การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

The development of word writing abilities of third grade students by cooperative learning with educational games

Received: 02/02/2021
Revised: 12/03/2021
Accepted: 09/04/2021

*โสภิตา มูลเทพ (Sopita Moonthep)**
*ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย (Siriwan Vanichwatanavorachai)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของ โรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 2) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีคุณภาพตามเกณฑ์ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียน เท่ากับร้อยละ 64.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา, การเขียนสะกดคำ

* นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

The purposes of this research were: 1) to test the quality of lesson plans by cooperative learning with educational games. 2) to compare the students' achievement in spelling abilities with a 60 percent score after using the cooperative learning with educational games. 3) to survey the students'opinions toward the cooperative learning with educational games. The sample of this research were 15 third grade students of Watrajchakrue school, Thonburi, Bangkok during the second semester in the academic year 2020. The instruments used for gathering the data were: 1) the lesson plans by cooperative learning with educational games, 2) the achievement test, 3) a questionnaire of student's opinions toward the cooperative learning with educational games. The data were analyzed by percentage, means, standard deviation and content analysis. The results of this research were as follows: 1) The quality of the lesson plans using the cooperative learning with educational games meets the criteria of index of item objective congruence at 1.00. 2) The word spelling writing achievement of third grade students after using the cooperative learning with educational games were 64.22%, which is higher than the required rate of 60.00 percent. 3) The students' opinions toward the cooperative learning with educational games were at higher level.

Keyword : cooperative learning with educational games, word spelling writing

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกราชและวัฒนธรรมของชาติที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น การที่จะรักษาภาษาไทยให้ดำรงอยู่ได้นั้น จำเป็นต้องให้ความสำคัญในการเรียนวิชาภาษาไทยให้มากขึ้น เพื่อให้สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องเพื่อใช้ในการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจ เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ความเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษาความเป็นชาติไทย คนไทยทุกคนจึงควรเห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระบรม-ชนกาธิเบศรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตรที่พระราชทานแก่นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2540: 106) ความว่า

...ในปัจจุบันนี้ปรากฏว่าได้มีการใช้ถ้อยคำออกจะฟุ่มเฟือยและไม่ตรงกับความหมายอันแท้จริงอยู่เนืองๆ ทั้งออกเสียงก็ไม่ถูกต้องตามอักขรวิธี ถ้าปล่อยให้เป็นไปดังนี้ ภาษาของเราก็มีแต่จะทรุดโทรม ชาติไทยเรามีภาษาของเราใช้เองเป็นสิ่งอันประเสริฐอยู่แล้ว เป็นมรดกอันมีค่าตกทอดมาถึง เราทุกคนจึงมีหน้าที่จะต้องรักษาไว้ ฉะนั้นจึงขอให้บรรดานิสิตและบัณฑิต ตลอดจนครูบาอาจารย์ได้ช่วยกันรักษาและส่งเสริมภาษา ซึ่งเป็นอุปกรณ์และหลักประกันเพื่อความเจริญพัฒนาของประเทศชาติ...

จากพระบรมราโชวาทจะเห็นได้ว่า รัชกาลที่ 9 ทรงเห็นความสำคัญของภาษาไทยว่าเป็นเครื่องมือแสดงถึงสมบัติมรดกของชาติที่บรรพบุรุษสั่งสมมา จึงเป็นหน้าที่ที่คนไทยควรต้องรักษาสืบทอดภาษาไทยของเราให้คงสืบไว้ จากความสำคัญของภาษาไทย มาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561) จึงได้กำหนดให้มีการเรียนภาษาไทยไว้ในมาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน ข้อที่ 1 ว่า ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร อีกทั้ง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดให้มีการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระ ได้แก่ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษาไทย และวรรณคดีวรรณกรรม โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน ที่เป็นทักษะทางภาษาที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ซึ่งคนในสังคมจำเป็นต้องมีทักษะเหล่านี้เพื่อติดต่อสื่อสารกัน

นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (2560: 5) ยังกำหนดจุดหมายให้ผู้เรียนมีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญที่นักเรียนควรมีทักษะที่สำคัญและจำเป็นต้องฝึกฝนเพื่อใช้ในการสื่อความได้อย่างถูกต้องคือทักษะการสื่อสาร โดยเฉพาะทักษะการเขียน เพราะการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิดเห็น ความรู้สึก ความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจและสามารถเก็บไว้เป็นหลักฐานอ้างอิงได้ในการเขียนนั้นผู้เขียนต้องเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง เนื่องจากหากการเขียนสะกดคำผิดจะทำให้การสื่อความหมายผิดไป ดังที่ กำชัย ทองหล่อ (2552: 148) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาเขียนจะทำให้เข้าใจความหมายกันได้ การเขียนคำจึงนับว่าเป็นความสำคัญส่วนหนึ่งในการใช้ภาษา ถ้าเขียนผิด ความหมายก็แปรไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็ได้ สอดคล้องกับ วรรณี โสมประยูร (2544: 157-159) ที่กล่าวว่าถ้าเด็กเขียนสะกดคำไม่ได้ เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่นและแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองไม่ได้ กล่าวคือ สื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในการเขียน ครูจึงต้องมีหน้าที่ช่วยฝึกฝนและหาปัญหาว่าสิ่งใดคือสิ่งที่เป็นปัญหาในการเขียนสะกดคำของนักเรียน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารที่กล่าวถึงปัญหาของการเขียนสะกดพบว่าการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง มีผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาไทยค่อนข้างต่ำ ทั้งนี้นักเรียนโรงเรียนวัดราชคฤห์ก็มีปัญหาการเขียนสะกดคำเช่นกัน ซึ่งพิจารณาได้จากการจัดกิจกรรมอ่านเขียนเพียรสะกดของโรงเรียนวัดราชคฤห์ที่มีการทดสอบการเขียนสะกดคำของนักเรียนเป็นประจำทุกเดือน เดือนละ 1 ครั้ง พบว่านักเรียนร้อยละ 60 ยังเขียนสะกดคำผิดจำนวนมาก เนื่องจากนโยบายการจัดกิจกรรมของโรงเรียนเน้นฝึกทักษะอื่นๆ เช่นการอ่านมากกว่า ทำให้นักเรียนขาดประสิทธิภาพในทักษะการเขียน และ ตามเป้าหมายการกำหนดเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ของสถานศึกษาได้กำหนดให้นักเรียนผ่านการเรียนรู้ร้อยละ 60 ขึ้นไป จึงเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องแก้ไข เพราะถ้าผู้เรียนเขียนสะกดคำผิดจะส่งผลให้การเขียนขาดประสิทธิภาพ ไม่สามารถสื่อสารได้ตามความมุ่งหมาย ส่งผลต่อปัญหาการเรียนรู้ในวิชาอื่น รวมถึงทักษะอื่นๆด้วย ปัญหาการเขียนสะกดคำดังกล่าวข้างต้นมีสาเหตุที่สำคัญประการหนึ่งมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูภาษาไทยบางส่วนที่ยังยึดหลักเกณฑ์ทางภาษาอย่างเคร่งครัด ไม่ยืดหยุ่น ส่งผลให้บรรยากาศการจัดการเรียนการสอนเคร่งเครียด และครูก็ยังขาดวิธีสอนที่ดี มีประสบการณ์ในเรื่องที่สอนไม่เพียงพอ ทำให้ผู้เรียนเบื่อภาษาไทย ดังที่

