

บทความวิชาการ (Academic article)

การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

The Development spelling skills on word spelling for
prathomsuksa 3 students by package with games

กุลธิดา มาคำ^{1*}, นิชาภา กันขุนทด¹ และ นาทยา หกพันนา¹

Kunthida Makham^{1*}, Nichapha Kankhunthod¹ and Nataya Hokpanna¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
13 ธันวาคม 2567 27 กุมภาพันธ์ 2568 28 กุมภาพันธ์ 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว จำนวน 34 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 20 ข้อ วิเคราะห์แบบทดสอบโดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.95/89.25 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การพัฒนาทักษะ, การเขียนสะกดคำ, ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกม

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

^{*}Corresponding author e-mail;kunthida.ma@ksu.ac.th

Abstract

This research aimed to 1) develop a set of activities combined with games to improve the spelling skills of third-grade students, meeting the 70/70 criteria, and 2) compare the spelling skills of third-grade students before and after using the set of learning activities combined with games. The sample group consisted of 34 third-grade students at Samakkeebouakhao School, Kalasin Province, during the first semester of the 2023 academic year. The research instruments included: 1) a set of learning activities combined with games for third-grade students and 2) a 20-item four-choice multiple-choice test to measure spelling skills before and after using the set of learning activities combined with games. Data were analyzed using mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.). The results revealed that 1) the set of learning activities combined with games for third-grade students was practical at 92.95/89.25, and 2) third-grade students' spelling skills after the intervention were significantly higher than before at the .05 level.

Keywords: The Development skills, spelling, package with games

บทนำ

ปัจจุบันภาษาไทยเป็นวิชาที่สำคัญสำหรับคนไทยในด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด ให้สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว นอกจากจะใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารแล้วยังใช้ภาษาไทยในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ เพราะฉะนั้นการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยควรมุ่งเน้นให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล และให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง ตามที่กระทรวงศึกษาได้จัดวิชาภาษาไทยให้เป็นสาระการเรียนรู้หนึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ทักษะที่สำคัญและจำเป็นต้องฝึกฝนเพื่อใช้ในการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องคือ ทักษะการสื่อสาร โดยเฉพาะทักษะการเขียน เพราะการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิดเห็น ความรู้สึก ความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจ และสามารถเก็บไว้เป็นหลักฐานอ้างอิงได้ในการเขียนนั้นผู้เขียนต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เนื่องจากหากเขียนสะกดคำผิดจะทำให้การสื่อความหมายผิดไป ดังที่ กำชัย ทองหล่อ (2552, น.148) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาเขียนจะทำให้เข้าใจความหมายกันได้ การเขียนคำจึงนับว่าเป็นความสำคัญ ส่วนหนึ่งในการใช้ภาษา ถ้าเขียนผิด ความหมายก็แปรเปลี่ยนไป หรืออาจจะไม่มี ความหมายเลยก็ได้ สอดคล้องกับ พรทิพย์ แฝงสุด (2559, น.5) ที่กล่าวว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่ามี ความสำคัญมากในการใช้ภาษาไทย ทั้งนี้เพราะข้อความที่มีถ้อยคำที่สะกดผิดอาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ คลาดเคลื่อนเกิดผลเสียต่อการสื่อสาร ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียนครู จึงต้องมีหน้าที่ช่วยฝึกฝน และหาปัญหาว่าสิ่งใดคือสิ่งที่ปัญหาในการเขียนสะกดคำของนักเรียน

จากการศึกษาปัญหาและสาเหตุการเรียนวิชาภาษาไทย พบว่า การจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะพัฒนาผู้เรียนไปสู่มาตรฐานการเรียนรู้ได้นั้น

ควรให้ความสำคัญกับสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้วย เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจจะเป็นตัวกลางกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักเรียน เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้นจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการจัดทำ พัฒนา และเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับความแตกต่างทางการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ การเลือกใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพนั้นยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ และสามารถจดจำได้นานยิ่งขึ้น ซึ่งสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมนั้นคือ ชุดกิจกรรมการสอนภาษาไทย การนำชุดกิจกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ด้านหลักภาษาในเรื่องชนิดของคำของนักเรียน เนื่องจากผู้เรียนจะได้ใช้ความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยสามารถสรุปความรู้ที่ได้เรียนรู้ รวมทั้งการทบทวนในชุดกิจกรรมการสอนที่อยู่ในชุดกิจกรรมจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะการคิดเป็น วิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ (สว พักขาว, 2551, หน้า 21) ดังนั้นกิจกรรมที่ถูกออกแบบไว้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กับนักเรียน จึงเป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพควบคู่กันไปด้วย

