



การพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย*

DEVELOPING A BOARD GAME FOR ENHANCING THAI VOCABULARY
MEMORIZATION AMONG 4th – 6th GRADE STUDENTS

¹วิศวะ พันธุ์กะจับ Wisawa Punkajab ²เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์ Samoekan Sophonhiranrak

³ธิดา ทับพันธุ์ Tida Tubpun

^{1,2,3}มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ Thammasat University, Thailand

Corresponding Author E-mail: Gengar.aon@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนากฎเกมอักษรซ่อนความ ที่ส่งเสริมทักษะการอ่าน เพื่อจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่ไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ตามเกณฑ์ของ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการรู้คำศัพท์ก่อนและหลังใช้การ์ดเกม “อักษรซ่อนความ” ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัญหาการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ โดยรูปแบบการวิจัยคือการวิจัยเชิงปริมาณ ในลักษณะการวิจัยและพัฒนา โดยมีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อออกแบบเกม การพัฒนาเกม และเก็บข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผล โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางสะแกใน สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร และเป็นนักเรียนที่ทดสอบการอ่านแล้วอยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งรวบรวมข้อมูลผ่านเครื่องมือการวิจัย 3 ส่วน ได้แก่ เกมอักษรซ่อนความ แบบทดสอบก่อนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ และแบบทดสอบหลังเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติด้วยสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า T-test แบบ Dependent ผลการออกแบบและพัฒนาได้การ์ดเกมอักษรซ่อนความ ประกอบด้วยการ์ดเกมทั้งหมด 6 ชุด ชุดละ 20 คำ และเมื่อทดลองเล่นกับกลุ่มตัวอย่างแล้วพบว่า คะแนนสอบหลังเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงให้เห็นว่า เกมอักษรซ่อนความ มีส่วนช่วยในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ภาษาไทย

คำสำคัญ: การจดจำคำศัพท์ภาษาไทย, เกมเพื่อการเรียนรู้, การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้



Abstract

The purpose of this research article is 1) Develop card game “auk sorn son kwam” That promote reading skills of upper elementary school students who cannot be read and written to pass the criteria from the Bureau of Education Bangkok. 2) Compare vocabulary scores before and after using the card game. The research model is quantitative research in the nature of research and development. The operation of research was studying basic information for game design, game development, and collecting data analyze and Summarize. The sample group is grade 5 student of “Wat Bang Sakae Nai” School Thonburi District Office Bangkok who pass the reading test in fair level. The research collect data by 3 tools was a card game “auk sorn son kwam”, Pre-test and Post-test. Data were analyzed by descriptive statistics and T-test Dependent. The research findings are as follows Card game “auk sorn son kwam” consisting of 6 sets of game cards, each set of 20 words. when applied to the sample group it was found that vocabulary scores of representative sample a statistically significant increase of 0.5. That shows card game “auk sorn son kwam” would be increased efficiency of reading skills to remember Thai vocabulary.

Keywords: Memorizing Thai Words, Learning Games, Learning Game Development.

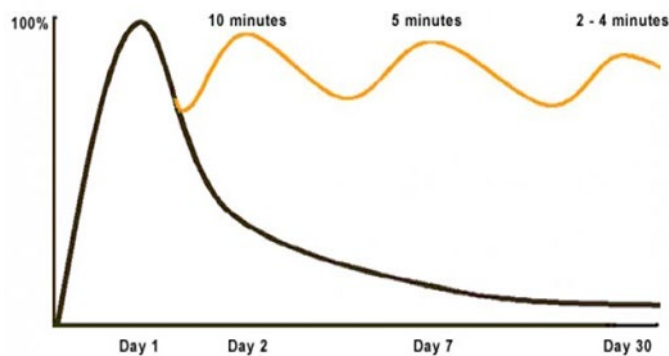
บทนำ

การอ่านเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ซึ่งจะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพเป็น การส่งเสริมให้คนมีความรอบรู้และทันต่อวิทยาการในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตทำให้ คนมีความสมบูรณ์ทั้งด้านจิตใจและบุคลิกภาพเพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก การอ่านจึงเป็นเส้นทางในการ พัฒนาทักษะการคิด การรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถนำความรู้ไปใช้พัฒนาชีวิตอย่างมี ความสุข (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2548) ดังนั้น การอ่านจึงมีความสำคัญสำหรับมนุษย์ เนื่องจาก เป็นจุดเริ่มต้นของการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และช่วยหล่อหลอมให้เป็นบุคคลที่เรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด (สำลี รักสุทธี, 2553) ปัจจุบันความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในระดับ ประถมศึกษาเพื่อให้สามารถศึกษาและพัฒนาทักษะด้านอื่นที่ซับซ้อนมากขึ้น จากรายงานของคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า นักเรียนโดยเฉพาะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปี พ.ศ. 2546 มีนักเรียนที่อ่าน ไม่ออกเขียนไม่ได้มากถึง 7,880 คน จาก 440,000 คน คิดเป็นร้อยละ 1.77 ของนักเรียนทั้งหมด (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2546) จากรายงานดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงปัญหาทางด้านการอ่านของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในประเทศไทย นอกจากปัญหาด้านความสามารถรายบุคคลแล้ว ปัญหาด้าน การใช้ศัพท์เฉพาะและคำศัพท์วิชาการในเอกสาร เป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่เป็นอุปสรรคในการอ่านทำให้นักเรียนที่ ไม่มีคลังคำศัพท์ ไม่รู้คำศัพท์ อ่านเรื่องแล้วไม่เข้าใจ นักเรียนบางคนที่สะกดได้ซ้ำอาจเสียเวลาการสะกดคำเพื่อ การแปลความ บางคำสะกดได้ถูกต้องแต่ไม่เข้าใจความหมายจึงมีผลทำให้การอ่านคลาดเคลื่อน คำศัพท์ยากเหล่านี้ อาจเป็นอุปสรรคในการอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาที่น่าสนใจ เนื่องจากการอ่านนั้น เป็นกระบวนการที่ วิเคราะห์จากบทอ่านสู่สมอง ผู้อ่านจะรับรู้สิ่งที่อ่าน จากการวิเคราะห์ตัวอักษร และตีความจนเกิดความเข้าใจ