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 16) กล่าวถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ว่า ผู้เรียนส่วนมากจะเบื่อหน่ายในการเรียนภาษาไทย

ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่หลักของครูที่จะต้องหาเทคนิควิธีการสอน รวมถึงกิจกรรมใหม่ๆที่ยืดหยุ่นแต่ช่วยสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากเรียนรู้ ไม่ให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียน เมื่อครูทำได้เช่นนี้แล้ว นักเรียนก็จะตั้งใจเรียนมากขึ้น เกิดสภาพห้องเรียนที่เต็มไปด้วยบรรยากาศการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน นักเรียนก็จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น จากการศึกษาเอกสารวิธีการสอนเทคนิคต่างๆนั้น พบว่า การจัดกิจกรรมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยแก้ปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้ และยังทำให้นักเรียนเกิดสมรรถนะที่หลากหลาย ทั้งทักษะการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา และมีทักษะชีวิต อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีเดียวนั้นอาจไม่เพียงพอต่อการพัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียน และยังอาจไม่เพียงพอต่อการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ดังนั้นครูจำเป็นที่จะต้องหากิจกรรมอื่นๆมาประกอบกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน และสนใจเรียนอย่างสม่ำเสมอ ดังที่ วรรณี โสมประยูร (2544: 195) กล่าวไว้ว่า การสอนภาษาไทยควรใช้วิธีสอนหลายๆวิธีผสมผสานกัน ตามรูปแบบที่เหมาะสมซึ่งผู้วิจัยก็เห็นว่าอีกวิธีการสอนหนึ่งที่จะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนและสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่เบื่อหน่ายนั้นก็คือเกม การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจะทำให้นักเรียนทุกคนสนุกตื่นเต้น และท้าทายความสามารถของนักเรียน ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมเกมต่างๆ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ มีความสนใจสนุกสนาน และเกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีในการเรียน ดังที่ ทิศนา แขมมณี (2560: 365) กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนสูง นอกจากนี้ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 18) ก็ยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า การจะสอนวิชาภาษาไทยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานนั้นครูต้องสรุปเนื้อหาสิ่งที่เรียนไปแล้ว โดยใช้เกมมาประกอบเป็นการเล่นอย่างมีความรู้นั่นเอง และการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น ก่อให้เด็กมีความสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนการสอนให้เกิดผลสำเร็จ เกมการศึกษาจึงเป็นวิธีสอนที่น่าสนใจ ซึ่งได้มีผู้นำมาใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนแล้วได้ผลดีช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยด้านการเขียนสะกดคำดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย อันจะเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนวิชาอื่น ๆ และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ด้วยหวังว่านักเรียนจะมีทักษะการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้นซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้นักเรียนค้นพบความถนัดเฉพาะตนของตนเองต่อไปได้ในอนาคต นำไปพัฒนาความสามารถในการเรียนอื่นๆต่อไป และนักเรียนจะสนุกสนานกับการเรียน อีกทั้งมี

ทัศนะคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และผลของการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษากับเกณฑ์ร้อยละ 60
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเครือข่าย ที่ 67 เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 โรงเรียน จำนวน 124 คน ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน แบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน ดังนี้ โรงเรียนวัดบางสะแกนอก มีนักเรียน จำนวน 9 คน โรงเรียนวัดราชคฤห์ มีนักเรียน จำนวน 15 คนโรงเรียนวัดขุนจันทร์ มีนักเรียน จำนวน 4 คน โรงเรียนวัดใหม่ยายนุ้ย มีนักเรียน จำนวน 12 คน โรงเรียนวัดกันตทราราม มีนักเรียน จำนวน 19 คน และโรงเรียนวัดบางสะแกใน มีนักเรียน จำนวน 65 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของ โรงเรียนวัดราชคฤห์ กลุ่มเครือข่ายที่ 67 สำนักงานเขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ขอบเขตด้านเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้มีการคัดเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอนโดยศึกษาจากบัญชีคำศัพท์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และคัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนผิดมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำวิจัย จากนั้นนำคำศัพท์ที่คัดเลือกไปสนทนากลุ่มและหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1 แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน โดยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ภาระงาน การวัดเละประเมินผล กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีเนื้อหาและระยะเวลาการสอนดังนี้ เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ 2 ชั่วโมง เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ 3 ชั่วโมง เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้ 3 ชั่วโมง เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้ 2 ชั่วโมง เรื่องคำที่อักษรนำ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 12 ชั่วโมง มีคุณภาพตามเกณฑ์ ได้ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 1.00

