

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาวยาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม
THE DEVELOPMENT OF READING AND WRITING SKILLS FOR
PRATHOMSUKSA II STUDENTS BY USING GAME

สมบูรณ์ พงศาเทศ (Somboon Pongsathet) *
ดร.นิตยา เปลื้องนุช (Dr.Nittaya Pluagnuch) **

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาวยาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านและการเขียนคำยาวยาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยให้มีจำนวนนักเรียน ร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปิง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองบัวลำภูเขต 1 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 29 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนคำยาวยาภาษาไทยโดยใช้เกม จำนวน 12 แผน 3 วงจรปฏิบัติการ คือ วงจรปฏิบัติการที่ 1 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 วงจรปฏิบัติการที่ 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6-10 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11-12 แบบบันทึกผลการสอน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบท้ายวงจร และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและการเขียนคำยาวยา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านคำยาวยาโดยมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบท้ายวงจรที่ 1-3 คือ 14.48, 14.66 และ 14.69 ตามลำดับ และทักษะการเขียนคำยาวยา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบท้ายวงจรที่ 1-3 คือ 14.72, 15.14 และ 15.38 ตามลำดับ นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาวยา วิชาภาษาไทยโดยใช้เกมในวงจรที่ 1-3 เพิ่มขึ้น ซึ่งในแต่ละวงจรมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านน้อยกว่าทักษะการเขียน และนักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำยาวยาคิดเป็นร้อยละ 76.63 และทักษะการเขียนคำยาวยา นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 โดยมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ทักษะการอ่านและการเขียน คิดเป็นร้อยละ 79.31 ของนักเรียนทั้งหมด

คำสำคัญ : ทักษะการอ่าน และการเขียน เกม

Keywords : Reading skill, Writing skill, Game

* นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) develop reading and writing skills of Prathomsuksa II students by using games. 2) to develop achievement of reading and writing which 70% of students could pass established criterion 70% and over. This research was an action research. The target group consisted of 29 Prathomsuksa II students in the first semester of academic year 2007 from BanNonping School under the office of Nongbualamphu Educational service Area 1. The research instruments were 12 lesson plans by divided into 3 activities circles. First cycle consisted of lesson plan 1-5, second cycle consisted of lesson plan 6-10 and third cycle consisted of lesson plans 11-12, a teacher's note on teaching experience, a teaching observation form, an interview form, ending cycles test, and reading and writing achievement test.

The research finding the students can develop in reading skill from the average scores of ending circle test 1-3 were 14.48 , 14.66 and 14.69. The students can develop in writing skills from the average scores of ending circle test 1-3 were 15.62 ,15.14 and 15.62. The students can develop reading and writing skills by using games in cycle 1-3 increase. In each cycle the students can develop in reading skill less than writing skill and the achievement in reading skill found that the students had an average scores 76.63% and writing skill had an average scores 75.50%. There were 23 students or 79.31% of students could pass established criterion.

1. บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา
ภาษาเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะภาษาเป็นทั้งมวลประสบการณ์ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและทำความเข้าใจซึ่งกัน และกันภาษาไทยเป็นวิชากลุ่มทักษะที่มีความสำคัญเป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่คนไทยทุกคน ต้องใช้ไปตลอดชีวิต (วรรณิ์ โสมประยูร, 2537) นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญา ของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี ชีวทัศน์ โลกทัศน์และสุนทรียภาพ โดยบันทึกไว้เป็น วรรณคดีและวรรณกรรม (สุนันทา สุนทรประเสริฐ,

2535) ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝนจน เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านและการฟังเป็นทักษะการรับรู้เรื่องราว การเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสาร ให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างพินิจ พิเคราะห์ สามารถเลือกใช้คำเรียบเรียงความคิด ความรู้ให้ชัดเจนใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักภาษา โดยใช้ถ้อยคำถูกต้องตรงความหมาย การอ่าน และการเขียนเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการ เรียนรู้ทั้งในการเรียนระดับพื้นฐานและในระดับสูง การอ่านและการเขียนที่ถูกต้อง มีความแม่นยำ ในหลักเกณฑ์ทางภาษา ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญและ

ความจำเป็นของนักเรียนทุกคน (กรมวิชาการ, 2546) เพราะการอ่านและการเขียนต่างก็เป็นปัจจัยส่งเสริมซึ่งกันและกัน มีส่วนสัมพันธ์อย่างสูงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ในปีการศึกษา 2549 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหนองบัวลำภูเขต 1 ได้ติดตามการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโครงการอ่านคล่อง เขียนคล่อง ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์ประเมิน คือ นักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและการเขียน ร้อยละ 70 ขึ้นไป จากการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในด้านการอ่านและการเขียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปิง ในปีการศึกษา 2549 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 61.27 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด เมื่อศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นสามารถสรุปหาสาเหตุของปัญหาดังนี้ คือ ปัญหามาจากครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น่าสนใจ นักเรียนไม่มีโอกาสฝึกทักษะในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ครูไม่มีหรือไม่ใช้สื่อการสอน ปัญหาการขาดเรียนของนักเรียน การใช้ภาษาถิ่น การออกเสียงสระ พยัญชนะไม่ถูกต้อง ทำให้นักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ โดยเฉพาะการเขียนคำที่เป็นสระลดรูป สระเปลี่ยนรูป เขียนคำที่ใช้อักษรต่ำและอักษรสูงที่มีวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราแม่ก แม่กด แม่บ และแม่กน คำควบแท้ ร ล ว และคำที่มี ห เป็นอักษรนำไม่ถูกต้อง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการนำเกมมาใช้ในการอ่านและการเขียนจะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถใช้ฝึกในการแก้ปัญหา ใช้

สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม และฝึกทักษะการใช้ภาษาทำให้เกิดความแม่นยำและความคงทนในการจำเกี่ยวกับการอ่านและการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิรูปการศึกษาพระราชบัญญัติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นไปตามแนวการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ด้วยการนำเทคนิควิธีการสอนที่สนุกสนาน หลากหลายมาใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงเป็นการฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นการปลูกฝัง หักคนคิด เจตคติ มีพื้นฐานในการอ่าน การเขียนที่ดี ใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการแสวงหาความรู้ต่อไป

2. คำถามการวิจัย

2.1 เกมพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามที่กำหนดหรือไม่

2.2 นักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านและการเขียนคำยาภาษาไทย ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปหรือไม่

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม

3.2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านและการเขียนคำยาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยให้มีจำนวนนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ประกอบด้วยขั้นตอนวางแผน (Plan) ขั้นตอนปฏิบัติการ (Act) ขั้นตอนสังเกตการณ์ (Observe) ขั้นตอนสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยัก วิชาภาษาไทยจากการใช้เกมประกอบการจัด กิจกรรมการเรียนการสอน มีการทดสอบท้ายวงจร และทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการ เขียนคำยัก เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนสำหรับ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปิง อำเภอนโนนสัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หนองบัวลำภูเขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 29 คน โดยมี ตัวแปรที่ศึกษา การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ การสอนโดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและการเขียนคำยัก วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการ เรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยัก วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 12 แผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง จำนวน 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบ บันทึกผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรม การสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียน ของนักเรียน แบบสัมภาษณ์ และแบบทดสอบ ท้ายวงจร เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาทักษะการ อ่านการเขียนคำยัก แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1