(Nuttall, 1996 อ้างถึงใน ณัชชรีย์ ทรัพย์เย็น, 2560) ดังนั้น การอ่านให้บรรลุเป้าหมายคือต้องทำความเข้าใจความหมายของคำ

จากอุปสรรคด้านคำศัพท์ภาษาไทยที่นักเรียนมักจะลืมวิธีการออกเสียงคำศัพท์ที่ต้องทำให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวซึ่งอิสรา สารงาม (2529) และทิพวัลย์ มาแสง (2521) ได้แนะนำวิธีการสอนคำศัพท์ของภาษาอังกฤษว่ามีแนวทางในการสอนคำศัพท์ คือ เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ของจริงประกอบ เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ภาพ เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้หุ่นจำลอง เรียนรู้คำศัพท์ด้วยการใช้คำพ้องความหมายหรือคำตรงข้าม เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ท่าทางและบริบทของคำศัพท์นั้น หากไม่สามารถเรียนรู้ตามวิธีข้างต้นก็จะใช้วิธีการแปลโดยตรง โดยผู้วิจัยได้นำการแนะนำของวิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับการสอนคำศัพท์ภาษาไทย

Luca Lampariello (2012) กล่าวว่า สมอมีความสามารถที่จะเรียนรู้คำศัพท์ แต่หากไม่ได้ใช้งานคำศัพท์เหล่านั้นต่อก็มีแนวโน้มว่าจะลืมคำศัพท์เหล่านั้นไปได้ ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 The Forgetting Curve
(Luca Lampariello, 2012)

ภาพ The Forgetting Curve แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ที่จะหายไปจากความทรงจำ ถ้าหากไม่ได้กลับไปอ่านคำศัพท์เหล่านั้นอีกกระบวนการเรียนรู้ภาษาของมนุษย์จะแบ่งเป็น 3 ประเภทคือ ถอดรหัส จัดเก็บ และการดึงข้อมูล ดังนั้นการได้อ่านคำศัพท์บ่อยๆ ก็จะทำให้เกิดการรับรู้คำศัพท์และดึงความหมายของคำศัพท์นั้นออกมาได้ ถ้ารู้คำศัพท์ก็จะสามารถอ่านประโยคแล้วเข้าใจเข้าใจบริบทของประโยค และสามารถตีความได้ สามารถการวิเคราะห์ประโยคได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น (Luca Lampariello, 2012) ดังนั้น การอ่านเพื่อให้สามารถเข้าใจประโยคได้มากยิ่งขึ้นต้องสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์แต่ละคำในประโยคได้เป็นอย่างดี (McGuinness, 2004) การสอนการอ่านจึงต้องสอนให้เป็นระบบ ต้องวางจุดมุ่งหมายเพื่อสอนองค์ประกอบของการอ่านให้ถูกต้อง โดยเริ่มจาก 1) การรับรู้เสียง 2) ผีการอ่านออกเสียง 3) อ่านเพื่อความเข้าใจคำศัพท์ และ 4) ประเมินการอ่าน ดังนั้น การสอนอ่านต้องสอนให้มีองค์ประกอบเหล่านี้เพื่อให้ปากและสมองมีความสัมพันธ์กันเนื่องจากอ่านแล้วต้องสามารถเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่านได้ด้วย (Breznitz, 2006 อ้างถึงใน Susana Padeliadu, Sophia Giazitidou, 2018)

การจัดการเรียนการสอนควรให้ผู้เรียนรู้สึกว่าไม่ใช่การบังคับอ่าน ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2559) ได้กล่าวว่า มีหลากหลายวิธีการสอนเพื่อให้มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ หนึ่งในนั้นคือการสอนโดยใช้เกม



การศึกษา ซึ่งเกมการศึกษาในปัจจุบันมีจำนวนมากหลากหลายสาขาวิชา โดย Treher (2011) พบว่าบอร์ดเกมที่มีบูรณาการให้สอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการจะสอนเป็นเครื่องมือรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนได้ทุกเพศทุกวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจและรู้สึกสนุกสนาน นอกจากนี้ บรรยากาศของการแข่งขัน จะช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น เมื่อผู้เล่นได้เล่นกันหลายคนทำให้รู้สึกอยากเรียนรู้ร่วมกัน ผู้วิจัยจึงเชื่อว่า การพัฒนาทักษะการอ่านสามารถพัฒนาได้ผ่านการ์ดเกม โดยการสร้างบรรยากาศและทำให้ผู้เล่นได้มีประสบการณ์ตรง ทั้งฝึกอ่านออกเสียงและอ่านความหมายของคำศัพท์ที่ควรรู้แต่ละคำเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน หลักภาษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นการสร้างแรงจูงใจให้อ่าน ไม่ทำให้รู้สึกว่ายากจนน่าเบื่อและมีข้อความบอกเรื่องราวที่น่าสนใจ (พรพิไล เลิศวิชา, 2551)

ผู้วิจัยมีเป้าหมายเพื่อที่จะศึกษาว่า เกมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เพื่อช่วยเรื่องการจัดจำคำศัพท์ได้หรือไม่และดูบรรยากาศว่าส่วนใดของเกมที่มีกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เพื่อจัดจำคำศัพท์ กระบวนการเล่นเกมและการถอดบทเรียนจากเกมมีกระบวนการอย่างไร และมีรูปแบบเป็นอย่างไรเพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองร่วมกับผู้อื่นด้วยความสนุกสนาน จึงเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติอย่างไม่รู้ตัว และสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยได้อย่างทันที่ โดยใช้การ์ดเกมในการช่วยพัฒนาการเรียนการสอนให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานอันจะเป็นส่วนพัฒนาทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน ในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการ์ดเกมอักษรซ่อนความ ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านเพื่อจัดจำคำศัพท์ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่ไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ตามเกณฑ์ของสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการรู้คำศัพท์ก่อนและหลังใช้การ์ดเกม “อักษรซ่อนความ” ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัญหาการอ่านเพื่อจัดจำคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ในลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มุ่งพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายให้สามารถจัดจำคำศัพท์ภาษาไทยได้ดียิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดวิธีวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรได้แก่นักเรียนที่ทดสอบการอ่านแล้วอยู่ในระดับพอใช้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดบางสะแกใน กลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มมีรายละเอียดดังนี้กลุ่มตัวอย่างที่ 1 เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในขั้น R1 เพื่อการทดลองใช้ต้นแบบนวัตกรรมจำนวน 3 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เป็นกลุ่มตัวอย่างจริงที่ใช้ในขั้น R2 เป็นกลุ่มที่คัดเลือกแบบเจาะจงจำนวน 3 คน

