 คน คะแนนระดับปานกลาง 4 คน และคะแนนระดับต่ำ 4 คน นัดนักเรียนมาให้การสัมภาษณ์กลุ่มตามประเด็นที่กำหนด และจดบันทึกผลการสัมภาษณ์ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.4.3.2 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง แบบบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ และแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อใช้ประกอบในการอภิปรายข้อมูล

3.4.2.3 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ และเปรียบเทียบผลด้วยวิธีการทางสถิติ นำมาอภิปราย และสรุปผลการวิจัย

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ โดยใช้สูตรทางสถิติต่าง ๆ ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์คะแนนทักษะการอ่านออกเสียง โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean : \bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation :S.D.)

3.5.2 วิเคราะห์ผลต่างคะแนนและเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงระหว่างก่อนและหลังการสอน โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการทดสอบค่า ที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

3.5.3 วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.6 การรับรองจริยธรรมในคน

งานวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ดังเอกสาร ยืนยันการยกเว้นการรับรองเลขที่ COA.No RSUERB2021-008 ในภาคผนวก ง (เอกสารการรับรอง จริยธรรมในคน)



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการทดลองเพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 29 คน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยนำคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล สามารถแสดงข้อมูลได้ตามตารางที่ 4.1 – 4.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เป็นรายบุคคล

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด มาตราแม่กน และแม่กด
			เพิ่ม
1	13	26	13
2	12	27	15
3	18	25	7
4	15	26	11

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เป็น
รายบุคคล (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด มาตราแม่กน และแม่กด
			เพิ่ม
5	14	28	14
6	13	29	16
7	12	27	15
8	12	26	14
9	16	25	9
10	14	28	14
11	20	30	10
12	17	29	12
13	19	30	11
14	20	30	10
15	19	28	9
16	15	27	12
17	13	27	14
18	18	30	12
19	17	26	9
20	15	27	12
21	16	27	11
22	19	30	11
23	12	29	17
24	20	29	9
25	14	27	13
26	16	28	12
27	16	29	13
28	18	28	10

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เป็น
รายบุคคล (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด มาตราแม่กน และแม่กด
			เพิ่ม
29	18	30	12
รวม	ค่าเฉลี่ย 15.90 (S.D. = 2.66)	ค่าเฉลี่ย 27.86 (S.D. = 1.57)	ค่าเฉลี่ย 11.97 (S.D. = 2.35)

จากตารางที่ 4.1 พบว่า การทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และ
แม่กดหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด มีผลการศึกษาดังนี้

- 1) คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดที่นักเรียนได้
คือ 20 คะแนน และคะแนนต่ำที่สุดคือ 12 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยภาพรวมของ
คะแนนของนักเรียนทั้งหมด 29 คน มีค่าเฉลี่ย 15.90 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.66)
- 2) คะแนนหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดที่นักเรียน
ได้คือ 30 คะแนน และคะแนนต่ำที่สุดคือ 25 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยภาพรวมของ
คะแนนของนักเรียนทั้งหมด 29 คน มีค่าเฉลี่ย 27.86 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.57)
- 3) นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด
เพิ่มขึ้นทุกคน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีค่าเฉลี่ย 11.97 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2.35)

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน
และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกม
ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนทั้งชั้น (N = 29)

ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด มาตราแม่กน และแม่กด	คะแนน เต็ม	\bar{x}	S.D.	t	Sig (one-tailed test)
ก่อนเรียน	30	15.90	2.66	27.39**	.000
หลังเรียน	30	27.86	1.57		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.2 ผลการสัมภาษณ์กลุ่ม

4.2.1 จากการวิเคราะห์ข้อมูลผลการสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนจำนวน 12 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนแบบจับคู่หรือการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดการเรียนรู้นั้นทำให้อ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กดได้คล่องมากยิ่งขึ้น เพราะการเรียนแบบจับคู่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนได้ โจทย์ข้อใดที่ไม่แน่ใจสามารถสอบถาม และแลกเปลี่ยนความรู้กับคู่ของตนได้ นอกจากนี้นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มอ่อนบางครั้งไม่กล้ายกมือสอบถามครูผู้สอน การเรียนแบบจับคู่ทำให้นักเรียนกลุ่มนี้สามารถปรึกษาเพื่อนที่จับคู่กัน และตอบคำถามครูผู้สอนได้อย่างมั่นใจ นักเรียนบางคนขาดความมั่นใจในการยกมือถามในข้อสงสัย เพื่อนที่จับคู่กันนั้นสามารถช่วยอธิบายทำให้เข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ในส่วนของการนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้น นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่าเกมสามารถทำให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น และรู้สึกชอบที่ครูผู้สอนมีเกมมาให้เล่นในระหว่างการเรียนรู้ เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในระหว่างเรียน ไม่อยู่ในบทเรียนที่มีแต่เนื้อหาจนเกินไป เกมยังช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อีกทั้งเกมที่ครูผู้สอนนำมาให้เล่นยังช่วยให้ในกลุ่มเกิดความรักใคร่สามัคคี ทำให้กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กดหน้าชั้นเรียนได้อย่างถูกต้อง

4.2.2 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นกลุ่มจำแนกกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน

ตารางที่ 4.3 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
1. เนื้อหาสนุกและน่าสนใจหรือไม่	1. เนื้อหาสนุกและน่าสนใจ	1. สนุกและมีความน่าสนใจ ชอบเพราะ	1. เนื้อหาสนุกแต่บางครั้งไม่ค่อยเข้าใจ

ตารางที่ 4.3 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
	<p>ทำให้อยากเรียนวิชาภาษาไทยทุกคาบ</p> <p>2. เนื้อหาน่าสนใจและน่าเรียนเพราะมีการทายคำทำให้สนุกสนาน</p> <p>3. เนื้อหาน่าสนใจแต่บางครั้งก็ง่ายเพราะตอบได้หมดทุกข้อ</p> <p>4. สนุกแต่ว่าเนื้อหาง่ายอยากได้ยาก ๆ</p>	<p>ครูผู้สอนมีปริศนาคำทายมาให้เล่น</p> <p>2. น่าสนใจเพราะเนื้อหาไม่ยากจนเกินไปสามารถตอบคำถามได้</p> <p>3. มีความสนุกและน่าสนใจเพราะสามารถตอบคำถามได้</p> <p>4. เนื้อหาน่าสนใจและมีความสนุกสนานชอบเวลาตอบคำถาม</p>	<p>ชอบตรงที่ครูผู้สอนมีเพลงประกอบ</p> <p>2. อ่านไม่ค่อยออกทำให้ไม่สนุกในการเรียนแต่บางครั้งเพื่อนช่วยทำให้อยากเรียน</p> <p>3. สนุก น่าสนใจ ทำให้อยากเรียน เพราะมีการทายคำ</p> <p>4. ไม่ค่อยสนุกเพราะเนื้อหา รู้สึกว่ายาก ทำให้ตอบไม่ค่อยได้</p>
2. คำศัพท์ยากหรือไม่	<p>1. ไม่ยากเลยง่ายมากอยากได้คำที่ยากกว่านี้</p> <p>2. คำศัพท์ไม่ยาก รู้สึกว่าง่ายมาก เพราะสามารถอ่านได้ทุกคำ</p> <p>3. คำศัพท์ไม่ยากเป็นคำที่อ่านประจำในบทเรียน ทำให้อ่านได้ทุกคำอย่างคล่องแคล่ว</p> <p>4. รู้สึกว่าไม่ยากเพราะสามารถอ่านได้ทุกคำ</p>	<p>1. คำศัพท์ไม่ยากสามารถอ่านและทายได้เกือบทุกคำ</p> <p>2. คำศัพท์ไม่ค่อยยากมีบางคำที่รู้สึกไม่ค่อยมั่นใจ เลยอ่านเสียงเบา</p> <p>3. รู้สึกว่าง่ายเพราะเคยอ่านในเกมที่ครูผู้สอนให้เล่น</p> <p>4. คำศัพท์ไม่ยากสามารถอ่านได้เกือบทุกคำ</p>	<p>1. คำศัพท์มีง่ายบ้างยากบ้าง เพราะมีบางคำอ่านไม่ค่อยคล่อง</p> <p>2. คำศัพท์ไม่ยากแต่คำที่มีควบกล้ำจะยากเพราะสะกดไม่ค่อยได้</p> <p>3. มีบางคำที่ได้จากการเรียน ทำให้อ่านได้แต่บางคำไม่เคยเจอเลยอ่านไม่คล่อง</p> <p>4. ปานกลางเพราะมีคำที่อ่านได้บ้างไม่ได้บ้าง</p>
3. นักเรียนชอบในการนำเกมมาเล่นในชั้นเรียนหรือไม่	<p>1. ชอบมากเพราะมีความสนุกสนานไม่น่าเบื่อเลย</p>	<p>1. ชอบเพราะได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม</p> <p>2. รู้สึกชอบ เพราะได้</p>	<p>1. ชอบมากเพราะเล่นเกมได้แข่งกับเพื่อนเกิดความสนุกสนาน</p>