เป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และเขียนตามคำบอก 20 คำ รวม 50 คำ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการ โดยการชี้แจงแนะนำให้ความรู้เกี่ยวกับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียน คำยักวิชาภาษาไทยโดยใช้เกม และการวิจัยเชิง ปฏิบัติการให้กับผู้ช่วยวิจัย ปฐมนิเทศน์นักเรียน ให้ความรู้ ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการอ่านและการเขียนคำยักวิชาภาษาไทย โดยใช้เกม และการวิจัยสร้างขึ้น จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นวงจรปฏิบัติการ 3 วงจร วงจรที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 วงจร ที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6-10 และ วงจรที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11-12 เก็บรวบรวม ข้อมูลจากแผนทุกแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แบบบันทึกผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรม การสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียน ของนักเรียน แบบสัมภาษณ์ และแบบทดสอบ ท้ายวงจรจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขในวงจรต่อไป และประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ทักษะ การอ่านและการเขียนคำยัก และในการ วิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่าง ดำเนินการวิจัยและหลังสิ้นสุดการวิจัยมา วิเคราะห์ทั้งเชิงเนื้อหาและเชิงตัวเลข การ วิเคราะห์เชิงเนื้อหาโดยใช้ข้อมูลจากแบบบันทึก ผลหลังการสอน แบบสังเกตพฤติกรรม การ จัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์ นำข้อมูลมาสรุป เป็นความเรียง เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์จริงที่ เกิดขึ้นระหว่างการจัดการจัดการเรียนรู้ว่ามี ข้อบกพร่อง มีปัญหาอุปสรรคเกิดขึ้นหรือไม่ อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น การวิเคราะห์เชิงตัวเลขใช้

ข้อมูลจากแบบทดสอบท้ายวงจร และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) การหาค่าร้อยละ แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลว่าข้อมูลที่ได้จากการวิจัยมีการพัฒนาขึ้นมากกว่าหรือน้อยกว่าที่กำหนดไว้

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีวงจรปฏิบัติการวิจัย 3 วงจร ดังนี้ วงจรปฏิบัติ การที่ 1 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 วงจรปฏิบัติการที่ 2 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6-10 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11-12 เมื่อสิ้นสุดแต่ละวงจร ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย นำข้อมูลมาวิเคราะห์ วิพากษ์ และสะท้อนผลการปฏิบัติเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนในวงจรปฏิบัติการต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างความสนใจ ด้วยการใช้เพลง ปริศนาคำทาย เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นสอน เป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์วิธีการอ่านและการเขียนคำยาก ด้วยการนำเกมมาใช้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการอ่านและการเขียน 3) ขั้นสรุป นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในทักษะการอ่านและการเขียน ทำให้นักเรียนมีหลักเกณฑ์ในการอ่านคำและการเขียน ทำให้สามารถอ่านคำได้คล่องและรวดเร็วขึ้น ทักษะการเขียน

นักเรียนสามารถใช้คำและเขียนคำได้ถูกต้องเหมาะสม ดังนี้

วงจรที่ 1 จากการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านเท่ากับ 14.48 คิดเป็นร้อยละ 72.40 และทักษะการเขียนคำยากคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.72 คิดเป็นร้อยละ 73.60

วงจรที่ 2 จากการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6-10 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านเท่ากับ 14.66 คิดเป็นร้อยละ 73.30 และทักษะการเขียนคำยากคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.14 คิดเป็นร้อยละ 75.75

วงจรที่ 3 จากการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11-12 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านเท่ากับ 14.69 คิดเป็นร้อยละ 73.45 และทักษะการเขียนคำยากคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.38 คิดเป็นร้อยละ 76.90

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านคำยาก ร้อยละ 76.63 ทักษะการเขียนคำยากนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 79.31 ของนักเรียนทั้งหมด

6. อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

6.1 กิจกรรมการเรียนรู้โดยเกม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยากวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถม

ศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม เป็นการนำเกมมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งชอบในการแข่งขัน สนุกสนาน นักเรียนได้ ปฏิบัติจริง และมีส่วนร่วมในการแข่งขัน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมสะท้อนผลการในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

6.1.1 การใช้เกมประกอบในกิจกรรมการเรียนการสอนสังเกต พบว่า เกมช่วยดึงดูดความสนใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และเกมที่ใช้ต้องมีวิธีการเล่นไม่ยุ่งยาก ใช้เวลาน้อย รู้ผลในการแข่งขันเร็ว เพราะเด็กในวัยนี้มีสมาธิสั้น หากเกมใช้เวลานาน วิธีการเล่นหลายขั้นตอนจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย นอกจากนี้ยังต้องเป็นเกมที่ท้าทายความสามารถของเด็ก ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป และตรงกับ ความสนใจของเด็ก การสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนนั้นต้องจัดสื่อการเรียนต่างๆ จะทำให้นักเรียนมีความสนใจที่จะทำงาน นอกจากนี้ยังพบว่าเกมที่เด็กชอบจะต้องมีการแข่งขันจึงจะสร้างความสนใจให้เด็กอยากเล่น และต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย สอดคล้องกับความคิดเห็นของ จารุวรรณ พิมพ์นิตย์ (2540) กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง สามารถจูงใจผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน เป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้เกิดการแข่งขัน อย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมเกมจึงเหมาะที่จะนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนทั้งยังช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่ได้เรียน มีความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ ขวน

ให้ติดตาม และการเล่นเกมยังเป็นการปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสามัคคี และการมีมนุษยสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

6.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับงานวิจัยอื่นๆ ดังนี้

1) เกมทำให้นักเรียนกระตือรือร้น มีความสนใจในการเรียนมากขึ้น จากการสังเกต พบว่า นักเรียนให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ อัญชลี สุคนธา (2527) ที่กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการทำการเรียนการสอนมากขึ้น เป็นการสร้างประสบการณ์ให้นักเรียน ทำให้เกิดความเชื่อมั่น รู้จักคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง รวมทั้งทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียน เกมเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและเกิดความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ดังที่ สมใจ ศรีรุ่งเรือง (2532) กล่าวว่า เกมเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความเข้าใจและความสนใจให้กับผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีความเข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็ว แม่นยำและทนทาน ดังนั้นเกมการอ่านและเขียนคำสามารถนำไปพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนได้ดีขึ้น

2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านและเขียนคำยากมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542) ได้ใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย ในระดับ

ประถมศึกษา พบว่า นักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูงมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 33.13 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 39.53 กลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยปานกลางมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 26.20 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 36.93 กลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยต่ำมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 19.20 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 32.80 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ ในแต่ละกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ คือผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน

7. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

7.1 ข้อเสนอแนะด้านการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอน

7.1.1 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม การศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรม องค์ประกอบที่สำคัญ การใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างเกมให้น่าสนใจเหมาะสมกับวัยและสติปัญญาของผู้เรียน จะช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.1.2 เนื่องจากในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนต้องร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม และการทำงานเดี่ยว การปรับเวลาในการจัดการ

เรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านและการเขียนได้อย่างเต็มที่

7.1.3 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน เกมการแข่งขัน จะช่วยกระตุ้นทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

7.1.4 ในการเตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับการเรียนการสอนในแต่ละแผนการสอนให้พร้อม และเพียงพอกับจำนวนนักเรียน มีการจัดเก็บสื่ออุปกรณ์ แต่ละประเภทให้สะดวกต่อการนำไปใช้

7.1.5 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม การให้ความสนใจ และเอาใจใส่ ให้คำแนะนำในการเข้าร่วมกิจกรรม พูด เน้น ย้ำ คำซ้ำ ให้นักเรียนปฏิบัติตามกติกาในการทำงาน เป็นการฝึกความมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบแก่นักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรนำรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมไปฝึกทักษะด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการคิดคำนวณ ทักษะการแก้ปัญหา

2) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของครู และนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาไทยเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำยากโดยใช้เกมประกอบการสอน

3) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการสอนวิชาอื่น ๆ ในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). สารและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- จารุวรรณ พิมพ์นิตย์. (2540). เปรียบเทียบความสามารถการอ่านออกเสียงคำที่ควบกล้ำด้วย ร ล ว วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกับการฝึกทักษะ ตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาสารคาม.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย ครินครินทรวิโรฒ.
- วรรณ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วรารณ เหลี่ยมไธสง. (2542). ทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยเกมและใช้แบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมพร มั่นตะสูตร. (2526). การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุทธิพร ขาตาธิคุณ และคณะ. (2546). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนทางด้านทักษะภาษา โดยใช้เกมในระดับอนุบาล 2. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2535). การผลิตชุดการสอน และชุดการสอนเรื่อง "มาตราตัวสะกด" กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- อัญชลี สุคนธา. (2527). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการ สอนกับการสอนธรรมดาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.