คุณภาพของเกมที่พัฒนาขึ้นได้จากการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติ ในรายละเอียดดังนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบเกมหรือการสอนภาษาไทยไม่น้อยกว่า 3 ปีและมีผลงานทางวิชาการด้านนวัตกรรมหรือภาษาไทยอย่างน้อย 1 ชิ้นขึ้นไป จำนวน 3 ท่าน



คุณภาพของแบบทดสอบหลังเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยโดย มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทยไม่น้อยกว่า 3 ปีและ มีผลงานทางวิชาการด้านภาษาไทยอย่างน้อย 1 ชิ้นขึ้นไปจำนวน 3 ท่าน

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่เกมอักษรซ่อนความ แบบทดสอบก่อนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ และ แบบทดสอบหลังเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์และ แบบประเมินเนื้อหาและสื่อ (เกมอักษรซ่อนความ)

3. วิธีการสร้างเกมอักษรซ่อนความที่พัฒนาขึ้น 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการอ่านคำศัพท์ 2) สร้างเกมตามหลักการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 3) นำเกมไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งสองด้านประเมิน 4) นำเกมมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ 5) นำเกมไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนกลุ่มประชากรนำข้อผิดพลาดมาแก้ไข และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

วิธีการสร้างแบบทดสอบหลังเล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ 1) ศึกษาเอกสารการวัดและประเมินผลการอ่าน 2) กำหนดรูปแบบการประเมินการอ่านให้เหมาะสม 3) สร้างแบบทดสอบจำนวน 6 ชุด 4) นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม

4. การวิเคราะห์ผล วิเคราะห์การพัฒนาการวัดเกมโดยคำนวณหาจากสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาไทยที่ได้รับการสอนผ่านเกมอักษรซ่อนความก่อนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่า T-test แบบ Dependent

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาการวัดเกม อักษรซ่อนความ ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่ไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ตามเกณฑ์ของสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

1.1 ผลการออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาไทย

ในการพัฒนาเกมสามารถกำหนดเป้าหมาย ได้ดังนี้ ความรู้พื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายสามารถอ่านออกเขียนได้เป็นพื้นฐานแต่ไม่สามารถสะกดอ่านเพื่อแปลความคำศัพท์ยากบางคำ มีลักษณะการเรียนรู้ที่ไม่ชอบอ่านหนังสือ ได้รับการทดสอบความรู้พื้นฐานด้านการอ่านและรู้คำศัพท์จากแบบทดสอบประเมินสภาพการอ่านของสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับพอใช้ จึงกำหนดเป้าหมายของสื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนและได้เรียนรู้ไปพร้อมกันโดยเนื้อหาที่อยู่ภายในสื่อประกอบด้วยคำศัพท์ยากในภาษาไทย คัดเลือกคำศัพท์มาจากหนังสือการวัดและประเมินผลทางด้านการอ่าน หลังจากนั้นขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านเนื้อหา ประเมินเป็นผลคะแนนและส่งข้อเสนอแนะมาให้ ผู้วิจัยแก้ไขจนได้เกมออกมา หลังจากนั้นปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการทำวิจัยเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยพัฒนาขึ้นโดยใช้ชื่อว่าเกมอักษรซ่อนความมีเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาไทยในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ต้องการสื่อว่าในแต่ละคำจะมีความหมายซ่อนอยู่และเป็นการกิจของผู้เล่นที่จะต้องนำคำศัพท์ไปต่อกับความหมายให้ถูกต้อง

1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบไปด้วยการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านเนื้อหาของเกมอักษรซ่อนความ โดย การวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบไปด้วยการประเมินประสิทธิภาพจาก



ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและ ด้านเนื้อหาของเกมอักษรซ่อนความ โดยแบ่งแบบสอบถามเป็นทั้งหมด 6 เกม 6 แบบสอบถาม ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเฉลี่ยด้านสื่อ (เกมที่ 1 - เกมที่ 6)

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับการประเมิน
		1	2	3			
1	ความน่าสนใจของรูปแบบการ์ดเกม	4	4	4	4	0	มาก
2	ความเหมาะสมของการใช้สีพื้นหลังการ์ด	5	5	5	5	0	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของภาพประกอบ	4	3	2.33	3.11	0.84	ปานกลาง
4	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	3.67	4.56	0.76	มาก
5	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	5	4.33	4.77	0.38	มาก
6	ภาพรวมของการใช้สีสันทสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่น	5	4	5	4.34	0.58	มาก
7	รูปแบบเกมออกแบบได้เหมาะสมกับระดับของผู้เล่น	5	5	5	5	0	มากที่สุด
8	เกมมีกติกาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4	3	5	4	1	มาก
9	กลไกของเกมสามารถทำให้ผู้เล่นเล่นได้อย่างต่อเนื่อง, เล่นเกมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์	5	5	5	5	0	มากที่สุด
10	วัสดุอุปกรณ์ในเกมน่าสนใจและเหมาะสมกับกลไกเกม	4	4	5	4.34	0.58	มาก
11	ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม	4	X*	5	4.5	0.71	มาก
12	คู่มือประกอบการเล่นอธิบายข้อมูลชัดเจน เข้าใจง่าย	3	5	5	4.34	1.15	มาก
13	เกมอักษรซ่อนความเหมาะสมสำหรับการนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์	3	4	4	3.67	0.57	ปานกลาง
รวม		4.31	4.34	4.49	4.37	0.09	มาก

*อธิบายว่าผู้เชี่ยวชาญไม่ลงความคิดเห็น

จากตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพโดยรวมของเกมอักษรซ่อนความเกมที่ 1 ถึงเกมที่ 6 ด้านสื่อมีความเหมาะสมในระดับมาก แต่พบรายการประเมินเรื่องความเหมาะสมของภาพประกอบและเกมอักษรซ่อนความเหมาะสมสำหรับการนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ ผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้พบรายการประเมินเรื่อง เกมมีกติกาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย คู่มือ