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจะทำให้ให้นักเรียนทุกคนสนุกตื่นเต้นและท้าทายความสามารถของนักเรียน ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมเกมต่าง ๆ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสนใจสนุกสนาน และเกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีในการเรียน ดังที่ ทิศนา ขมมณี (2560, น.365) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนสูง นอกจากนั้น อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์ (2557, น.18) ก็ยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า การจะสอนวิชาภาษาไทยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานนั้น ครูต้องสรุปเนื้อหาสิ่งที่เรียนไปแล้ว โดยใช้เกมมาประกอบ เป็นการเล่นอย่างมีความรู้แน่นเอง และการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น ก่อให้เกิดความสนุกสนานส่งเสริมการเรียนการสอนให้เกิดผลสำเร็จ

ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการใช้ภาษาไทยในเรื่องการเขียนสะกดคำ เนื่องจากเป็นเรื่องที่สำคัญ และต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจตลอดจนทักษะทางภาษาไทยหลาย ๆ ด้าน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกมเพื่อเสริมทักษะการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเรียนด้วยชุดกิจกรรมตามความสามารถและประสบการณ์ของนักเรียนแต่ละคน เพื่อให้ นักเรียนสามารถประกอบกิจกรรม แก้ปัญหาค้นคว้าหาคำตอบ สรุปความคิดรวบยอด และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งจะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

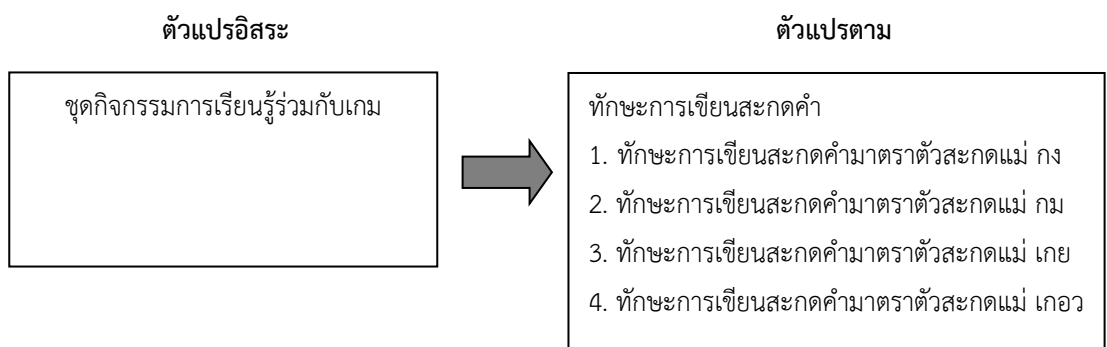
สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานไว้ดังนี้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราหลังการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม

กรอบแนวคิดการศึกษา



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว จำนวน 34 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจากนักเรียนทุกคนในห้องเรียนที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การสร้างชุดกิจกรรมร่วมการเรียนรู้ สร้างโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย

1.2.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กง

1.2.2 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กม

1.2.3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ เกย

1.2.4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ เกว

1.3 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินปรับปรุง แก้ไขโดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา ด้านสื่อและนวัตกรรม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน มีระดับการประเมิน 5 ระดับ

คะแนน 5 หมายถึง ความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ความเหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง ความเหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ความเหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.4 ปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว

2. สร้างแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การสร้างแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ดังนี้

1.1.1 คู่มือหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551

1.1.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนสะกดคำ

1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.3 สร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับการวัดทักษะการเขียนสะกดคำจำนวน 20 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

1.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะทางด้านการเขียนคำในภาษาไทย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องกับทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์

