



การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดตรงมาตรา โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*

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

¹ปิยธิป ไทยเสน Piyathip Thaisen ²ชิตชไม วิสตุกุล Chidchamai Visuttakul

^{1,2}วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต Suryadhep Teachers College, Rangsit University, Thailand

Corresponding Author E-mail: piyathip_icezzi@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราแม่กนและแม่กด มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 29 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด มีลักษณะเป็นข้อสอบถูกผิด จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กนและแม่กดได้ดีขึ้น ระหว่างเรียนนักเรียนเห็นด้วยกับการเรียนแบบจับคู่และการนำเกมเข้ามาในการจัดการเรียนรู้

คำสำคัญ: เทคนิคเพื่อนคู่คิด, เกม, ทักษะการอ่านออกเสียง, ตัวสะกดตรงมาตรา



Abstract

This research article aims to 1) compare the pronunciation skill in final consonant sounds of N and D protocols of grade 1 students before and after learning by using games with think-pair-share technique; and 2) explore the opinion of grade 1 students toward 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 1 students currently attending semester 2 of academic year 2020 in one classroom of a private school in Nonthaburi province. Research instruments consisted of 1) 4 plans of Thai language learning management plan, 2) 30-item true-false test of pronunciation skill on final consonant sounds of N and D protocols, and 3) Interview form for student opinion toward learning management using games with think-pair-share technique. Analytical statistics were mean, standard deviation, and t-test for dependent samples. Results are as follows. 1) Students demonstrated higher pronunciation skill in final consonant sounds of N and D protocols after the learning by games with think-pair-share technique than before, at a statistical significance level of .01. 2) Most of the interviewed students agreed with using games with think-pair-share technique and can improve the pronunciation skill in final consonant sounds of N and D protocols during the learning. Students agreed with pair learning and using games in learning management.

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

บทนำ

ภาษาไทยเป็นพื้นฐานสำคัญที่คนไทยทุกคนต้องเรียนรู้เพื่อให้มีความสามารถในการใช้ภาษา อันเป็นเครื่องมือสื่อสาร และแสวงหาความรู้ เพราะภาษาไทยเป็นสื่อในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์ จากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ถ้าหากนักเรียนเรียนวิชาภาษาไทยไม่ได้จึงทำให้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ไม่ได้ตามไปด้วย ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น ต้องเรียนรู้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะการอ่าน ถือเป็นทักษะสำคัญในการเรียน (กรมวิชาการ, 2545) สอดคล้อง กับสำลี รักสุทธี (2553) ที่ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการอ่านเป็น เครื่องมือสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้า การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทุกกลุ่มวิชา คนเราจะเรียนรู้วิชาต่างๆ ได้ดี ถ้าอ่านหนังสือได้ดี อีกทั้ง กรุณา ปางวิภาส (2556) ยังกล่าวว่า การอ่านมีคุณค่า และมีความสำคัญ โดยเฉพาะทางด้านการศึกษาค้นคว้า การมีทักษะการอ่านที่ดีทำให้ผู้อ่านสามารถแสวงหา ความรู้ได้อย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ คนที่มีทักษะการอ่านที่ดี อ่านได้ถูกต้อง ย่อมได้เปรียบและมีชีวิตที่ สมบูรณ์สมารถที่จะนำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (ปิยธิดา ทรัพย์มาก, 2553)

สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561) ได้กล่าวว่า ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ได้อย่างหลากหลายคือความสามารถในการ



อ่านและการเขียน ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้มีสาระการอ่านและการเขียนเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มสาระภาษาไทย อนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนนั้น ความสำคัญอยู่ที่การวางพื้นฐานการศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการอ่านในช่วงระยะแรกเริ่มของระดับประถมศึกษา ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่ดูแลในเรื่องการอ่านออกเสียงของนักเรียนให้มากเป็นพิเศษ เพราะต้องปูพื้นฐานในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามที่คณะกรรมการพัฒนานโยบาย กำหนดนโยบายระยะเร่งด่วนปีการศึกษา 2558 ว่าเด็กที่จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ ซึ่งจากผลประเมินการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2558 พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินอ่านออกเขียนได้ร้อยละ 75.51 แต่ยังไม่บรรลุตามเป้าหมายของยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานปีการศึกษา 2558 ทั้งนี้ยังมีนักเรียนกลุ่มที่ต้องปรับปรุงร้อยละ 3.94 คิดเป็น 18,034 คน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าร้อยละ 25 แสดงถึงข้อบกพร่องในการอ่านออกเขียนได้ที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าด้านการอ่านออกเสียงคำ มีค่าเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนในด้านการอ่านออกนั้น จำเป็นต้องเน้นให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีฝึกฝน หรือใช้สื่อเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงมากขึ้น (สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