ประกอบการเล่นอธิบายข้อมูลชัดเจน เข้าใจง่าย ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นแตกต่างกันในการประเมิน โดยมีผลการประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหา ดังตารางนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเฉลี่ยด้านเนื้อหา (เกมที่ 1 - เกมที่ 6)

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนจาก ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับการ ประเมิน
		1	2	3			
1	เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
2	เนื้อหาในเกมครอบคลุมตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	5	X*	4	4.5	0.71	มาก
3	เนื้อหาในเกมถูกต้องตามหลักภาษาไทย (การให้ความหมาย)	5	3	4	4	1	มาก
4	เนื้อหาในเกมสะกดถูกต้อง	5	4	4.83	4.61	0.53	มาก
5	คำศัพท์สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน	5	2	4	3.67	1.53	ปานกลาง
6	ความหมายสอดคล้องกับคำศัพท์	5	4	4.33	4.44	0.51	มาก
7	ความหมายที่ระบุไว้ในการ์ดครอบคลุมความหมายที่แท้จริงของคำศัพท์	5	3	4.33	4.11	1.02	มาก
8	ปริมาณคำศัพท์เหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
9	กลไกเกมสามารถสื่อสารตรงวัตถุประสงค์	5	4	4	4.33	0.58	มาก
10	คำอธิบายในคู่มือเกมชัดเจนและสามารถอ่านแล้วเล่นเกมด้วยตนเองได้	5	2	5	4	1.73	มาก
11	เกมอักษรซ่อนความสามารถปรับใช้กับการสอนเสริมนอกชั้นเรียนได้	5	5	4	4.67	0.58	มาก
12	เกมอักษรซ่อนความเหมาะสมสำหรับการนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์	5	4	4	4.33	0.58	มาก
รวม		5.00	3.55	4.21	4.25	0.73	มาก

*อธิบายว่าผู้เชี่ยวชาญไม่ลงความคิดเห็น

จากตารางที่ 2 แสดงประสิทธิภาพโดยรวมของเกมอักษรซ่อนความเกมที่ 6 ด้านเนื้อหา มีความเหมาะสมในระดับมาก แต่พบรายการประเมินเรื่อง คำศัพท์สอดคล้องกับวัยของผู้เรียนอยู่ในระดับ ปานกลาง นอกจากนี้พบรายการประเมินเรื่อง เนื้อหาในเกมถูกต้องตามหลักภาษาไทย คำศัพท์สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน ความหมายที่ระบุไว้ในการ์ดครอบคลุมความหมายที่แท้จริงของคำศัพท์ และคำอธิบายในคู่มือเกมชัดเจนและสามารถอ่านแล้วเล่นเกมด้วยตนเองได้ ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นแตกต่างกันในการประเมิน



2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนการรู้คำศัพท์ก่อนและหลังใช้การ์ดเกม “อักษรซ่อนความ” ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่มีปัญหาการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์

ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์จากการเล่นเกมอักษรซ่อนความ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน แสดงผลจากตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลคะแนนจากกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนกลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	คะแนนกลุ่มตัวอย่างคนที่ 1	คะแนนกลุ่มตัวอย่างคนที่ 2	คะแนนกลุ่มตัวอย่างคนที่ 3	t	Sig. (2 –tailed)	df
ก่อนเรียน	20	12	11	9	5.96	0.02	2
หลังเรียน	20	18	20	20			
ก่อนเล่นเกมชุดที่ 1	15	6	6	9	6.10	0.02	2
หลังเล่นเกมชุดที่ 1	15	15	14	14			
ก่อนเล่นเกมชุดที่ 2	15	10	9	9	8.66	0.01	2
หลังเล่นเกมชุดที่ 2	15	15	15	13			
ก่อนเล่นเกมชุดที่ 3	18	17	17	6	1.33	0.31	2
หลังเล่นเกมชุดที่ 3	18	18	18	16			
ก่อนเล่นเกมชุดที่ 4	19	16	12	7	3.03	0.09	2
หลังเล่นเกมชุดที่ 4	19	19	19	18			
ก่อนเล่นเกมชุดที่ 5	15	8	8	2	4.58	0.04	2
หลังเล่นเกมชุดที่ 5	15	12	15	11			
ก่อนเล่นเกมชุดที่ 6	18	11	13	8	5.04	0.03	2
หลังเล่นเกมชุดที่ 6	18	18	18	18			

จากตารางที่ 3 ผลคะแนนจากกลุ่มตัวอย่างพบว่าการทดสอบก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันโดยพบว่า คะแนนการทดสอบก่อนเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างและการทดสอบหลังเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนสูงขึ้น โดยคะแนนการทดสอบก่อนเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนน 12 11 และ 9 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบคะแนน การทดสอบหลังเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนน 18 20 และ 20 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเล่นเกมพบว่า คะแนนสอบหลังเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ($p_2 < 0.05$) ยกเว้นคะแนนของเกมที่ 3 มีค่าSig = 0.31 (2 –tailed) และชุดที่ 4 มีค่าSig = 0.09 (2 –tailed) เนื่องจากชุดคำศัพท์ในชุดดังกล่าวง่ายสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ 1 และ กลุ่มตัวอย่างที่ 2 จนทำให้มีคะแนนทดสอบก่อนเล่นเกมสูง



อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. การออกแบบเกมอักษรซ่อนความ

จากการออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยพัฒนาเกมโดยออกแบบเกมที่ชื่อว่า อักษรซ่อนความ เป็นเกมที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยศึกษาคำศัพท์ที่นักเรียนควรรู้และความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 จำนวน 120 คำ และนำมาใช้เป็นเนื้อหาหลักในเกม โดยเกมมีจุดประสงค์คือพัฒนาการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนโดยเกมจะบอกความหมายของคำศัพท์ที่ควรรู้สื่อสารออกมาผ่านการ์ดเกมซึ่งออกแบบและพัฒนาโดยใช้กลไกของเกมคือการได้การ์ดที่มีคำหรือความหมายนำมาต่อคำบนกระดานต่อคำ ความร่วมมือของผู้เล่นคนอื่นและความน่าจะเป็นที่จะจับได้การ์ดสามารถต่อความหมายได้อย่างต่อเนื่อง เมื่อออกแบบเสร็จแล้วจึงนำไปหาประสิทธิภาพของเกมในลำดับต่อไป การหาประสิทธิภาพของเกมอักษรซ่อนความ เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า ประสิทธิภาพด้านสื่อและเนื้อหาของเกมได้

2. ผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ภาษาไทย มีผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ เกมอักษรซ่อนความ เป็นเกมสำหรับพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ภาษาไทย เป็นเกมที่เห็นความสำคัญของการเข้าใจข้อความที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่จะต้องจดจำรูปร่างของตัวอักษร หรือต้องได้เห็นตัวอักษรเหล่านั้นซ้ำ เมื่อผู้เรียนจดจำรูปร่างนั้นได้ก็จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่เคยได้ยินเสียงคำเหล่านั้นมาก่อน เมื่ออ่านคำเหล่านั้นก็จะสามารถทำความเข้าใจได้ (เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย, 2546; Read Carol, 2017) นอกจากนี้เกมอักษรซ่อนความยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันที่เป็นการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยประถมศึกษา เพิ่มความน่าสนใจขึ้นด้วยการแทรกภาพเข้าไปให้เข้าใจง่ายเพราะการเพิ่มภาพให้สังเกตและท่องจำสามารถพัฒนาไปสู่การสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (Read Carol, 2017) จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายพบว่าผู้เรียนในห้องมีปัญหาการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยผิดเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะคำศัพท์ที่ไม่เคยอ่านหรือไม่คุ้นชิน ส่งผลให้ไม่สามารถเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่านได้อย่างครบถ้วน จึงอาศัยกลไกกระบวนการทางจิตวิทยาสิ่งเร้าและการตอบสนองเป็นพื้นฐานในการออกแบบเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ชัดเจนโดยผู้วิจัยมองว่าสิ่งเร้าได้แก่ การ์ดที่มีคำศัพท์และความหมายเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดการตอบสนองได้แก่ การวางการ์ดในกระดานตรงกลาง และข้อมูลย้อนกลับว่าถูกหรือผิด ได้หรือไม่ได้

จากการออกแบบและพัฒนาเกมอักษรซ่อนความ ปรากฏว่าเกมที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีนัยสำคัญด้วยการที่ได้เล่นซ้ำหลายครั้งจากกลไกเกมที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสที่จะได้รับบัตรต่อคำที่ปรากฏคำและความหมายของคำศัพท์ต่างๆ และนำมาใช้เลือกที่จะต่อให้ตนเองได้รับชัยชนะซึ่งตรงกับทฤษฎีที่เน้นความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม เมื่อประสบการณ์ของผู้เรียนเคยพบเจอคำบ่อยก็จะสามารถเข้าใจสิ่งที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2545) นอกจากนี้ยังตรงกับแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism Theory) ที่มีความเชื่อว่า การกระทำของมนุษย์เกิดจากอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมภายนอก หรือ พฤติกรรมมนุษย์เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าซึ่งสิ่งเร้าก็คือเกมที่สอดแทรกคำศัพท์ยากและ



การเรียนรู้ความหมายของคำนั้นลงไป ทำให้เกิดการตอบสนอง นั่นก็คือสามารถตอบคำศัพท์นั้นได้ว่าหมายถึงอะไร (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2548)

การออกแบบและพัฒนา ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงปัจจัยในการออกแบบเกม ให้เป็นเกมที่คาดเดาไม่ได้และต้องอาศัยโอกาส ทักษะ กลไกและการตัดสินใจของผู้เล่นเพื่อสร้างความแตกต่างให้กับผู้เล่นในแต่ละเกม (Ernest Adams and Joris Dormans, 2012) ได้แก่ 1) การออกแบบควรพิจารณาถึงแรงจูงใจในการเล่น เกมให้เป็นส่วนขับเคลื่อนในการจะเล่นเกมต่อไปจนจบเกม โดยกลไกเกมที่ใช้ในเกมอักษรซ่อนความ ผู้เล่นสามารถเลือกบัตรต่อคำที่จะลงวางบนกระดานเพื่อกันเพื่อนคนอื่นไม่ให้สามารถวางคำศัพท์ต่อไปได้ และผู้เล่นต้องอาศัยโอกาสที่จะได้รับบัตรต่อคำแบบต่างๆ เพื่อให้ได้คำหรือความหมายที่สามารถวางต่อบนกระดานได้ 2) ผู้ออกแบบเกมจะต้องออกแบบให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจคำศัพท์บนการ์ดเกมได้ ดังนั้นเกมต้องสามารถทำให้ผู้เล่นตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ โดยสิ่งเร้าคือคำศัพท์และความหมายบนการ์ด การตอบสนองคือการที่ผู้เล่นรู้ความหมายของคำและสามารถวางบัตรต่อคำเพื่อต่อคำหรือความหมายได้ถูกต้อง จากการออกแบบและพัฒนา เกมอักษรซ่อนความ ปรากฏว่า ผู้เรียนมีการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ คือ การออกแบบการ์ดให้มีภาพช่วยสื่อความหมาย การอ่านซ้ำที่ช่วยเรื่องความจำคำศัพท์ได้ (Hudson, Lane, & Pullen, 2005 อ้างใน Susana Padeliadu, Sophia Giazitidou, 2018) เนื่องจากการใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ เพิ่มเติมด้วยกลไกเกมที่ทำให้เจอคำศัพท์ซ้ำกันหลายรอบประกอบกับองค์ประกอบของเกมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ด้วยตัวเอง คือการเปิดการ์ดเพื่ออ่านคำอ่าน ค้นหาความหมายของคำศัพท์จากป้ายคำศัพท์ การเลือกที่จะวางคำศัพท์หรือความหมายให้ตรงกันเป็นการทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่าน ลองผิดลองถูกด้วยตัวเอง ผู้เล่นจะอาศัยการจดจำความหมายจากการพบเจอคำศัพท์หลายครั้ง ซึ่งเป็นกลยุทธ์ในเกมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike (Trial and Error) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้สามารถเกิดได้จากการลองผิดลองถูก การตอบสนองสิ่งเร้าเดิมหลายครั้งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ (Thorndike, 1911) การได้ลุ้นเปิดบัตรต่อคำเพื่อสร้างการไปต่อในเกม การตัดสินใจที่จะวางบัตรต่อคำเพื่อไม่ให้คู่แข่งมีโอกาสที่จะวาง เป็นการเสริมแรงให้ผู้เรียน ตอบสนองความต้องการและทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านเกมอักษรซ่อนความได้จนจบเกมจนกระทั่งนักเรียนมีผลคะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์หลังเล่นเกมอักษรซ่อนความสูงขึ้นมากกว่าก่อนเล่นเกมอักษรซ่อนความ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ พยุพล สุทธิโธณ (2556) ที่ศึกษาเรื่องผลการใช้ Game-based Learning ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ชั้นปีที่ 1 ผลปรากฏว่านักศึกษาสนุกสนานไป ตื่นเต้นกับความแปลกใหม่ของเกม และมีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนด้วยการบูรณาการด้วย Game-based Learning การสอนอ่าน ผู้สอนจะเป็นผู้จัดประสบการณ์ทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียน ทำให้เด็กมีความต้องการในการอ่าน เรียนด้วยความสบายใจ การเรียน การอ่านจึงจะมีประสิทธิภาพ เพราะทักษะการอ่าน โดยเฉพาะช่วงประถมศึกษาตอนปลาย เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ อย่างรวดเร็ว (ประเทิน มหาจันทร์, 2530) เกมอักษรซ่อนความจึงเป็นเกมที่ใช้ประยุกต์ในการเรียนการสอนให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และสนุกสนานได้ และเพื่อให้เกมและการเรียนรู้ไปด้วยกันได้ ผู้สอนจึงต้องสร้างกระบวนการให้นักเรียนเล่นตามกติกาที่กำหนดขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดนำเนื้อหาของเกมมาใช้ในการสรุปบทเรียนช่วยให้นักเรียนได้สนุกสนานโดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงและเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน (คณาภรณ์ รัตมีมารีย์, 2550; ทิศนา แหมมณี, 2544)