ตารางที่ 4.3 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
	<p>2. ชอบเพราะมีความสนุกสนาน</p> <p>3. ชอบที่มีการนำเกมมาเล่นเพราะมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ความรู้</p> <p>4. ชอบเพราะเกมทำให้อ่านคำศัพท์ยาก ๆ ได้หลายคำ และยังได้รับความสนุกสนาน</p>	<p>เล่นเกมแล้วมีความสุขสนุกสนาน</p> <p>3. ชอบเกมเพราะได้เล่นกับเพื่อน ๆ และได้ความสนุกสนาน</p> <p>4. ชอบที่มีการนำเกมเข้ามาในการเรียน เพราะว่าเกมมีส่วนช่วยให้รู้จักคำมาตราแม่กนและแม่กดหลายคำ</p>	<p>2. ชอบเพราะสนุกและอยากเล่นเกมเยอะ ๆ</p> <p>3. ชอบมากเพราะเกมเล่นแล้วสนุกสนานไม่น่าเบื่อ ทำให้อยากเรียนภาษาไทย</p> <p>4. ชอบเพราะเกมทำให้รู้จักคำศัพท์หลายคำ และได้ความสนุกสนาน ไม่เบื่อ</p>
4. นักเรียนชอบการเรียนแบบจับคู่หรือไม่	<p>1. ไม่ค่อยชอบเพราะเพื่อนมักจะถามบ่อยหรือชวนคุย บางทีก็ไม่ใช่เรื่องเรียน</p> <p>2. ชอบเพราะได้ช่วยเหลือเพื่อนในเรื่องการเรียน และได้ปรึกษากับเพื่อน</p> <p>3. ชอบเพราะได้สอนเพื่อนบางคนที่ไม่เข้าใจ ได้ช่วยเหลือเพื่อน เพราะเพื่อนไม่กล้าถามครูผู้สอน</p> <p>4. ชอบเพราะได้นั่งเรียนเป็นคู่ ๆ ไม่น่าเบื่อ ยังได้ช่วยกันคิด</p>	<p>1. ชอบเพราะได้ปรึกษากับเพื่อนที่จับคู่ด้วยกัน</p> <p>2. ชอบเพราะได้เรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน ข้อไหนไม่เข้าใจก็จะปรึกษากับเพื่อนได้</p> <p>3. ชอบแต่อยากคุยกับเพื่อนที่ตั้งใจเรียนมากกว่า</p> <p>4. ชอบเพราะได้ช่วยเหลือเพื่อนอธิบายในข้อที่เพื่อนไม่เข้าใจ บางครั้งเพื่อนก็ช่วยอธิบายในข้อที่ไม่เข้าใจ</p>	<p>1. ชอบเพราะเพื่อนจะคอยบอกในข้อที่ตอบไม่ได้ ทำให้มีความมั่นใจมากขึ้น</p> <p>2. ชอบเรียนเป็นคู่มาก เพราะเพื่อนจะคอยอธิบายในข้อที่อ่านยากข้อไหนที่ไม่รู้เพื่อนจะคอยอธิบาย</p> <p>3. ชอบเพราะจะได้ช่วยกันคิดปริศนาคำทายที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น บางครั้งคำตอบไม่เหมือนกันก็มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันกับเพื่อน</p>

ตารางที่ 4.3 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
	ปริศนาคำทายด้วยกัน		4. ไม่ค่อยชอบเพราะเพื่อนไม่ค่อยอธิบายไม่ค่อยได้พูดคุยกัน
5. นักเรียนอ่านคำที่สะกดด้วยแม่กน และแม่กดออกหรือไม่	1. อ่านออกสามารถอ่านคำศัพท์ได้ทุกคำ 2. สามารถอ่านได้เกือบทุกคำ เพราะคำศัพท์ง่ายมาก 3. สามารถอ่านได้ทุกคำ เพราะเป็นคำที่อยู่ในเกมและบทเรียน 4. อ่านออกเพราะคำศัพท์ง่าย สามารถอ่านได้ทุกคำ	1. อ่านออกเพราะเคยอ่านให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียนตอนเล่นเกม 2. อ่านออกแต่มีคำบางคำในแม่กดที่ไม่ค่อยมั่นใจว่าอ่านถูกต้องไหม 3. อ่านออกเกือบทุกคำ แต่มีคำบางคำที่ไม่เคยเห็นเลยไม่มั่นใจ 4. สามารถอ่านได้ทุกคำ เพราะเคยเรียนมาแล้วในบทเรียน	1. อ่านออกแต่มีบางคำที่สะกดไม่ค่อยได้ เพราะเป็นคำที่มีพยัญชนะ 2 ตัว 2. อ่านออกเพราะเคยอ่านในหนังสือครูณ 3. อ่านได้แต่มีอยู่หลายคำที่ไม่ค่อยแน่ใจ เพราะเป็นคำควบกล้ำ 4. อ่านได้หลายคำแต่มีบางคำก็ยากเลยไม่แน่ใจ

4.2.3 ผลการสัมภาษณ์กลุ่มและให้แสดงความคิดเห็นเป็นรายบุคคล

“รู้สึกชอบที่เรียนแบบจับคู่และมีเกมให้เล่น เพราะได้ปรึกษาแลกเปลี่ยนความรู้กัน บางคำที่เพื่อนไม่รู้ก็สามารถอธิบายเพื่อนได้” (นักเรียนคนที่ 1)

“การเล่นเกมทำให้ได้เจอคำศัพท์หลาย ๆ คำ และสามารถอ่านคำศัพท์ที่ยากได้ แต่เวลาเรียนแบบจับคู่อยู่อยากนั่งกับเพื่อนที่เก่ง เพราะจะได้ช่วยกันคิด” (นักเรียนคนที่ 2)

“รู้สึกอยากเรียนภาษาไทยมาก เพราะมีเกมเกี่ยวกับแม่กน และแม่กดให้เล่น ทำให้ได้อ่านคำศัพท์ที่ยากได้หลายคำ” (นักเรียนคนที่ 3)

“ชอบเรียนแบบจับคู่ เพราะจะได้ช่วยกันคิดตอนทำงาน ” (นักเรียนคนที่ 4)

“ชอบเรียนแบบมีเกมมาเล่นด้วย เพราะรู้สึกสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ ” (นักเรียนคนที่ 5)

“ชอบการเรียนแบบเล่นเกม เพราะได้ออกไปอ่านคำศัพท์ให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน และทำให้อ่านคำศัพท์แม่น และแม่นได้มากขึ้น” (นักเรียนคนที่ 6)

“ชอบการเรียนแบบจับคู่ เพราะทำให้ช่วยกันคิดปริศนาคำทายได้ สลับกันอ่านคำศัพท์ในแม่กน และแม่กดได้” (นักเรียนคนที่ 7)

“รู้สึกสนุกในการเรียนที่ได้นั่งเรียนเป็นคู่ บางคำที่สะกดไม่ค่อยได้เพื่อนก็จะคอยอธิบาย และได้แลกเปลี่ยนความรู้กัน” (นักเรียนคนที่ 8)

“คำศัพท์บางคำก็ยาก ทำให้อ่านไม่ค่อยคล่อง แต่บางคำก็อ่านได้คล่อง เพราะเคยอ่านตอนเล่นเกม” (นักเรียนคนที่ 9)

“ชอบการเรียนเป็นคู่ เพราะได้ช่วยเหลือเพื่อน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ข้อไหนที่คำตอบไม่ตรงกันก็จะได้มาช่วยกันคิด” (นักเรียนคนที่ 10)

“ชอบที่มีเกมต่าง ๆ มาให้เล่นในระหว่างเรียน เพราะรู้สึกสนุก และอ่านคำศัพท์ได้คล่องขึ้นจากเดิม” (นักเรียนคนที่ 11)

“การเรียนเป็นคู่ทำให้ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ได้ช่วยกันคิด และบางครั้งเพื่อนก็ช่วยอธิบายคำศัพท์บางคำที่สะกดไม่ได้” (นักเรียนคนที่ 12)

ตารางที่ 4.4 คะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นรายบุคคลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ความคิดเห็น

คนที่	กลุ่ม	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 30 คะแนน)	ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด มาตราแม่กน และแม่กด
				เพิ่ม
1	เก่ง	20	30	10
2	อ่อน	12	27	15
3	อ่อน	12	26	14
4	ปานกลาง	16	25	9
5	เก่ง	20	30	10
6	เก่ง	19	30	11
7	ปานกลาง	16	28	12
8	ปานกลาง	16	29	13
9	อ่อน	13	27	14
10	เก่ง	30	29	9
11	ปานกลาง	15	27	12
12	อ่อน	12	29	17