1.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบแผนการทดลอง แบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อน - หลัง (one Group Pre-Test post-test Design) (ลิ้น สหายศ และ อังคณา สามยศ. 2538, น.216)

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบ ก่อน - หลัง

กลุ่ม	Pre - test	Treatment	Post - test
N	T ₁	X	T ₂

N แทน กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre - test)

X แทน การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้

T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post - test)

2. ขั้นตอนในการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการดำเนินการทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบด้วยตนเอง

2.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรม โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 4 ชุด

2.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ทดสอบด้วยตนเอง

2.4 เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้เกมสำหรับกำหนดการจัดกิจกรรม

ตารางที่ 2 กำหนดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ครั้ง	วัน/วันที่	เวลา	ชื่อเรื่อง
1	วันจันทร์ ที่ 16 ก.ย. 67	13.30 – 14.30 น.	ทดสอบก่อนการทดลอง
2	วันอังคาร ที่ 17 ก.ย. 67	12.30 – 13.30 น.	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กง
3	วันพุธ ที่ 18 ก.ย. 67	12.30 – 13.30 น.	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กง
4	วันพฤหัสบดี ที่ 19 ก.ย. 67	10.30 - 11.30 น.	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กม
5	วันศุกร์ ที่ 20 ก.ย. 67	08.30 - 09.30 น.	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กม
6	วันจันทร์ ที่ 23 ก.ย. 67	09.30 – 10.30 น.	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ เกย
7	วันอังคาร ที่ 24 ก.ย. 67	08.30 - 09.30 น.	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ เกอว
8	วันพุธ ที่ 25 ก.ย. 67	10.30 - 11.30 น.	ทดสอบหลังการทดลอง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคี บัวขาว การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ตอน ตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

ผลการศึกษาทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม เป็นการนำคะแนนด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้จากชุดกิจกรรม หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม มาหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ เฉลี่ยและค่าร้อยละ ดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละของคะแนนชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คะแนนชุดกิจกรรมการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กง	4.73	0.45	94.60
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ กม	4.61	0.49	92.20
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ เกย	4.52	0.51	90.40
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกดแม่ เกว	4.70	0.46	94.00

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละการเขียนสะกดคำ โดยรวม เท่ากับ 92.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 94.60 รองลงมา คือ ด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 94.00 ด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.20 และส่วนด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 90.40 เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า ทักษะการเขียนสะกดคำ มีคะแนนร้อยละระหว่าง 70.00 – 90.00 และเมื่อนำคะแนนร้อยละไปเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 34 คน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

การเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม เป็นการนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกมมาหาผลต่าง ดังปรากฏในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ร้อยละของผลต่างคะแนนการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม

	คะแนนแบบทดสอบวิชาภาษาไทย		ผลต่างของคะแนน
	ก่อนจัดกิจกรรม (20 คะแนน)	หลังจัดกิจกรรม (20 คะแนน)	
รวม	318	607	289
ค่าเฉลี่ย	9.35	17.85	8.50
ร้อยละ	46.75	89.25	42.50
S.D.	4.40	1.79	2.61

จากตารางที่ 4 พบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว มีคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตราเพิ่มขึ้นจากก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ร้อยละ 42.50 ของคะแนนเต็ม (20 คะแนน) เพื่อเป็นการทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยจึงนำคะแนนทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาเปรียบเทียบอันดับที่ของผลต่างด้วยสถิติทดสอบ Wilcoxon Matched Pairs Signed Ranks Test ดังปรากฏในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม

คนที่	คะแนนการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย		ผลต่างของคะแนน	ลำดับที่ของผลต่าง	ลำดับที่เป็น +	ลำดับที่เป็น -
	ก่อนจัดกิจกรรม (20 คะแนน)	หลังจัดกิจกรรม (20 คะแนน)				
1	7	16	9	18	18	
2	4	17	13	31	31	
3	14	20	6	9.5	9.5	
4	6	18	12	27.5	27.5	
5	8	16	8	13.5	13.5	
6	5	17	12	27.5	27.5	
7	7	16	9	18	18	
8	3	17	14	33.5	33.5	
9	8	16	8	13.5	13.5	
10	17	20	3	3.5	3.5	