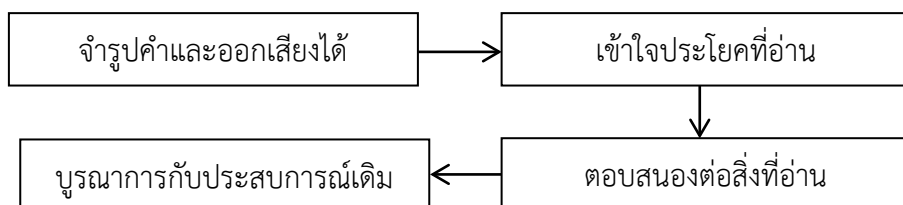


องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยสรุปองค์ความรู้การวิจัยได้ดังนี้

1. ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นกระบวนการรับสาร เริ่มจากการรับรู้ข้อความที่อ่านแล้วแปลข้อความนั้นเป็นคำพูดหรือเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งกระบวนการอ่านนั้นมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การรับรู้ เป็นขั้นแรกที่จำรูปคำและออกเสียงได้ ยิ่งรู้จักคำและจำรูปคำได้มากเท่าไรยิ่งเข้าใจเรื่องราวได้มากเท่านั้น 2) เข้าใจประโยคที่อ่าน เพราะโดยปกติแล้ว มนุษย์ไม่ได้อ่านเป็นคำๆ แต่อ่านเป็นวลีหรือประโยค เมื่อพบคำใหม่ บางทีก็เข้าใจจากบริบทของประโยค โดยอาศัยการตีความ 3) มนุษย์จะตอบสนองต่อสิ่งที่อ่านเมื่ออ่านแล้วเข้าใจสิ่งที่อ่านก็จะประเมินเจตนาของผู้เขียนได้ว่าต้องการสื่ออะไร 4) สามารถบูรณาการกระบวนการทั้งสามและเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่ผ่านมาและนำไปใช้ประโยชน์ (ปรียา หิรัญประดิษฐ์, 2532) แสดงเป็นภาพดังในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กระบวนการอ่าน

การอ่านจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เนื่องจากการอ่านเป็นการสื่อสารผ่านกระบวนการแปลตัวอักษร ออกมาเป็นถ้อยคำ วลี หรือประโยค ทำให้ผู้อ่านรับรู้ในสิ่งที่อ่านและเข้าสู่สมอง ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ และการอ่านมากจะช่วยสร้างความเข้าใจกับคำหรือข้อความ ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านภาษาเร็วขึ้น ช่วยให้ผู้อ่านสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง และยังสามารถสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่านได้อีกด้วย (ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์, 2557; นิตยา ประพุดติกิจ, 2540; พิชรี ปฏิรูปวาที, 2547)

2. การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีจะต้องมาจากการเรียนที่ได้ทดลองฝึกฝนด้วยตนเองและสื่อการเรียนรู้ต้องดึงดูดผู้เรียนได้โดยอธิบายเป็นกระบวนการดังกล่าวเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ (Klaz Mellander, 1933 อ้างใน วรรัตน์ อินทสระ, 2562) 1) การใช้วิธีการต่างๆ เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ 2) ขั้นตอนการสอน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง 3) ผู้สอนต้องปล่อยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ และหาเหตุผลด้วยตนเอง 4) ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้นั้นอย่างเต็มที่ เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจด้วยตนเอง 5) ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือนำไปต่อยอดได้

การดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนต้องสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนซึ่งเกิดขึ้นมาจากการสร้างชิ้นของผู้สอนเรียกว่าการเสริมแรง (reinforcement) เพราะหากผู้เรียนพึงพอใจ จะอยู่ในลักษณะของการเสริมแรงทางบวก (Positive reinforcement) การพึงพอใจในการเรียนการสอนนั้นจะปรับพฤติกรรมของผู้เรียนให้หันมาสนใจการเรียนมากขึ้น (สมชาย รัตนทองคำ, 2550)