จากตารางที่ 4.4 พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ความคิดเห็นทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนมีคะแนนเพิ่มสูงขึ้นทุกคน โดยนักเรียนคนที่ 12 (กลุ่มอ่อน) มีคะแนนเพิ่มสูงสุดคือ 17 คะแนน นักเรียนคนที่ 4 (กลุ่มปานกลาง) และนักเรียนคนที่ 10 (กลุ่มเก่ง) มีคะแนนเพิ่มต่ำสุดคือ 9 คะแนน

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นรูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งมีแบบแผนการศึกษาแบบกลุ่มเดียวในการวัดและเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (One group : pretest/posttest) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตรา แม่กน และ แม่กด กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 29 คน ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล ได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกด แม่กน และ แม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.1.2 นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตรา แม่กน และ แม่กด ได้ดีขึ้นระหว่างเรียนนักเรียนเห็นด้วยกับการเรียนแบบจับคู่ และการนำเกมเข้ามาในการจัดการเรียนรู้

5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถแสดงการอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ตามข้อค้นพบจากการวิจัย ดังนี้

5.2.1 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และ แม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีผลคะแนนในการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กน และ แม่กดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กน และ แม่กด เป็นรายบุคคลในทางที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 100 อภิปรายผลได้ว่าอาจเป็นเพราะการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ทำให้ผู้เรียนได้รับทักษะในการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดแม่กน และ แม่กด จากการแลกเปลี่ยนความรู้ และความคิดเห็นกับการเรียนแบบเป็นคู่ ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง ได้ใช้ประสบการณ์เดิมที่มี และมีโอกาสได้ใช้กระบวนการทางสติปัญญาในการเพิ่มประสบการณ์ใหม่ ๆ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในทักษะการอ่านออกเสียงที่ดีขึ้น ในขณะที่ครูผู้สอนได้ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ มีความกระตือรือร้น และเกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ อารีย์ ศรีเดือน (2547) ที่พบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมความสามารถนักเรียน โดยเทคนิคเพื่อนคู่คิด มีการแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นคิด (Think) ครูกำหนดคำถาม ให้นักเรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบด้วยตนเอง โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด (แม่กน คืออะไร จงยกตัวอย่างคำ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน) ให้ความเวลาในการคิดเพียงเล็กน้อย ต่อมาขั้นที่ 2 การเรียนแบบเป็นคู่ (Pair) ครูผู้สอนแบ่งนักเรียนตามระดับผลคะแนนทดสอบก่อนเรียน คือ นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยครูผู้สอนจับคู่ให้นักเรียน (เก่ง : อ่อน) , (ปานกลาง : อ่อน) เพื่อให้นักเรียนแต่ละคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หาข้อสรุปหรือคำตอบที่ต้องการ ในขั้นนี้ นักเรียนสามารถช่วยกันแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกันพูด และอ่านคำศัพท์ การเรียนแบบเป็นคู่ นักเรียนจะมีความเป็นกันเองระหว่างเพื่อนในวัยเดียวกัน สามารถกล้าพูด กล้าคิด และกล้าแสดงความคิดเห็น จะทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเอง ขั้นที่ 3 สรุปผล (Share) นักเรียนทุกคนสลายจากการจับกันเป็นคู่ ขั้นนี้จะเป็นการสรุปผลคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และอภิปรายผล โดยที่นักเรียนแต่ละคนจะมีอิสระในการตอบและถาม ในขั้นนี้นอกจากนักเรียนจะได้รับความคิดเห็นจากเพื่อนแล้ว นักเรียนจะได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอน ซึ่งช่วยฝึกทักษะในการสื่อสาร

ดังที่ Lyman (1987, p. 4) ซึ่งเป็นผู้ที่พัฒนาเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) กล่าวว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือพัฒนาขึ้นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นเทคนิคที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะในแต่ละขั้นตอน นักเรียนจะได้ฝึกคิด ฝึกอ่านด้วยตนเอง จากนั้นนำสิ่งที่ตนเองคิดมาแลกเปลี่ยนความรู้กับ

เพื่อน จนได้ข้อสรุป ซึ่งสอดคล้องกับ Mail and Cottel (1998) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเพื่อนคู่คิดนั้น เป็นกิจกรรมการเรียนที่เริ่มจากสถานการณ์ปัญหาหรือโจทย์คำถาม แล้วให้นักเรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง แล้วนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่ จากนั้นนำคำตอบมาอภิปรายร่วมกัน ก่อนที่ครูจะให้นักเรียนนำเสนอแนะนั้นควรรอเวลาให้นักเรียนคิดคำตอบให้ได้ก่อน เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสในการท่องจำก่อนพูดหน้าชั้นเรียน เพื่อเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารทางวาจาและความมั่นใจ นักเรียนบางคนขาดความมั่นใจในตัวเอง ไม่กล้าแสดงออก กลัวการอ่านผิด เกรงกลัวครูผู้สอน ซึ่งถ้านักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกันอ่านคำศัพท์ กับเพื่อนในวัยเดียวกันจะสามารถอ่านได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชยากร ชัยชวา (2558, น. 70) ที่กล่าวว่านักเรียนที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกัน มีความสนิทสนมกัน ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันจะเข้าใจดี กล้าซักถาม จึงทำให้บรรยากาศการเรียนสนุก ไม่เครียด เป็นกันเอง พร้อมทั้งเป็นการฝึกฝนทักษะทางสังคมด้วย และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรารัตน์ ทองแก้ว (2556, น. 98) ที่กล่าวว่าเมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน ได้แลกเปลี่ยนความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน บรรยากาศการเรียนในห้องจะเป็นกันเอง จึงส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดยังช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันคิดเป็นคู่ในการสร้างทักษะการแก้ปัญหาด้วยการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่เป็นคู่ของตนเอง (Kaddoura, 2013) นอกจากนี้ Raba (2017, p.21) ได้ศึกษาอิทธิพลของเทคนิคเพื่อนคู่คิดที่มีต่อการพัฒนาการพูดสื่อสารในห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่าเทคนิคเพื่อนคู่คิดมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารของนักเรียน สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้น

นอกจากการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีผลคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงดีขึ้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำเกมร่วมในการจัดการเรียนรู้กับเทคนิคเพื่อนคู่คิดด้วย เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การเรียนรู้จากการเล่นเกมได้รับความสนุกสนาน ทำให้เกิดการพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา ทำให้มีทักษะในด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของวันเพ็ญ พวงมะลิ (อ้างถึงใน อัญชลี สุคนธา, 2543, น.20) ที่กล่าวว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วม เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน ช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อีกทั้ง อภิขญา สวัสดิ์ (2546, น.2) กล่าวอีกว่า เกมเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทางด้านสติปัญญา การเล่นเกมเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญชลี สวัสดิ์ โสม (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำศัพท์ยากภาษาไทยอยู่ในระดับดี เนื่องจากนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมของการอ่าน เป็นผลทำให้นักเรียนเข้าใจ และจดจำ คำศัพท์ได้เป็นการเรียนรู้ที่ทงทน สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนรู้จากการเล่นเกมมาอ่านคำศัพท์จากแบบ ฝึกได้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน ออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และ แม่กดได้เป็นอย่างดี นักเรียนได้ร่วมกันคิดกันเป็นคู่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นการเรียนแบบร่วมมือที่ทำให้บรรยากาศเป็นกันเอง นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด และมีแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง โดยมีเกมเข้ามา ดึงดูดความสนใจ ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์จากการเล่นเกมได้เป็นอย่างดี

5.2.2 จากความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิค เพื่อนคู่คิด ในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และ แม่กด พบว่า นักเรียน กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อน คู่คิด นักเรียนชอบในการจัดการเรียนรู้แบบเป็นคู่ นักเรียนกลุ่มเก่ง มีความคิดเห็นว่าการเรียนแบบ เป็นคู่ นั้นสามารถช่วยเหลือเพื่อนได้ รู้สึกภาคภูมิใจที่ได้ใช้ความรู้ที่ได้เรียน นำมาอธิบาย และ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคู่ของตน ส่วนนักเรียนกลุ่มปานกลางชอบในการนั่งเรียนแบบเป็นคู่ เพราะบรรยากาศเป็นกันเอง ได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน และ การเรียนแบบเป็นคู่สามารถช่วยกัน แก้ไขข้อคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดได้เป็นอย่างดี ส่วนนักเรียนกลุ่มอ่อนรู้สึกประทับใจและชอบใน การเรียนแบบจับคู่ เพราะรู้สึกมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มมากขึ้น สามารถกล้าอ่านคำศัพท์หน้าชั้น เรียนได้อย่างมั่นใจหลังจากได้นั่งเรียนจับคู่กับเพื่อน นักเรียนกลุ่มอ่อนส่วนใหญ่เห็นด้วยในการนำ เกมเข้ามาจัดการเรียนรู้ เพราะว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ และอ่านได้ อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งเห็นได้จากผลการทดสอบหลังเรียน และจากการจัดกิจกรรมดังกล่าว นักเรียน เห็นว่าการใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้ดีขึ้น จาก ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ จำเนียร เงามาม (2555, น. 71) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อเทคนิคเพื่อนคู่คิดว่าจากเดิมนั่งฟังครูผู้สอนบรรยายอย่างเดียวทำให้รู้สึกง่วง พอได้มา เรียนกับเพื่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เคลื่อนไหวตลอดเวลา ส่งผลให้ไม่ง่วง และมีความ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุญยากร ช้ายขวา (2559, น. 6) การเรียนด้วยกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการแก้ปัญหาทักษะการพูด เนื่องด้วยทักษะการพูด เป็นทักษะที่สำคัญสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันแทนที่ครูจะเป็นผู้สอนโดยตรง แต่เป็นการสอนแบบตัวต่อตัวกับเพื่อนแทน