ในการสอนอ่านต้องให้ผู้เรียนเริ่มต้นด้วยการเรียนรู้ตัวอักษร ซึ่งจะใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาความรู้อื่นๆ ต่อไป จึงจะต้องสอนให้รู้ตัวอักษรที่ถูกต้อง อ่านให้ถูกต้องตั้งแต่เริ่มต้น การสอนอ่านในขั้นต้นจึงต้องสอนให้รู้จักลักษณะต่างๆ ของอักษรวิธีไทยต้องให้นักเรียนได้ฝึกอ่านมากๆ อ่านบ่อยๆ จนเกิดทักษะการอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง สอดคล้องกับศรีวิไล พลมณี (2545) ที่ได้กล่าวว่าพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนวิชาภาษาไทยคือตัวอักษรซึ่ง ได้แก่ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เป็นเรื่องที่ต้องคิดเป็นอันดับแรกว่าจะสอนให้จำและใช้พื้นฐานเหล่านี้มาสร้างคำในภาษาไทยได้อย่างไร ซึ่งทักษะการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่ช่วยทำให้การเรียนภาษาไทยของนักเรียนเกิดประสิทธิภาพ หลังจากที่นักเรียนรู้จักพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์แล้วก็ต้องเรียนตัวสะกดเพื่ออ่านออกเสียงเป็นคำได้ จึงจะสามารถพัฒนาทักษะอื่นๆ ต่อไป ซึ่งปัญหาที่พบในการเรียนอ่านออกเสียง คือ นักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดได้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของรุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง (2557) ที่พบว่า แบบเรียนภาษาไทยที่ใช้อยู่ในปัจจุบันเป็นแบบเรียนที่มุ่งสอนให้อ่านคำและเนื้อเรื่อง โดยไม่ได้เริ่มจากการเรียนรู้ตัวอักษรและไม่ให้ความสำคัญกับการสอนอ่านพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด ส่งผลให้นักเรียนจดจำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดไม่ได้ เพราะไม่ได้เริ่มต้นเรียนอ่านเขียนอย่างเป็นระบบ

จากประเด็นปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นประกอบกับผู้วิจัยเป็นครูสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และพบข้อเท็จจริงว่า นักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด และผลสัมฤทธิ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเรื่องทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดนั้นนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์และคะแนนการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนเกิดความสับสนเกี่ยวกับมาตราตัวสะกด แม่กน และแม่กดในการอ่านออกเสียงเพราะเพิ่งได้เลื่อนชั้นขึ้นมาจากระดับปฐมวัย พื้นฐานด้านการอ่านยังไม่ดี นักเรียนบางคนอ่านออกเสียงไม่ออก เมื่อนักเรียนอ่านไม่ออกก็ไม่พยายามออกเสียง เพราะไม่ให้คุณครูหรือผู้ปกครองได้ยินว่าอ่านออกเสียงไม่ได้ รวมไปถึงขาดนิสัยรักการอ่าน ซึ่งประเมินได้จากการทดสอบอ่านเป็นรายบุคคล อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเองได้พยายามหาแนวทางแก้ไขเรื่องทักษะการอ่านออกเสียง พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถนำมาใช้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 1



ได้เนื่องจากโดยทั่วไปแล้วในแต่ละห้องเรียนจะมีการละกันระหว่างนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งตรงกับจุดประสงค์ของเทคนิคเพื่อนคู่คิดเป็นอย่างดี

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) พัฒนาขึ้นโดย Frank Lyman แห่งมหาวิทยาลัยแมริแลนด์ นับว่าเป็นเทคนิคหนึ่งในการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นคู่ๆ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้ได้ในผู้เรียนทุกระดับทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ จัดว่าเป็นเทคนิคการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับมากอีกรูปแบบหนึ่ง เพราะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (Lyman F., 1981) ซึ่งลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Think หมายถึง การทำให้ผู้เรียนได้คิดและไตร่ตรองจากคำถามแบบปลายเปิด หรือการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน 2) Pair หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนจับคู่กันเป็นคู่ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในประเด็นปัญหาที่กำหนดไว้ เพื่อร่วมกันค้นหาข้อสรุป หรือตอบคำถามที่ต้องการ 3) Share หมายถึง การสลายจากการจับคู่กันเป็นคู่ๆ แล้วสรุปผลการค้นหาคำตอบร่วมกันทั้งชั้นเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สรุปและอภิปรายผลการค้นพบ (มนต์ชัย เทียนทอง, 2551)

นอกจากเทคนิคเพื่อนคู่คิดแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแล้วพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในกิจกรรมการเรียนรู้ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่ก่อให้เกิดพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา เกมช่วยให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ และมีทักษะด้านต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของเพียเจต์ (Jean Piaget) ที่ว่าเกมเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทางสติปัญญา เกมยังเป็นการกระทำที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส เมื่อฝึกหัดนานๆ จะเกิดทักษะและก้าวไปสู่การพัฒนา (อภิษฐา สวัสดิ์, 2546)

จากสภาพปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดให้แก่ นักเรียน อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะและความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยดีขึ้นและทำให้การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราแม่กน และแม่กด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ของการวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 5 ห้องเรียน มีนักเรียน 133 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 29 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม



(Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ซึ่งใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้ และสัมภาษณ์กลุ่ม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) เลือกจากนักเรียนห้องที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 12 คน เป็นนักเรียนที่มีผลความสามารถในการวิเคราะห์หลังเรียนอยู่ในกลุ่มที่มีคะแนนสูง 4 คน กลุ่มที่มีคะแนนปานกลาง 4 คน และกลุ่มที่มีคะแนนต่ำ 4 คน

2. เครื่องมือที่ใช้วิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวมจำนวน 8 คาบเรียน

2.2 แบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง เรื่อง ตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด มีลักษณะเป็นข้อสอบถูกผิด จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งเป็นตัวสะกดมาตราแม่กน 15 ข้อ ตัวสะกดมาตราแม่กด 15 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ อ่านออกเสียงถูกต้องได้ 1 คะแนน อ่านออกเสียงผิดได้ 0 คะแนน

2.3 แบบสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด จำนวน 1 ฉบับ มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือวิจัยที่ 2.1-2.3 ได้ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาไทย จำนวน 3 คน โดยใช้การประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม และวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่าสอดคล้องของแต่ละรายข้ออยู่ที่ 0.67-1.00 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 2.2 ซึ่งเป็นแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.37-0.73 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.27-0.67 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.85

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ดังนี้ 1) ปฐมนิเทศนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจ 2) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียงก่อนเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กด 3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 8 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที 4) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบทักษะการอ่านออกเสียง และเลือกนักเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง 12 คน เพื่อสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกลุ่ม 5) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลของการวิจัย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์คะแนนทักษะการอ่านออกเสียง โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean: $\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

5.2 วิเคราะห์ผลต่างคะแนนและเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงก่อนและหลังการสอน โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการทดสอบค่า ที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

5.3 วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)



สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด

ผลจากการวิจัยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง มาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการอ่านออกเสียง ก่อนและหลังการเรียน

ทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกด มาตราแม่กนและแม่กด	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	30	15.90	2.66	27.39**	.000
หลังเรียน	30	27.86	1.57		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กน และแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 15.90 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.66 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 27.86 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.57

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงมาตราแม่กน และแม่กด

นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กนและแม่กดได้ดีขึ้น ระหว่างเรียนนักเรียนเห็นด้วยกับการเรียนแบบจับคู่ และการนำเกมเข้ามาในการจัดการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผลการสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนจำนวน 12 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเรียนแบบจับคู่ หรือการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดการเรียนรู้นั้นทำให้อ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดได้คล่องมากยิ่งขึ้น เพราะการเรียนแบบจับคู่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนได้ โจทย์ข้อใดที่ไม่แน่ใจสามารถสอบถามและแลกเปลี่ยนความรู้กับคู่ของตนได้ นอกจากนี้ นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มอ่อนบางครั้งไม่กล้ายกมือสอบถามครูผู้สอน การเรียนแบบจับคู่ทำให้นักเรียนกลุ่มนี้สามารถปรึกษาเพื่อนที่จับคู่กันและตอบคำถามครูผู้สอนได้อย่างมั่นใจ นักเรียนบางคนขาดความมั่นใจในการยกมือถามในข้อสงสัย เพื่อนที่จับคู่กันนั้นสามารถช่วยอธิบายทำให้เข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ในส่วนของการนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้น นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่า เกมสามารถทำให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น และรู้สึกชอบที่ครูผู้สอนมีเกมมาให้เล่นในระหว่างการเรียนรู้ เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในระหว่างเรียน ไม่อยู่ในบทเรียนที่มีแต่เนื้อหาจนเกินไป เกมยังช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น



ซึ่งกันและกัน อีกทั้ง เกมที่ครูผู้สอนนำมาให้เล่นยังช่วยให้ในกลุ่มเกิดความรักใคร่สามัคคี ทำให้กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดหน้าชั้นเรียนได้อย่างถูกต้อง

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำประเด็นที่ค้นพบจากผลการวิจัยมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กนและแม่กด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีผลคะแนนในการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด เป็นรายบุคคลในทางที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 100 อภิปรายผลได้ว่า อาจเป็นเพราะการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ทำให้ผู้เรียนได้รับทักษะในการอ่านออกเสียงคำในมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด จากการแลกเปลี่ยนความรู้ และความคิดเห็นกับการเรียนแบบเป็นคู่ ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการความคิดเห็นของตนเอง ได้ใช้ประสบการณ์เดิมที่มี และมีโอกาสได้ใช้กระบวนการทางสติปัญญาในการเพิ่มประสบการณ์ใหม่ๆ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการในทักษะการอ่านออกเสียงที่ดีขึ้น ในขณะที่ครูผู้สอนได้ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ มีความกระตือรือร้นและเกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน โดยมีการแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นคิด (Think) ครูกำหนดคำถาม ทำให้นักเรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบด้วยตนเอง โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด (แม่กน คืออะไร จงยกตัวอย่างคำ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน) ให้เวลาในการคิดเพียงเล็กน้อย ต่อมาขั้นที่ 2 การเรียนแบบเป็นคู่ (Pair) ครูผู้สอนแบ่งนักเรียนตามระดับผลคะแนนทดสอบก่อนเรียน คือ นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยครูผู้สอนจับคู่ให้นักเรียน (เก่ง : อ่อน), (ปานกลาง : อ่อน) เพื่อให้แต่ละคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หาข้อสรุปหรือคำตอบที่ต้องการ ในขั้นนี้นักเรียนสามารถช่วยกันแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกันพูด และอ่านคำศัพท์ การเรียนแบบเป็นคู่ นักเรียนจะมีความเป็นกันเองระหว่างเพื่อนในวัยเดียวกัน สามารถกล้าพูด กล้าคิด และกล้าแสดงความคิดเห็นจะทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเอง ขั้นที่ 3 สรุปผล (Share) นักเรียนทุกคนสลายจากการจับกันเป็นคู่ ขั้นนี้จะเป็นการสรุปผลคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และอภิปรายผล โดยที่นักเรียนแต่ละคนจะมีอิสระในการตอบและถาม ในขั้นนี้ นอกจากนักเรียนจะได้รับความคิดเห็นจากเพื่อนแล้ว นักเรียนจะได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนด้วย

ดังที่ Lyman F. (1987) ซึ่งเป็นผู้ที่พัฒนาเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pare-Share) กล่าวว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pare-Share) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือพัฒนาขึ้นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นเทคนิคที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะในแต่ละขั้นตอน นักเรียนจะได้ฝึกคิด ฝึกอ่านด้วยตนเอง จากนั้นนำสิ่งที่ตนเองคิดมาแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน จนได้ข้อสรุป ซึ่งสอดคล้องกับ Millis Barbara J. & Cottell Philip G. (1998) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเพื่อนคู่คตินั้น เป็นกิจกรรมการเรียนที่เริ่มจากสถานการณ์ปัญหาหรือโจทย์คำถามแล้วให้นักเรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเองแล้วนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่ จากนั้นนำคำตอบมาอภิปรายร่วมกัน ก่อนที่ครูจะให้นักเรียนนำเสนอขึ้น ควรรอเวลาให้นักเรียนคิดคำตอบให้ได้ก่อน เพื่อให้เด็กนักเรียนมีโอกาสในการท่องจำก่อนพูดหน้าชั้นเรียน เพื่อเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารทางวาจาและความมั่นใจ นักเรียนบางคนขาดความมั่นใจในตัวเอง ไม่กล้าแสดงออก กลัวการอ่านผิด เกรงกลัวครูผู้สอน ซึ่งถ้านักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกันอ่าน



คำศัพท์กับเพื่อนในวัยเดียวกันจะสามารถอ่านได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของบุษยากร ชัยชวา (2558) ที่พบว่า นักเรียนที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกัน มีความสนิทสนมกัน ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันจะเข้าใจดี กล้าซักถามจึงทำให้บรรยากาศการเรียนสนุก ไม่เครียด เป็นกันเอง พร้อมทั้งเป็นการฝึกฝนทักษะทางสังคมด้วย และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทราวรรณ ทองแก้ว (2556) ที่พบว่า เมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันได้ แลกเปลี่ยนความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน บรรยากาศการเรียนในห้องจะเป็นกันเองจึงส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน อีกทั้ง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด ยังช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมกันคิดเป็นคู่ในการสร้างทักษะการแก้ปัญหาด้วยการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่เป็นคู่ของตนเอง (Mabmoud Kaddoura, 2013) นอกจากนี้ Raba A. (2017) ได้ศึกษาอิทธิพลของเทคนิคเพื่อนคู่คิดที่มีต่อการพัฒนาการพูดสื่อสารในห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคเพื่อนคู่คิดมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารของนักเรียน สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้น

นอกจากการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดการเรียนรู้จะทำให้ให้นักเรียนมีผลคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงดีขึ้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำเกมร่วมในการจัดการเรียนรู้กับเทคนิคเพื่อนคู่คิดด้วย เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การเรียนรู้จากการเล่นเกมได้รับความสนุกสนาน ทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา ทำให้มีทักษะในด้านต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของวันเพ็ญ พวงมะลิ (อ้างใน อัญชลี สุนธธา, 2543) ที่กล่าวว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วม เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน ช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อีกทั้ง อภิขญา สวัสดิ์ (2546) กล่าวอีกว่า เกมเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาทางด้านสติปัญญา การเล่นเกมเป็นการกระทำที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอัญชลี สวัสดิ์ (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยอยู่ในระดับดี เนื่องจากนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมของการอ่าน เป็นผลทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้เป็นการเรียนรู้ที่คงทน สามารถนำคำศัพท์ที่เรียนรู้จากการเล่นเกมมาอ่านคำศัพท์จากแบบฝึกได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กนและแม่กดได้เป็นอย่างดี นักเรียนได้ร่วมกันคิดกันเป็นคู่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นการเรียนแบบร่วมมือที่ทำให้บรรยากาศเป็นกันเอง นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด และมีแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง โดยมีเกมเข้ามาดึงดูดความสนใจทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์จากการเล่นเกมได้เป็นอย่างดี

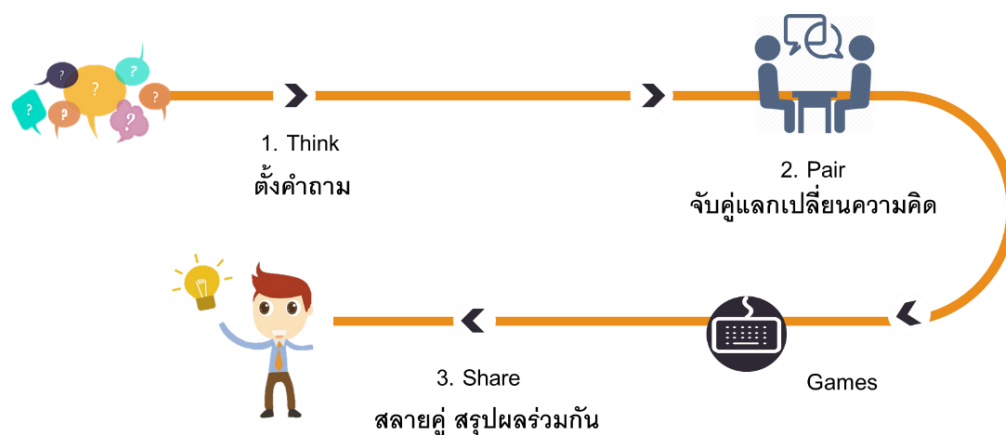
2. จากความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงตัวสะกดมาตราแม่กนและแม่กด พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด นักเรียนชอบในการจัดการเรียนรู้แบบเป็นคู่ นักเรียนกลุ่มเก่ง มีความคิดเห็นว่าการเรียนแบบเป็นคู่สามารถช่วยเหลือเพื่อนได้ รู้สึกภาคภูมิใจที่ได้ใช้ความรู้ที่ได้เรียน นำมาอธิบาย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคู่ของตน ส่วนนักเรียนกลุ่มปานกลางชอบในการนั่งเรียนแบบเป็นคู่ เพราะบรรยากาศเป็นกันเองได้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนและการเรียนแบบเป็นคู่สามารถช่วยกันแก้โจทย์คำถามที่ครูผู้สอนกำหนดได้เป็นอย่างดี ส่วนนักเรียนกลุ่มอ่อนรู้สึกประทับใจและชอบในการเรียนแบบจับคู่ เพราะรู้สึกมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มมากขึ้น สามารถกล้าอ่านคำศัพท์หน้าชั้นเรียน



ได้อย่างมั่นใจหลังจากได้นั่งเรียนจับคู่กับเพื่อน นักเรียนกลุ่มอ่อนส่วนใหญ่เห็นด้วยในการนำเกมเข้ามาจัดการเรียนรู้ เพราะว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ และอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งเห็นได้จากผลการทดสอบหลังเรียนและการจัดกิจกรรมดังกล่าว นักเรียนเห็นว่า การใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้ดีขึ้น จากผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับจำเนียร เงามาม (2555) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเทคนิคเพื่อนคู่คิดจากเดิมนั่งฟังครูผู้สอนบรรยายอย่างเดียวทำให้รู้สึกง่วง พอได้มาเรียนกับเพื่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เคลื่อนไหวตลอดเวลา ส่งผลให้ไม่ง่วง และมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของบุษยากร ช้ายขวา (2559) ที่พบว่า การเรียนด้วยกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นการแก้ปัญหาทักษะการพูด เนื่องด้วยทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันแทนที่ครูจะเป็นผู้สอนโดยตรง แต่เป็นการสอนแบบตัวต่อตัวกับเพื่อนแทนโดยเพื่อนสามารถช่วยเหลือแนะนำได้โดยตรง ทำให้ลดความประหม่าและเพิ่มความมั่นใจในการฝึกฝนการพูดมากขึ้น

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีต่อนักเรียน โดยการแบ่งผู้เรียนออกเป็นคู่ๆ จับคู่ให้นักเรียนเก่งกับอ่อนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน สร้างทักษะการแก้ปัญหาด้วยการพูดคุย นอกจากนี้ การนำเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้กับนักเรียน และดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย สามารถสรุปเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด



จากภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ขั้นที่ 1 ขั้นคิด (Think) ครูกำหนดคำถามให้นักเรียนแต่ละคนได้คิดคำตอบด้วยตนเอง โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิด ให้ความเวลาในการคิดเพียงเล็กน้อย

2. ขั้นที่ 2 การเรียนแบบเป็นคู่ (Pair) ครูผู้สอนแบ่งนักเรียนตามระดับผลคะแนน คือ นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยครูผู้สอนจับคู่ให้นักเรียนเอง (เก่ง : อ่อน), (ปานกลาง : อ่อน) เพื่อให้นักเรียนแต่ละคู่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดขึ้น หาข้อสรุปหรือคำตอบที่ต้องการและนำเกมมาร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนเล่นเป็นคู่

3. ขั้นที่ 3 สรุปผล (Share) นักเรียนทุกคนสลายจากการจับกันเป็นคู่ และสรุปผลคำตอบร่วมกันทั้งชั้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และอภิปรายผล โดยที่นักเรียนแต่ละคนจะมีอิสระในการตอบและถาม ในขั้นนี้ นอกจากนักเรียนจะได้รับความคิดเห็นจากเพื่อนแล้ว นักเรียนจะได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า ครูผู้สอนควรคำนึงถึงระดับความยากง่ายของเกมให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้สนุกสนาน และพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ได้ดี

1.2 ในการนำคำศัพท์มาใช้ในกิจกรรม ครูผู้สอนควรวิเคราะห์ความยากง่ายของคำศัพท์แล้วนำมาปรับให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

1.3 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา จะช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะได้อย่างเต็มที่

1.4 ในการทำกิจกรรมครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่างๆ ให้ชัดเจน เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปจัดการเรียนการสอนร่วมกับวิธีการสอนแบบอื่น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน

2.2 ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปใช้จัดการเรียนรู้กับวิชาอื่นๆ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง เช่น ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

2.3 ควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อจะได้จัดการเรียนรู้ตามความสนใจของนักเรียน

2.4 ควรใช้เกมและเทคนิคเพื่อนคู่คิดพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ ในกลุ่มสาระภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยให้สูงขึ้น เช่น ทักษะการพูด ทักษะการเขียน



เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545**. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรุณา ปางวิภาศ. (2556). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาภาษาไทยระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค CIRC กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค SQ4R. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- จำเนียร เงามาม. (2555). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้เรื่องพันธะเคมีด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- บุษยากร ช้ายขวา. (2559). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชนเผ่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ปิยธิดา ทรัพย์มาก. (2553). การส่งเสริมการอ่านการเขียนในวัยเด็ก. กรุงเทพมหานคร: เมธีทีปส์.
- ภัทรวรรณ ทองแก้ว. (2556). พัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและช่วยเหลืองานผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ค. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2551). เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ Mentor Coached Think-Pair-Share เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนรู้ออนไลน์. วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 18(1). 90-105.
- รุ่งอรุณ ไรจน์รัตนดำรง ไชยศรี. (2557). การศึกษาปัญหาการเรียนอ่านเขียนของนักเรียนไทยและนักเรียนต่างด้าวและการแก้ปัญหาด้วยแบบเรียนที่พัฒนาตามแนววิธีสอนแบบโฟนิกส์. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีวิไล พลมณี. (2545). **พื้นฐานการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). **รายงานผลการประเมินการอ่านออกเขียนได้**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). **รายงานผลการประเมินการอ่านออกเขียนได้**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำลี รักสุทธี. (2553). **คู่มือการจัดทำสื่อวัตกรรมการเรียนการสอนและแผนประกอบสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน**. สำนักพิมพ์วัฒนาศึกษา.
- อภิขญา สวัสดิ์. (2546). การศึกษาความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนอ่านคำภาษาไทยโดยใช้เกมฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



-
- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.
- อัญชลี สุคนธา. (2527). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาหลักภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนธรรมดาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Lyman, F. (1981). 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. 6.
- Mabmoud Kaddoura. (2013). Think pair share. A teaching learning strategy to enhance students. Critical Thinking. 36(4). 1-7.
- Millis, Barbara J. & Cottell, Philip G. (1998). Cooperative Learning for Higher Education Faculty. U.S.A. Phoenix: Oryx Press.
- Raba, A. (2017). The Influence of Think-Pair-Share (TPS) on Improving Students' Oral Communication Skills in EFL Classrooms. Master of Education. Department of Curriculum and Teaching, Faculty of Education, An-Najah National University.