การสอนอ่าน ครูผู้สอนจึงควรคำนึงในการสอนอยู่เสมอว่า ผู้สอนเป็นผู้จัดประสบการณ์ทางการศึกษาให้แก่เด็กทำให้เด็กมีความต้องการในการอ่าน เรียนด้วยความสบายใจ การเรียน การอ่านจึงจะมีประสิทธิภาพ เพราะทักษะการอ่าน โดยเฉพาะช่วงประถมศึกษาตอนปลาย เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ใหม่อย่างรวดเร็ว (ประเทิน มหาจันทร์, 2530) ดังนั้น การสอนด้านภาษา หากเด็กอ่านไม่ถูกในช่วงนี้ อาจส่งผลกระทบในระยะยาว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการสอนอ่านคำศัพท์ยากในภาษาไทยโดยใช้เกมในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์นี้

การใช้เกมประยุกต์กับการศึกษาทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการและเข้าใจเรื่องที่ยากได้ง่ายขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เกม เพื่อมาแก้ปัญหาด้านการอ่านคำศัพท์ภาษาไทย เนื่องจากเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านควรส่งเสริมให้เรียนรู้ได้เองและควรได้รับการแก้ปัญหาตั้งแต่เด็ก การพัฒนาเด็กในด้านการอ่านจึงเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าต้องการปรับทัศนคติให้เป็นผู้ที่สามารถหาความรู้ได้ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542) ดังนั้น การอ่านและเกมจึงเป็นแนวความคิดเพื่อที่จะสร้างกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้รับความรู้ตามจุดประสงค์ของผู้วิจัยมีแนวทางที่จะสร้างเกมที่จะสามารถยกระดับการอ่านคำศัพท์ยากให้สามารถอ่านได้และรักการอ่านจนนำไปสู่การที่จะสามารถหาความรู้ด้วยตัวเองได้ผ่านการอ่าน ผู้วิจัยพบปัญหาดังกล่าวจึงอยากสร้างนวัตกรรมขึ้นมาเพื่อพัฒนาเด็กเหล่านี้ให้ฝึกพัฒนาการอ่านด้วยตนเอง สนุกสนาน ไม่ถูกบีบบังคับ เพื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมในการศึกษานอกจากสร้างเพื่อความบันเทิงแล้วต้องมีการแทรกเนื้อหาเข้าไปในเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เล่นสนใจและอยู่กับกิจกรรมได้ หากสามารถออกแบบเกมได้ดีพอ ก็จะจูงใจผู้เล่นเกมให้เล่นไปในทิศทางที่ผู้ออกแบบต้องการ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ควรใช้เกมที่ง่ายต่อการเข้าใจของผู้เรียน และด้วยความสามารถที่จะเข้าใจของผู้เรียนแต่ละคนต่างกัน จึงจำเป็นต้องมีการสาธิตการเล่นให้เข้าใจง่ายน่าสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่นก่อนที่จะเล่นจริงและเล่นเมื่อผู้เรียนอยู่ในลักษณะที่พร้อมเล่น เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายของการเล่นให้ได้

1.2. จำนวนผู้เล่นมีผลต่อความสมดุลกับจำนวนการ์ดเกม โดยเกมอักษรซ่อนความไม่ควรเล่นเกิน 8 คน เนื่องจากผู้เล่น 2 - 8 คนควรมีการ์ดเกม 60 - 100 ใบ แต่หากผู้เล่นมากกว่า 8 คน ควรมีการ์ดเกมมากกว่า 100 ใบ นอกจากนี้การที่ผู้เล่นน้อย ทำให้การพูดคุยของผู้เล่นน้อยลง ก็จะส่งผลกระทบต่อความสนุกสนานในการเล่นแต่ละครั้ง ผู้สอนก็ควรจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเล่นให้มีความสนุกสนานขึ้น เช่น การควบคุมกติกาให้ชัดเจนไม่ให้เกิดการโกงกันเกิดขึ้น หรือปัญหาการทะเลาะกันระหว่างเล่น ครูผู้สอนก็ควรจะช่วยปรับความเข้าใจกันมากกว่าจะทำโทษและหาว่าใครคือฝ่ายถูก

1.3. ระยะเวลาในการเล่น ผู้สอนควรควบคุมระยะเวลาในการเล่นให้อยู่ระหว่าง 20-30 นาที เพราะหากนานเกินไปอาจทำให้ผู้เล่นเบื่อได้ โดยสาเหตุที่ทำให้ระยะเวลาในการเล่นนานเกินไปได้แก่ การรอเพื่อนที่อ่านคำศัพท์ช้า สะกดบางคำทำให้ผู้เล่นคนอื่นเบื่อ หรือตัวผู้เล่นที่อ่านคำศัพท์บางคำผิด ผู้สอนควรเข้าใจช่วยเหลือในการบอกวิธีสะกดหรือไม่เปิดโอกาสให้เพื่อนหยอกล้อเวลาอ่านผิด แต่ควรให้ผู้เรียนช่วยเหลือเพื่อนที่อ่านช้า

1.4. การดูแลควบคุมกติกาในการเล่นเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากหากมีการวางคำศัพท์ผิดอาจทำให้การวางการ์ดในมือผู้เล่นเปลี่ยนไปเนื่องจากจะมีคำศัพท์บางคำที่ไม่มีคู่วาง ผู้สอนควรตรวจสอบอยู่เสมอสม่ำเสมอ



นอกจากนี้การดูแลกติกาให้ผู้เล่นอ่านคำและความหมายของคำศัพท์ที่จะวางเป็นอีกเรื่องหนึ่งให้ผู้สอนต้องใส่ใจ เพราะกติกาของเกมบังคับให้อ่านคำและความหมายก่อนจะวางจะช่วยให้ผู้เล่นจำคำศัพท์กับความหมายมากกว่าที่จะจำภาพไปวางคู่กับความหมายช่วยให้ผู้เล่นเลือกที่จะอ่านคำบ่อยขึ้นและทำให้อ่านและจำความหมายก่อนวางได้อย่างถูกต้อง

1.5. หลังเล่นเกม ผู้สอนควรมีกิจกรรมการสรุปบทเรียนว่าเจอคำศัพท์ใดมาบ้าง มีการตั้งคำถามให้ผู้เรียนถึงคำศัพท์ที่พบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจก่อนลงมือทำแบบฝึกหัดหลังเรียน