โดยเพื่อนสามารถช่วยเหลือ แนะนำได้โดยตรง ทำให้ลดความประหม่า เพิ่มความมั่นใจในการฝึกฝนการพูดมากขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ครูผู้สอนควรคำนึงถึงระดับความยากง่ายของเกมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้สนุกสนาน และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ได้ดี

5.3.1.2 ในการนำคำศัพท์มาใช้ในกิจกรรม ครูผู้สอนควรวิเคราะห์ความยากง่ายของคำศัพท์ แล้วนำมาปรับให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

5.3.1.3 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา จะช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะได้อย่างเต็มที่

5.3.1.4 ในการทำกิจกรรมครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ชัดเจน เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรจัดทำกรวิจัย ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

5.3.2.2 ควรจัดทำกรวิจัย ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปจัดการเรียนรู้ในมาตราตัวสะกดมาตราอื่น ๆ เช่น แม่กบ แม่กค แม่เกย เป็นต้น

5.3.2.3 ควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อจะได้จัดการเรียนรู้ตามความสนใจของนักเรียน

5.3.2.4 ควรนำวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การพูด การฟัง และการเขียน

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมวิชาการ. (2551). *กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2552). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรุณา ปางวิภาศ. (2556). *การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาภาษาไทยระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CIRC กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, สงขลา.
- กาญจนา โพธิ์ลักษณะ. (2554). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- กานต์ธิดา แก้วกาม. (2556). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบ SQ4R กับวิธีสอนแบบปกติ* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- กำชัย ทองหล่อ. (2552). *หลักภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.
- จำเนียร เงามาม. (2555). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้เรื่องพันธะเคมีด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- ชาตรี เกิดธรรม. (2546). *เทคนิคการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชุติมา มามิเกตุ. (2547). *ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องสระเปลี่ยน รูปและสระลดรูป ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฐานิชา ปวงสุข. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตาม มาตรฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเพื่อน คู่คิดกับแบบปกติ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- เถลิงกิจ แก้วเสนห์. (2541). อ่านอย่างไร อ่านให้ดี (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ทินกร นานบุญจิตต์. (2550). รายงานผลการศึกษาคำการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตของนักเรียนใน โรงเรียนศึกษาพิเศษ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ทิสนา แยมมณี. (2553). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนวรรณ เทียนเจษฎา. (2548). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยการอ่านจับใจความภาษาไทยชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดกิจกรรมกลุ่มแบบจิกซอว์กับการจัดกิจกรรมตามคู่มือครู (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ชนาลัย เขียววรรณ. (2551). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมมือแบบ STAD (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, มหาสารคาม.
- นิภาพรรณ ศรีพงษ์. (2549). ภาษาไทย การฟัง: การอ่าน: การพูด: การเขียน. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.
- บันลือ พุกกะวัน. (2543). แนวการพัฒนาการอ่านเร็ว คิดเป็น. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุษยากร ชัยขวา. (2559). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชนเผ่า ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.
- ประพันธ์ จุมคำมูล. (2541). เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษด้วยเกม. วารสารวิชาการ, 1(6), 45-49.
- ปรีศณี สีลา. (2557). การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD+R (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- ปิยธิดา ทรัพย์มาก. (2553). การส่งเสริมการอ่านการเขียน ในวัยเด็ก. กรุงเทพฯ: บริษัท เมธิทิสส์ จำกัด.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เพชรวิ ลิ่งวิ. (2551). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, เพชรบุรี.
- พัชรา พรหมณี. (2549). การพัฒนาแบบฝึกทักษะอ่านจับใจความสำคัญกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี.
- พัชรินทร์ เสาดิ. (2548). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยใช้เกม (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- พิสมร ชูอม. (2561). การพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ภราดา ฟ. ฮีแลร์. (2562). ครุศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (พิมพ์ครั้งที่ 59). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2551). เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ Mentor Coached Think-Pair-Share เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนรู้ออนไลน์ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, นนทบุรี.
- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- มาลินี บุญยรัตพันธุ์. (2549). การจัดกิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มุกดา ลิบลับ. (2542). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏพระนคร.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2542). เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่เ็ด.
- ระวีวรรณ สวนจันทร์. (2538). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทและสถานภาพของสตรีไทยของนักศึกษาวิทยาลัยครูพระนครศรีอยุธยา (Unpublished Master's thesis). วิทยาลัยครูพระนครศรีอยุธยา, อยุธยา.
- รัชณี ภูพัชรกุล. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างวิธีสอนแบบนิรนัยร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิดและวิธีสอนแบบปกติ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- รัตนะ บุตรสุรินทร์. (2557). รูปแบบการส่งเสริมเพื่อพัฒนาครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในการจัดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- รัตนา รักนิยม. (2550). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีตัว ง น ม เป็นตัวสะกด สาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1) (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพ.ศ.2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- ราตรี นางาม. (2551). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- รุ่งลาวัลย์ กุมภวา. (2550). การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทางภาษาศาสตร์เพื่อฝึกออกเสียงคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนปกากะญอ โรงเรียนบ้านขุนแม่ นาย อำเภอมะเข่ ม จังหวัดเชียงใหม่ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง. (2557). รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาปัญหาการเรียนอ่านเขียนของนักเรียนไทยและนักเรียนต่างด้าวและการแก้ปัญหาด้วยแบบเรียนที่พัฒนาตามแนววิธีสอนแบบ โฟนิคส์. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- รุจี มาท้วม. (2556). การศึกษาความสามารถอ่านคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนซ้ำ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 2 จากการสอนซ่อมเสริมโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- วณิชชา สุทธิวงศ์. (2561). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- วรรณิ โสมนประยูร. (2553). เทคนิคการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ยูแพดอินเตอร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรรษยา สำราญรัมย์. (2557). การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ4R ร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- วารภรณ์ เหลี่ยมไธสง. (2542). ทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอน โดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การเปรียบเทียบประสิทธิผลของรูปแบบการฝึกยุทธศาสตร์การเรียนรู้เมตาคอกนิชันในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแบบ โดยตรงกับแบบสอดแทรกในเนื้อหาการสอน (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วันเพ็ญ พวงมะลิ. (2543). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- วิภา ตันจุฑพงษ์. (2549). เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ: เกรท เอ็ดดูเคชั่น.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2547). เอกสารประกอบการสอนวิชาสัมมนาหลักสูตรและการสอนภาษาไทย. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วีณา วงศ์ศรีเฟือก และคณะ. (2546). หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยร่มเกล้า.
- เวียงชัย ทองจรัส. (2553). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ เรื่องโปรแกรมพื้นฐาน การพิมพ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเทคนิคเพื่อนคู่คิด. วารสารวิชาการ, 6(1), 44-64.
- ศรีวิไล พลมณี. (2545). พื้นฐานการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริภา ชูเรือง. (2550). การศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยและความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบ OK5R ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สดสวย กาวี. (2548). การสร้างชุดกิจกรรมการอ่านจับใจความสำคัญกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.
- สนอง อินละคร. (2544). เทคนิควิธีการและนวัตกรรมที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. อุบลราชธานี: อุบลกิจออฟเซตการพิมพ์.
- สมบัติ การจนารักพงศ์. (2547). นวัตกรรมการศึกษา ชุด 29 เทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย: การเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้เรียนและการจัดทำผลงานทาง วิชาการของข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ชารอักษร.
- สมศักดิ์ เจริญผล. (2542). ความคิดเห็นของสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลที่มีต่อศักยภาพใน การบริหารงานขององค์การบริหารส่วนตำบล: ศึกษากรณีอำเภอพานทอง จังหวัดชลบุรี (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- สายวาริน ทาหาร. (2553). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำโดยใช้เกม ของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกาเกอะญอ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2536). ประสิทธิภาพการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาชุดฝึกอบรมด้วยตนเองเล่ม 3. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการ ประถมศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2558). รายงานผลการประเมินการอ่านออกเขียนได้ (เอกสาร ประกอบการประชุมชี้แจงคณะกรรมการการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับเขตพื้นที่ การศึกษา). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2561). รายงานผลการประเมินการอ่านออกเขียนได้ (เอกสาร ประกอบการประชุมชี้แจงคณะกรรมการการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับเขตพื้นที่ การศึกษา). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำลี รักสุทธี. (2553). คู่มือการจัดทำสื่อ นวัตกรรมและแผนฯประกอบสื่อ นวัตกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วัฒนาศึกษา.
- สิทธิพงษ์ สิริวราพงศ์. (2550). การพัฒนาชุดการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*.
กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควิธีคิด.
- สุจิตรา เดชคำรารักษ์. (2556). *ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*
(Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- สุกานต์ อินอาทร. (2545). *หนังสือชุดรักภาษาไทย สระ และมาตราตัวสะกด (พิมพ์ครั้งที่ 9)*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- สุภัทรา วงศ์ใหญ่. (2555). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*
(Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สุมาลี บัญชู. (2560). *ผลการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่าน
จับใจความภาษาไทยของ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5* (Unpublished Master's thesis) .
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- เสาวรัตน์ ไชยสุนันท์. (2561). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- อนงค์ ระเบียบ. (2550). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านคำตามมาตราตัวสะกดไทย สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏราช
นครินทร์, ฉะเชิงเทรา.
- อภิษฎา สวัสดิ์. (2546). *การศึกษาศาสนาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทย
โดยใช้เกมฝึกทักษะ* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
กรุงเทพฯ.
- อัจฉรา พงษ์เย็น. (2557). *การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธี ซี ไอ อาร์ ซี* (Unpublished Master's thesis).
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, ฉะเชิงเทรา.
- อัญชลี สุคนธา. (2527). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกม ประกอบการสอนกับการสอนธรรมดาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อารีย์ ศรีเดือน. (2547). การพัฒนาชุดกิจกรรมคณิตศาสตร์แบบปฏิบัติการ เรื่องการประยุกต์ 1 เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2553). สนุกกับเกม. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- อุไรรัตน์ ทะลา. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำมาตราตัวสะกดโดยใช้กระบวนการทางภาษาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยหญ้าไซ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.
- Barkley, V. et al. (2005). *Collaborative Learning Technique*. New York : Jonh Wiley & Sons.
- Ebner, M., & Holzinger, A. (2007). *Successful implementation of user engineering*. Retrieved form <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131505001910>.
- Hamdan, A. (2017). The Effect of (Think-Pair-Share) Strategy on the Achievement of Third Grade Student in Sciences in the Educational District of Irbid. *Journal of Education and Practice*, 8(9), 88-95.
- Hurlock, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York : Bantam Books.
- Hurlock, E.B. (1978). *Child Development* (6th ed.). New York : Mcgraw-Hill Book Co.
- Kaddoura, M. (2013). Think pair share: A teaching learning strategy to enhance students. *Critical Thinking*, 36(4), 1-7.
- Kolumbus, E. S. (1979). *Is It Tomorrow Yet?* Haifa, Israel : Mount Carmel International Training Center for Community Service.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Kuder, F. G., & Richardson, M.W. (1937). The Theory of the Estimation of Test Reliability. *Psychometrika*, 2(September 1937), 151-160.
- Lyman, F. (1981a). The Responsive Classroom Discussion. In A. S. Anderson (Ed.), *Mainstreaming digest* (pp.103-113). College Park, MD: University of Maryland College of Education.
- Lyman, F. (1981b). Think-Pair-Share: An expanding teaching technique. *MAA-CIE Cooperative News*, 1, 1-2.
- Lyman, F. (1987). *Think-Pair-Share: An Ending Teaching Technique*. United States of America: MAA-CIE Cooperative News.
- Millis, B. J., & Cottell, P. G. (1998). *Cooperative Learning For Higher Education Faculty*. U.S.A. Phoenix: Oryx Press.
- Olsen, R. E. W. -B., & Kagan, S. (1992). About cooperative learning. In C. Kessler (Ed.), *Cooperative language learning: A teacher's resource book* (pp.1-30). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Raba, A. (2017). The Influence of Think-Pair-Share (TPS) on Improving Students' Oral Communication Skills in EFL Classrooms. *Creative Education*, 8(01), 12-23. doi:10.4236/ce.2017.81002
- Usman, S. P. (2015). Using the Think-Pair-Share Strategy to Improve Students 'Speaking Ability at Stain Ternate. *Journal of Education and Practice*, 6(10), 37-46.
- Wati, R. (2013). *The Effect of Using Think-Pair-Share Strategy in Increasing 100 Students Listening Skill at the Eight Grade students of SMPN 5 Kubung* (Master's thesis, Mahaputra Muhammad Yamin University). Retrieved form <http://repositori.uinalauddin.ac.id/7462/1/HERMIAT%20S.pdf>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร. นรุตม์ คุปต์ชนโรจน์
หัวหน้าภาควิชาภาษาไทย สาขาภาษาไทย
เพื่อการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยรังสิต
2. ดร. รพีพรรณ เพชรอนันต์กุล
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย
เพื่อการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยรังสิต
3. อาจารย์สุรางศรี วิเศษ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย
เพื่อการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยรังสิต



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง (100 นาที)

ผู้สอน นางสาวปิยธิปไตยแสน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท 1.1 ป. 1/2 บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่านได้

ท 1.1 ป. 1/8 มีมารยาทในการอ่าน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีแม่กนเป็นตัวสะกดได้ถูกต้อง ชัดเจน เสียงดังฟังชัด
2. นักเรียนเข้าใจลักษณะของคำในมาตราตัวสะกดแม่กนได้
3. นักเรียนมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน

3. สาระสำคัญ

มาตรา กน หรือ แม่กน คือ คำที่มี น เป็นตัวสะกด เช่น หิน กิน ขมื่น ซ้อน ฯลฯ

การมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน ช่วยให้เกิดการติดต่อสื่อสารสะดวก รวดเร็ว และได้ผลดี

4. สาระการเรียนรู้

กิจกรรม – ฟังอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่ กน

ทักษะกระบวนการ – ทักษะการฟัง และทักษะการอ่านออกเสียง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
2. ปฏิบัติตามคำแนะนำอย่างมีมารยาท
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

คาบที่ 1 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ทบทวนบทเรียนเดิม ครูผู้สอนเกริ่นเรื่องที่จะเรียน โดยปริศนาคำทาย “อะไรเอ๋ย ไม่ใช่คน แต่บินได้สูงเหนือเมฆ” ให้นักเรียนช่วยกันทายคำตอบ แล้วครูจึงเฉลยว่าคำตอบคืออะไร (เครื่องบิน) สะกดด้วยมาตราใด

2. ครูผู้สอนตั้งคำถามบนกระดานว่า “แม่ กน คือคำที่มีตัวอะไรสะกด” และลองยกตัวอย่างคำ ให้นักเรียนแต่ละคนคิด และเขียนคำตอบของตนลงในกระดาษ

3. ให้นักเรียนจับคู่สองคน (ครูผู้สอนเป็นคนจับให้ โดยคละนักเรียนเก่งกับอ่อน) ช่วยกันคิด และวิเคราะห์ว่าคำตอบของตนเหมือนหรือต่างจากเพื่อนหรือไม่ อย่างไร (แม่กน คือ คำที่มี น สะกด เช่น กิน ดิน ช้อน)

4. ครูผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนนั่งประจำที่ของตนเอง แล้วสุ่มเรียกเลขที่ออกมาสอบถาม ครั้งแรกสอบถามคำตอบของตนเองก่อนแล้วจึงค่อยสอบถามคำตอบที่ได้จากการจับคู่ว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

5. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหา และเปิดสื่อการสอนวิดีโอ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กน ให้นักเรียนดู

6. สุ่มเรียกเลขที่ ออกมาอ่านหนังสือครู เรื่อง คำที่สะกดด้วยแม่กน ให้เพื่อนฟัง

7. ครูผู้สอนสรุปบทเรียน

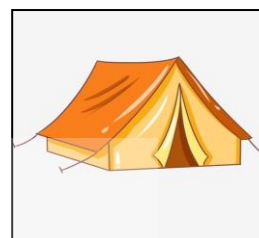
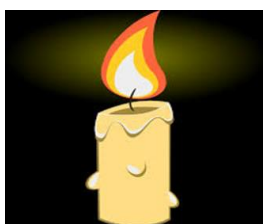
คาบที่ 2 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ครูผู้สอนให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า “มาตราแม่กน คือ คำที่มีตัวใดสะกด” เพื่อทบทวนเนื้อหา

2. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน แล้วเปิดสื่อวิดีโอประกอบ

3. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงใบความรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กน พร้อมกันทั้งห้อง

4. ครูผู้สอนนำบัตรภาพให้นักเรียนแต่ละคนทายคำว่าเป็นอะไร แล้วให้คนที่ตอบได้อ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง



5. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มใหญ่ ๆ เล่นเกม “กระซิบบอก” ครูผู้สอนให้ตัวแทนทั้งสองกลุ่มดูบัตรรูปภาพ แล้วนำไปบอกเพื่อนในแถว คนสุดท้ายในแถวจะต้องออกมาอ่านออกเสียง กลุ่มไหนอ่านออกเสียงได้ถูกต้องก่อน จะได้ 1 คะแนน
6. ครูผู้สอนสรุปคะแนนจากการเล่นเกม
7. ครูผู้สอนสอบถามนักเรียนว่าเรียนเรื่องใด
8. ร่วมกันสรุปว่าถ้าอ่านตัวสะกดไม่ออกจะเกิดผลอย่างไร

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ปริศนาคำทาย
2. บัตรภาพ
3. หนังสือครูณ
4. สื่อวิดีโอ
5. ใบความรู้มาตราตัวสะกด แม่กน ที่มี น สะกด

9. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

9.1 บันทึกการสอน

9.1.1 ข้อสรุปหลังสอน

.....