คนที่	คะแนนการพัฒนาทักษะการเขียน ภาษาไทย		ผลต่างของ คะแนน	ลำดับที่ของ ผลต่าง	ลำดับที่เป็น +	ลำดับที่เป็น —
	ก่อนจัดกิจกรรม (20 คะแนน)	หลังจัดกิจกรรม (20 คะแนน)				
11	10	15	5	7.5	7.5	
12	6	16	10	22.5	22.5	
13	19	20	1	1	1	
14	7	17	10	22.5	22.5	
15	12	16	4	5.5	5.5	
16	9	19	10	22.5	22.5	
17	8	17	9	18	18	
18	2	15	13	31	31	
19	4	16	12	27.5	27.5	
20	5	19	14	33.5	33.5	
21	9	20	11	25	25	
22	17	20	3	3.5	3.5	
23	6	18	12	27.5	27.5	
24	14	19	5	7.5	7.5	
25	12	16	4	5.5	5.5	
26	6	16	10	22.5	22.5	
27	10	18	8	13.5	13.5	
28	10	17	7	11	11	
29	14	20	6	9.5	9.5	
30	7	20	13	31	31	
31	18	20	2	2	2	
32	12	20	8	13.5	13.5	
33	11	20	9	18	18	
34	11	20	9	18	18	
รวม					$T^+ = 595$	$T^- = 0$

จากตารางที่ 5 นำมาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- 1) H_0 = คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับคะแนนทดสอบก่อนเรียน
 H_1 = คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน มีค่าสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน
- 2) กำหนดให้ $\alpha = .05$
- 3) เอาค่า T^+ หรือ T^- ที่มีค่าน้อยกว่าไปเปรียบเทียบกับค่า T ตาราง
 (กำหนด $\alpha = .05$) ในที่นี้คือ $T^- = 0$
- 4) นำ N ของจำนวนลำดับที่ ที่มีอยู่ทั้งหมดไปเปิดตาราง (ไม่รวม ties)
 ในที่นี้ $N = 10$ ได้ค่า $T_{(0.05, 10)} = 5$
- 5) จะปฏิเสธ H_0 ถ้า T คำนวณ น้อยกว่าหรือเท่ากับ T ตาราง
- 6) ค่า T คำนวณ (0) น้อยกว่า T ตาราง (5) จึงปฏิเสธ H_0

ดังนั้น แสดงว่า ทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

นั่นแสดงว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ทำให้ทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามัคคีบัวขาว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละการเขียนสะกดคำโดยรวม เท่ากับ 92.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงที่สุด เท่ากับ 94.60 รองลงมา คือ ด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกว มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 94.00 ด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ กม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.20 และส่วนด้านการเขียนสะกดคำมาตราแม่ เกย มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำที่สุด เท่ากับ 90.40 เมื่อพิจารณานักเรียน เป็นรายบุคคล พบว่า ทักษะการเขียนสะกดคำ มีคะแนนร้อยละระหว่าง 70.00 – 90.00 และเมื่อนำคะแนนร้อยละไปเทียบเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 34 คน

2. ผลเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม พบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม มีคะแนนเฉลี่ย 9.35 และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ย 17.85 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 8.50 คิดเป็นร้อยละ 42.50 ของคะแนนเต็ม (20 คะแนน)

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์การวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่องทางการเขียนสะกดคำ จำนวน 4 ชุด มีประสิทธิภาพ 92.95/89.25 หมายถึง นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย จากการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนทั้ง 4 ชุด คิดเป็นร้อยละ 92.95 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน เรื่องมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา คิดเป็นร้อยละ 89.25 แสดงว่าการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่องทางการเขียนสะกดคำ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 70/70 ที่ได้ตั้งไว้ อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการและขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งได้จากการวัดประเมิน ทำการตรวจสอบ แนะนำ ทำการแก้ไขข้อบกพร่อง และประเมินความถูกต้องเหมาะสม จากผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งยังผ่านการทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขชุดแบบฝึกทักษะให้มีความสมบูรณ์ ก่อนที่จะนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่องทางการเขียนสะกดคำ ตามแนวทางการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ ซึ่งการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ส่งผลให้เขียนสะกดคำได้ถูกต้องจดจำคำศัพท์ได้นานและคงทน รวมทั้งยังสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะและเจตคติทางด้าน ต่าง ๆ ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียน สะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความบกพร่องทางการเขียนสะกดคำ ตามแนวทางการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 34 คน มีการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้กิจกรรมเกม เป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็กช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียน และช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมายซึ่งสอดคล้องสอดคล้องกับ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสร (2557, น.25-26) ที่กล่าวว่า ลักษณะของเกม ควรมีดังนี้ 1) ควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม ตั้งแต่กลุ่มเล็กที่สุด คือ 2 คน กลุ่มใหญ่ 5-6 คน จนถึงกลุ่มที่ร่วมกันทั้งชั้น 2) เกมที่มาใช้ประกอบการเรียนการสอน ควรเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก 3) ช่วยลดภาระของครูในการเตรียมการสอนให้น้อยลง 4) ควรเป็นเกม ที่มีลักษณะกระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนให้อยากมีส่วนร่วมปฏิบัติ 5) เกมที่เลือกมาใช้ประกอบการสอนมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถ การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำตรงตามมาตรา ของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยพิจารณาจากคะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกดตรงตามมาตราของนักเรียนที่มีคะแนนต่ำกว่า 10 คะแนน จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมติฐานด้วยสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.95/89.25 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 นิภา อุ่นถา (2551) ที่ได้ศึกษาการสร้างและพัฒนาชุดฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำ ด้วยเกมปริศนาคำทาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเขียนสะกดคำของนักเรียน หลังจากใช้ชุดฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำด้วยเกมปริศนาคำทาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เฉลี่ยร้อยละ 85.31 นอกจากนี้ นภาพร พรมจันทร์ (2550, น.109) ได้วิจัย ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรรทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของเด็กปฐมวัยเพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 พฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร มีพฤติกรรมกลุ่ม ด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 92.86 ด้านการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 85.11 และด้านการแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 78.57

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในทั่วไป

1. สามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาได้ กิจกรรมที่มีการใช้เกมอาจช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียน โดยเฉพาะในกิจกรรมที่ต้องทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานร่วมกันทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากเพื่อนร่วมชั้น ส่งผลให้เกิดทักษะการสื่อสารและการแก้ปัญหาาร่วมกัน
2. ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน มีการติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และการฝึกทักษะการสะกดคำในหลาย ๆ รูปแบบ เพื่อให้ผลลัพธ์การพัฒนาทักษะการสะกดคำมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กับเรื่องอื่น ๆ หรือรูปแบบการสอนอื่น ๆ เพื่อเป็นการศึกษาว่ากิจกรรมข้างต้นมีผลต่อการนำไปใช้ต่อไป

2. ควรมีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเพศ วัย และระดับความสามารถในการเรียนของนักเรียน หากเนื้อหาที่นักเรียนมีความสนใจ นักเรียนก็จะเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*.

กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำหรับ

นักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. โรงพิมพ์ชุมนุม

สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กระทรวงศึกษาธิการ. 16 กรกฎาคม 2567 2561. *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*

(ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560). <https://shorturl.asia/o8rpE>

กำชัย ทองหล่อ. (2552). *หลักภาษาไทย*. รวมสาส์น.

ทิพย์ฉัตร พลพะพล. (2562). การพัฒนาชุดการสอนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ทิตินา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภาพร พรหมจันทร์. (2550). *ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย*. [วิทยานิพนธ์,

ไม่ได้ตีพิมพ์] มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

นิภา อุ่นถา. (2551). *การสร้างและพัฒนาชุดฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำด้วยเกมปริศนา*

คำทาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (รายงานวิจัย). สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประถมศึกษาป๋านาน เขต 1.

พรทิพย์ แฟงสุด. (2559). *การเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง*. สำนักพิมพ์ฟิลิกส์เซ็นเตอร์.

ล่อน สายยศ และ อังคนา สามยศ.(2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สุวีริยาสาส์น.

ไสว พักขาว. (2551). *หลักการสอนสำหรับการเป็นครูมืออาชีพ*. เอ็มพันธ์, น.21.