1.6. เพื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถอ่านคำได้คล่องกว่า มีส่วนสำคัญอย่างมากในเกม เนื่องจากจะเป็นผู้ทำให้เกมมีความสนุกสนานขึ้นเพราะจะเป็นคนที่ช่วยอ่านคำที่กลุ่มตัวอย่างอ่านไม่ได้รวมถึงความหมาย เป็นข้อดีที่ครูผู้สอนจะเป็นเพียงผู้คอยสังเกตการณ์และให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

1.7. ควรเล่นเกมซ้ำมากกว่า 2 รอบเนื่องจากผู้เล่นที่อ่านไม่คล่องจะยังไม่สามารถจำคำได้เพียงการเล่นเพียงครั้งเดียว จากการสังเกตของผู้วิจัยผู้เล่นจะจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นรวมถึงเข้าใจกติกาได้มากขึ้นเมื่อเล่นเกมครั้งที่ 3 เป็นต้นไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1. เกมอักษรซ่อนความเหมาะกับการพัฒนาการอ่านเพื่อจดจำคำศัพท์ โดยผู้เล่นจะต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถด้านการอ่านอยู่ในขั้นที่พออ่านได้บ้างแต่ไม่คล่องหรือระดับการอ่านอยู่ในขั้นพอใช้ ไม่เหมาะกับการนำไปใช้สอนอ่านให้ผู้เรียนที่อ่านภาษาไทยไม่ได้หรือระดับการอ่านอยู่ในขั้นปรับปรุง ดังนั้นควรมีการสอนอ่านผู้เรียนก่อนให้สามารถอ่านสะกดคำอย่างง่ายได้ จึงจะใช้เกมอักษรซ่อนความได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจมีการสร้างนวัตกรรมใดก่อนเพื่อให้เด็กที่อ่านไม่ได้เลยแต่พร้อมสำหรับการเล่นเกมอักษรซ่อนความ

2.2. คำศัพท์ที่ใช้ในเกมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน ไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นคำศัพท์จากระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเท่านั้น สามารถใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษมาแทนที่คำศัพท์ภาษาไทยในเกมอักษรซ่อนความได้ แต่ผู้เล่นจะต้องเข้าใจการอ่านคำในภาษาอังกฤษเพียงแต่ไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ใหม่ๆ

2.3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้มีเพียงกลุ่มเดียว ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างเพิ่มเติมจากกลุ่มตัวอย่างใหม่ๆ เช่น กลุ่มตัวอย่างจากเด็กในระดับชั้นมัธยม

2.4. การศึกษาครั้งนี้ออกแบบมาเพื่อช่วยในเรื่องการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยโดยศึกษาระหว่างเล่นและหลังเล่น สามารถนำไปต่อยอดในเรื่องความคงทนในการจดจำคำศัพท์ว่าเกมจะสามารถทำให้ความทรงจำขณะเล่นอยู่ยาวนานได้เพียงใด



เอกสารอ้างอิง

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2528). **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศรีเดชา.
- กัลยา บุณยศิริจรรฐ. (2555). ผลการใช้ Game-Based Learning ในการ บูรณาการกับการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาที่มีเจตคติด้านบวกต่อการเล่นเกม. **มนุษยศาสตร์สาร**. 13(1). 1-15.
- คณาภรณ์ รัชมีมารีย์. (2550). **ชุดการเรียนรู้การสอนเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร: สานิตปทุมวัน.
- ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์. (2557). **จิตวิทยาการอ่าน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). **ความจำมนุษย์**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิชและผู้บันทึกประสบการณ์. (2542). **เพลินเพื่อรู้**. กรุงเทพมหานคร: พีเพรส.
- ทิพวัลย์ มาแสง. (2521). **วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับชั้นมัธยม**. เอกสารประกอบการสอนวิชาการสอนภาษาอังกฤษ. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2530). **การสอนอ่านเบื้องต้น**. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- ปรียา หิรัญประดิษฐ์. (2532). **การใช้ภาษาไทยในวงราชการ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- พยุพล สุทธิโธณ. (2556). ผลการใช้ Game-based Learning ในการบูรณาการกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ชั้นปีที่ 1. **มนุษยศาสตร์สาร**. 14(1). 93-94.
- พรพิไล เลิศวิชา. (2551). **สอนภาษาไทย ต้องเข้าใจสมองเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: ศาสาแดง.
- พัชรีย์ ปฎิรูปาวที. (2547). **การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางด้านการเรียน สาระการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่านและการเขียนคำใหม่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนของฮันเตอร์ และวิธีสอนปกติ**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รักชน พุทธรังษี (2560). **การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2559). **สอนอย่างมืออาชีพครู**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2550). **ทฤษฎีการเรียนรู้พื้นฐาน**. แหล่งที่มา <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/3learntheory.pdf> สืบค้นเมื่อ 10 มิ.ย. 2562.
- สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2549). **การส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน: นโยบาย มาตรการ แนวทางการดำเนินงาน**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำลี รักสุทธี. (2553). **สอนอย่างไรให้เด็กอ่านออก อ่านได้ อ่านคล่อง อ่านเป็น เขียนได้ เขียนคล่อง และเขียนเป็น**. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2545). **หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2546). **การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา**. แหล่งที่มา <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/5853>. สืบค้นเมื่อ 26 เม.ย. 2564.



- อิสรา สารงาม. (2521). การสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษา. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- OECD. (2544). การสอนดีมีคุณภาพ [Quality in teaching]. แปลโดย นัยนา ทองศรีเกตุ. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ.
- Luca Lampariello. (2012) . **Forget It: How to Learn New Words for Real.** From <https://www.lucalampariello.com/learn-new-words/> Retrieved May 1, 2021.
- Padeliadu, S. & Giazitzidou, S. (2018). A synthesis of research on reading fluency development: Study of eight meta-analyses. **European Journal of Special Education Research.** 3(4). 232-256.
- Read Carol. (2017) . **5 0 0 Activities For The Primary Classroom.** From <https://archive.org/details/500ActivitiesForThePrimaryClassroomCarolRead/mode/2up> Retrieved April 17, 2021.
- Thorndike, E.L. (1911). **Animal intelligence: Experimental studies.** New York: MacMillan.
- Treher, Elizabeth N. (2011). **Learn with Boaed Games tool for Learning and Retention. In The Learning Key inc.** From https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf. Retrieved May 1, 2021.