.....

.....

9.1.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

9.1.3 แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

9.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

9.3 ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง (100 นาที)

ผู้สอน นางสาวปิยธิปไตยแสน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท 1.1 ป. 1/2 บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่านได้

ท 1.1 ป. 1/8 มีมารยาทในการอ่าน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีแม่กนเป็นตัวสะกดได้ถูกต้อง ชัดเจน เสียงดังฟังชัด
2. นักเรียนเข้าใจลักษณะของคำในมาตราตัวสะกดแม่กนได้
3. นักเรียนมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน

3. สาระสำคัญ

มาตรา กน หรือ แม่กน คือ คำที่มี น เป็นตัวสะกด เช่น หิน กิน ขมื่น ช้อน ฯลฯ

การมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน ช่วยให้เกิดการติดต่อสื่อสารสะดวก รวดเร็ว และได้ผลดี

4. สาระการเรียนรู้

กิจกรรม – ฟังอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่ กน

ทักษะกระบวนการ – ทักษะการฟัง และทักษะการอ่านออกเสียง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
2. ปฏิบัติตามคำแนะนำอย่างมีมารยาท
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ภาพที่ 1 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ทบทวนบทเรียนเดิม ครูผู้สอนผู้สอนเปิดเพลงแม่กนให้นักเรียนฟัง 2 รอบ รอบแรกให้นักเรียนฟัง รอบที่ 2 ให้นักเรียนฟัง และร้องตาม หลังจากนั้นครูผู้สอนสุ่มเลขที่ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำที่มีแม่กน พร้อมอ่านออกเสียงให้เพื่อน ๆ และครูผู้สอนฟัง

2. ครูผู้สอนตั้งคำถามลับสมองบนกระดาน “คำกริยาใดบ้าง ที่มีแม่ กน สะกด” ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนคำตอบลงในกระดาษ (นักเรียนได้เรียนคำกริยามาแล้ว คำกริยา คือ คำที่แสดงอาการ ทำทางการแสดงออก)

3. ให้นักเรียนจับคู่สองคน (ครูผู้สอนเป็นคนจับให้ โดยคละนักเรียนเก่งกับอ่อน)ช่วยกันคิดและวิเคราะห์ว่าคำตอบของตนเหมือนหรือต่างจากเพื่อนหรือไม่ อย่างไร แล้วสลับกันอ่านออกเสียงคำแม่กนของตนเอง

4. เสร็จแล้วครูผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนนั่งประจำที่ของตนเอง แล้วสุ่มเรียกเลขที่ออกมาสอบถาม ครั้งแรกสอบถามคำตอบของตนเองก่อนแล้วจึงค่อยสอบถามคำตอบที่ได้จากการจับคู่ว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

5. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหา และนำไปความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

6. สุ่มเรียกเลขที่ ออกมาอ่าน ไปความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน หน้าชั้นเรียน ถ้าอ่านถูกต้อง ครูผู้สอนให้เพื่อนปรบมือ

7. ครูผู้สอนสรุปบทเรียน

ภาพที่ 2 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ครูผู้สอนให้นักเรียนยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยแม่กน พร้อมอ่านออกเสียงให้ถูกต้องคนละ 1 คำ โดยห้ามซ้ำกับเพื่อน ๆ

2. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกดแม่กน แล้วเปิดสื่อวีดิโอประกอบ

3. ให้นักเรียนอ่านหนังสือครุฑพร้อมกันทั้งห้อง
4. ให้นักเรียนเล่นเกม “บิงโกหรรษา” ครูผู้สอนแจกกระดาษตารางบิงโกให้นักเรียนทุกคน
5. ครูผู้สอนจับฉลากคำศัพท์ขึ้นมา นักเรียนคนใดมีคำแม่คนที่ครูอ่านออกเสียง ให้กากบาททับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดมีคำศัพท์ครบก่อนจะเป็นผู้ชนะ โดยที่ผู้ชนะจะต้องออกมาอ่านออกเสียงคำศัพท์หน้าชั้นเรียน และถูกต้อง
6. ร่วมกันสรุปผล

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เกมบิงโกหรรษา
3. หนังสือครุฑ
4. สื่อวิดีโอ
5. ใบความรู้มาตราตัวสะกด แม่กน ที่มี น สะกด

8. การวัดและการประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน

สิ่งที่ต้องประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนอ่านออกเสียงจากบัตรตารางบิงโกได้	ประเมินจากการอ่านออกเสียงคำ	บัตรตารางบิงโก	อ่านได้ถูกต้อง ชัดเจนตามหลักการอ่านออกเสียง 80 % ขึ้นไป
2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำตัวสะกดมาตรา แม่กน ได้	ประเมินจากการอ่านออกเสียงคำ	ใบความรู้มาตราตัวสะกดมาตรา แม่กน ที่มี น สะกด	อ่านได้ถูกต้อง ชัดเจนตามหลักการอ่านออกเสียง 80 % ขึ้นไป
3. นักเรียนมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน	ประเมินจากการสนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับเพื่อน	สังเกตพฤติกรรมและความสนใจระหว่างเรียน	สังเกตพฤติกรรมได้ 70 %

เกณฑ์การให้คะแนน

9-8	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพดีมาก
6-7	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพดี
4-5	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพพอใช้
3-1	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพปรับปรุง

แบบใบประเมิน

เลขที่	ระดับคะแนน									
	การออกเสียง จากบัตรตารางบิงโก			อ่านออกเสียงคำตัวสะกด มาตรา แม่ กน ได้			มารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน			รวม
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1										
2										

9. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

9.1 บันทึกการสอน

9.1.1 ข้อสรุปหลังสอน

.....

.....

.....

9.1.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

9.1.3 แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

9.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

9.3 ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)



ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กด ที่มี ด เป็นตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง (100 นาที)

ผู้สอน นางสาวปิยธิปไตยแสน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท 1.1 ป. 1/2 บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่านได้

ท 1.1 ป. 1/8 มีมารยาทในการอ่าน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีแม่กดเป็นตัวสะกดได้ถูกต้อง ชัดเจน เสียงดังฟังชัด
2. นักเรียนเข้าใจลักษณะของคำในมาตราตัวสะกดแม่กดได้
3. นักเรียนมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน

3. สาระสำคัญ

มาตรา กด หรือ แม่กด คือ คำที่มี ด เป็นตัวสะกด เช่น มด สด ลด ขนาด ตลาด ฯลฯ

การมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน ช่วยให้เกิดการติดต่อสื่อสารสะดวก รวดเร็ว และได้ผลดี

4. สาระการเรียนรู้

กิจกรรม – ฟังอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่ กด

ทักษะกระบวนการ – ทักษะการฟัง และทักษะการอ่านออกเสียง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
2. ปฏิบัติตามคำแนะนำอย่างมีมารยาท
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

คาบที่ 1 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ทบทวนบทเรียนเดิม ครูผู้สอนเกริ่นเรื่องที่จะเรียน โดยปริศนาคำทาย “อะไรเอ๋ย เป็นสัตว์ตัวเล็ก ๆ แข็งแรง ขยันขันแข็ง ชอบเดินเป็นแถว” ให้นักเรียนช่วยกันทายคำตอบ แล้วครูผู้สอนจึงเฉลยว่าคำตอบคืออะไร สะกดด้วยมาตราใด (มค สะกดด้วยมาตราแม่ กค)

2. ครูผู้สอนตั้งคำถามบนกระดานว่า “แม่ กค คือคำที่มีตัวอะไรสะกด” และยกตัวอย่างคำ ให้นักเรียนแต่ละคนคิด และเขียนคำตอบของตนลงในกระดาษ (แม่กคคือคำที่มี ค สะกด เช่น ลค)