2 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ใช้ทดสอบหลังเรียน เป็นข้อทดสอบแบบปรนัย ประเภทเติมคำ จำนวน 30 ข้อ กำหนดค่าคะแนน คือ เขียนถูกได้ 1 เขียนผิดได้ 0 คะแนน ได้ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 1.00 แล้วนำไปหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25-0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33-1.00 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.97

3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยสอบถามความคิดเห็นใน 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ได้ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 1.00 แล้วนำไปหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยขอหนังสือเชิญผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาให้มีคุณภาพและเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้านการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ผู้วิจัยขอหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

3. ดำเนินการทดลองโดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดราชคฤห์ จำนวน 12 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ จากนั้นนำไปวิเคราะห์ สรุปผล เลือกแบบทดสอบที่ใช้ได้มาเก็บไว้ใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนแต่ละเรื่อง ด้วย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอน

บทบาทครู	**บทบาทนักเรียน**
1. ขั้นเตรียม	
-ครูสนทนาทักทาย -ครูเตรียมสื่อการสอนเพื่อเร้าความสนใจผู้เรียนด้วยสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อวัสดุของจริง สื่อสิ่งประดิษฐ์ สื่อภาพ -ครูแจ้งจุดประสงค์เนื้อหาและบทบาทหน้าที่	-นักเรียนเตรียมพร้อมในการเรียน -นักเรียนสังเกตและเรียนรู้คำจากสื่อที่ครูเตรียมมา -นักเรียนรับมอบหมายหน้าที่และทำความเข้าใจ

บทบาทครู	**บทบาทนักเรียน**
ความรับผิดชอบของนักเรียน -ครูจัดกลุ่มนักเรียนคละความสามารถ เก่ง ปาน กลาง อ่อน	หน้าที่ความรับผิดชอบของตนเอง -นักเรียนเข้ากลุ่มตามที่ครูกำหนดให้
2. ขั้นสอน	
ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ดังนี้ - ครูสอนให้นักเรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจากสื่อที่ครูเตรียมมา - ครูแจกสื่อคำศัพท์ให้นักเรียนศึกษาและอ่านออกเสียง - ครูกำหนดเลขหน้าให้นักเรียนศึกษาความรู้ - ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหา เช่น สื่อวีดิทัศน์ เพลง ปริศนาคำทาย นิทาน ตารางปิงโก สื่อต่างๆเป็นต้น	นักเรียนศึกษาและทำกิจกรรมตามที่ครูกำหนด - นักเรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจากสื่อที่ครูเตรียมมา - นักเรียนศึกษาสื่อคำศัพท์และอ่านออกเสียง - นักเรียนศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือเรียน - นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหา เช่น ดูวีดิทัศน์ ร้องเพลง ฟังเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ศึกษาคำจากตารางปิงโก คิดคำจากตัวอักษร เป็นต้นโดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเองเป็นต้น โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง
- ครูอธิบายขยายความเพิ่มเติม - ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนหาความหมาย เช่น การค้นหาความหมายคำจากพจนานุกรม การเติมคำในช่องว่างให้ตรงกับความหมาย การเขียนคำจากความหมาย การเรียงอักษรให้ตรงกับความหมาย การจับคู่คำกับความหมาย เป็นต้น	- นักเรียนฟังครูอธิบายความรู้เพิ่มเติม - ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนหาความหมาย เช่น การค้นหาความหมายคำจากพจนานุกรม การเติมคำในช่องว่างให้ตรงกับความหมาย การเขียนคำจากความหมาย การเรียงอักษรให้ตรงกับความหมาย การจับคู่คำกับความหมาย เป็นต้น โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามหน้าที่ของตนเอง
ขั้น 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม	
-อธิบายวิธีการเล่นเกม กติกา -ผู้สอนอภิปรายผลการเล่นและพฤติกรรมของนักเรียนในการร่วมกิจกรรมกลุ่ม - ครูแจ้งผลการเล่นเกมให้นักเรียนทราบมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะ	- นักเรียนเล่นเกมตามขั้นตอนที่ครูได้อธิบายไว้ -นักเรียนรับฟังข้อเสนอแนะจากครูเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมและนำไปปรับปรุงแก้ไขตนเอง -นักเรียนกลุ่มที่ชนะรับรางวัลส่วนกลุ่มอื่นปรบมือ

บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
	แสดงความยินดีกับเพื่อน
4.ขั้นประเมินผล	
- ครูจะประเมินผลด้วยการให้นักเรียนเขียนตามคำบอก - ครูเฉลยคำตอบการเขียนสะกดคำ - ครูแจกใบงานความหมายของคำคืนให้นักเรียนและเฉลยคำตอบ -ครูบันทึกคะแนนนักเรียนรายบุคคลและนำมาหาค่าเฉลี่ยของกลุ่ม - ครูมอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด	-นักเรียนเขียนตามคำบอกตามที่ครูกำหนด - นักเรียนตรวจคำตอบการเขียนสะกดคำของตนเองและแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้อง -นักเรียนตรวจคำตอบของตนเอง และแก้ไขให้ถูกต้อง - นักเรียนแจ้งผลคะแนนของตนเองให้ครูบันทึก - นักเรียนกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดรับรางวัล
5.ขั้นสรุปผล	
- ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนมา	-นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนมาหรือยกตัวอย่างคำที่ได้เรียนมา

5. เมื่อดำเนินการสอนครบทั้ง 5 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำจำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย ประเภทเติมคำ จำนวน 30 ข้อ จากนั้นนำไปวิเคราะห์ผล หาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา มีผลการวิจัยดังนี้

1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีคุณภาพตามเกณฑ์

2) ความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

3) ผลจากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยระดับเห็นด้วยมากที่สุด

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาการศึกษา มีประเด็นอภิปรายผลดังนี้

จากผลการวิจัยข้อที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 5 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ควบกล้ำแท้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่ควบกล้ำไม่แท้ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่อักษรนำ มีความสอดคล้อง โดยดำเนินการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นประเมินผล 5) ขั้นสรุปผล มีคุณภาพและสามารถพัฒนาเพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ทั้งนี้เป็นเพราะแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการพัฒนาตามกระบวนการ ดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และหลักสูตรโรงเรียนวัดราชคฤห์ วิเคราะห์เนื้อหาหลักภาษาเรื่องการเขียนสะกดคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร และออกแบบวิธีการสอนให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ 2) ศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องการเขียนสะกดคำ และเอกสารบัญชีคำพื้นฐานของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และจัดคัดแยกประเภทเนื้อหาการสะกดคำเรื่อง คำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ คำที่อักษรนำ แล้วนำมาทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 เพื่อคัดเลือกคำที่นักเรียนส่วนใหญ่เขียนผิดและนำคำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ทำให้ได้คำศัพท์ที่มีคุณภาพเหมาะสมที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น 3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการศึกษา 4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา จำนวน 5 แผน โดยคำนึงถึงขั้นตอนในการสอนที่ครบถ้วน ครอบคลุมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทั้งกระบวนการสอน การประเมินผล และในแต่ละขั้นตอนสามารถสอดแทรกกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลายให้นักเรียนเกิดความสามารถทางการเรียนรู้และเกิดทักษะต่างๆอีกด้วย 5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพที่สุด 6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ไปเข้ากลุ่มสนทนา (Focus group) เพื่อตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาที่มีคุณภาพสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำข้อเสนอแนะในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอน กิจกรรม สื่อที่ใช้ เกณฑ์การประเมินผล รวมถึง การคัดเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น 7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปตรวจสอบคุณภาพ เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และเมื่อนำมาใช้จัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ จะเห็นได้ว่า

นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนรู้สามารถเขียนสะกดคำได้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุข และเกิดปฏิสัมพันธ์กัน มีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน นักเรียนมีความสนใจกระตือรือร้นในการเรียน แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีคุณภาพช่วยพัฒนาการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์ (2560: 1006) ที่กล่าวไว้ว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ครูต้องมีความรู้ด้านเนื้อหาความรู้ที่จะสอน มีความรู้เกี่ยวกับวิธีสอน และมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการเขียนแผน เพราะการเขียนแผนการสอนที่ถูกต้องสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพได้

จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่าความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยนำมาใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้นมีขั้นตอนการสอนที่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม โดยผู้สอนได้จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อบัตรคำ สื่อวัสดุของจริง เช่น ของใช้ อาหาร สื่อสิ่งประดิษฐ์ สื่อภาพ และนักเรียนได้ออกมามีส่วนร่วม ปฏิบัติในกิจกรรม เช่นการเขียนคำตอบบนกระดาน การชิมอาหาร การเปิดภาพทายคำตอบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสอนที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสื่อที่นำมาใช้ก็เป็นสื่อที่อยู่รอบตัวของนักเรียน มีทั้งสื่อที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมประกอบกันจึงทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้นในเนื้อหาที่ครูจะสอนได้เป็นอย่างดี รวมถึงครูมีการจัดกลุ่มคละความสามารถของผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันในขณะเรียนรู้เน้นให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันละกัน ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ส่วนนักเรียนที่เรียนเก่งก็สามารถใช้ศักยภาพของตนเองได้ช่วยเหลือเพื่อนทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง อีกทั้งยังมีการมอบบทบาทหน้าที่ให้กับสมาชิกในกลุ่มเพื่อฝึกรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและมีเป้าหมายในการเรียนเพื่อความสำเร็จในการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ซึ่งในขั้นนี้ผู้สอนได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาการเขียนสะกดคำให้สัมพันธ์กับทักษะต่างๆ ทั้งฟัง ดู พูด อ่าน และเขียน ด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย เช่น ฝึกอ่าน ศึกษาจากสื่อคำศัพท์และหนังสือ ดูวีดิทัศน์ ร้องเพลง ตอบคำถามจากปริศนาคำทาย ฟังนิทาน ทำแบบฝึกหัด โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่หลากหลายและมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเรียนรู้ได้ดี และได้ฝึกลงมือปฏิบัติ และฝึกทักษะการคิดจากกิจกรรมต่างๆช่วยเหลือกันทำแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นแบบฝึกหัดที่หลากหลายเช่นกัน ในแต่ละเรื่องนักเรียนจะได้ฝึกทำแบบฝึกหัดในรูปแบบที่แตกต่างกัน และเป็นแบบฝึกหัดที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ถึงแม้บางกิจกรรมนักเรียนคิดไม่ออกแต่เมื่อครูช่วยเหลือด้วยการอธิบายเพิ่มเติมนักเรียนก็สามารถทำแบบฝึกหัดได้ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา สนใจและตั้งใจเรียน อีกทั้งการมอบบทบาทหน้าที่ในการช่วยหลือกันทำงานทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะที่หลากหลาย ทั้งการอ่าน การเขียน การพูด การฟัง การดู ซึ่ง

เป็นกิจกรรมที่ช่วยในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความแตกต่างกันทางการเรียนรู้ และสำหรับนักเรียนที่เรียนอ่อนก็ยังได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และเปิดโอกาสให้นักเรียนที่เก่งได้ช่วยเหลือ แนะนำเพื่อน ส่วนนักเรียนที่มีความสามารถปานกลางก็ได้เรียนรู้ไปพร้อมๆกัน นอกจากนี้ในขั้นตอนนี้ครูยังอธิบายเพิ่มเติมความรู้ให้กับนักเรียนทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายมากขึ้น ดังที่ วรรณี โสมประยูร (2544: 156-157) ฐะปะนีย์ นาครทรรพ(2545: 55-56) และ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร(2557: 18) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนเขียนสะกดคำที่จะได้ผลนั้นครูควรเน้นสอนให้นักเรียนได้ฝึกแจกลูกสะกดคำ ครูต้องพยายามสอนการเขียนให้สัมพันธ์กับทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูดและการอ่าน ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการจัดกิจกรรมการเขียน การฝึกฝนต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการเขียน ในรูปแบบที่หลากหลาย รวมถึงสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนให้แก่นักเรียน ควรสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย และพยายามหาสื่อการเรียนการสอนที่ไม่ทำให้นักเรียนเบื่อ เช่น รูปภาพ เพลง เกม เป็นต้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 18) ที่ได้กล่าวถึงการสอนภาษาไทยให้สนุกซึ่งมีเนื้อหาที่แนะนำเกี่ยวข้องกับการสอนเขียนสะกดคำไว้ว่า ต้องจัดกิจกรรมให้หลากหลายเช่น

1. เรียนคำศัพท์จากรูปภาพ
2. เรียนคำศัพท์และรูปประโยคจากเพลง
3. เรียนพยัญชนะ มาตราสะกดไทยจากเกมจับคู่คำ (ครูและผู้เรียนช่วยกันประดิษฐ์ การ์ดคำศัพท์สีต่างๆ)
4. เรียนโดยสอนจากง่ายไปยาก
5. เรียนโดยการให้เขียนตามคำบอก อ่านออกเสียงในห้องเรียน
6. เรียนคำลักษณะนามด้วยการจัดหมวดหมู่คำศัพท์
7. เรียนโดยการให้แต่งประโยคปากเปล่าจากคำศัพท์ แต่งประโยคในสมุด
8. เรียนแล้วต้องมีความสนุกสนานช่วยให้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียน

เพราะหากครูจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สนุกสนาน นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ก็จะทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ในขั้นนี้ผู้สอนจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ ซึ่งเป็นเกมการศึกษาที่เน้นพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล ในขั้นนี้ ครูประเมินผลการเรียนการสอนด้วยการเขียนตามคำบอก ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่สามารถเขียนสะกดคำ เรื่องคำที่ประวิสรรชนีย์ คำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ควบกล้ำแท้ คำที่ควบกล้ำไม่แท้ คำที่อักษรนำได้ถูกต้อง แต่เนื่องจากการเขียนสะกดคำ คำหนึ่งนั้นอาจมีเรื่องอื่นๆ ด้วยเช่น คำว่า สงกรานต์ คำนี้เป็นได้ทั้งเนื้อหาเรื่องคำที่ควบกล้ำแท้ และคำที่มีตัวการันต์ แต่การกำหนดเกณฑ์การเขียนสะกดคำนั้น ครูกำหนดให้เขียนถูกทุกตัวอักษร 1 คะแนน แต่เมื่อนักเรียนเขียนว่า สงกราน ซึ่งไม่ถูกต้องทุกตัวอักษร คำนี้จึงมีคะแนนเป็น 0 เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำ

ของนักเรียนเป็นแบบตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 จึงทำให้นักเรียนบางคนยังไม่ผ่านในจุดประสงค์เรื่องความสามารถการเขียนสะกดคำ ดังนั้นครูจึงเฉลยคำตอบและให้นักเรียนเขียนแก้ไขคำที่เขียนผิดให้ถูกต้องเพื่อนักเรียนจะได้เกิดการฝึกฝน และจดจำคำที่เขียนผิดได้

จากนั้นในขั้นนี้ครูได้จดบันทึกคะแนนของนักเรียนทุกคนในกลุ่มมารวมกัน อีกทั้งบันทึกคะแนนของนักเรียนรายบุคคล และหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มมอบรางวัลให้กลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกิดความภาคภูมิใจ จึงเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นส่งผลให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล ขั้นนี้นักเรียนส่วนใหญ่สามารถสรุปเนื้อหาที่เรียนรู้ได้ทุกคนแสดงให้เห็นว่านักเรียนทุกคนเข้าใจในเนื้อหาที่ครูสอน

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา 5 ขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์มา ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีการแบ่งกลุ่มของนักเรียนที่มีความสามารถคละกัน มีทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน มารวมกลุ่มกัน และเน้นให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันละกันในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ส่วนนักเรียนที่เรียนเก่งก็สามารถใช้ศักยภาพของตนเองได้ช่วยเหลือเพื่อน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนแต่ละคนได้ฝึกความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ที่ได้รับมอบหมายที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละครั้ง เป็นการฝึกให้นักเรียนเกิดทักษะที่หลากหลายและไม่ละเลยต่อหน้าที่ มีความพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตน เพื่อเป้าหมายในความสำเร็จร่วมกันและเท่าเทียมกัน ส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น รวมถึงยังเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถ ดัดแปลงสอดแทรกกิจกรรมการสอน และสื่อได้อย่างหลากหลายช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการเรียนรู้ได้หลายทักษะเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งยังสามารถเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มได้ในขั้นของกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้มีการแข่งขันกันเรียนรู้แบบเป็นทีม ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ดังที่ Slavin (1995: 12-111) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือไว้ 6 ประการ ดังนี้ 1) เป้าหมายของกลุ่ม (Group goals) หมายถึงกลุ่มมีเป้าหมายร่วมกันคือการยอมรับผลงานของกลุ่ม 2) การรับผิดชอบเป็นบุคคล (Individual accountability) หมายถึง ความสำเร็จของกลุ่มซึ่งขึ้นกับผลการเรียนรู้รายบุคคลของสมาชิกในกลุ่ม และงานพิเศษที่ได้รับผิดชอบเป็นรายบุคคลผลของการประเมินรายบุคคล จะมีผลต่อคะแนนความสำเร็จของกลุ่ม 3) โอกาสในความสำเร็จเท่าเทียมกัน (Equal opportunities for success)หมายถึง การที่นักเรียนได้รับโอกาสที่จะทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนได้เท่าเทียมกัน 4) การแข่งขันเป็นทีม (Team competition) การเรียนแบบร่วมมือจะมีการแข่งขันระหว่างทีม ซึ่งหมายถึงการสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นภายในทีม 5) งานพิเศษ (Task specialization) หมายถึง การออกแบบงานย่อยๆ ของแต่ละกลุ่มให้นักเรียนแต่ละคนรับผิดชอบ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะเกิดความภูมิใจที่ได้ช่วยเหลือกลุ่มของตนให้ประสบผลสำเร็จลักษณะงานจะเป็นการพึ่งพาซึ่งกันและกัน มีการตรวจสอบความถูกต้อง 6) การดัดแปลงความต้องการของแต่ละบุคคลให้เหมาะสม (Adaptation to individual needs) หมายถึงการเรียนแบบร่วมมือแต่ละประเภทจะมีบางประเภทได้ดัดแปลงการสอนให้เหมาะกับความต้องการของแต่ละ

บุคคล นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Arends (1994: 345–346) กาญจนา คุณารักษ์ (2541: 55) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจมากในการเรียน ช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกัน และ Kagan (1994: 1-11) ที่ได้กล่าวไว้ในทำนองเดียวกันว่าการเรียนแบบร่วมมือมีลักษณะของการพึ่งพาช่วยเหลือ มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ฝึกความรับผิดชอบ ฝึกทักษะทางสังคมกระบวนการกลุ่ม ช่วยเสริมสร้างความตั้งใจในการทำงาน การยอมรับซึ่งกันและกัน และยังสอดคล้องกับ ศิริพร พุ่มนวล (2556: 68-72) เรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.89/83.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก มีค่าเท่ากับ 0.59 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ รวมถึงทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประกอบแบบฝึก สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และนักเรียนยังมีความพอใจต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมืออยู่ในระดับมากอีกด้วย

นอกจากนี้การนำเกมการศึกษา เข้ามาจัดในกระบวนการเรียนการสอนในขั้นที่ 3 คือขั้นกิจกรรมกลุ่มของการเรียนแบบร่วมมือ ในขั้นนี้ผู้สอนจัดกิจกรรมกลุ่มด้วยเกมการศึกษา จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมผลไม้ประวิสรรชนีย์ เกมมัจฉาฝึกเขียน เกมภาพนี้บอกความหมาย เกมบุปผาเขียนคำ เกมตากผ้าสะกดคำ โดยแต่ละเกมมีการแข่งขันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและมีความพยายาม กระตือรือร้นที่จะทำให้การแข่งขันสำเร็จบรรลุเป้าหมายของกลุ่มส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเล่นเกมโดยฝึกความสามารถด้านการเขียนทำให้นักเรียนได้ฝึกเขียนด้วยความไม่เบื่อหน่าย และช่วยทำให้เกิดทักษะได้เป็นอย่างดี ดังที่ ทิศนา แขมมณี (2560: 365) ได้กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่มเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 50) อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 30) ที่กล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุก และเป็นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ทั้งนี้เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม ง่าย เหมาะกับวัยของนักเรียน และยังมีกฎกติกา ที่ชัดเจน รวมถึงเป็นเกมที่มีอุปกรณ์การเล่นที่หลากหลาย ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ไม่อยู่กับที่ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อในการเรียน ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้ตอบคำถามครูเกี่ยวกับเกมที่นักเรียนชอบไว้ว่า ต้องเป็นเกมที่มีอุปกรณ์ให้เล่น เล่นได้นาน และได้เคลื่อนไหวร่างกาย ดังที่ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 58) กล่าวไว้ว่าลักษณะเกมที่ดีจะต้องมีกติกาและวิธีเล่นที่ชัดเจน สอดคล้องกับ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 25-26) ที่ว่าลักษณะของเกม ควรมีดังนี้ 1) ควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม ตั้งแต่กลุ่มเล็กที่สุดคือ 2 คน กลุ่มใหญ่ 5-6 คน จนถึงกลุ่มที่ร่วมกันทั้งชั้น 2) เกมที่มาใช้ประกอบการ

เรียนการสอนควรเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก 3) ช่วยลดภาระของครูในการเตรียมการสอนให้น้อยลง 4) ควรเป็นเกมที่มีลักษณะกระตุ้นเร้าใจผู้เรียนให้อยากมีส่วนร่วมปฏิบัติ 5) เกมที่เลือกมาใช้ประกอบการสอนมีความยากง่ายเหมาะกับระดับความสามารถ

อีกทั้งนักเรียนยังมีบทบาทหน้าที่ของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย ทำให้นักเรียนทุกคนได้ร่วมกิจกรรม ทุกคน และมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม นักเรียนทุกคนจึงมีความตั้งใจอย่างเต็มที่ตามความสามารถและบทบาทหน้าที่ของตนเอง แต่ในการเล่นเกมนั้นนักเรียนบางคนก็จะมีการหลงลืมหน้าที่ของตนเองในบางครั้ง และมีความต้องการเปลี่ยนบทบาทของตนเองเมื่อสมาชิกในกลุ่มทำหน้าที่ของตนเองได้ไม่ดีพอ หรือมีการตำหนิสมาชิกในกลุ่มที่ทำผิดพลาด ครูจึงเข้าไปมีบทบาทในการช่วยเหลือแนะนำ ตักเตือน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและการเรียนร่วมกันอย่างมีความสุข เพื่อเป้าหมายของกลุ่ม ซึ่งนักเรียนก็เข้าใจและพยายามปรับตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาและทักษะในการเรียนรู้ร่วมกันเช่น ความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้น ความมีน้ำใจ ช่วยเหลือ ความมีวินัย ปฏิบัติตามกฎกติกา ส่งผลให้นักเรียนทุกคนเรียนอย่างมีความสุข สนุกสนานในการเรียน และเกิดแรงจูงใจในการเรียนเมื่อครูมีรางวัลมอบให้กับกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน จึงทำให้นักเรียนเกิดความสามารถในการเรียนรู้

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่ง เพราะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้จัดการเรียนการสอนได้หลากหลายทั้งทางด้านเนื้อหาในการสอน เช่น การอ่าน การเขียน หลักภาษา และยังสามารถดัดแปลงจัดกิจกรรมการสอนต่างๆ สอดแทรกเข้าไปในแต่ละขั้นตอนของการสอนได้อย่างหลากหลาย ด้านวิชาก็สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้หลายวิชา และด้านระดับชั้นก็เช่นเดียวกัน ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการสอนนี้ไปจัดการเรียนการสอนได้ทั้งระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา เป็นต้น นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษายังเป็นรูปแบบวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุข ช่วยเหลือกันเรียนรู้และมีความสามารถทางการเรียนรู้ ดังเช่นผลของการวิจัยครั้งนี้ที่ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60

แต่ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดราชคฤห์ นั้นมีนักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ถึง 3 คนซึ่งถึงแม้ว่านักเรียนจะมีพัฒนาการทางการเขียนสะกดคำขึ้นมาบ้างแต่ก็ยังทำไม่ถึงค่าเฉลี่ยของระดับชั้น ดังนั้นหากจะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ครูจึงจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติมให้กับนักเรียนกลุ่มนี้หรือหาวิธีสอนอื่นร่วมด้วย

จากผลการวิจัยข้อที่ 3 จากการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นกับการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนแบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดและทุกด้านทั้งด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมี

ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา

ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ และการกำหนดบทบาทหน้าที่ให้นักเรียนก็ทำให้นักเรียนได้ฝึกความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีความพยายามในการเรียนรู้และปฏิบัติหน้าที่ตามความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ จนเกิดความสำเร็จในการเรียนรู้ เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ได้ช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ในทุกขั้นตอนของการสอนก็สามารถดัดแปลง สอดแทรกกิจกรรม และสื่อ ได้อย่างหลากหลาย ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมที่นำมาจัดการเรียนการสอนนั้นเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติทุกคน โดยเฉพาะกิจกรรมการฝึกเขียนสะกดคำต่างๆ ที่หลากหลายในเกมการศึกษาซึ่งเป็นองค์ประกอบในขั้นของกิจกรรมกลุ่มที่เกิดประโยชน์ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และได้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ จนเกิดความสามารถในการเขียน และได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน จึงเกิดเจตคติคติที่ดีในการเรียนต่อวิชาภาษาไทย ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และยังเห็นคุณค่าประโยชน์ของการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำ อีกทั้งยังเกิดความสามารถด้านการเขียนสะกดคำที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังที่ สารสิน เล็กเจริญ (2554:34) ที่กล่าวว่าการเรียนแบบร่วมมือสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนทำให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักเรียน มีโอกาสได้ฝึกทักษะทางสังคม ส่งเสริมให้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น เต็มใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และนอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้สึกสบายใจเพลิดเพลินในการเรียนและเข้าใจในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้นด้วย นอกจากนี้ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553: 50) อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2557: 30) และ ทิศนา แขมมณี (2560: 365) ที่กล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุก และเป็นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ส่วนทิศนา แขมมณี (2560: 365) ยังกล่าวเพิ่มอีกว่าเกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ยังสอดคล้องกับ Arends (1994: 345–346) กาญจนา คุณารักษ์ (2541: 55) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจมากในการเรียน ช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกันส่วน Kagan (1994: 1-11) ก็ยังกล่าวอีกว่าการเรียนแบบร่วมมือมีลักษณะของการพึ่งพาช่วยเหลือ มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ฝึกความรับผิดชอบ ฝึกทักษะทางสังคมกระบวนการกลุ่ม ช่วยเสริมสร้างความตั้งใจในการทำงาน การยอมรับซึ่งกันและกัน และยังสอดคล้องกับ จุฑามาศ กันติ๊บ (2554: 74) เรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับ

เกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากในด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 รองลงมา ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับเป็นลำดับสุดท้าย

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาจึงเป็นรูปแบบวิธีสอนหนึ่งที่ทำให้นักเรียน มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดในทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะเสนอใน 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่า

1. ในการสอนเขียนสะกดคำให้มีประสิทธิภาพนั้น นักเรียนต้องเรียนรู้จากคำศัพท์ที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละเรื่องนั้นอาจมีคำศัพท์ที่นอกเหนือจากบัญชีคำศัพท์ เช่นคำศัพท์จากหนังสือเรียน คำศัพท์จากสิ่งของต่างๆที่อยู่รอบตัวนักเรียน ดังนั้นควรเพิ่มเติมคำศัพท์ให้มากขึ้นที่นอกเหนือจากบัญชีคำพื้นฐาน เช่น คำศัพท์ที่อยู่ในหนังสือเรียน คำศัพท์จากสิ่งรอบตัวนักเรียน

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ในขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล เรื่องการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนสะกดคำตามคำบอกนั้น หากครูกำหนดเกณฑ์แบบตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 นั้น อาจส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนการเรียนรู้ที่ต่ำทั้งที่นักเรียนเขียนสะกดคำในเรื่องที่ครูสอนถูกต้องแต่เขียนผิดในตำแหน่งอื่นๆ เช่น ตัวสะกด วรรณยุกต์ ดังนั้น การกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนการเขียนสะกดคำตามคำบอกครูอาจต้องลงรายละเอียดให้ชัดเจนมากขึ้น และอาจให้คะแนนนักเรียนได้ 1 เมื่อนักเรียนเขียนสะกดคำในตำแหน่งเรื่องที่ครูสอนได้ถูกต้อง

3. นักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ถึงแม้จะมีพัฒนาการทางการเขียนสะกดคำบ้างแต่ก็ยังไม่ถึงค่าเฉลี่ยของระดับชั้น ดังนั้นหากจะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนที่บกพร่องทางการเรียนรู้ ครูจึงจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติมให้กับนักเรียนกลุ่มนี้หรือหาวิธีสอนอื่นร่วมด้วย

4. เกมการศึกษาที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบนั้น ต้องเป็นเกมที่มีอุปกรณ์ให้เล่น เล่นได้นาน และได้เคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นในการสร้างเกมการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนนั้นควรเป็นเกมที่มีอุปกรณ์การเล่น มีระยะเวลาให้นักเรียนเล่นพอสมควร และควรออกแบบวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ไม่อยู่นิ่งกับที่

5. จากผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำให้กับนักเรียนได้ ผู้บริหารสถานศึกษาและบุคคลที่เกี่ยวข้องจึงควรสนับสนุนให้มีการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้ในระดับชั้นอื่น และกลุ่มสาระอื่นด้วย รวมถึง

เผยแผ่ไปยังโรงเรียนอื่นๆของกลุ่มเครือข่ายที่ 67 หรือโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครและสังกัดอื่นๆได้ตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปทดลองใช้ในเนื้อหาสาระอื่นๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เช่น การอ่าน การฟังดู พูด หลักภาษา และ วรรณคดีวรรณกรรม หรือระดับชั้นอื่นและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นด้วย

2. ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้เพื่อศึกษาร่วมกับตัวแปรอื่นเช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความมีน้ำใจ ทักษะการคิด ความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นต้น

3. การนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาไปใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ควรมีการสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติม หรือหาวิธีการสอนอื่นร่วมด้วย

Reference

Ministry of Education. (2017). Office of the Basic Education Commission. Indicators and subjects of learning the Thai language learning core. According to the Basic Education Core Course 2008. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand. (in thai)

Kunarak K and Faculty. (1998). Collaborative learning. 2 (4), 48-74. (in thai)

Thonglor K. (2009). Thai language principles. Bangkok: Collection of messages. (in thai)

Kuntip, J. (2011). The development of the first grage students learning of thai Spelling skills by blended jigsaw 2 technique and eductional game. Master of Education Thesis program in Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in thai)

Nakorntap T. (2002). Teaching Thai language at the secondary level. Bangkok: Academic Promotion Center. (in thai)

Supametee T. (1992). Thai language teaching behavior. Primary level. Bangkok: Thonburi College

United College Rattanakosin. (in thai)

Khaemmanee T. (2017). Teaching Science. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in thai)

Chaowakiratipong N. (2017). Development of a practice plan for writing science learning management plans for teachers of science major. Verridian E-Journal Silpakorn University 10 (1 January - April):1005-1014. [Online]. Retrieved December 22, 2020, from https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian- E-Journal / article / view /74445/60008

" Announcement of the Ministry of Education Subject: Use the standard of early childhood education, basic education level And the level of basic education, special education center. " (2518). Government Gazette volume 135. (September, 24): 4-8. (in thai)

Suwansarakun P. (2010). The development of learning achievement on difficult words spelling writing of third grade students taught by educational games. Master of Education Thesis program in Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in thai)

Somprayoon W. (2001). Thai language teaching at the elementary level. Bangkok: Thai Wattana Panich. (in thai)

Poomnaul S. (2013).The Development of Word Spelling Skills by Using Drills and Cooperative Learning Technique in Thai Language Strand for Prathom Sueksa 1 Students. Master of Education Thesis program in Department of Curriculum and Instruction Graduate School Rajabhat Maha Sarakham University. (in thai)

Lekjaroen S. (2011). A comparison of the Achievement of prathomsuksa one students on word spelling abilties taught by using cooperative learning tgt technique and conventional method. Master of Education Thesis program in Department of Curriculum and Instruction Graduate School Silpakorn University. (in thai)

Pinprachasan U. (2014). Strategies for teaching Thai language fun. Bangkok: Ink Con Paper Co., Ltd. (in thai)

Arends R.I. (1994). Learning to teach (3rd ed.). New York: McGraw - Hill, Inc. Chapman.

Kagan and Spencer. (1994). Co- operative. San Juan Capistrano: Kegan Co – operative Learning.

Slavin. (1995). Cooperative Learning. Allyn and Bacon: London.