3. ให้นักเรียนจับคู่สองคน (ครูผู้สอนเป็นคนจับให้ โดยคละนักเรียนเก่งกับอ่อน) ช่วยกันคิด และวิเคราะห์ว่าคำตอบของตนเหมือนหรือต่างจากเพื่อนหรือไม่ อย่างไร สลับกันอ่านคำของตนเอง

4. ครูผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนนั่งประจำที่ของตนเอง แล้วสุ่มเรียกเลขที่ออกมาสอบถาม ครั้งแรกสอบถามคำตอบของตนเองก่อนแล้วจึงค่อยสอบถามคำตอบที่ได้จากการจับคู่ว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

5. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหา และเปิดสื่อการสอนวิดีโอ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กค ให้นักเรียนดู

6. สุ่มเรียกเลขที่ ออกมาอ่านหนังสือครุฑ เรื่อง คำที่สะกดด้วยแม่กค ให้เพื่อนฟัง

7. ครูผู้สอนสรุปบทเรียน

คาบที่ 2 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ครูผู้สอนให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า “มาตราแม่กค คืออะไร” (แม่กค คือ คำที่สะกดด้วยตัว ค)

2. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกดแม่กค แล้วเปิดสื่อวิดีโอประกอบ

3. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงใบความรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่กค พร้อมกันทั้งห้อง นำบัตรภาพให้นักเรียนแต่ละคนทายคำว่าเป็นอะไร แล้วให้คนที่ตอบได้อ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง



4. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มใหญ่ ๆ เล่นเกม “เก็บดอกไม้” ครูผู้สอนให้ตัวแทนทั้งสองกลุ่มดูประโยคบนกระดาน และให้เดินไปหยิบบัตรคำดอกไม้ นำมาเติมให้สอดคล้องกับประโยคให้ถูกต้อง กลุ่มไหนหยิบได้เร็วและอ่านถูกต้องสมบูรณ์ได้กลุ่มละ 1 คะแนน

5. ครูผู้สอนสรุปคะแนนจากการเล่นเกม และสรุปเนื้อที่เรียนมา (แม่กดคือคำที่มี ค สะกด)

6. ครูผู้สอนสอบถามนักเรียนว่าเรียนเรื่องใด

7. ร่วมกันสรุปว่าถ้าอ่านตัวสะกดไม่ออกจะเกิดผลอย่างไร

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ปรัชนาคำทาย
2. บัตรภาพ
3. หนังสือครุฑ
4. สื่อวิดีโอ
5. ใบความรู้มาตราตัวสะกด แม่กน ที่มี ค สะกด

9. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

9.1 บันทึกการสอน

9.1.1 ข้อสรุปหลังสอน

.....

.....

.....

9.1.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

9.1.3 แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

9.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

9.3 ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กด ที่มี ด เป็นตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง (100 นาที)

ผู้สอน นางสาวปิยธิปไตยแสน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป. 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท 1.1 ป. 1/2 บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่านได้

ท 1.1 ป. 1/8 มีมารยาทในการอ่าน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่มีแม่กดเป็นตัวสะกดได้ถูกต้อง ชัดเจน เสียงดังฟังชัด
2. นักเรียนเข้าใจลักษณะของคำในมาตราตัวสะกดแม่กดได้
3. นักเรียนมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน

3. สาระสำคัญ

มาตรา กด หรือ แม่กด คือ คำที่มี ด เป็นตัวสะกด เช่น มด สด ลด ขนาด ตลาด ฯลฯ

การมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน ช่วยให้เกิดการติดต่อสื่อสารสะดวก รวดเร็ว และได้ผลดี

4. สาระการเรียนรู้

กิจกรรม – ฟังอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่ กด

ทักษะกระบวนการ – ทักษะการฟัง และทักษะการอ่านออกเสียง

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

1. ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
2. ปฏิบัติตามคำแนะนำอย่างมีมารยาท
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ภาพที่ 1 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ทบทวนบทเรียนเดิม ครูผู้สอนเปิดเพลงแม่กุดให้นักเรียนฟัง 2 รอบ รอบแรกให้นักเรียนฟัง รอบที่ 2 ให้นักเรียนฟังและร้องตาม หลังจากนั้นครูผู้สอนสุ่มเลขที่ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำที่มีแม่กุด พร้อมอ่านออกเสียงให้เพื่อน และครูผู้สอนฟัง

3. ครูผู้สอนตั้งปริศนาคำทายบนกระดาน 5 ข้อ ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนคำตอบลงในกระดาษของตนเอง (เกี่ยวกับมาตราตัวสะกด แม่กุด)

4. ให้นักเรียนจับคู่สองคน (ครูผู้สอนเป็นคนจับให้ โดยคละนักเรียนเก่งกับอ่อน)ช่วยกันคิดและวิเคราะห์ว่าคำตอบของตนเหมือนหรือต่างจากเพื่อนหรือไม่ อย่างไร สลับกันอ่านคำตอบที่ได้จากปริศนาคำทาย

5. เสร็จแล้วครูผู้สอนให้นักเรียนแต่ละคนนั่งประจำที่ของตัวเอง แล้วสุ่มเรียกเลขที่ออกมาสอบถาม ครั้งแรกสอบถามคำตอบของตนเองก่อนแล้วจึงค่อยสอบถามคำตอบที่ได้จากการจับคู่ว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

6. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหา และนำไปความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กุด ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

7. สุ่มเรียกเลขที่ ออกมาอ่าน ไปความรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่กุด หน้าชั้นเรียน ถ้าอ่านถูกต้อง ครูผู้สอนให้เพื่อนปรบมือ

8. ครูผู้สอนสรุปบทเรียน

ภาพที่ 2 (50 นาที)

1. นักเรียนทำความเคารพครูผู้สอน กล่าวทักทาย ครูผู้สอนให้นักเรียนยกตัวอย่างคำที่สะกดด้วยแม่กุด พร้อมอ่านออกเสียงให้ถูกต้องคนละ 1 คำ โดยห้ามซ้ำกับเพื่อน ๆ

2. ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกดแม่กุด แล้วเปิดสื่อวิดีโอประกอบ

3. ให้นักเรียนอ่านหนังสือครุณพร้อมกันทั้งห้อง

4. ให้นักเรียนเล่นเกม “ใบ้คำ” ครูผู้สอนสุ่มเรียกเลขที่นักเรียนออกมาหน้าห้อง 1 คน ให้นักเรียนดูบัตรคำที่ครูผู้สอน จากนั้นทำท่าทางใบ้ให้เพื่อนดู นักเรียนคนใดตอบถูก ให้ออกมาอ่านออกเสียงหน้าชั้นเรียนให้ถูกต้อง นักเรียนคนที่ตอบถูกจะได้เป็นคนใบ้ต่อไป

6. ร่วมกันสรุปผล

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เกม ใบ้คำ
3. หนังสือครูณ
4. สื่อวิดีโอ
5. ใบความรู้มาตราตัวสะกด แม่กด ที่มี ด สะกด

8. การวัดและการประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน

สิ่งที่ต้องประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนอ่านออกเสียงจากบัตรคำ	ประเมินจากการอ่านออกเสียงคำ	บัตรคำ	อ่านได้ถูกต้อง ชัดเจนตามหลักการอ่านออกเสียง 80 % ขึ้นไป
2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำตัวสะกดมาตรา แม่กด ได้	ประเมินจากการอ่านออกเสียงคำ	ใบความรู้มาตราตัวสะกดมาตรา แม่กด ที่มี ด สะกด	อ่านได้ถูกต้อง ชัดเจนตามหลักการอ่านออกเสียง 80 % ขึ้นไป
3. นักเรียนมีมารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน	ประเมินจากการสนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับเพื่อน	สังเกตพฤติกรรมและความสนใจระหว่างเรียน	สังเกตพฤติกรรมได้ 70 %

เกณฑ์การให้คะแนน

9-8	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพดีมาก
6-7	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพดี
4-5	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพพอใช้
3-1	คะแนน	หมายถึง	ระดับคุณภาพปรับปรุง

แบบใบประเมิน

เลขที่	ระดับคะแนน									
	การออกเสียง จากบัตรคำ			อ่านออกเสียงคำตัวละคร มาตรา แม่กด ได้			มารยาทในการฟัง ดู พูด และอ่าน			รวม
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	9
1										
2										

9. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

9.1 บันทึกการสอน

9.1.1 ข้อสรุปหลังสอน

.....

.....

.....

9.1.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

9.1.3 แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

9.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(.....)

9.3 ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)



ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

ใบความรู้มาตราตัวสะกด

เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กน ที่มี น เป็นตัวสะกด

มาตราแม่กน หรือ แม่กน คือ คำที่มี น เป็นตัวสะกด เช่น หิน กิน ขมื่น ช้อน ฯลฯ

ฝึกอ่านกันเถอะ

ดิน

กิน

หิน

ที่ดิน

ยินดี

อ่านหิน

แน่น

แวนแคว้น

หมื่นแสน

เกี่ยว

เวียน

เปลี่ยน

เงิน

เน้น

เพลิน

ใบความรู้มาตราตัวสะกด

เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กด ที่มี ด เป็นตัวสะกด

มาตราแม่กด หรือ แม่กด คือ คำที่มี ด เป็นตัวสะกด เช่น มด สด ลด ขนาด ตลาด ฯลฯ

ฝึกอ่านกันเถอะ

ตลาด

ขนาด

หยาด

กวาด

วัด

กั๊ด

เป็ด

มะกรูด

สะอาด

หมัด

วาด

เสียด

เป็ด

เกิด

พุด

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

(ฉบับครูผู้สอน)

คำชี้แจง : ข้อสอบมีทั้งหมด 2 ตอน ตอนละ 15 ข้อ รวม 30 ข้อ ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนด และให้ครูผู้สอนใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หลังคำที่นักเรียนอ่านถูก และใส่เครื่องหมาย X ในช่อง หลังคำที่นักเรียนอ่านผิด คะแนนเต็ม 30 คะแนน อ่านออกเสียงถูกได้ 1 คะแนน อ่านออกเสียงผิดได้ 0 คะแนน

ชื่อ - สกุลชั้น.....เลขที่.....

ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตรา แม่กน

ข้อ	คำ	คำอ่าน	อ่านถูก	อ่านผิด
1	เรียน	เรียน		
2	เปลี่ยน	เปลี่ยน		
3	ซ้อน	ซ้อน		
4	หวาน	หฺวาน		
5	เหมือน	เหมื่อน		
6	หมุน	หฺมุน		
7	กลอน	กฺลอน		
8	คว้น	ควฺ้น		
9	เทียน	เทียน		
10	แผ่นดิน	แผ่นดิน		
11	แค้น	แค้น		
12	วุ่นเสี้ยน	วฺุ่น-เสี้ยน		
13	เห็น	เห็น		
14	ท่าน	ท่าน		
15	ขวาน	ขฺวาน		
รวมคะแนน				

ตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตรา แม่กด

ข้อ	คำ	คำอ่าน	อ่านถูก	อ่านผิด
16	ตลาด	ตะ- ห ลาด		
17	หวัด	ห วัด		
18	กวาด	ก วาด		
19	ฝาด	ฝาด		
20	หมด	ห หมด		
21	โปรด	ป รด		
22	เลือด	เลือด		
23	คลอด	ค ลอด		
24	พุดชัด	พุด-ชัด		
25	พลาด	พ ลาด		
26	เข็ด	เข็ด		
27	มิดชิด	มิด-ชิด		
28	เบียดเสียด	เบียด-เสียด		
29	เกิด	เกิด		
30	พลัด	พ ลัด		
รวมคะแนน				
รวมคะแนน 30 ข้อ			คะแนนที่ได้	

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563
(ฉบับนักเรียน)

คำชี้แจง : ข้อสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ถูกต้อง

ข้อ	คำมาตรา แม่กน	ข้อ	คำมาตรา แม่กด
1	เรียน	16	ตลาด
2	เปลี่ยน	17	หวัด
3	ช้อน	18	กวาด
4	หวาน	19	ฝาด
5	เหมือน	20	หมด
6	หมุน	21	โปรด
7	กลอน	22	เลือด
8	คว้น	23	คลอด
9	เทียน	24	พุดชัด
10	แผ่นดิน	25	พลาด
10	แก่น	26	เข็ด
12	วุ่นเส้น	27	มิดชิด
13	เห็น	28	เบียดเสียด
14	ท่าน	29	เกิด
15	ขวาน	30	พลัด

**แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
และเทคนิคเพื่อนคู่คิด เรื่องตัวสะกดมาตราแม่กน และ แม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

ข้อคำถาม	ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์		
	กลุ่มเก่ง	กลุ่มปานกลาง	กลุ่มอ่อน
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาสนุกและน่าสนใจหรือไม่			
2. คำศัพท์ยากหรือไม่			
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
3. นักเรียนชอบในการนำเกมมาเล่นในชั้นเรียนหรือไม่			
4. นักเรียนชอบในการเรียนแบบจับคู่หรือไม่			
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
5. นักเรียนอ่านคำที่มีแม่กน และแม่กดออกหรือไม่			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง ตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้งฉบับ (จำนวน 4 แผน)

รายการประเมิน (จำนวน 12 ข้อ)	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			Σ R	IOC	สรุปผล
	1	2	3			
1. แผนมืองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถในวัยของนักเรียน	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
7. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8. กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
9. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเทคนิควิธีการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11. มีสื่อ วัสดุอุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
12. วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ผลประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา แม่กน และ แม่กค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายข้อ ระหว่างข้อสอบกับ วัตถุประสงค์หรือเนื้อหา

ข้อ	ข้อสอบ		ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	การแปลผลคุณภาพของข้อสอบ
	คำ	อ่านว่า	1	2	3			
1.	เรียน	เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.	เปลี่ยน	เปลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.	ซ็อน	ซ็อน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4.	หวาน	หฺวาน	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
5.	เหมือน	หฺม็อน	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6.	หมุน	หฺมุน	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
7.	กลอน	กฺลอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8.	ควัน	กฺวัน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9.	เทียน	เทียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10.	แผ่นดิน	แผ่นดิน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11.	แก่น	แก่น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12.	วุ้นเส้น	วุ้น-เส้น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13.	เห็น	เห็น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14.	ท่าน	ท่าน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15.	ขวาน	ขฺวาน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16.	ตลาด	ตะ-หฺลาด	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
17.	หวิด	หฺวิด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18.	กวาด	กฺวาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19.	ฝาด	ฝาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20.	หมด	หฺมุด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ผลประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรง
มาตรา แม่กน และ แม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายข้อ ระหว่างข้อสอบกับ
วัตถุประสงค์หรือเนื้อหา

ข้อ	ข้อสอบ		ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	การแปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
	คำ	อ่านว่า	1	2	3			
21.	โปรด	โปรด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
22.	เลือด	เลือด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
23.	คลอด	กุลอด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
24.	พุดซัด	พุด-ซัด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
25.	พลาด	พลาด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
26.	เซ็ด	เซ็ด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
27.	มิดซิด	มิด-ซิด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
28.	เบียด	เบียด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
29.	เกิด	เกิด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
30.	พลัด	พลัด	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เรื่องตัวสะกดตรงมาตรา แม่กน และแม่กน (ทั้งฉบับ)

รายการประเมิน (จำนวน 12 ข้อ)	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			Σ R	IOC	สรุปผล
	1	2	3			
ด้านเนื้อหา						
1. เนื้อหาสนุกและน่าสนใจหรือไม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. คำศัพท์ยากหรือไม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
3. นักเรียนชอบการนำเกมมาเล่นในชั้นเรียนหรือไม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. นักเรียนชอบในการเรียนแบบจับคู่หรือไม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้						
5. นักเรียนอ่านคำที่มีแม่กน และแม่กนออกหรือไม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ง
เอกสารรับรองจริยธรรมในคน

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

เอกสารรับรองจริยธรรมในคน



COA. No. RSUERB2021-008

เอกสารรับรองโครงการวิจัย (Certificate of Approval)

โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารรับรองเลขที่ : COA. No. RSUERB2021-008

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
THE DEVELOPMENT OF PRONUNCIATION SKILL IN FINAL CONSONANT SOUNDS USING GAMES WITH THINK-PAIR-SHARE TECHNIQUE OF GRADE 1 STUDENTS

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวปิยธิป ไทยเสน

ชื่อนักวิจัยร่วม : ดร.ชิตชไม วิสุตกุล

หน่วยงานที่สังกัด : วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

วิธีทบทวน : ประเภทเร่งด่วน (Expedited Review)

เอกสารที่รับรอง : 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
3. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย
4. แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์

วันที่รับรอง : 22 / 02 / 2021

วันที่หมดอายุ : 22 / 02 / 2023

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พิจารณาและมีมติรับรองเอกสาร ดังที่ระบุไว้ข้างต้น โดยยึดหลักจริยธรรม Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ลงนาม

(นายแพทย์ศุภชัย คุณารัตนพถกษ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ปิยธิป ไทยเสน
วัน เดือน ปีเกิด	14 มิถุนายน 2538
สถานที่เกิด	จังหวัดลพบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร, 2561 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2564
ทุนการศึกษา ที่อยู่ปัจจุบัน	ทุนประสิทธิ์รัตน์-คุณหญิงพัฒนา 14 ซอยกระจ่างวงศ์ ถนนท่าปลา ตำบลนาสาร อำเภอบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84120
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสารสาสน์วิเทศราชพฤกษ์ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู