

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู  
จังหวัดระยอง


ชื่อและนามสกุล นางสาวนีย์ ชลมาศ

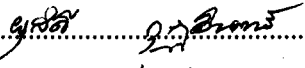
แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน

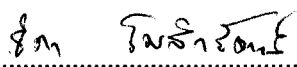
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

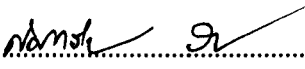
อาจารย์ที่ปรึกษา 1. รองศาสตราจารย์ผุสดี กุญอินทร์  
2. รองศาสตราจารย์ธิดา โมสิกรัตน์  
3. รองศาสตราจารย์ ดร. สมถวิล วิจิตรวรรณ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้ให้ความเห็นชอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว

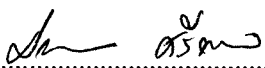
  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ประเทือง ทินรัตน์)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ผุสดี กุญอินทร์)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ธิดา โมสิกรัตน์)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมถวิล วิจิตรวรรณ)

คณะกรรมการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์  
ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชา  
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

  
.....ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สิริวรรณ ศรีพหล)

วันที่...28... เดือน.....กุมภาพันธ์..... พ.ศ. ..2551..

**ชื่อวิทยานิพนธ์** ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำของ  
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง  
**ผู้วิจัย** นางสาวนีย์ ชลมาศ ปริญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)  
**อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) รองศาสตราจารย์ผุสดี ภูอินทร์ (2) รองศาสตราจารย์ธิดา โมสิกรัตน์  
 (3) รองศาสตราจารย์ ดร. สมถวิล วิจิตรวรรณมา ปีการศึกษา 2550

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำของ  
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน และ 2) เปรียบเทียบ  
 ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกม  
 เป็นสื่อการสอน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา  
 2550 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกจากประชากร  
 จำนวน 2 ห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำ  
 โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน จำนวน 15 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและแบบทดสอบ  
 วัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบน  
 มาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านมีคะแนนการอ่าน  
 สะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (2) นักเรียนที่เรียนโดย  
 ใช้เกมเป็นสื่อการสอนเขียนสะกดคำมีคะแนนการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี  
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**คำสำคัญ** การอ่าน การเขียนสะกดคำ เกม ประถมศึกษา

**Thesis title:** The Effects of Using Games as Instructional Media on Reading and Spelling Achievements of Prathom Suksa I Students at Chumchon Wat Nongkokmoo School in Rayong Province

**Researcher:** Mrs. Saowanee Chonlamard; **Degree:** Master of Education (Curriculum and Instruction); **Thesis advisors:** (1) Pusadee Kutintara, Associate Professor; (2) Thida Mosikarat, Associate Professor; (3) Dr. Somthawin Wijitwanna, Associate Professor; **Academic year:** 2007

### ABSTRACT

The purposes of this study were to: 1) compare reading achievements of Prathom Suksa I students before and after learning by using games as instructional media, and 2) compare spelling achievements of students before and after learning by using games as instructional media.

The research sample consisted of 35 Prathom Suksa I students studying in the first semester of the 2007 academic year at Chumchon Wat Nongkokmoo School in Rayong province. They were randomly selected from two classrooms. The research instruments were 15 lesson plans on reading and spelling by using games as instructional media and achievement tests in reading and spelling. Data were analyzed using the mean, standard deviation, and t-test.

Research findings revealed that (1) the post-learning reading achievement scores of students learning by using games as instructional media were significantly higher, at the .01 level, than their pre-learning counterparts; and (2) the post-learning spelling achievement scores of students learning by using games as instructional media were significantly higher, at the .01 level, than their pre-learning counterparts.

**Keywords:** Reading, Spelling, Games, Primary education

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก  
รองศาสตราจารย์ผุสดี กุญชรินทร์ รองศาสตราจารย์ธิดา โมสิกรัตน์ และ รองศาสตราจารย์  
ดร. สมถวิล วิจิตรวรรณ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำและติดตามการ  
ทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยรู้สึก  
ซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร. ประเทือง  
ทินรัตน์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้  
วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน คือ อาจารย์ลักขณา เรืองภักดี อาจารย์  
จรูญ จันทระประทุม และอาจารย์พรเพ็ญ กลิ่นนิ่มนวล ที่ได้สละเวลาตรวจสอบ และให้คำวิจารณ์  
เกี่ยวกับเครื่องมือวิจัย และขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู  
ที่ให้ความร่วมมือและตั้งใจในการทำกิจกรรมการเรียน นอกจากนี้ขอขอบพระคุณบรรณารักษ์สำนัก  
บรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ให้บริการค้นเอกสาร ตลอดจนถ่ายสำเนา  
เอกสารส่งทางไปรษณีย์ไปให้เป็นประจำ จนทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการ  
ดำเนินงาน

ขอขอบคุณ คุณปรีชา ชลมาศ ที่ได้ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจในการทำ  
วิทยานิพนธ์จนสำเร็จด้วยดี และขอขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ทำให้มีโอกาสมาถึง ณ จุดนี้

เสาวนีย์ ชลมาศ

พฤศจิกายน 2550

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	6
ความหมายและจุดมุ่งหมายของการอ่าน.....	7
ความสำคัญและประโยชน์ของการอ่าน.....	9
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียน.....	10
ความหมายของการอ่านสะกดคำ.....	14
วิธีสอนอ่านสะกดคำ.....	15
ความหมายและความสำคัญของการเขียน.....	18
ความหมายและความสำคัญของการเขียนสะกดคำ.....	19
การสอนเขียนสะกดคำ.....	21
ความหมายของเกม.....	24
ประเภทของเกม.....	25
ประโยชน์ของเกมประกอบการสอน.....	26
ความมุ่งหมายของการเล่นเกม.....	27
ลักษณะที่ดีของเกมประกอบการสอน.....	28
การเลือกเกมประกอบการสอน.....	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	34
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	34
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	34
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	44
สรุปการวิจัย.....	45
อภิปรายผล.....	45
ข้อเสนอแนะ.....	48
บรรณานุกรม.....	51
ภาคผนวก.....	56
ก ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ.....	57
ข แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน....	59
ค แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำและ	
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ.....	174
ง การตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำและ	
การเขียนสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน.....	183
ประวัติผู้วิจัย.....	191

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกม เป็นสื่อการสอน .....	42
ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกม เป็นสื่อการสอน .....	43

ญ

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ลำดับชั้นของการอ่านตามทฤษฎีของทราบาสโซ (Trabasso) .....	11



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ คนไทยทุกคนจึงต้องเรียนรู้และใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นเครื่องหมายของความเป็นชาติเอกราชที่มีประวัติเป็นมายาวนาน ครูภาษาไทยจึงควรภูมิใจที่ยังได้สอนภาษาไทยเพื่อสืบสานสมบัติวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันมิได้สอนให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้เพียงอย่างเดียว แต่มุ่งหวังให้นักเรียนนำความรู้ความสามารถไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง สื่อสารกับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี รวมทั้งต้องรักษาภาษาไทยไว้ในฐานะที่เป็นสมบัติของชาติด้วย (กรมวิชาการ 2544: 3)

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนภาษาไทย ให้มีความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างดี สามารถอ่านเขียน ฟัง ดู และพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผลและคิดอย่างเป็นระบบ มีนิสัยรักการอ่าน การเขียน การแสวงหาความรู้และใช้ภาษาในการพัฒนาตนเองและสร้างสรรค์งานอาชีพ ตลอดจนตระหนักในวัฒนธรรมการใช้ภาษาและความเป็นไทย สามารถนำทักษะทางภาษามาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามสถานการณ์และบุคคล อีกทั้งเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และสร้างความสามัคคี ภูมิใจในความเป็นไทย มีคุณธรรม จริยธรรม วิสัยทัศน์โลกทัศน์ที่กว้างไกลและลึกซึ้ง(กรมวิชาการ 2544: 10) ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้ หลักสูตรจึงเน้นให้จัดการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวการจัดการศึกษาของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ด้วยหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด

ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องมีการฝึกฝนจนให้เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านเป็นทักษะในการรับรู้เรื่องราว ความรู้ และประสบการณ์ การเขียนเป็นทักษะในการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้ และประสบการณ์ ด้วยความสำคัญดังกล่าว

กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเฉพาะในช่วงชั้นที่ 1 ได้กำหนดเวลาเรียนตลอดปีการศึกษาไว้ประมาณ ร้อยละ 50 ของเวลาเรียนทั้งหมด เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และครูได้ วางทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการอ่านและเขียน (นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด 2547: 2) แต่การจัดการเรียน การสอนภาษาไทยในปัจจุบันยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยยังไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียน ที่เพิ่งเริ่มเรียนภาษาไทย มักจะมีปัญหาเรื่องการสะกดคำผิด ทำให้มีปัญหาในการเรียนภาษาไทย เด็กอ่านไม่ออกและเขียนไม่ถูกต้อง

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2545: 1) กล่าวว่า การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการ เสาะแสวงหาความรู้ นักเรียนที่เรียนดีมักจะมีความสามารถในการอ่านภาษาไทยได้ดี การสอน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงต้องวางรากฐานการอ่าน โดยสอนเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ เพื่อเป็นพื้นฐานต่อยอดในการอ่านระดับสูง ๆ ต่อไป จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชา วิชาภาษาไทยใน โรงเรียน พบว่านักเรียนมีปัญหาอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ได้ ส่วนใหญ่จะอ่านแบบจำ ไม่มีหลักเกณฑ์ในการอ่าน ทำให้ไม่เข้าใจความหมายของคำหรือประโยคที่อ่าน จากปัญหาดังกล่าว จำเป็นจะต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนรู้จักอ่านและเขียนสะกดคำ โดยเน้น กิจกรรมที่สร้างความสนใจให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนการสอนเขียนในปัจจุบัน พบว่านักเรียนมีปัญหาการเขียน สะกดคำไม่ถูกต้อง ดังที่ ประทีป แสงเปี่ยมสุข (2536: 58) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบวัด ความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ความสามารถด้านการ เขียน นักเรียนเขียนสะกดคำผิด เขียนหนังสือคก ขาดความระมัดระวัง ดังที่ วรณี โสมประยูร (2542: 586-587) สรุปไว้ว่า ปัญหาการเขียนของนักเรียนคือ การเขียนสะกดคำผิด วางสระ วรรณยุกต์ ไม่ถูกต้อง เขียนกลับหน้ากลับหลัง เขียนตัวกรันต์ อักษรย่อ คำควบกล้ำไม่ถูกต้อง รวมทั้งการเขียนคำ ที่ใช้ สระไอ (ไ-) ไอ (ไ-) และอัย ผิด ลักษณะปัญหาดังกล่าวนี้เป็นความรับผิดชอบของครูผู้สอน ภาษาไทยที่ต้องหาวิธีการแก้ปัญหา โดยเริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้ อย่างสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดทักษะในการอ่านและเขียนได้ ซึ่งมีหลายวิธี เช่น วิธีการสอนโดยใช้การ แสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การใช้สถานการณ์จำลอง และการใช้เกมประกอบการสอน เกมเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งซึ่งนำมาใช้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียน สนใจ นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างความสนใจ ไม่ให้นักเรียนเกิดการเบื่อหน่ายในการเรียน และสามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับและนักเรียนได้ความรู้โดยไม่

รู้ตัว ช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน เพราะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นวัยที่ชอบเล่น แบ่งแยกเวลาไม่ได้ว่าเวลาใดเรียนเวลาใดเล่น ดังนั้นครูจึงต้องจัดกระบวนการเรียนการสอนให้มีความสนุกสนาน จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ติดกับวิชาที่เรียนอีกด้วย

การจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทย จะช่วยเราใจให้นักเรียนเกิดความรู้ที่ดีขึ้น สุกิจ ศรีพรหม (2544: 74) ได้กล่าวไว้ว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาชอบเล่นเกม มีความพอใจและสนุกสนานที่ได้แข่งขันกัน เกมจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีเรียนปนเล่น และผลการวิจัยที่ใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทยของ วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542) ปัทมา ราษฎร์คุชชี (2545) และ หวานใจ บุญยุก (2545) พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น โดยเฉพาะเกมซึ่งมีการแข่งขัน มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีกฎเกณฑ์ที่กำหนดการเล่น และมีการแพ้ชนะ ทำให้นักเรียนที่เล่นมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นแรงจูงใจให้เห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีขึ้น พร้อมทั้งยังช่วยฝึกทักษะด้านอื่น ๆ ให้ดีขึ้นอีกด้วย เช่น เกมช่วยฝึกความรับผิดชอบ ฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ เป็นต้น

นอกเหนือจากความสนุกสนานเพลิดเพลินที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมเกมประกอบการสอนแล้ว ครูจะคัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของนักเรียน ให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนมากที่สุด ลักษณะเกมที่จัดแข่งเป็นหมู่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคีในการทำงานร่วมกัน โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนอ่านและเขียนสะกดคำในวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียน และสร้างเกมไว้ใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนอ่านและเขียนสะกดคำต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

2.1 เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

2.2 เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

### 3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 ผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### 4. ขอบเขตของการวิจัย

#### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จังหวัดระยอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 69 คน แต่ละห้องจัดนักเรียนคละกันทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกจากประชากร 2 ห้องเรียน

4.2 ระยะเวลา ที่ใช้ในการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 15 แผน

#### 4.3. ตัวแปร ที่ใช้ในการวิจัย

4.3.1 ตัวแปรต้น คือ การสอนอ่านและเขียนสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

4.3.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและเขียนสะกดคำ

### 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 การอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน

5.2 การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนคำโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ ได้ถูกต้องตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542

5.3 การใช้เกมเป็นสื่อการสอน หมายถึง การใช้เกมการอ่านและเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แข่งขันกันภายใต้กติกาที่กำหนดไว้ เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันก็จะมีการตัดสินแพ้ชนะ

5.4 ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำ หมายถึง คะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากการอ่านออกเสียงในเนื้อหาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5.5 ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำ หมายถึง คะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากการเขียนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

## 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1. ได้แนวทางการใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

6.2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนมาใช้ในการสอนอ่านและเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างเกมการอ่านและเขียนสะกดคำเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำ การเขียนสะกดคำ และเกมการอ่านและเขียนสะกดคำ ดังนี้

1. การอ่านและการอ่านสะกดคำ
  - 1.1 ความหมายและจุดมุ่งหมายของการอ่าน
  - 1.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการอ่าน
  - 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการสอนอ่าน
  - 1.4 ความหมายของการอ่านสะกดคำ
  - 1.5 การสอนอ่านสะกดคำ
2. การเขียนและการเขียนสะกดคำ
  - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการเขียน
  - 2.2 ความหมายและความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
  - 2.3 การสอนเขียนสะกดคำ
3. การใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำ
  - 3.1 ความหมายของเกม
  - 3.2 ประเภทของเกม
  - 3.3 ประโยชน์ของเกมประกอบการสอน
  - 3.4 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน
  - 3.5 ลักษณะที่ดีของเกมประกอบการสอน
  - 3.6 การเลือกเกมประกอบการสอน
  - 3.7 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 1. การอ่าน

### 1.1 ความหมายและจุดมุ่งหมายของการอ่าน

#### 1.1.1 ความหมายของการอ่าน

ผู้เชี่ยวชาญทางการอ่านและนักวิชาการต่าง ๆ ให้ความหมายของการอ่านแตกต่างกัน โดยสรุปมีการให้ความหมายไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546: 364) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า “อ่านเป็นคำกริยา หมายถึง ว่าตามตัวหนังสือ ออกเสียงตามตัวหนังสือ คูหรือเข้าใจความจากตัวหนังสือ สังเกตหรือพิจารณาดูเพื่อให้เข้าใจ คิด นับ” การอ่านตามความหมายนี้รวมถึงการอ่านออกเสียง และอ่านในใจ

วรรณิ โสภประยูร (2539: 121) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมอง ที่ต้องใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และเข้าใจกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกันและผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้นไปใช้ประโยชน์ได้ จูไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2543: 83) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นการรับสารในรูปของตัวอักษรแปลเป็นความรู้ โดยผ่านการคิด ประสบการณ์ และความเชื่อของตนเอง ส่วนสุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2545: 2) ได้ให้ความหมายของการอ่านว่า การให้คำจำกัดความของความหมายของคำหรือสัญลักษณ์ โดยแปลออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิดความรู้ระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียน ขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้ของผู้ให้คำจำกัดความ นอกจากนี้ นักการศึกษาจะพิจารณาให้ความหมายของการอ่านในด้านการเรียนการสอน

ส่วนนักจิตวิทยา กำหนดความหมายของการอ่าน โดยคำนึงถึงความพร้อม การรับรู้ ความต้องการ และความสนใจของนักเรียน ดังที่ สนิท สัตโยภาส (2545: 92) กล่าวว่า การอ่านเป็นการแปลความหมายของตัวอักษรออกมาเป็นความคิด และนำความคิด ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ ตัวอักษรเป็นเครื่องหมายแทนคำพูด ก็เพียงเสียงใช้แทนของจริงอีกทีหนึ่ง เพราะฉะนั้น หัวใจของการอ่าน จึงอยู่ที่การเข้าใจความหมายของคำ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การอ่านหมายถึงกระบวนการแปลสัญลักษณ์ตัวหนังสือโดยใช้สายตาสัมผัสตัวอักษร รับรู้ เข้าใจ ความหมายของคำ ผ่านกระบวนการความคิดและสามารถนำความรู้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ได้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้

#### 1.1.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

จุดมุ่งหมายของการอ่านของแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันออกไปตามเป้าหมายของการอ่านในแต่ละครั้ง การกำหนดจุดมุ่งหมายในการอ่านจะช่วยให้การอ่านมีความ

ชัดเจน ช่วยให้ผู้อ่านได้พัฒนาในด้านบุคลิกและการปฏิบัติตน มีนักการศึกษาได้อธิบายจุดมุ่งหมายในการอ่านไว้ ดังนี้

สมพร มั่นตะสูตร (2534: 9) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านว่า เพื่อหาความรู้และเพื่อความบันเทิงและหาความคิดแปลกใหม่เพื่อปรับบุคลิกภาพ สนิท ดังทวิ (2538: 279) ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่าคนเราอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ โดยละเอียดหรือโดยย่อ เพื่อศึกษาค้นคว้า สนองความอยากรู้อยากเห็น ตอบสนองต้องการทราบข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง และเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมทั้งเป็นที่ยอมรับในวงสังคม ส่วนขวัญจิต อัคราวุฒิชัย (2538: 19-20) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายของการอ่าน คือเพื่อเขียน เพื่อหาคำตอบ เพื่อปฏิบัติตามและเพื่อสะสมความรู้ นภคล จันทรเพ็ญ (2539: 74-75) กล่าวว่า การอ่านหนังสือต้องมีจุดมุ่งหมายในการอ่านแต่ละบุคคลมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันไปคือ บางคนอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ ความเพลิดเพลินบันเทิงใจ บางคนอ่านเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการ หรือเพื่อฝึกทักษะในการอ่าน ออกเสียง เป็นต้น

คู่มือการสอนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ฉบับปรับปรุง (กรมวิชาการ 2546: 25-26) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการอ่าน ซึ่งครูจะต้องคำนึงถึงผลของการสอนอ่านเพื่อให้ นักเรียนบรรลุในการอ่านไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. ให้นักเรียนมีพัฒนาการทักษะการอ่านที่ดี รู้จักการกวาดสายตา อัตราความเร็วในการอ่าน การอ่านออกเสียง และในการอ่านขั้นสูง สิ่งนี้นักเรียนจะต้องได้รับการพัฒนา การอ่าน ได้แก่ การรู้คำยาก ๆ ขึ้น คำศัพท์สูง ๆ อ่านข้อความที่ยาวและยากขึ้น อ่านประโยคย่อหน้า และตลอดทั้งเรื่องอ่านเพื่อตอบคำถามได้ จับใจความสำคัญในการอ่าน รู้ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สังเกตและนึกถึงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องได้ตามโครงเรื่องที่ผู้เขียนวางไว้ ทำตามคำสั่งได้ถูกต้อง รู้จักแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่อ่าน และจดจำสิ่งที่อ่านได้
2. ให้นักเรียนสามารถนำการอ่านไปใช้ในการแสวงหาความรู้อื่น ๆ นักเรียนได้พัฒนาทักษะเกี่ยวกับสิ่งที่จะอ่านได้ ได้แก่ การรู้จักใช้สารบัญ พจนานุกรม การใช้บัตรหนังสือ ห้องสมุด และการอ่านผ่าน ๆ เพื่อหาสิ่งที่ต้องการ รวมทั้งพัฒนาทักษะความเข้าใจในการอ่าน เพื่อหาความรู้ ซึ่งได้แก่ การอ่านเนื้อหาในกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ
3. ให้นักเรียนมีความสนุกสนาน ได้พักผ่อน มีความซาบซึ้งในอรรถรสของสิ่งที่อ่านนั้น กล่าวคือ นักเรียนได้พัฒนาการความสนใจในการอ่าน ได้แก่ การใช้เวลาว่างเพื่อการอ่าน การรู้จักเลือกหนังสือที่เหมาะสมกับตน ความสนใจและระสนิยมในการอ่าน การอ่านเพื่อให้เกิดอรรถรสควรได้เริ่มปูพื้นฐานในเรื่องรู้จักประเภทของวรรณกรรมทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ในรูป



นิยาย นิทาน เรื่องสั้น คำคล้องจอง โคลงกลอน บทละครง่าย ๆ ตลอดจนวิธีการเขียน ความงามของภาษา ที่ใช้ในการเขียนประเภทนี้

สำหรับการอ่านในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ครูต้องสอนโดยกำหนดจุดมุ่งหมายให้นักเรียนรู้จักการประสมคำ (พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและเครื่องหมายต่าง ๆ) ออกเสียงให้ถูกต้อง ทั้งคำที่เคยเห็น และคำที่ไม่เคยเห็น นอกจากนี้ให้รู้จักความหมายของคำนั้น ๆ เพื่อนำไปใช้ในรูปกลุ่มคำหรือประโยคให้ถูกต้อง รู้จักคำลักษณะการอ่านที่ดีเข้ามาในการอ่าน การรู้จักกลายตา เริ่มต้นง่าย ๆ การอ่านในใจ และการอ่านออกเสียง ดังนั้น จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการอ่าน ก็คือ อ่านเพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน และอ่านเพื่อติดตามข่าวสารเหตุการณ์ต่าง ๆ ฯลฯ

สรุปได้ว่า การอ่านมีจุดมุ่งหมาย คือ อ่านเพื่อหาความรู้ และอ่านเพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ผู้อ่านจะประสบความสำเร็จในการอ่านได้ จะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายในการอ่าน และครูจะต้องจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนสามารถอ่านได้ตามจุดมุ่งหมายดังกล่าว

## 1.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ดังที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2539: 121-122) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับชั้น นักเรียนจำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาการต่าง ๆ เพื่อให้ตนเองได้รับความรู้และประสบการณ์ตามที่ต้องการ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน พัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตัวเองทำอยู่ให้เจริญก้าวหน้าและประสบความสำเร็จได้ มีชีวิตที่มั่นคงปลอดภัยเป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วน สมบัติ จำปาเงิน และ สำเนียง มณีกาญจน์ (2539: 17) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า นักเรียนที่อ่านหนังสือมากย่อมได้เปรียบนักเรียนที่อ่านหนังสือน้อย และนักเรียนที่มีนิสัยรักการอ่าน ย่อมมีความเจริญก้าวหน้าและประสบความสำเร็จในชีวิต สอดคล้องกับ ฉวีวรรณ อุทกานันท์ (2542: 11) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ ทำให้รู้ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ทั่วโลก ทำให้ผู้อ่านมีความสุข มีความสมหวัง และมีประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง ให้เป็นคนทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ การพัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าได้ต้องอาศัยประชาชนที่มีความรู้ ความสามารถ ซึ่งความรู้ต่าง ๆ นั้นก็ได้มาจากการอ่านนั่นเอง

ขวัญดี อัครวฤทธิชัย และ คณะ (2543: 46-47) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านสรุปได้ว่า การอ่านเป็นสิ่งสำคัญ ที่นักเรียนจะต้องอ่านเพื่อความรู้ และอ่านเพื่อความบันเทิง ผลที่ได้จากการอ่าน คือ ได้รับความรู้ สารต่าง ๆ คำตอบ และความคิดใหม่ ๆ แล้วนำผลเหล่านั้นมาช่วย

การศึกษาของตนเองและช่วยเหลือสังคม ได้ เช่นเดียวกับ กรมวิชาการ (2546: 7-8) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่าเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยกำลังศึกษาเล่าเรียน มีความจำเป็นต้องอ่านหนังสือเพื่อการศึกษาหาความรู้ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม ส่งเสริมให้คนเป็นคนดี มีความฉลาด รอบรู้ เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่มีบุคลิกทั้งด้านจิตใจและบุคลิกและยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง ศาสนา ประวัติศาสตร์ สังคม พัฒนาระบบการสื่อสารและการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

กล่าวโดยสรุป การอ่านมีความสำคัญต่อการศึกษาหาความรู้ของนักเรียน นักเรียนใช้การอ่านในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงของสังคมและสามารถนำการอ่านมาใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านประโยชน์ของการอ่านชีวิตประจำวัน นักเรียนได้มีความรู้ในด้านวิชาการ สามารถพัฒนาสติปัญญา ทันต่อเหตุการณ์สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง มีเหตุผล ทำให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาชีวิตให้สมบูรณ์ ดังที่ ธิดา โมสิกรัตน์ และถนอมวงศ์ ถ้ายอดมรดกผล (2542: 61) ได้สรุปประโยชน์ของการอ่านได้ว่า การอ่านทำให้นักเรียนเกิดความรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอ่านไปใช้ในการพูดและการเขียนได้ เช่นเดียวกับกระทรวงศึกษาธิการ (2546: 7-8) ได้สรุปประโยชน์ของการอ่านไว้ว่า เป็นการพัฒนาสติปัญญา ให้เกิดความรู้ ความฉลาด และภูมิคุ้มกันที่ดีในชีวิต ทำให้มีความรู้ทางวิชาการด้านต่าง ๆ รอบรู้ทันโลก ทันเหตุการณ์ ค้นหาคำตอบที่ต้องการได้เกิดความเพลิดเพลิน ทำให้ชีวิตมีการพัฒนาการที่สมบูรณ์ ก้าวหน้า ประสบความสำเร็จ เป็นผู้มีความรับผิดชอบสัมพันธดีและเสริมสร้างบุคลิก

สรุปได้ว่า การอ่านเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนที่จะได้พัฒนาสติปัญญา ความคิดทำให้เกิดความรู้ เพลิดเพลิน และทันต่อเหตุการณ์ นำไปพัฒนาชีวิตให้ประสบความสำเร็จในด้านการเรียนและประกอบอาชีพในอนาคต และส่งผลถึงการพัฒนาประเทศและสังคม ซึ่งนับว่าเป็นประโยชน์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม

### 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียน

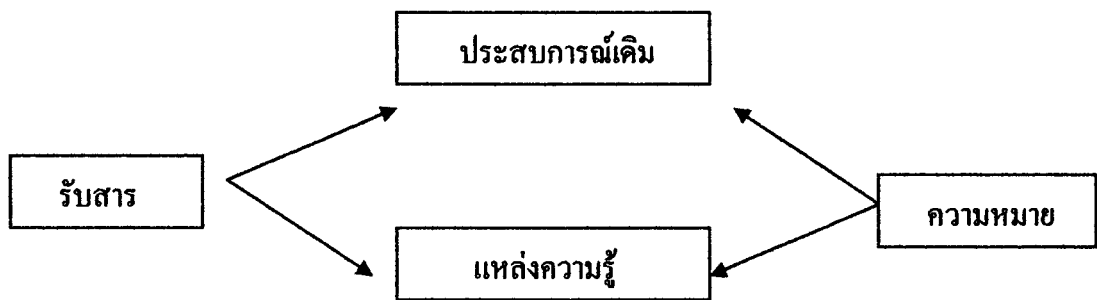
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียน ได้แก่ ทฤษฎีการอ่าน ทฤษฎีการเขียน ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีสิ่งเร้า และทฤษฎีแรงจูงใจ ดังนี้

#### 1.3.1 ทฤษฎีการอ่าน

สุรนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539: 58-60) กล่าวถึงทฤษฎีการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน นักการศึกษาใช้ทฤษฎีการอ่านเป็นแนวทางสร้างรูปแบบการอ่านนอกจากนี้

นักการศึกษาได้นำเสนอสาระสำคัญของทฤษฎีเน้นความสัมพันธ์ของข้อความว่า เป็นทฤษฎีที่เน้นใจความสำคัญของสารเป็นหลัก ในข้อความหนึ่ง ๆ จะมีใจความสำคัญ เมื่อผู้อ่านได้อ่านสารแล้วจะนำใจความสำคัญในแต่ละข้อความรวมกันให้ต่อเนื่อง แล้วทำความเข้าใจใจความเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง ทฤษฎีดังกล่าวนี้ยังแยกออกไปตามแนวคิดของนักการศึกษา โดยเฉพาะ ทฤษฎีของทราบาสโซ (Trabasso) ทฤษฎีของไวท์ (White) ซึ่งสัมพันธ์กับการใช้เกมเป็นสื่อการสอนและเขียนสะกดคำ

ทฤษฎีของทราบาสโซ (Trabasso) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กัน 2 ประการ คือ ผู้รับสาร ต่อจากนั้นจะทำการเปรียบเทียบโดยอาศัยประสบการณ์เดิม ทฤษฎีนี้ได้เน้นว่าระดับการอ่านของผู้อ่านจะไม่คงที่ ในขณะที่อ่านข้อความผู้อ่านจะควบคุมเพียงโครงสร้างผิวเผินจนกว่าสารที่รับรู้จะได้รับการเปรียบเทียบ เช่น เมื่อเด็กอ่านประโยค “ฉันเห็นลูกบอลสีแดง” เมื่ออ่านเสร็จแล้ว หากยังไม่เคยมีประสบการณ์ก่อนว่าสีแดงเป็นอย่างไร ก็จำเป็นต้องอาศัยผู้รู้แนะนำช่วยตัดสินใจ เมื่อเด็กได้พบสิ่งของที่มีสีแดงก็จะใช้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนพิจารณาและตัดสินใจได้ ดังนั้นลำดับขั้นของการอ่านตามพื้นฐานทฤษฎีนี้จึงแบ่งเป็น 3 ขั้น ดังแผนภูมิ



ภาพที่ 2.1 ลำดับขั้นของการอ่านตามทฤษฎีของทราบาสโซ (Trabasso)

- ก. การรับสาร โดยใช้สายตารับรู้ ได้แก่ การอ่าน
- ข. การใช้ประสบการณ์เดิม ความจริงและภาพ ทำการเปรียบเทียบกับสารที่ได้รับว่าแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิมหรือไม่ ถ้าเป็นเรื่องที่ไม่รู้จัก ผู้อ่านจะอ่านทบทวน 2-3 ครั้ง จนกว่าจะตัดสินใจว่าอะไรคือคำตอบที่แท้จริง
- ค. คำตอบที่ได้จากการเปรียบเทียบ กับประสบการณ์หรือโดยอาศัยความรู้จากแหล่งอื่นมาช่วยตัดสินใจนั้น ถือว่าเป็นความรู้ใหม่ที่ได้จากการอ่าน

### 1.3.2 ทฤษฎีการเขียน

ทฤษฎีการเขียนที่สัมพันธ์กับการอ่านนั้น ไวท์ (White อ้างถึงใน สุนันทามัน เศรษฐวิทย์ 2540: 15-16) ได้เสนอไว้ 2 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีการอ่านเพื่อวิเคราะห์รูปแบบ (The Formulistic Theory of Reading) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ของการอ่านกับการเขียน เมื่อผู้ที่อ่านได้รับหรือข้อความต่าง ๆ แล้วจะทำการวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบเรื่องที่อ่าน จากนั้นจะทำการวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง และคุณลักษณะของตัวละคร เพื่อนำมาใช้ในการเขียนของผู้อ่าน ดังนั้นเมื่อผู้อ่านสนใจ หรือชอบงานประเภทใด ก็มักจะเขียนงานประเภทนั้น

2. ทฤษฎีการอ่านวิเคราะห์โครงสร้างทางภาษา (The Post Structural Theory of Reading) เป็นทฤษฎีที่เน้นว่าเมื่อผู้อ่านอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ จะรู้จักคำศัพท์ ความหมายชนิด หน้าที่ โครงสร้างของคำ ประโยค และข้อความที่อ่าน เมื่ออ่านเรื่องใดก็จะรู้เรื่องนั้น ๆ

จากทฤษฎีของไวท์ ครูสามารถนำมาใช้ในการสอนเขียน โดยเริ่มกิจกรรมอ่านเป็นกิจกรรมแรก แล้วจัดกิจกรรมเขียนต่อไป

### 1.3.3 ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีทางจิตวิทยาการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์และกาเย่

ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ (Thorndike อ้างถึงในวอร์ธัม โสมประยูร 2539: 72) เน้นการพัฒนาทางด้านสติปัญญา กล่าวคือ ผู้มีสติปัญญาดีจะสามารถรับรู้ได้ในเวลาอันรวดเร็ว ตรงข้ามกับผู้ที่มีสติปัญญาไม่ดี จะใช้เวลาในการอ่านเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการให้นักเรียนได้ฝึกบ่อย ๆ ก็จะเป็นวิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านได้ดีขึ้นตามกฎดังนี้

1. กฎแห่งการฝึกหัด และกฎแห่งการฝึกหัดนี้ เป็นผลจากการศึกษาของธอร์น ไคค์ มีใจความว่า สิ่งที่ผู้เรียนทำบ่อย ๆ หลายครั้งจนเกิดความชำนาญ ผู้เรียนจะทำสิ่งนั้นได้ดี แต่สิ่งทีนาน ๆ ทำครั้งจะทำได้ไม่ดี การสอนวิชาภาษาไทยเป็นวิชาทักษะ นักเรียนควรได้ฝึกทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนอยู่เสมอ ทักษะการฟังต้องใช้อยู่เสมอ ทักษะการเขียนถ้านักเรียนฝึกน้อย เมื่อนักเรียนทำข้อสอบแบบอัตนัย นักเรียนจะไม่สามารถอธิบายความคิดของตนเองได้ นักเรียนจึงควรฝึกให้มากขึ้น การพูดอาจใช้กิจกรรมเสริมหลักสูตร ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการพูดนอกเวลาเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดให้ดีขึ้น

2. กฎแห่งผล ในการเรียนการสอนถ้าผู้เรียนได้ทราบผลการเรียนของตน และผลทำให้ผู้เรียนพอใจ ก็จะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจอยากเรียน ครูจึงควรตรวจผลงานของนักเรียนทุกครั้งและให้นักเรียนทราบผลการเรียนของตนอย่างรวดเร็ว การใช้ถ้อยคำชื่นชมผลงานของนักเรียน ควรใช้อย่างระมัดระวัง ควรใช้ข้อเสนอแนะเพื่อให้นักเรียนเห็นหนทางที่จะปรับปรุง

งานของคน ดีกว่าจะบอกเพียงว่า พอใช้หรือยังใช้ไม่ได้ การสอนบางเรื่องครูอาจให้นักเรียนช่วย ประเมินผลเพื่อนก็ได้

ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne อ้างถึงใน ทิศนา แจมมณี 2548: 73-74) ได้จัดประเภทของการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นจากง่ายไปหายากไว้ 8 ประเภท ดังนี้

1. การเรียนรู้สัญญาณ (signal – learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการตอบสนองสิ่งเร้าโดยอัตโนมัติ ไม่สามารถบังคับพฤติกรรมไม่ให้เกิดขึ้นได้ การเรียนรู้แบบนี้เกิดจากการที่คนเรานำเอาลักษณะการตอบสนองที่มีอยู่แล้วมาสัมพันธ์กับสิ่งเร้าใหม่ที่มีความใกล้ชิดกับสิ่งเร้าเดิม การเรียนรู้สัญญาณ เป็นลักษณะการเรียนรู้แบบการวางเงื่อนไขของพาฟลอฟ

2. การเรียนรู้สิ่งเร้า – การตอบสนอง (stimulus – response learning) เป็นการเรียนรู้ต่อเนื่องจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง ผู้เรียนสามารถควบคุมพฤติกรรมตนเองได้ เนื่องจากได้รับการเสริมแรง

3. การเรียนรู้เชื่อมโยงแบบต่อเนื่อง (chaining) เป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองที่ต่อเนื่องกันตามลำดับ เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ การเคลื่อนไหว

4. การเชื่อมโยงทางภาษา (verbal association) เป็นการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา การเรียนรู้แบบการรับสิ่งเร้า – การตอบสนอง เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้แบบต่อเนื่องและการเชื่อมโยงทางภาษา

5. การเรียนรู้ความแตกต่าง (discrimination learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นความแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะความแตกต่างตามลักษณะของวัตถุ

6. การเรียนรู้ความคิดรวบยอด (concept learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถจัดกลุ่มและระบุลักษณะสิ่งเร้าที่มีความเหมือนกันหรือแตกต่างกัน ได้ พร้อมทั้งสามารถขยายความรู้ไปยังสิ่งอื่นที่นอกเหนือจากการเห็นมาก่อนได้

7. การเรียนรู้กฎ (rule learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการรวมหรือเชื่อมโยงความคิดรวบยอดตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป และตั้งเป็นกฎเกณฑ์ขึ้น

8. การเรียนรู้การแก้ปัญหา (problem solving) เป็นการเรียนรู้กระบวนการที่เกิดภายในตัวนักเรียน เป็นการใช้กฎเกณฑ์ในขั้นสูงในการแก้ปัญหาที่ค่อนข้างซับซ้อนและสามารถนำกฎเกณฑ์ในการแก้ปัญหานี้ไปใช้กับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ ที่เน้นทางด้านสติปัญญานั้น นักเรียนจะต้องได้รับการฝึกฝน โดยการฝึกหลาย ๆ ครั้งจนเกิดความชำนาญ การตรวจผลงานการใช้ถ้อยคำติชม แนะนำ ทำให้นักเรียนรู้ผลและเกิดต้องการเรียน ส่วนทฤษฎีของกาเย่ การอ่านทำให้

นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยเน้นการเชื่อมโยงความคิด นักเรียนจะใช้ความคิดระลึกถึงความรู้ ความเข้าใจ ความจำ การนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เป็นการเรียนรู้ที่เป็นการคิดเพื่อแก้ปัญหาได้

### 1.3.4 ทฤษฎีสิ่งเร้า

แนวความคิดทฤษฎีสิ่งเร้าของธอร์น ไคค์ (ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต 2536: 241) กล่าวถึงแนวคิดสำคัญอยู่ที่กฎแห่งผล คือถ้าการตอบสนองได้รับผลที่พึงพอใจ จะทำให้การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองแน่นขึ้น แต่ถ้าการตอบสนองได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองจะอ่อนลงจึงต้องมีการเสริมแรง เพราะฉะนั้นถ้าครูสามารถจัดสิ่งเร้าในสภาพแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมแล้วก็สามารถทำให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.3.5 ทฤษฎีแรงจูงใจ

แนวความคิดทฤษฎีแรงจูงใจของบรูเนอร์ (ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต 2536: 249) กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นเงื่อนไขแรกที่มีผลต่อความปรารถนาที่จะเรียนรู้ของบุคคลนั้นในตัวบุคคลมีแรงจูงใจ 2 อย่างคือ

1. แรงจูงใจภายนอก เป็นแรงจูงใจเพื่อให้เด็กเกิดความปรารถนาที่จะเรียนรู้ ซึ่งอาจทำได้โดยการเสริมแรงหรือการให้รางวัล แต่จะทำให้ความปรารถนาที่จะเรียนรู้ของเด็กคงอยู่ได้ไม่นาน
2. แรงจูงใจภายใน เป็นแรงจูงใจที่มีอยู่ในบุคคลตั้งแต่เกิดคือ ความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการความสำเร็จ ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กทำให้เด็กเปลี่ยนกิจกรรมหนึ่งไปยังอีกกิจกรรมหนึ่งอย่างรวดเร็ว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กนี้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก การจัดให้เล่นเกมอาจจะช่วยให้เด็กใช้ความอยากรู้อยากเห็นของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป หลักการเบื้องต้นของบรูเนอร์ก็คือครูจะทำให้เด็กเกิดความปรารถนาที่จะเรียนรู้ โดยการจัดการทำให้เด็กมีแรงจูงใจเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่เด็กจะได้พยายามสำรวจทางเลือกต่าง ๆ อย่างมีความพึงพอใจ อันจะนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

### 1.4 ความหมายของการอ่านสะกดคำ

การเรียนในระดับพื้นฐานจะเน้นในด้านการอ่านสะกดคำให้มีความแม่นยำในหลักเกณฑ์ทางภาษามีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการอ่านสะกดคำไว้เช่น

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 135) ได้ให้ความหมายของการอ่าน

สะกดคำว่า หมายถึง การอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกดมาประสมเป็นคำอ่าน การอ่านสะกดคำจะต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำพร้อม ๆ กับการอ่าน และสอนอ่านสะกดคำพร้อมกับการเขียน การอ่านสะกดคำ บางครั้งเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ” เพราะการสอนแจกลูกสะกดคำจะดำเนินการไปด้วยกันอย่างประสมกลมกลืน เพื่อให้นักเรียนได้หลักเกณฑ์ทางภาษาทั้งการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน

**1.5 วิธีสอนอ่านสะกดคำ**

การสอนอ่านสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานดังที่ อัญชลี แจ่มเจริญ (2526: 87-88) ได้รวบรวมวิธีการสอนอ่านสะกดคำ เป็น 3 ประการได้แก่ การอ่านแบบแจกลูกอ่านแบบเป็นคำ และ อ่านแบบครึ่งสระ

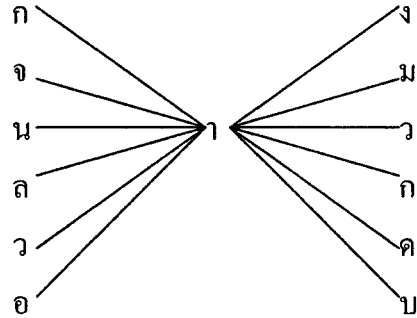
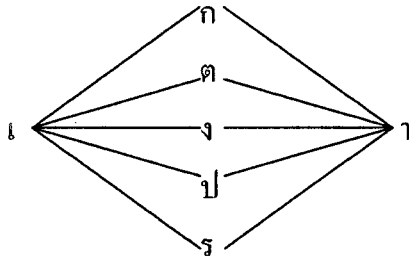
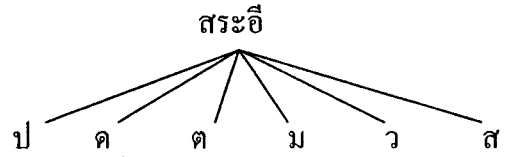
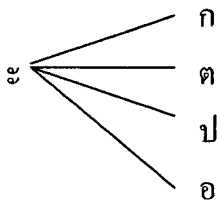
**1.5.1 อ่านแบบแจกลูก** ได้แก่ การแยกพยัญชนะ สระ ตัวสะกด หรือ วรรณยุกต์ออกจากคำ แล้วอ่านรวมอีกครั้งหนึ่ง เป็นการอ่านแบบประสมอักษร คือ

พยัญชนะ	+	สระ				
ป	+	า		อ่านว่า	ปา	
พยัญชนะ	+	สระ	+	ตัวสะกด		
ป	-	า	+	น	อ่านว่า ป่าน	
พยัญชนะ	+	สระ	+	วรรณยุกต์		
พ	+	อี	+	ไม้เอก	อ่านว่า พี	
พยัญชนะ	+	สระ	+	ตัวสะกด	+ วรรณยุกต์	
บ	+	า	+	น	+ ไม้โท	อ่านว่า บ้าน
พยัญชนะ	+	สระ	+	ตัวสะกด	+ ตัวการันต์	
พ	+	แ	+	ท	+ ย์	อ่านว่า แพทย์

**1.5.2 อ่านแบบเป็นคำ** ( การอ่านแบบเบสิก) วิธีนี้ผู้เรียนจะเห็นคำทั้งคำ และจำไว้ได้ก่อนว่าอ่านอย่างไร ต่อจากนั้นจะนึกเห็นคำเหล่านั้นเป็นกรอบของคำ เช่น

ส      ค      ไป      ร      ร      เร      ย      น  
ค      วิ      มี      ค      น      ส      อ

**1.5.3 อ่านแบบครึ่งสระ** แบบฝึกของการอ่านแบบนี้จะเห็นได้ชัด โดยครึ่งสระไว้กับที่ แล้วหาพยัญชนะมาประสม เช่น



บันลือ พุทชะวัน (2532: 14) ได้อธิบายวิธีสอนและวิธีเรียนอ่านของเด็ก สรุปเป็นวิธีสอนหลัก ๆ คือ ต้องสอนอ่านแบบสะกดตัวผสมคำ เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้หลักเกณฑ์ในการสะกดคำ สอนให้อ่านออกเป็นคำ เป็นประโยค ให้อ่านแล้วรู้เรื่องโดยใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเป็นเครื่องล่อใจให้อยากอ่าน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของเกสตัลท์ (Gestalt Theory) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นส่วนรวม คือการอ่านเป็นคำ เป็นประโยค แล้วจึงแยกสะกดตัวผสมคำ แล้วฝึกอ่านภายหลัง เป็นการสอนตามความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน และการสอนโดยใช้แผนภูมิประสบการณ์ เป็นการสอนโดยการนำเอาประสบการณ์ที่เด็กเล่ามาเรียบเรียงเป็นเรื่องราวเป็นประโยคให้นำอ่านเหมาะสมกับความสนใจในการอ่าน เป็นการสอนอ่านหนังสือโดยนักเรียนจะเรียนอ่านทางสมอง คือการคิด ซึ่งต้องสอนให้สัมพันธ์กัน การเรียนการสอนอ่านจึงจะได้ผลสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (2534: 65) ได้แนะวิธีการอ่านแจกลูกไว้ดังนี้

1. แบบที่ 1 ออกเสียงพยัญชนะก่อนออกเสียงสระ แล้วออกเสียงคำไม่ว่าสระจะอยู่หน้า หลัง บนล่าง หรือสระประสม เช่น ม - า - -มา , ป - ใ - ไป , ร - เอือ - เรือ
2. แบบที่ 2 ให้ออกชื่อพยัญชนะ สระ เพื่อจะทำให้เสียงไม่ต่อเนื่องกับเสียงคำที่อ่าน เช่น ม - ม้า - สระ - อ่า - มา แต่ถ้าต้องการจะสะกดคำยาก บอกให้ผู้ฟังออกเสียงสะกดตัวให้ถูกต้องตามต้องการก็อาจจะบอกละเอียดขึ้น เช่น ก - ไก่ - ข - ฤทธิ - ไม้หันอากาศ - ค - -เต่า - ร - เรือ - สระ - อี - ย - ยักษ์ - การ์ตัน - กษัตริย์

3. แบบที่ 3 การแจกลูกที่มีตัวสะกดและสระลครูป หรือเปลี่ยนไปนั้น อาจสอนได้หลายวิธี สำหรับวิธีที่เสนอแนะไว้ในหนังสือเรียน เป็นการยึดรูปอักษรที่มองเห็นเพื่อให้อ่านเร็ว ๆ ใช้วิธีเทียบรูปคำได้ง่าย ใช้อ่านคำอื่นได้ดี และเขียนได้ถูกต้อง มีวิธีการอ่านออกเสียง



## แจกลูกดังนี้

กี = ก - เ - าะ - โท เก้าะ เอาสระและวรรณยุกต์ออกทั้งหมดแล้วเติมไม้ไต่คู้เป็น กี่  
 คน = ค - โ - ะ - น คน ( สระโอะลดรูป)  
 คั้น = ค - ะ - น คั้น ( สระอะเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ)  
 แจ็ง = ข - แ - ะ - ง แจ็ง ( สระแอะ เปลี่ยน อะ เป็นไม้ไต่คู้)  
 จวน = จ - วั - น จวน ( สระอัว ลดไม้หันอากาศ)

ส่วนการสอนแจกลูกสะกดคำ ตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) นั้นกรมวิชาการ (2534: 99- 100 ) ได้เสนอแนวทางไว้ในคู่มือครู ดังนี้

1. การสอนสะกดคำและแจกลูก ควรเริ่มจากการรู้จักเสียงพยัญชนะสระ และจำได้ก่อน แล้วจึงฝึกสะกดคำปากเปล่าจนคล่องโดยให้นักเรียนดูคำจากคำบนกระดานคำ และสะกดคำ

2. การสะกดคำครูอาจให้สะกดคำ เช่น ตาก สะกดว่า ตอ - อ่า - กอ - ตาก หรือ ตอ - อ่า - ต่า , ต่า - กอ - ตาก ทีละขั้นตอนที่ได้แล้วแต่ครูจะหนด

3. ควรนำคำที่สะกดคล้ายกัน หรืออยู่ในมาตราเดียวกันมาฝึกฝน และคำเหล่านั้นควรเป็นคำที่มีความหมายและใช้บ่อย ๆ เช่น ปาก มาก ตาก ลาก จาก เป็นต้น

4. การสอนสะกดคำ จะต้องนำคำที่ตรงตามมาตราตัวสะกดมาสอนก่อน แล้วจึงสะกดคำที่เป็นคำควบกล้ำ คำอักษรนำ และคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

5. การสอนคำอักษรนำ ต้องให้ผู้เรียนออกเสียงนำได้ถูกต้อง เช่น หง - ออกเสียงว่า หงอ หมอออกเสียงว่า หมอ แล้วจึงสะกดคำ เช่น

หนี	ออกเสียง	หนอ - อี - หนี
หมา	ออกเสียง	หมอ - อ่า - หมา
หยุด	ออกเสียง	หยอ - อู - คอ - หยุด
หลาย	ออกเสียง	หลอ - อ่า - ยอ - หลาย

6 คำที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด เช่น โลก ลาก ภาพ บาป ให้ผู้เรียนอ่าน และสังเกตเสียง และสรุปเป็นเกณฑ์ เช่น ภ พ บ สะกดเป็นมาตราแม่กบ

กรมวิชาการ (2534: 105) ได้เสนอลำดับขั้นตอนการสอนแจกลูกสะกดคำ

ดังต่อไปนี้

1. ฝึกออกเสียงให้คล่องปาก เช่น ปอ - อ่า - กอ - ปาก หรือ ปอ - อ่า - ป่า , ป่า - กอ - ปาก

2. สังเกตรูปคำว่า ประกอบด้วยพยัญชนะและสระอะไรบ้าง พร้อมกับอ่าน  
ออกเสียง
3. รู้ความหมายของคำ อาจใช้ภาพประกอบ ทำท่าทางประกอบ หรือแสดงด้วย  
ของจริง
4. คัดและเขียนคำให้คล่อง
5. ใช้คำในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน โดยเฉพาะให้อ่าน  
และเขียนคำนั้นอยู่เสมอ

กรมวิชาการ (2546: คำนำ) ได้สรุปวิธี การสอนอ่านสะกดคำในระดับชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ดังนี้

ครูสร้างประสบการณ์พื้นฐานการอ่านโดยการดูภาพ พูดและสนทนาเกี่ยวกับ  
ภาพเพื่อให้รู้ความหมาย แล้วฝึกอ่านเนื้อเรื่องจากบทเรียน โดยอ่านคำใหม่ในบทเรียนและคัดคำ  
ลงสมุดควบคู่ไปด้วยจากนั้นอ่านเนื้อเรื่องในบทเรียนเพื่อจับใจความ หรือวาดภาพ และอ่านสะกดคำ  
ปากเปล่า หรือพูดสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราตัวสะกด ส่วนคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด  
ให้อ่านเป็นคำ สังเกตคำว่าพยัญชนะใดเป็นตัวสะกด การสะกดคำจะช่วยให้เด็กเรียนอ่านคำได้ด้วย  
ตนเองเมื่อพบคำใหม่ และเป็นการฝึกอ่านคำได้แม่นยำ และเขียนคำได้ถูกต้อง แล้วนำคำมาแต่ง  
ประโยค เมื่อนักเรียนอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง อ่านคำได้แล้ว ครูให้นักเรียนเล่นเกม เช่น ครอบอกคำ  
นักเรียนชี้คำหาคำในบทเรียนว่ามีคำที่บอกก็คำ คัดคำลงสมุด หลังจากสะกดคำ การสอนอ่านสะกดคำ  
มีหลายวิธี ดังนี้

1. การสอนอ่านสะกดคำตามเสียง เพื่อสะกดคำอ่านได้ถูกต้อง จะใช้สะกดคำตาม  
เสียงของคำโดยสะกดคำวิธีใดวิธีหนึ่งก็ได้ ดังนี้

ตา สะกดว่า ตอ - อา - ตา

ตาม สะกดว่า ตอ - อา - ตา - ตา - มอ - ตาม

หมา สะกดว่า หอ - มอ - หมอ - หมอ - อา - หมา

หมาย สะกดว่า หอ - มอ - หมอ - หมอ - อา - ยอ - หมายถึง

กร้า สะกดว่า กอ - รอ - กรอ - กรอ - อ้า - กร้า - กร้า - เอก - กร้า

2. การสอนอ่านสะกดคำตามรูป เพื่อสะกดคำเขียนให้ถูกต้องมีวิธีสะกดดังนี้

หมา สะกดว่า หอ - มอ - อา - หมา

หมาย สะกดว่า หอ - มอ - อา - ยอ - หมายถึง

กร้า สะกดว่า กอ - รอ - อ้า - กร้า - ไม้เอก - กร้า

การสอนอ่านสะกดคำต้องสอนเขียนคำไปด้วยเสมอควบคู่กันทุกครั้งเพื่อจำรูปคำให้ได้ โดยการเห็นคำอ่าน พูดย่อสะกดคำ เขียนคำ ตรวจสอบคำจากหนังสือ รู้ความหมายของคำ นำคำแต่งประโยค ทั้งปากเปล่าและเขียน

สรุปได้ว่า การเลือกวิธีสอนอ่านสะกดคำ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆนอกเหนือจากวิธีสอนวิธีใดวิธีหนึ่ง เพราะขึ้นอยู่กับเหตุผล และองค์ประกอบหลายประการ เกี่ยวกับตัวครู นักเรียน สภาพแวดล้อม อุปกรณ์ และจำนวนนักเรียน วิธีหนึ่งอาจเหมาะกับครูแต่ไม่เหมาะกับผู้อื่น สิ่งที่ดีที่สุดคือ ครูสอนตามวิธีที่พิจารณาว่าเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน และผู้สอนสอนได้เต็มความสามารถ

## 2. การเขียนและการเขียนสะกดคำ

### 2.1 ความหมายและความสำคัญของการเขียน

การเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ การเขียนเป็นสื่อที่ช่วยให้บุคคลสามารถถ่ายทอดความรู้สึกรณีกรณิกของตนไปสู่บุคคลอื่น ๆ ได้อย่างเข้าใจ ได้มีนักวิชาการให้ความหมายและความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

#### 2.1.1 ความหมายของการเขียน

การเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร มีการนิยามการเขียนไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 203) ให้ความหมายไว้ว่า การเขียน “เขียน ก. จัดให้เป็นตัวหนังสือหรือเลข, จัดให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ วาด แต่งหนังสือ” การเขียนจึงหมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกรณีกรณิกและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ซึ่งสอดคล้องกับ วรรณิ โสภประยูร (2537: 52) กล่าวว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกรณีกรณิกและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ เพราะการเขียนเป็นทักษะการส่งออกตามหลักภาษาศิลป์ ส่วนสนิท สัตโยภาส (2545: 142) ได้ให้ความหมายสรุปได้ว่า การเขียน หมายถึง การติดต่อสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่มนุษย์พยายามถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจตามที่ตนต้องการ โดยใช้ตัวอักษรเป็นเครื่องมือในการส่งสาร ผู้อ่านได้ทราบความรู้ ความคิดและความรู้สึกของผู้เขียน

กล่าวโดยสรุป การเขียนคือ การถ่ายทอดความรู้ที่นึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นลายลักษณ์คือตัวอักษร เพื่อสื่อความให้ผู้อื่นเข้าใจตรงตามที่ผู้เขียนต้องการ

### 2.1.2 ความสำคัญของการเขียน

การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความสัมพันธ์กับทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน มีนักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

สนิท สัตโยภาส (2545: 142-143) กล่าวว่า การเขียนเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารของนักเรียน ถ่ายทอดวัฒนธรรม ช่วยเผยแพร่ความรู้ ความคิดข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและกว้างไกล มีประโยชน์อย่างมหาศาลแก่คนรุ่นหลัง สร้างความสามัคคีในมนุษยชาติได้ การเขียนสามารถยึดเป็นอาชีพที่สำคัญอย่างหนึ่งสามารถทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในชีวิตได้โดยเฉพาะด้านการศึกษา

วรรณิ โสมประยูร (2540: 475 – 476) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนเป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม และเป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากการเรียนรู้ทุกอย่างต้องอาศัยการเขียนเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกสิ่งที่ได้ฟังได้อ่าน และสามารถใช้การเขียนประกอบอาชีพได้

สรุปได้ว่าการเขียนมีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เป็นการสื่อสารติดต่อกันระหว่างกันและกัน การถ่ายทอดความรู้ความคิดโดยการพูดและการฟังไม่สามารถทำได้อย่างกว้างขวางและไม่สามารถใช้เป็นหลักฐานได้เท่าเทียมกับการเขียน ดังนั้นการประกอบอาชีพและการศึกษาทุกวิชาต้องอาศัยการเขียนทั้งสิ้น ผู้เขียนจึงต้องรู้วิธีการเขียน เพื่อสื่อถ่ายทอดความคิดของผู้เขียน ไปยังผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.2 ความหมายและความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของเด็ก ต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ดังนั้นการเขียนสะกดคำให้ถูกต้องนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเขียนอย่างยิ่ง เด็กควรฝึกเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง

### 2.2.1 ความหมายของการเขียนสะกดคำ

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 135) ได้กล่าวถึงการเขียนสะกดคำไว้ในโครงสร้างของหลักสูตรวิชาภาษาไทย สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำหรือการประสมอักษรเป็นการเขียนประสมคำด้วยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ตามด้วยมาตราตัวสะกดต่าง ๆ และสามารถแยกคำตามลักษณะการประสมอักษรได้ การประสมอักษรเริ่มจากการนำพยัญชนะและ

สระมาประสมเป็นคำไม่มีตัวสะกด การนำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์มาประสมเป็นคำมีตัวสะกดตามมาตราต่าง ๆ การเขียนคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และคำที่มีการันต์

วรรณิ โสมประยูร (2539: 542) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง วิธีเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงได้ชัดเจน และสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ ส่วน บันลือ พุกกะวัน (2533: 115) ได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ว่า หมายถึงการเขียนโดยใช้หลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับอักษรคำหนึ่ง ๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้ชัดเจน และเขียนคำได้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเขียนโดยเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด ได้ถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง เพื่อสื่อความหมายให้บุคคลอื่นได้เข้าใจ และนำการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.2.1 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำได้ถูกต้องทำให้สื่อความหมายได้ถูกต้อง ช่วยรักษาภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียน มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 1) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนสะกดคำให้ถูกต้องจะช่วยให้การสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ ถ้าเขียนสะกดคำผิด ก็จะทำให้การสื่อความหมายผิดไปด้วยและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่เป็นที่ประสงค์

วรรณิ โสมประยูร (2542: 156) กล่าวไว้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเขียนอย่างหนึ่ง เพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงสามารถเขียนเป็นประโยคและเรื่องราวได้ ถ้าเขียนสะกดคำไม่ได้ เด็กจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องจากผู้อื่นและแสดงให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนเองไม่ได้ กล่าวคือ สื่อสารกันไม่ได้นั่นเอง ดังนั้นเด็กควรเขียนสะกดคำให้ถูกต้องเสียแต่เริ่มเรียนคำ เพื่อช่วยให้รู้จักคำต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิตประจำวันและช่วยให้ใช้คำต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญในการเขียนเพื่อสื่อสารให้ถูกต้องตามหลักภาษา ทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจ จึงนับว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญมาก ถ้านักเรียนฝึกการเขียนสะกดคำจนชำนาญก็สามารถนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้ในการเรียนวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.3 การสอนเขียนสะกดคำ

การสอนทักษะการเขียนสะกดคำมุ่งให้นักเรียนเขียนคำได้ถูกต้องตามหลักภาษา รู้จักความหมายของคำ และสามารถใช้คำในการเขียนได้ตรงตามความต้องการของผู้เขียน

นักการศึกษาได้กล่าวถึงการสอนเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2540: 31) ได้อธิบายแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องการสะกดคำ สรุปได้ดังนี้คือ เลือกคำจากในหนังสือประกอบการเรียน และคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ผีกฟัง พูด อ่านและเขียนไปพร้อม ๆ กัน เขียนคำง่าย ๆ ที่สะกดในมาตราแม่ ก กา มาฝึกก่อน ใช้ของจริง กิริยาท่าทาง ภาพ และคำอธิบายเพื่อให้รู้ความหมาย และเล่นปริศนาคำทาย ผีกต่อคำ เติมคำ เพื่อให้ได้คำใหม่โดยใช้คำเก่าเป็นพื้นฐาน ผีกฟัง พูด อ่าน และเขียนด้วยการฝึกเอง และค้นหาคำเพิ่มเติมจากคำที่กำหนดให้ด้วยตนเอง เน้นกิจกรรมรูปแบบง่าย ๆ ไปหายาก โดยเร้าความสนใจ ปฏิบัติด้วยตนเองด้วยความสนุกสนาน และใช้วิธีที่หลากหลาย ไม่ซ้ำวิธีเดิมในรูปแบบเดียวกัน

บันลือ พฤกษ์วัน (2530: 26-27) ได้แนะนำการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทย เบื้องต้นที่เหมาะสมกับการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คือให้เด็กออกเสียงในการผสมคำอ่าน แล้วจึงลงมือเขียน โดยใช้ความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านและการเขียน เด็กจะไม่เบื่อหน่าย เด็กประสบความสำเร็จ มีกำลังใจที่จะเขียน นับเป็นการเริ่มต้นการเขียนที่ดี

สุปราณี พฤติการณ์ (2531: 5-6) เสนอแนะวิธีการสอนสะกดคำ ไว้ว่า ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนเห็นความสำคัญการเขียนสะกดคำและอธิบายให้นักเรียนจดจำการเขียนสะกดคำต่างๆ โดยที่นักเรียนไม่รู้สีกตัว สอนเรื่องตัวสะกดให้สัมพันธ์กับการอ่านและฟัง ผีกเขียนให้มากที่สุด และครูต้องตรวจแก้ไขตัวสะกดของนักเรียนทุกครั้ง ถ้าให้นักเรียนจดบันทึกตามคำสอน ครูควรเขียนคำที่มีกสะกดผิดบนกระดานดำ แล้วสอนความหมายของคำด้วย เพื่อช่วยให้นักเรียนจำได้ยิ่งขึ้น และควรบอกที่มาของคำนั้นๆ แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มให้ค้นหาคำในเรื่องที่เรียน แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกันบอกความหมายและเฉลย ให้นักเรียนรวบรวมคำศัพท์จดไว้ในสมุด แล้วเรียบเรียงเป็นหมวดหมู่ ครูนำคำผิดจากหนังสือพิมพ์ ป้ายโฆษณาต่างๆมาให้นักเรียนแก้ไขให้ถูกต้อง สอนคำที่สะกดและอ่านออกเสียงเหมือนกัน ตัวสะกดต่างกัน และมีความหมายต่างๆ ใช้บัตรคำประกอบการสอนแล้วนำมาคิดไว้ที่ป้ายประกาศหน้าห้อง หรือบริเวณที่นักเรียนจะเห็นได้เสมอ นำคำที่มีกสะกดผิดมาแต่งเป็นคำประพันธ์ แข่งขันเขียนสะกดคำยากบนกระดานดำ เขียนเรียงความแล้วตรวจการเขียนสะกดคำ หาประโยชน์หรือข้อความสั้นๆ ให้นักเรียนเติมคำศัพท์ลงในช่องว่าง กำหนดคำศัพท์แล้วให้นักเรียนมาเขียนเป็นรูปประโยค

จุฬารัตน์ วงศ์ศรีนาค (2537: 12-13) ได้ให้แนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสะกดคำไว้ว่า ต้องกำหนดจุดประสงค์การสอนที่แน่นอนทุกครั้ง ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำ สอนการอ่านและการฟังให้สัมพันธ์กันเพื่อให้จำได้แม่นยำทั้งรูปคำและการออกเสียงสอนความหมายและส่วนประกอบของคำและวิธีการต่างๆ สำหรับใช้ในการฝึกทักษะการเขียน

ให้สม่ำเสมอ เช่น การเขียน ตามคำบอก การแข่งขันบนกระดานคำ การทำแบบฝึกหัด รวบรวม คำศัพท์และคำที่มักเขียนผิดในชีวิตประจำวัน ไว้เป็นหมวดหมู่ นำคำที่เป็นปัญหามาแต่งเป็นคำ ประพันธ์หรือแบบฝึกจะช่วยให้อ่านได้ดีขึ้น ให้นักเรียนตรวจสอบการเขียนสะกดผิดด้วยตัวเองเพื่อ ให้นักเรียนทราบผลทันทีจะได้แก้ไข ในการสอนควรคำนึงถึงลำดับขั้นตอนของจิตวิทยาการสอน เขียนสะกดคำ การทดสอบทั้งก่อนและหลังเรียนเพื่อทราบผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของ นักเรียน

วรรณิ โสมประยูร (2537: 542-543) ได้เสนอแนะกิจกรรมพัฒนาทักษะการ เขียนสะกดคำ โดยเรียงจากง่ายไปหายากดังนี้

1. กิจกรรมแบบแจกลูก เป็นวิธีการแจกลูกเพื่ออ่าน เน้นวิธีฝึกเขียนคำเบื้องต้น โดยครูกำหนดพยัญชนะให้ตัวหนึ่งตัว แล้วให้นักเรียนแจกไปตามสระ และในทางกลับกัน ครูกำหนดสระให้ แล้วให้นักเรียนหาพยัญชนะที่รู้จักมาแจกลูก
2. กิจกรรมประสมอักษร เป็นการนำสระ พยัญชนะ วรรณยุกต์มาประสมกัน ออกเสียงเป็นพยางค์หนึ่ง เช่น กะ กา อี แล้วก็ค่อยเพิ่มตัวสะกด และตัวการันต์ต่อไป
3. กิจกรรมการเขียนตามคำบอกหรือการสอนเขียนไทย เป็นกิจกรรมพัฒนา ทักษะการเขียนที่นิยมใช้โดยทั่วไป นอกจากจะเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำแล้ว ยังมีคุณค่าช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาในเรื่องอื่น ๆ ได้แก่ ทักษะการฟังอย่างมีสมาธิก่อนที่จะเขียน การจำคำและประโยคที่จะเขียน การเข้าใจความหมายของคำและประโยค ความละเอียดรอบคอบ ในการเขียนสะกดคำ ความสามารถในการเขียนสะกดคำให้ได้รวดเร็ว และช่วยพัฒนาทักษะการพูด การอ่านให้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นครูจึงควรใช้วิธีพัฒนาทักษะการเขียน โดยการเขียนตามคำบอกอย่าง สม่ำเสมอด้วย

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย (2538: 169 - 170) ได้เสนอแนะ กิจกรรมการเขียนสะกดคำ สรุปได้ดังนี้ ครูทำบัญชีคำยากแจกให้นักเรียน แล้วนำคำเหล่านั้นมาให้ นักเรียนเขียน นำประโยคที่ประกอบด้วยคำผิดให้นักเรียนแก้คำที่เขียนผิด แบ่งกลุ่มแข่งขันเขียน สะกดคำ ทำบัญชีคำสะกดถูกผิดปะปนกันให้นักเรียนทำเครื่องหมายถูกผิด ให้แก้คำที่สะกดผิด ให้รวบรวมคำยากมาทำบัญชีเรียงตามลำดับตัวอักษร นำคำยากมาเป็นข้อทดสอบแบบเลือกตอบ และฝึกหาคำพ้องเสียงจากพจนานุกรม

ฟิตซ์เจอร์รัลด์ (Fitzgerald 1967: 38 อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา 2542: 15) ได้เสนอแนะการสอนให้นักเรียนฝึกสะกดคำ 5 ขั้น ดังนี้

1. ต้องให้นักเรียนรู้ความหมายของคำนั้นๆ เสียก่อน โดยครูเป็นผู้บอกหรือเปิด พจนานุกรม แล้วให้นักเรียนอภิปราย สิ่งสำคัญต้องเป็นความหมายที่ไม่ซับซ้อน

2. ต้องให้นักเรียนอ่านออกเสียงของคำให้ถูกต้องชัดเจน จะช่วยให้นักเรียนรู้คำนั้นๆ ได้อย่างแม่นยำ ทั้งรูปคำและการออกเสียง
3. ต้องให้นักเรียนจำรูปคำนั้นๆ ว่าประกอบด้วยพยัญชนะ สระอะไรบ้าง และถ้าเป็นคำหลายพยางค์ ควรแยกคำให้ดู
4. ต้องให้นักเรียนลองเขียนคำนั้นๆ โดยดูแบบและไม่ดูแบบ
5. สร้างสถานการณ์ให้นักเรียนนำคำนั้นๆ ไปใช้ ซึ่งอาจให้นักเรียนเขียนบรรยายภาพ บรรยายเรื่องราว หรือเขียนในกิจกรรมการเรียน โดยให้เหมาะกับวัย

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนสะกดคำมีหลายวิธี การใช้วิธีการใดนั้นก็แล้วแต่ความเหมาะสมที่ครูจะเลือกใช้ ผู้สอนควรระลึกอยู่เสมอว่ากิจกรรมนั้นต้องเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ คำนี้ถึงหลักในการสอนสะกดคำ ได้แก่ ให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำ ให้คุ้นเคยกับคำนั้น ๆ ได้ฝึกปฏิบัติให้มากที่สุด คำนี้ถึงหลักจิตวิทยา การเรียนรู้ สามารถนำคำนั้นไปใช้ประโยชน์ได้ ฝึกออกเสียงให้ถูกต้อง แล้วจึงให้ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และที่สำคัญควรฝึกเขียนสะกดคำให้มีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนให้สัมพันธ์กันด้วย เพื่อให้นักเรียนนำการเขียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. การใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำ

#### 3.1 ความหมายของเกม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ( 2546: 135)ให้ความหมายว่า เกมหมายถึงการแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก บูดอก (Boocock 1981: 50) ใ้คือธิบายว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกาและวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะบางประการแก่ผู้เล่น

ปราณี ทองคำ (2542: 1) ได้ให้ความหมายของเกมว่า คือการเล่นที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ มีเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนักทำให้ผู้เล่นมีความสุขสนุกสนาน ร่าเริง มุ่งพัฒนาทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เด็กเกิดคุณธรรม สอดคล้องกับทฤษฎี (2548: 81) ที่ให้ความหมายว่า เกมคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา นำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้



สุกิจ ศรีณะพรหม (2544: 74) ให้ความหมายว่า เกม หมายถึงการเล่นที่ประกอบด้วยผู้เล่น ซึ่งอาจเล่นเป็นรายบุคคลเพื่อแข่งขันกับตนเอง การเล่นเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันกัน ในระหว่างผู้เล่นด้วยกัน

เข้มทอง จิตจักร (2544: 21) กล่าวว่า เกมคือกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งที่สนุกสนาน มุ่งฝึกทักษะด้านใดด้านหนึ่งเพื่อพัฒนาร่างกายหรือสมอง เกมต่างๆ จะประกอบไปด้วย กฎกติกา จำนวนผู้เล่น และวิธีดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ

ปีทมา ราษฎร์คุชดี (2545: 16) ได้สรุปความหมายของเกมไว้ว่า เกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่กำหนดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมาย มีกฎเกณฑ์ มีกติกา จัดอยู่ในรูปการแข่งขันระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่ม เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายและสติปัญญา อีกทั้งได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

กล่าวสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียน ให้มีการแข่งขันกันอย่างมีกฎ กติกา และมีวิธีการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้แม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ นอกจากจะทำให้มีความรู้ทางด้านวิชาการแล้วยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

### 3.2 ประเภทของเกม

เกมประกอบการเรียนการสอนแบ่งออกได้หลายประเภท ประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไป สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ ( Lovell, n.d. อ้างถึงใน อดิฉันท์ คุณภักพิมิต 2533: 29 – 31 )

1. เกมเพื่อความสนุกสนาน ( Preliminary Games ) เป็นเกมที่สนุกสนาน มีแบบแผน และมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ

2. เกมพัฒนามโนคติ ( Structured Games ) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมเพื่อฝึกหัด ( Practice Games ) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกimdังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเพื่อความสนุกสนาน จนถึงเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

ปราณี ทองคำ ( 2542: 2 ) กล่าวถึงประเภทของเกม จำแนกตามวัสดุที่ใช้ไว้ดังนี้

1. เกมที่มีวัสดุประกอบ เป็นเกมที่ต้องมีวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น ไม้ ลูกเต๋า เบี้ย ฉลาก เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมงูตกบันได เกมเศรษฐี เกมกระดาน ฯลฯ

2. เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบ ได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลอง เกมบทบาทสมมติ ฯลฯ

ทิตานา แชมมณี (2548: 366) กล่าวว่าเกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษา โดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
  2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การการเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น
  3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง
- สรุปได้ว่า มีการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนได้หลายประเภทและมีผู้จำแนกประเภทไว้แตกต่างกัน เช่น ใช้เกมเป็นสื่อในการสอนการอ่านและเขียนสะกดคำ ซึ่งผู้เรียนจะเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน เกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่ของการเรียนการสอนและยังเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์หลายประการ เช่น เกิดความสามัคคี ความกล้าแสดงออก การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การรู้จักแบ่งหน้าที่กันทำงาน และความรับผิดชอบในหน้าที่

### 3.3 ประโยชน์ของเกมประกอบการสอน

เกมเป็นกิจกรรมที่ใช้ประกอบการสอนที่มีประโยชน์หลายลักษณะ เช่น ใช้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้เป็นวิธีสอน ใช้เป็นแบบฝึกหัดทบทวน หรือใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรในเวลาว่างก็ได้ เกมมีประโยชน์ในการสอนภาษาไทย ดังที่ สุกิจ ศรีณะพรหม (2544: 75) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีประโยชน์ต่อผู้เรียนได้แก่ การฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด มีความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียนและยังทำให้นักเรียนแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ได้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ นอกจากนี้เกมยังส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี และความเอื้อเฟื้ออีกด้วย

อังฉรา ชิวพันธ์ (2546: 4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนว่าช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาของนักเรียนในด้านการฟัง การพูด อ่านและการเขียน ช่วยฝึกทักษะทางภาษา ทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน นักเรียนได้แสดงออก นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความสนใจและส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ฝึกความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งในชั้นนำสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนและประเมินผลการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีประโยชน์ใช้เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่าง ๆ เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความสนใจทำให้เด็ก มีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่าย และเป็นโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ใช้ในการฝึกทักษะการใช้ภาษาทั้งสี่ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นการพัฒนาความคิด และสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดีอีกด้วย

### 3.4 ความมุ่งหมายของการเล่นเกม

การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้ง ควรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด ถานันคร สุวรรณรัตน์ (2530: 30) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสอนโดยใช้เกมว่า ช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง สนุกสนาน คำนึง และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เสริมสร้างพัฒนาการในการเคลื่อนไหว รู้จักใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน เด็กเกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในยามว่าง เกิดความรู้ความเข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ ช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของเด็กที่เกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ และรู้การให้อภัย

วาสนา มุ่งวิชา (2517: 25) อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542: 20) กล่าวถึงความมุ่งหมายในการนำเกมมาสอนว่า เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก เพราะเด็กชอบเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่าง ๆ และมีความต้องการที่จะแสดงออก ฝึกทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของร่างกาย ส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจ กฎ กติกา ระเบียบ เกี่ยวกับการเล่นเกม ส่งเสริมให้มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ ปลุกฝังให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทดแทน เมื่อไม่สามารถเล่นกีฬาใหญ่ได้ เพราะต้องใช้ทักษะพื้นฐาน เกมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความเหมาะสม

สุกิจ ศรีณะพรหม (2544: 74 – 75) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ว่า เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน ฝึกให้นักเรียนเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ เฉลียวฉลาด รู้จักเหตุผล รู้จักพึ่งตนเอง เป็นคนดี มีมรรยาท และมีจริยธรรม กล่าวคือ ให้อ่านที่เขาคือ เป็นคนมีระเบียบแบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี

ปีพมา ราษฎร์คุชชี (2545: 19) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ให้อ่านปฏิบัติตามกฎกติกา ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำ และร่วมกันทำงานด้วยความสามัคคี

สร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความสนุกสนาน ร่าเริง และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนการสอน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดในการเรียน เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ปลูกฝังคุณธรรม ความรับผิดชอบ การรู้จักให้อภัย และความซื่อสัตย์

### 3.5 ลักษณะที่ดีของเกมประกอบการสอน

ได้มีผู้กล่าวถึงเกมประกอบการสอนที่ดีไว้ดังนี้

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2529: 28) กล่าวถึงลักษณะของเกมการสอนที่ดี ไว้ว่า ไม่จำเป็นต้องมีการตระเตรียมกันมาล่วงหน้า เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มีคำสั่งชัดเจน ใช้เวลาเล่นไม่เกิน 15 นาที เป็นเกมที่สนุกสนาน ได้รับความรู้และทักษะ มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ใช้อุปกรณ์ที่ดัดแปลงได้ง่าย มีการแพ้ชนะ

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2546: 4 – 5) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอนว่าช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ ความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียน ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน การแข่งขันควรตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนนได้ง่าย เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบข่ายที่ไม่รบกวนห้องข้างเคียง ถ้าครูเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะเล่นในห้องเรียน ก็ควรหาสถานที่ใหม่ ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่ที่กว้างกว่าห้องเรียน ก็ควรจัดเตรียมสถานที่นั้นไว้ล่วงหน้า ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี รวมทั้งควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

### 3.6 การเลือกเกมประกอบการสอน

การเลือกใช้เกมประกอบการเรียนการสอนในการเล่นเกมอย่างมีประสิทธิภาพ หรือเป็นไปตามจุดมุ่งหมายนั้น หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี (2520: 5 – 6 อ้างถึงใน อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ 2536: 19) ได้เสนอแนะข้อควรคำนึงในการคัดเลือกเกมคือ อายุและวุฒิภาวะของนักเรียน กล่าวคือเด็กเล็กชอบเกมที่มีการเคลื่อนไหว เด็กเริ่มเรียนชอบ “เสียง” และคำสัมผัสซ้ำซาก การวาดรูปไม่เหมาะกับเกมที่ใช้ความคิด เด็กมีช่วงความสนใจสั้น ชอบเกมส่วนบุคคล และเล่นต่อตัว เด็กโตไม่ค่อยชอบเกมที่ออกกำลัง มักชอบใช้ความคิดเล่นเป็นทีมในด้านความพอใจของเด็ก ในชั้น เกมอย่างหนึ่งอาจถูกใจเด็กคนหนึ่งในขณะที่อีกคนหนึ่งไม่ชอบ ในการแข่งขัน ควรกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน มิฉะนั้นอาจมีการคดโกง อคติ แบ่งพวก การเปิดโอกาส

ให้เลือกเกมบ่อข ๆ ทำให้ไม่ค่อยมีโอกาสเล่นเกมใหม่ๆ ควรคำนึงถึงความมุ่งหมายเป็นหลัก ในบางกรณีอาจใช้วิธีประนีประนอม นอกจากนี้เกมอาจปรับปรุงให้เหมาะกับความต้องการและสภาวะแวดล้อมได้

นิตยา ฤทธิโยธี (2514: 16 อ้างถึงใน วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง 2542: 30) ได้เสนอแนะหลักการเลือกเกมไว้ว่า เกมนั้นจะต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย ต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถของตนเอง และช่วยให้ครูสังเกตเด็ก ศึกษาเด็กแต่ละคนเพื่อที่จะหาวิธีปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป เลือกเกมให้เหมาะสมกับเด็ก กล่าวคือ จะต้องมีการอธิบายการเล่นชัดเจน ต้องเป็นเกมที่ไม่ว่างเกินไป ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเด็กกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน และควรเปิดโอกาสให้กลุ่มอ่อนชนะบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจและก่อให้เกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผลอันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไป จะทำให้เด็กหมดความสนใจ ครูจึงต้องกำหนดเวลาและตกลงกับนักเรียนให้แน่ชัด รูปแบบของเกมน่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นนั้นควรทำด้วยฝีมือพอสมควรเพื่อให้เป็นที่น่าสนใจ

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533: 67) ได้ให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่นำมาสอนนั้นควรใช้เครื่องมือน้อย เป็นการเล่นที่ง่าย ๆ แต่ต้องมีการปฏิบัติตามกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มารยาท และความยุติธรรม มีการอธิบายวิธีการเล่นความมุ่งหมายของการเล่นและหน้าที่แต่ละคน โดยสังเขป อย่าใช้เวลาเล่นนานเกินไป และอย่าให้นักเรียนมากเกินไป ถ้ามากเกินไปควรแบ่งออกเป็นกลุ่ม มิฉะนั้นแต่ละคนจะมีโอกาสเล่นน้อย ในครั้งหนึ่ง ๆ ไม่ควรเล่นหลายเกมมากเกินไป ก่อนให้นักเรียนเล่นครูควรอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเป็นอย่างดี

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542: 271-272) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ว่า ต้องมีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน และใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนเหมาะสมกับวัย ความสามารถ และนักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมทั่วถึงกัน การจัดผู้เล่นแข่งขัน ต้องมีความสามารถทัดเทียมกัน และมีความเคารพในกติกา สามัคคีร่วมมือร่วมใจภายในกลุ่ม มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ครูต้องมีความพร้อมและคล่องตัว ครูต้องวางแผนเรื่องเวลาและสถานที่ เพราะต้องระวังไม่ให้เกิดเสียงรบกวนห้องข้างเคียง ครูต้องคล่องเรื่องกติกา วิธีการเล่น ต้องสามารถอธิบายให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจนและรวดเร็ว ควรมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องการจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม เล่นเกมเพื่อไม่ให้นักเรียนเกาะกลุ่ม การเปลี่ยนกลุ่มเล่นเกมแต่ละครั้งมีประโยชน์ เพราะนักเรียนเก่ง - อ่อน กระจายไปตามกลุ่มต่าง ๆ ทำให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถใกล้เคียงกัน และเด็กเก่งยังมีโอกาสช่วยเหลือเด็กอ่อนได้เรียนรู้ความคิดเห็นของเด็กเก่ง เป็นการกระตุ้นความ

เชื่อมั่นในตนเองอีกทั้งนักเรียนยังได้ร่วมกระทำกิจกรรมกับบุคคลหลาย ๆ แบบ ทำให้ได้ศึกษา สัมผัสกับบุคคลที่มีลักษณะนิสัยต่างกันไป รู้จักมีมนุษย์สัมพันธ์กับเพื่อนทั้งห้อง รู้จักปรับตัวให้ เข้ากับกลุ่มเป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่นักเรียนจะออกไปเผชิญชีวิตจริง ครูสามารถที่จะคิดเกมขึ้นมา ใช้ก็ได้ แต่ต้องตระหนักว่าสิ่งที่นำมาใช้คือ วิธีการเล่นเกม เนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการเล่นเกม ต้องตรงตามจุดประสงค์และสอดคล้องกับบทเรียน วิธีเล่นของเกมแต่ละชนิดอีกด้วย

สุจริต เพียรชอบ (2531: 215-216 อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัครปัญญา 2542: 27 ) ได้เสนอแนะวิธีใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยว่า ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายอย่างแน่นอนชัดเจน ว่าต้องการจะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้านใดบ้าง เกมนั้นต้องช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียน มิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว ต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดีว่าจะใช้เกมประกอบการสอนในตอนใด และควรเตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นให้พร้อม การเล่นเกมแต่ละครั้ง ควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของเกมนั้นๆรวมทั้งวิธีการเล่นเกมอย่าง ชัดเจน ควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นมิได้อยู่กับการ แพ้-ชนะ แต่อยู่ที่การได้เล่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน มีความเอื้อเฟื้อ มีน้ำใจ และมีความร่วมมือ ระหว่างกัน การแข่งขันเป็นกลุ่ม ครูจะต้องพยายามจัดให้นักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนคละกัน เพื่อ นักเรียนจะได้ฝึกการช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น นักเรียนควรมีโอกาสได้ประสบ ความสำเร็จบ้าง เพราะการมีประสบการณ์แพ้พ่ายตลอดเวลาจะเป็นอันตรายต่อจิตใจเด็กเป็นอย่างมาก ยิ่ง การเล่นเกมประกอบการเรียนแต่ละครั้งควรกำหนดเวลาในการเล่นให้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลานาน เกินไป นักเรียนจะได้ไม่เสียผลประโยชน์

สุกิจ ศรีพรหม (2544: 75) ได้แนะวิธีการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนไว้ว่า ในการสอนที่ใช้เกมใหม่ ครูต้องแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์การเล่น และเข้าใจวิธีการเล่น อย่างแจ่มแจ้งแล้วฝึกนักเรียนให้เล่นตามกฎระเบียบ กติกา และมารยาทของเกมนั้น ๆ หลีกเลี่ยงการ เล่นเกมที่ใช้เวลานาน วิธีการเล่นที่ซับซ้อน และใช้กติกาไม่แน่นอน เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน ต้องมีกำหนดสัญญาณเริ่มและหยุดเล่น ต้องหยุดเล่นเมื่อหมดเวลา เน้น ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนสร้างเกมขึ้นเล่นเอง โดย ให้สร้างเกมที่ช่วยส่งเสริมด้านการเรียน ควรมีการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนขณะมีการเล่น เกม การนำเกมไปประกอบการสอนสามารถทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนในชั้นเรียนมีความ สนุกสนาน เร้าความสนใจมากขึ้น เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนปฏิบัติเอง ไม่ว่าจะป็นใน ทุกรายบุคคล หรือกลุ่มสัมพันธ์ นอกจากนี้เกมยังช่วยในการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของ ผู้เรียนด้วย

สรุปได้ว่า การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนที่เหมาะสมนั้น

มีความสำคัญอย่างยิ่ง ต้องพิจารณาเนื้อหา จุดประสงค์ ของบทเรียนให้ละเอียด แล้วจึงคิดเกมให้เหมาะสมกับความสนใจ มีความยากง่ายที่สอดคล้องกับวุฒิภาวะของเด็ก เกมประกอบการเรียนการสอนจะช่วยให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมทางด้านเนื้อหาวิชา ทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุขสนุกสนานมีชีวิตชีวา การเล่นเกมจะช่วยให้ครูสามารถสังเกตเห็นพฤติกรรมของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ได้ชัดเจน เช่น ความสามัคคี ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความรับผิดชอบ ซึ่งจะช่วยให้ครูนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไขพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนต่อไป

### 3.7 ขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องจัดลำดับขั้นตอนการใช้เกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ ความสนใจ ความสามารถ และทักษะในการใช้เกม ดังที่นักวิชาการ ได้อธิบายไว้ดังนี้

สุจริต เพียรชอบ (2531: 216-217) และปราณี ทองคำ (2542: 7-8) กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า ครูจะต้องเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และเนื้อหาในบทเรียน เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความสนใจของเด็ก ต้องคำนึงถึงเวลา และสถานที่ เตรียมการใช้เกม เช่น อุปกรณ์การเล่นและกำหนดผู้เล่นให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนกันก็ได้ ครูอธิบายวัตถุประสงค์ให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาการเล่นโดยใช้ภาษาง่าย ๆ ที่สามารถเข้าใจในเวลาอันสั้นอาจมีการสาธิตการเล่นให้ชมก่อนลงมือปฏิบัติจริงเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนถูกต้อง วิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่น ไปใช้ หลังการเล่นแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์และประเมินผลว่า ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้หรือไม่ อภิปรายถึงประโยชน์จากการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้อีก

จากขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอน มีขั้นตอนที่สำคัญ คือ ขั้นตอนเลือกเกม ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนดำเนินกิจกรรม และขั้นตอนประเมินผล

## 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและเขียนสะกดคำ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย มีเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยระดับประถมศึกษา และการใช้เกมประกอบการสอน

ประวร อามาตมูลตรี (2548) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านม่วงน้ำ (ประชาศิษย์วิทยา) จังหวัดร้อยเอ็ด นักเรียนจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.13 / 82.90 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.6225 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 62.25

วรภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542) ได้ศึกษาเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำภาษาไทย ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ โดยศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านท่าสองคอน จังหวัดมหาสารคามจำนวน 2 ห้องเรียน 62 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ มีคะแนนเฉลี่ยการอ่านและการเขียนสะกดคำภายหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีทักษะดังกล่าวก่อนเรียนไม่แตกต่างกัน และมีความคงทนหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์

จินตนา ชูเชิด (2537) ได้วิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกมสอนคำกับการใช้แบบฝึก โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธา จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน โดยใช้เกม 10 เกม และแบบฝึก 10 ชุด ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของกลุ่มที่ใช้เกมสูงกว่าการใช้แบบฝึก แสดงว่าการใช้เกมในการสอนเขียนสะกดคำภาษาไทยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนโดยใช้แบบฝึก และพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีความกระตือรือร้นที่จะเล่นเกมในการเขียนสะกดคำอยู่ตลอดเวลา และมีความภูมิใจมากที่ตนมีส่วนช่วยให้กลุ่มได้ชัยชนะ ทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานมีชีวิตชีวา ส่วนนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกจะรู้สึกเบื่อหน่ายเฉื่อยชาลงเพราะต่างคนต่างก็ต้องทำแบบฝึกของตน สรุปได้ว่า ในการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยการใช้เกมเป็นวิธีสอนที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการสอนโดยใช้แบบฝึก

อมรรัตน์ อุ่นเรือน (2545) ได้วิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลไม้ยา (หัวขี้ก้างราษฎร์) จังหวัดเชียงราย จำนวน 41 คน ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ เปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม มีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่าง



มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่นักเรียนกลุ่มปานกลางมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัจฉราพร เนียมมีศรี (2545) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการเรียนแบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเรียนบ้านแม่ขริ จังหวัดพัทลุง จำนวน 68 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .0012 นักเรียนที่เรียนโดยการสอนแบบปกติมีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยหลังการสอนสูงกว่าก่อนสอนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001 สรุปได้ว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบการเรียนแบบร่วมมือโดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการใช้เกมเป็นสื่อการสอน การอ่านและเขียนสะกดคำ ทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนเรียน และการเรียนด้วยวิธีปกติ รวมทั้งวิธีสอนด้วยการใช้เกมทำให้นักเรียนสนุกสนานและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง” ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมและข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จังหวัดระยอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 69 คน แต่ละห้องจัดนักเรียนคละกันทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกจากประชากร 2 ห้องเรียน

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนสะกดคำ จำนวน 15 แผน เกมที่ใช้เป็นสื่อการอ่านและเขียนสะกดคำ จำนวน 15 เกม

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน

สะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ชุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ชุด

## 2.3 การสร้างและการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างและวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือดังนี้

### 2.3.1 เกมที่เป็นสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำ

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด หลักการ และเกมต่าง ๆ ที่อธิบายและนำเสนอเป็นตัวอย่างจากเอกสารของกระทรวงศึกษาธิการ (2546) อัจฉรา ชิวพันธ์ (2546) สายพิณ นาประจูล (2548) และ อัมพร อังศรีพวง (2546) นำเกมมาปรับคัดแปลงกติกาการเล่น คำที่ใช้เล่นเกม การตั้งชื่อเกมให้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่อง และบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่จะสอนในระดับชั้นเรียน เป็นเกมจำนวน 15 เกม แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายโดยวิธีการเขียนสะกดคำลงในกระดาษจำนวน 3 เกม และเกมที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายโดยการแข่งกันออกมาเขียนสะกดคำบนกระดานดำ จำนวน 12 เกม โดยมีขั้นตอนการสร้างเกมดังนี้

- 1) ศึกษาหลักจิตวิทยาการศึกษาของเด็กเกี่ยวกับความสนใจและความต้องการของเด็กในวัยประถมศึกษา (อายุ 6-12 ปี) เพื่อปรับปรุงเกมให้เหมาะกับการฝึกอ่านและเขียนสะกดคำ และเหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- 2) ศึกษาลักษณะของเกม ในหนังสือคู่มือการสอนภาษาไทย และหนังสือเกมประกอบการสอนภาษาไทย นำมาคัดเลือกเกม และปรับปรุงให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเนื้อหาที่สอน ในแผนการจัดการเรียนรู้
- 3) คัดเลือกคำ โดยวิเคราะห์คำใหม่ในหนังสือแบบเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บทที่ 3 ถึงบทที่ 7 นำมาใช้ทดลองสอนให้เหมาะสมกับเกมที่ใช้สอน โดยเรียงลำดับคำจากบทที่ 3 ไปจนถึงบทที่ 7
- 4) ศึกษาขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ของทิตินา แจมมณี (2548: 365) และขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยของ ทศนีย์ สุภเมธี (2542: 271-272) โดยมีขั้นตอนการสร้างเกม 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนและการใช้เกมเป็นสื่อการสอน

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ความเหมาะสมของวัตถุประสงค์ การกำหนดขอบเขตของเกมกับการฝึกคำตัวสะกด

ขั้นตอนที่ 3 วางแผนการใช้เกมเป็นสื่อการสอน กำหนดกติกาการเล่น อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการสอน

ขั้นตอนที่ 4 เตรียมการทดสอบเกม ในด้านความเหมาะสมของสถานที่ เวลา ที่ใช้ในการเล่นเกม และวัสดุอุปกรณ์ในการใช้เล่นเกม เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน ในแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและเขียนสะกดคำ

**2.3.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ** มีจำนวน 15 แผน มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตร การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างคู่มือครู สารระ การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาไทย ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
- 2) สร้างเกมตามแนวคิดและหลักการที่ได้จากการศึกษา วางแผนการจัดการ เรียนรู้สำหรับโดยมีส่วนประกอบคือ สารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการ เรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล
- 3) กำหนดรายละเอียดของคำใหม่ในบทเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ และวิเคราะห์เกมที่ใช้เป็นสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำตามแผนการสร้างเกมพื้นฐานทั่ว ๆ ไปเกมที่ใช้ในการสอนภาษาไทยกำหนดเนื้อหาการสอนได้ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางวิเคราะห์คำใหม่ในบทเรียน แผนการจัดการเรียนรู้และเกมสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำ**

แผนที่	หัวเรื่อง	คำใหม่	เกมสื่อการสอน
1	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอา และอุ	ตา มา ดู หา	เก็บตะวัน
2	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอี	มี ดี อี	โยนห่วงยาง
3	การอ่านและเขียนสะกดคำด้วย สระไอ ( ใ- ไม้้วน)	โค โป โน	เกาะมหาสมบัติ
4	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	อานา ชู ดู ขา อีกา ตาชู โปชา	สามัคคีมีคำใหม่
5	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ โอ	โป โพ โด	เด็กฟันหลอ
6	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ โอ	โด ไห	แข่งขันเก็บมั่งคุด

แผนที่	หัวเรื่อง	คำใหม่	เกมสื่อการสอน
7	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	โต ไว คีใจ พา ไป มีโบ ตาโต ไบโพ ไถนา ปูนา	นักสังเกต
8	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอุ	กู จู ดู	หยิบคำจำได้
9	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอำ	ก้ำ จำ คำ รำ	สำรวจอวกาศ
10	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	ขา คี ดู สีดำ หู	หาคำจากหนังสือ
11	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ	กะ ปะ อะ	แข่งเขียนแข่งเดิน
12	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	จะ ตะปู ดี ทา ทำ สี	บันไดสู่ดวงดาว
13	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอิ	บี ปี ลิ ทิ	เก็บมะม่วง
14	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระเอ	เอ เข เส เว	ด้อนแกะเข้าคอก
15	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	เกร เดิ นะ นา ใน	จับนกสะกดคำ

- 4) นำแผนการจัดการเรียนรู้และเกมการอ่านและเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้น  
ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข  
ให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของผู้เล่น ชนิดของเกม จุดประสงค์ในการเล่น วิธีเล่นและอุปกรณ์ในการ  
เล่นเกมต่าง ๆ วิเคราะห์ความตรงตามเนื้อหาด้วยดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ .66-1.0 ดัง  
ตาราง (ภาคผนวก ง) ทั้งนี้ผู้ทรงคุณวุฒิมีข้อเสนอแนะเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขคือ กระบวนการจัดการ  
เรียนรู้มีกิจกรรมมากเกินไป และเกมที่ใช้เป็นสื่อการสอนควรให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้
- 5) นำแผนการจัดการเรียนรู้และเกมการอ่านและเขียนสะกดคำที่ปรับปรุง  
แล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เพิ่งจะเลื่อนจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน  
10 คนในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในเรื่องของภาษา เวลา

และวิธีการเล่นของเกม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้นักเรียนสามารถทำได้ทันตามเวลากิจกรรมที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้และเกมการอ่านและเขียนสะกดคำที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เพิ่งจะเลื่อนจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน เป็นกลุ่มใหม่ เพื่อศึกษาปัญหาและข้อบกพร่องของการทำกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้และเกมที่ผ่านการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้ทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน ในสัปดาห์ที่ 5 ของภาคการศึกษาที่ 1 โดยผู้วิจัยทำการสอนเอง ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง

2.3.3 เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและเขียนสะกดคำ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และเอกสารเกี่ยวกับแนวทางการวัดและประเมินผลการเรียน
- 2) กำหนดขอบเขต เนื้อหา และจุดประสงค์ของแบบทดสอบ ให้สอดคล้องกับกิจกรรมและวัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 3) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากหนังสือและตำราต่างๆ
- 4) สร้างแบบทดสอบโดยวิเคราะห์จากคำใหม่ในบทที่ 3 – 7 จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อไปนี้

แผน ที่	คำ	ทดสอบการอ่านสะกดคำ		ทดสอบการเขียนสะกดคำ	
		คำซ้ำ	คำสะกดใหม่	คำซ้ำ	คำสะกดใหม่
1	คำที่ประสมด้วยสระ อา อูตา มา อู หา	อา อู	กูหา	ตา งู	
2	คำที่ประสมด้วยสระอี มี ดี อี		มีนา ดีขา		สีดา ดีใจ มีโต
3	คำที่ประสมด้วยสระไอ ไค ไบ ใน		ใจดี ในนา ไบหู		ใจโต ในหู

แผน ที่	คำ	ทดสอบการอ่านสะกดคำ		ทดสอบการเขียนสะกดคำ	
		คำซ้ำ	คำสะกดใหม่	คำซ้ำ	คำสะกดใหม่
4	อา นา ชู ฎ ขา อีกา ตาชู ชา		อีกา		ใบชา
5	คำที่ประสมด้วยสระโอ โอบ โป โด		โซเซ โมโ		โอบคำ โดมา โยเย
6	คำที่ประสมด้วยสระโอ ไถ ไห	ไฟ	ไซโย	ไฟ	
7	โต โว คีใจ พา ไป มีโอบ ตาโต โบโพ ไถนา ปูนา		โตโว ไปดู		ปูนา ไถนา ไปนา
8	คำที่ประสมด้วยสระอุ กู ฎ ฎ		กุกา จุกี ตุคา		ตุระ อุไร มุตา
9	คำที่ประสมด้วยสระอำ กำ จำ คำ รำ		ท่าไม คำรา นำไป	คำ	กำไล จำปี
10	ขา คี คุ สีคำ หู				
11	คำที่ประสมด้วยสระอะ กะ ปะ ชะ		ตะใบ มะลิ มะไฟ		มะระ ทะลุ
12	จะ ตะปู ตี ทา ทำ สี่				ตะปู
13	คำที่ประสมด้วยสระอิ บิ ปี ลิ ทิ		วิชา กิริยา ธิดา		กิโล บิดา นิดา
14	คำที่ประสมด้วยสระเอ เจ เข เส เว		ทยา เซมา		เวลา เสมอ เฮฮา
15	เกร เท ณะ นา ไน		เกร		

5) นำคำใหม่ที่วิเคราะห์ตามตารางดังกล่าวสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์  
และกำหนดคะแนนมี จำนวน 2 ชุด คือ

(1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำ จำนวน 30 คำ 30  
คะแนน ใช้วิธีการวัดและประเมินผลโดยให้นักเรียนอ่านสะกดคำให้ครูฟัง จำนวน 30 คำ 30 คะแนน

(2) เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ แบ่งเป็น 2 ตอน  
30 คะแนน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพ มีรูปภาพ  
จำนวน 10 ภาพ 10 คะแนน

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก จำนวน 20 คำ 20 คะแนน

6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำที่สร้างขึ้น  
ไปให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาที่สอนนำข้อ  
เสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบให้สมบูรณ์ถูกต้องมากยิ่งขึ้น

7) นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพ  
ของแบบทดสอบโดยนำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เพิ่งจะเลื่อนจากชั้นประถม  
ศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน โดย ชุดที่ 1 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำ จำนวน 30 คำใช้เวลา  
10 นาที ชุดที่ 2 แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ตอนที่ 1 ใช้เวลา 20 นาที ตอนที่ 2 ใช้เวลา 10 นาที  
20 คะแนน

8) นำผลการทดลองแบบทดสอบที่ตรวจให้คะแนนโดยข้อที่ถูก ให้คะแนน  
1 คะแนน ข้อที่ผิด และไม่ได้ทำ ให้ 0 คะแนน มาวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ แล้ว  
ปรับแก้ไขคำที่อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้และนำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนวัดผลสัมฤทธิ์  
ในการอ่านสะกดคำ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2 ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยสอนเอง ใช้แผนการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นรวม 15 แผน ใช้  
เวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ในระหว่างวันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2550 ถึง วันที่ 22 มิถุนายน  
พ.ศ. 2550

3.3 ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบหลังเรียน วัดผลสัมฤทธิ์  
ในการอ่านสะกดคำ และการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับก่อนเรียน



#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน โดยหาความแตกต่างระหว่างผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้การทดสอบค่าที (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2538: 249)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n - 1}}}$$

เมื่อ D แทน ความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน  
n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอเป็น 2 ตอน ดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน
2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

#### 1. การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำทั้งก่อนและหลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังตารางที่ 4.1 (ในภาคผนวก) และผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน แสดงได้ดังตาราง ที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	35	13.74	6.85			
				-13.90**	34	000
หลังเรียน	35	29.51	1.01			

จากตารางที่ 4.1 ผลการสอบการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.74 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.85 ส่วนผลการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 29.51 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01 เมื่อเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที่พบว่ามีการทดสอบทางการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

## 2. การเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำทั้งก่อนและหลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ดังตารางที่แสดงในภาคผนวก) และผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน แสดงได้ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	35	2.17	.86			
หลังเรียน	35	28.77	1.37	-107.84**	34	000

จากตารางที่ 4.2 คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.17 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .86 และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 28.77 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.37 เมื่อเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที่ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยองในครั้งนี้ดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

##### 1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.2.2 ผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียน โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

##### 1.3 วิธีดำเนินการวิจัย

###### 1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จังหวัดระยอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 69 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกจากประชากร 2 ห้องเรียน

#### 1.4 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับหลักสูตร คู่มือการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีจิตวิทยาการใช้เกมเป็นสื่อการศึกษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำและการเขียนสะกดคำ จำนวน 15 แผน เกมที่ใช้เป็นสื่อการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ จำนวน 15 เกม

1.4.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียน จำนวน 1 ชุด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ชุด รวมทั้งจัดทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียน

#### 1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้ทดสอบก่อนเรียน กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น 15 แผน เป็นเวลา 3 สัปดาห์ หลังการทดสอบ ได้ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบคู่ขนาน

#### 1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าที

#### 1.7 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีผลการวิจัย 2 ตอน คือ

1.7.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.7.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 2. อภิปรายผล

ผลการวิจัย มีประเด็นที่ควรนำมาอภิปราย ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

จากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสะกดคำของนักเรียนที่เรียน โดยใช้เกม เป็นสื่อการสอนหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 เป็นไปตามข้อสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากในการดำเนินการสอน ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการ สอนตามแนวทางของกรมวิชาการ (2546: คำนำ) และ อัญชลี แจ่มเจริญ (2526: 87 -88) โดยการ สร้างประสบการณ์พื้นฐานการอ่านด้วยการดูภาพ พุคสนทนาเกี่ยวกับภาพให้นักเรียนรู้ความหมาย ก่อน แล้วสอนอ่านแบบแจกลูก โดยการแยกพยัญชนะ สระ ตัวสะกด หรือ วรรณยุกต์ออกจากคำ แล้วอ่านรวมอีกครั้งหนึ่ง เป็นการอ่านแบบประสมอักษรให้นักเรียนฝึกออกเสียงให้คล่องปาก และ สังเกตรูปคำว่าประกอบด้วยพยัญชนะ สระอะไรบ้าง พร้อมกับอ่านออกเสียง เมื่ออ่านเป็นคำได้แล้ว ให้อ่านเป็นประโยค โดยใช้ภาพเป็นสื่อเพื่อให้รู้ความหมายของคำและเป็นเรื่องล่อใจให้อยากอ่าน เมื่อนักเรียนเริ่มอ่านเป็นแล้วจัดกิจกรรมเขียนต่อไปเพื่อให้นักเรียนจำได้ เพราะขณะที่เขียนนักเรียน จะต้องอ่านด้วย

นอกจากวิธีการสอนดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้สอนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่าน สะกดคำ เกมที่ใช้ฝึกอ่านสะกดคำสามารถสร้างความสนใจของนักเรียน สร้างความสนุกสนาน สนใจ เรียนปฏิบัติตามกติกา ไม่เบื่อหน่ายการเรียน หลังจากเล่นเกมจบ นักเรียนทุกคนอ่านสะกดคำ คำที่ใช้ เล่นเกมอีกครั้ง เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ซึ่งสอดคล้องกับสุกิจ ศรีณะพรหม (2544: 75)และอัจฉรา ชิวพันธ์ (2546: 4)ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเกมว่า เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ

## 2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

จากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่เรียน โดยใช้ เกมเป็นสื่อการสอนหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากในการดำเนินการสอนผู้วิจัยได้อาศัยทฤษฎีของ ไวท์ ( White) โดยเริ่มกิจกรรมอ่านเป็นกิจกรรมแรก แล้วจัดกิจกรรมเขียนต่อไป และทฤษฎีการ เรียนรู้ของธอร์น ไคค์ กฏแห่งการฝึกหัด ที่กล่าวว่า สิ่งที่คุณเรียนทำบ่อย ๆ หลายครั้งจนเกิดความ ชำนาญ ผู้เรียนจะทำสิ่งนั้นได้ดี สอดคล้องกับถนอมนคร สุวรรณรัตน์ (2530: 30) และ วาสนา มุ่งวิชา (2517: 25 อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา 2542: 20 ) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายในการ ใช้เกมเป็นสื่อการสอนว่าช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนาน สนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก ต้องการแสดงออกทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกม เสริมสร้างคุณธรรมด้านจิตใจของเด็ก

เกมที่ใช้ฝึกการเขียนสะกดคำสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี สร้างความสนุกสนานให้แก่เด็กนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และนักเรียนทุกคน

ได้มีส่วนร่วมในการเขียนสะกดคำ และเมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมที่แต่ละเกมนักเรียนจะช่วยกันสรุปด้วยการอ่านสะกดคำ คำที่ใช้เล่นเกมพร้อมกันอีกครั้ง แล้วเขียนคำลงสมุด และก่อนที่จะเรียนเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป ผู้วิจัยจะนำคำที่ใช้เล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้วทบทวนทุกครั้งด้วยการเขียนตามคำบอกซึ่งสอดคล้องกับ วรณี โสมประยูร (2537: 542 – 543) ได้เสนอแนะกิจกรรมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำว่าเป็นกิจกรรมที่นิยมใช้ เพราะนอกจากพัฒนาทักษะการเขียนแล้วยังช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาในเรื่องอื่น ๆ ได้แก่ ทักษะการฟังอย่างมีประสิทธิภาพก่อนที่จะเขียน การจำคำและประโยคที่จะเขียน การเข้าใจความหมายของคำ ความละเอียดรอบคอบในการเขียนสะกดคำ ความสามารถในการเขียนสะกดคำให้ไ้รวดเร็ว

นอกจากนี้เกมช่วยพัฒนาความสามารถทางการฟัง การพูด การอ่านและเขียนไปพร้อม ๆ กัน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนได้ดี ถึงแม้ว่าจะมีการแข่งขันแต่ก็ไม่มีความขัดแย้งกัน และทำให้มีความสามัคคีเกิดขึ้นในกลุ่ม การจัดกิจกรรมโดยใช้เกม ยังสอดคล้องกับความคิดเห็นของ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2546: 4) ที่ว่าเกมช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ส่งเสริมความสามัคคี และช่วยฝึกทบทวนสรุปบทเรียนได้อีกด้วย

นอกจากนี้ในการแข่งขันการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ ครูได้ใช้จิตวิทยาในการเสริมแรงนักเรียนด้วยการชมเชยและให้เป็นคะแนนเมื่อนักเรียนอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำถูกต้อง จึงทำให้นักเรียนมีกำลังใจอยากที่จะอ่านและเขียนต่อไปเรื่อย ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ ปราณี ทองคำ (2542: 7-8) ซึ่งได้เสนอแนะขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนว่า การใช้เกมทุกครั้งย่อมมีจุดมุ่งหมายเสมอ จึงต้องมีการวัดและประเมินผลว่าผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ ถ้ามีการเล่นเป็นแบบลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำได้ดีถูกต้อง

จากการสังเกตการแข่งขันอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ นักเรียนทุกคนสนใจเกมทุกเกมมีความกระตือรือร้นและตั้งใจเรียน ไม่มีอาการเบื่อหน่ายต่อการเรียน ขั้นตอนการเล่นเกมที่ละขั้นตอนนักเรียนจะจดจำได้ดี ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2548: 368) ได้กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมมีข้อดีคือ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และทำให้ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบเรียนพร้อมทั้งได้รับการปลูกฝังระเบียบวินัยจากการเล่นตามกติกา

การสอนอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนสำหรับกลุ่มตัวอย่างในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนให้นักเรียนเล่นเกม ครูอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังให้เข้าใจก่อนแล้วสาธิตการเล่นให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้นักเรียนเล่นตาม

การใช้เกมเป็นสื่อการสอนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยให้นักเรียนรู้จักประสมคำ (พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกดและเครื่องหมายต่าง ๆ) ออกเสียง ได้ถูกต้องทั้งคำที่เคยเห็นและคำที่ไม่เคยเห็น รู้ความหมายของคำนั้น ๆ และสามารถเขียนคำที่ประสมด้วยสระได้ถูกต้อง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายการเรียน เพราะการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน นักเรียนจะได้เล่นเกมที่ไม่ซ้ำกัน ทำให้นักเรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ซึ่งจะเรียนรู้จากการเล่นเกมต่าง ๆ

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ขณะที่เด็กเล่นเกม ครูควรดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้ เพราะเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นเด็กที่เล็กมาก ต้องการคำแนะนำและชี้แนะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่สอน จึงจะได้ผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3.1.2 การสอนอ่านและเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมที่มีการเคลื่อนไหวและการแข่งขัน บางครั้งอาจจะทำให้นักเรียนเกิดอุบัติเหตุได้ ดังนั้น ครูควรชี้แจงวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ

3.1.3 การสอนอ่านและเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน อาจทำให้เกิดเสียงรบกวนห้องเรียนข้างเคียงได้ ดังนั้นครูจึงควรจัดเตรียมสถานที่เรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น สถานที่โล่งแจ้ง กว้างขวางพอจะจัดกิจกรรมได้ และเป็นพื้นที่ที่อากาศถ่ายเทได้สะดวก

3.1.4 ระยะเวลาในการสอนโดยการใช้เกมแต่ละครั้งไม่ควรใช้เวลานานหรือน้อยเกินไป จะทำให้นักเรียนเกิดการเบื่อหน่าย และนักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ได้ดี

3.1.5 เนื่องจากเกมมีการแข่งขัน พฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียน สะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยที่แท้จริง ครูผู้สอนควรสอดแทรกและปลูกฝังในเรื่องคุณธรรมตลอดเวลา

3.1.6 ควรส่งเสริมให้ครูนำเกมไปใช้ประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาอื่นตามความเหมาะสมในระดับชั้นต่าง ๆ



### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรศึกษาเจตคติหรือความพึงพอใจและความคงทนในการเรียนรู้ โดยใช้  
เกมเป็นสื่อการสอน

3.2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสอนอ่านและเขียนสะกดคำโดย  
ใช้เกมเป็นสื่อการสอนกับวิธีสอนวิธีอื่น

## บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534) *หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521*  
(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา
- ..... (2535) *หนังสือเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 1,2*  
กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา
- ..... (2540) *หนังสือเรียนภาษาไทย เล่ม 1* พิมพ์ครั้งที่ 10 กรุงเทพมหานคร  
โรงพิมพ์คุรุสภา
- ..... (2544) *คู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่ง  
สินค้าและพัสดุภัณฑ์
- ..... (2545) *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย เอกสารประกอบหลักสูตร*  
*การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การรับส่ง  
สินค้าและพัสดุภัณฑ์
- ..... (2546) *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร คุรุสภาลาดพร้าว
- ..... (2546) *"หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน" พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร  
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- ..... (2548) *การวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้น*  
*พื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์องค์การ  
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์(ร.ส.พ.)
- ขวัญดี อัดวาภูมิชัย และคณะ (2538) *การใช้ภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร คณะศิลปศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- เข็มทอง จิตจักร (2544) "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนามนพทยาคม จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีระดับความสามารถ  
ทางภาษาไทยแตกต่างกัน ซึ่งเรียนโดยการใช้เกม ใช้แบบฝึกเสริมทักษะ และใช้วิธี  
เรียนแบบปกติ" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอน  
ภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
- จินตนา ชูเชิด (2537) "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากภาษาไทยของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม กับการใช้แบบฝึก" วิทยานิพนธ์การศึกษา  
มหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา

- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2543) *ภาษากับการสื่อสาร* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- จุฬารัตน์ วงศ์ศรีนาถ (2537) “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากโดยใช้แบบฝึกทักษะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” *วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร*
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542) *การอ่านและส่งเสริมการอ่าน* กรุงเทพมหานคร ศิลปาบรรณาการ
- ถาวรธรรม สุวรรณรัตน์ (2530) “เกม” *สารพัฒนาหลักสูตร* 6, 68 (พฤศจิกายน): 30-41
- ทัศนีย์ ศุภเมธี (2530) *พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา* กรุงเทพมหานคร วิทยาลัยครูธนบุรี สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์
- \_\_\_\_\_ (2542) *การสอนภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร สถาบันราชภัฏธนบุรี
- ทศนา แจมมณี (2548) *ศาสตร์การสอน* กรุงเทพมหานคร ด้านสุทธาการพิมพ์
- ธิดา โมสิกรัตน์ และถนอมวงศ์ ถ้ายอดมรรคผล (2542) “การพัฒนาสมรรถภาพในการอ่าน” ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการใช้ภาษาไทย หน่วยที่ 9 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัย* ธรรมาราช สาขาวิชาศิลปศาสตร์
- นงเยาว์ เลี่ยมขุนทด (2547) “การพัฒนาแผนการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ โดยใช้แผนผังความคิด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” *การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*
- นภดล จันทร์เพ็ญ (2539) *การใช้ภาษาไทย* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ต้นอ้อ
- บันลือ พลฤกษ์วัน (2530) *อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- \_\_\_\_\_ (2532) *อุปเทศการสอนระดับประถมศึกษาแนวทางการสอน* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- ประทีป แสงเปี่ยมสุข (2536) “รูปแบบการสอนความเข้าใจในการอ่าน” *สารพัฒนาหลักสูตร* 12, 114 (เมษายน – พฤษภาคม 2536): 30 – 32
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภามิต (2536) “สิ่งเร้า” ใน *เอกสารการสอนชุดการพัฒนาหลักสูตรและ* *วิทยวิธีทางการสอน หน่วยที่ 4 หน้า 225- 314 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์* มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
- \_\_\_\_\_ (2536) “แรงจูงใจ” ใน *เอกสารการสอนชุดการพัฒนาหลักสูตรและ* *วิทยวิธีทางการสอน หน่วยที่ 4 หน้า 225- 314 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์* มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

- ประวร อามาตมูลตรี (2548) “การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบ เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” ปรินญา นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ปีتما ราษฎร์คุชดี (2545) “การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานสงเคราะห์ จังหวัดนนทบุรี” รายงานการศึกษา ค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ปราณี ทองคำ (2542) เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542) “การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสนจังหวัดนครปฐม” ปรินญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- ราชบัณฑิตยสถาน (2546) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 กรุงเทพมหานคร นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น
- วรรณิ โสมประยูร (2529) “การพัฒนาทักษะการเขียนระดับประถมศึกษา(2)” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มทักษะ 1 (ภาษาไทย) พิมพ์ครั้งที่ 4 นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- \_\_\_\_\_ (2534) การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- \_\_\_\_\_ (2537) “การพัฒนาทักษะการเขียนระดับประถมศึกษา (2)” ใน เอกสารประกอบการสอนวิชาการสอนกลุ่มทักษะ 2 (ภาษาไทย) นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- \_\_\_\_\_ (2539) การสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- \_\_\_\_\_ (2542) การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- วราภรณ์ เหลี่ยมไธสง (2542) “ทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ” ปรินญานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- สนธิ ตั้งทวี (2538) การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติการ กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ โอ.เอส. พรินต์ติ้งเฮาส์

- สนิท สัตโยภาส (2545) ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น กรุงเทพมหานคร 21 เช่นจูลี  
สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์ (2539) หลักการอ่าน พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร ดันอ้อ  
สมพร มั่นตะสูตร (2534) การอ่านทั่วไป กรุงเทพมหานคร โอ เอส พรีนติ้ง เฮาส์  
สายพิน นาประจุต (2548) เกมและกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่สนองต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้  
กรุงเทพมหานคร นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์
- สุกิจ ศรีณะพรหม (2544) “เกมกับการเรียนรู้” วารสารวิชาการ 4, 5 (พฤษภาคม): 73-75  
สุจรีต เพียรชอบ (2531) การพัฒนาการสอนภาษาไทย กรุงเทพมหานคร คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุจรีต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2538) วิธีการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา  
พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2537) หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช  
\_\_\_\_\_. (2539) หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช  
\_\_\_\_\_. (2540) รายงานผลการวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านและการ เขียน ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้การเปลี่ยนรูปแบบนิทานพื้นบ้านในจังหวัดยะลา  
และปัตตานี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
\_\_\_\_\_. (2545) หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- สุปราณี พงศ์การณ (2531) “สอนการเขียนอย่างไรให้สะกดถูก.” ข่าวครูไทย 3,1  
(กันยายน – พฤศจิกายน 2531): 4 – 6.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ (2529) วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- หวานใจ บุญยก (2545) “การพัฒนาแผนการสอนคำยาวิชาวภาษาไทย โดยการใช้เกมและเพลง  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม
- อดิฉันท์ คุณภักพิมล (2533) “การใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กปฐมวัยในการจำแนก  
เสียงต้นของคำ” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2536) “การเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำ  
ยากลภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึก”  
ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

- อมรรัตน์ อุ่นเรือน (2536) *คู่มือการสอนภาษาไทย (กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน)* พิมพ์ครั้งที่ 5  
กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- อมรรัตน์ อุ่นเรือน (2545) “ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการแข่งขันเป็นทีม” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร์  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อัจฉรา ชิวพันธ์ (2533) *คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน* พิมพ์ครั้งที่ 5  
กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- \_\_\_\_\_ (2546) *คู่มือการสอนภาษาไทย (กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน)* พิมพ์ครั้งที่ 13  
กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- อัจฉราพร เนียมมีศรี (2545) “ผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยการใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม  
ด้วยเกมที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4”  
วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- อัญชลี แจ่มเจริญ (2526) *วิธีสอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษา* กรุงเทพมหานคร  
โรงพิมพ์เจริญผล
- อัมพร อังศรีพวง (2546) *แนวพัฒนาศือการสอนภาษาไทย สรรสร้างสื่อสร้างสรรค์* กรุงเทพมหานคร  
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

**ภาคผนวก**



**ภาคผนวก ก**

**รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ**

## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

1. ชื่อ นางลักขณา เรืองภักดี  
 สถานที่ทำงาน ข้าราชการบำนาญ (อาจารย์ 3 ระดับ 9)  
 วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกภาษาไทย  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ  
 มีความชำนาญและประสบการณ์การสอนภาษาไทยจำนวน 36 ปี  
 ได้รับรางวัล ครูภาษานักพัฒนา จาก เขตการศึกษา 12 และรางวัลครูภาษาไทยดีเด่นจากคุรุสภา  
 พ.ศ. 2541
  
2. ชื่อ นางจรรยา จันทระทุม  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง (อาจารย์ 3 ระดับ 8)  
 วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี วิชาเอกการประถมศึกษา  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ  
 มีความชำนาญและประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นานเป็น  
 เวลา 35 ปี
  
3. ชื่อ นางพรเพ็ญ กลิ่นนันทนวล  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนวัดบ้านคอน จังหวัดระยอง  
 วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ  
 มีความชำนาญและประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษา  
 เป็นเวลา 22 ปี

**ภาคผนวก ข**

**แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ  
โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน**

## แผนการจัดการเรียนรู้และเกมสื่อการสอนอ่านและเขียนสะกดคำ

แผนที่	ชื่อแผน	จุดประสงค์การเรียนรู้	เกมสื่อการสอน
1	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อ และ อู	1. อ่านสระ อ สระอุ และ พยัญชนะ ต ม ได้ถูกต้อง 2. อ่านสะกดคำคำที่ประสมด้วยสระอ และ สระอุ ด้วยพยัญชนะ ต ม ได้ถูกต้องตามหลัก การสะกดคำ 3. เขียนคำที่ประสมด้วยสระอและสระอุ ด้วยพยัญชนะ ก ค ต ข ถ ห น ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้องตามความหมาย 4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ตา มา ดู หา ได้ถูกต้อง	เก็บตะวัน
2	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอี	1.อ่านออกเสียงสระอี ได้ถูกต้อง 2. อ่านออกเสียงสระพยัญชนะ บ ได้ ถูกต้อง 3. บอกตำแหน่งของสระ อี ได้ถูกต้อง 4. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระอีกับพยัญชนะ ก ค ต บ อ ช น ฟ ม ร ล ได้ถูกต้อง 5. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ มี คี อี ได้ ถูกต้อง	โยนห่วงยาง
3	การอ่านและเขียนสะกดคำ ด้วยสระไอ ( ใ- ไม้้วน)	1. อ่านออกเสียง สระ ไอ ได้ถูกต้อง 2.อ่านออกเสียงพยัญชนะ ค น บ จ ได้ ถูกต้อง 3.อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระไอ กับพยัญชนะ ค น บ จ ได้ ถูกต้อง 4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ไค ไบ ไน ได้ถูกต้อง	เกมมหาสมบัติ

แผนที่	ชื่อแผน	จุดประสงค์การเรียนรู้	เกมสื่อการสอน
4	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	<ol style="list-style-type: none"> <li>เขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ ถูกต้องและเข้าใจความหมาย</li> <li>อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เรื่องลูกหมาได้ถูกต้อง ตามความหมาย</li> <li>อ่านคำใหม่ อา นา ชู ฎ ขา อีกา ตาชู ไบชา ได้ถูกต้อง</li> </ol>	สามัคคีมีคำใหม่
5	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระโอ	<ol style="list-style-type: none"> <li>อ่านออกเสียงสระโอ และพยัญชนะ จ ป พ ได้ถูกต้อง</li> <li>อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระโอ กับพยัญชนะ ก ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้อง</li> <li>อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ โบ โพ โด ได้ถูกต้อง</li> </ol>	เด็กฟันหลอ
6	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระโอ	<ol style="list-style-type: none"> <li>อ่านออกเสียงสระโอ ได้ถูกต้อง</li> <li>อ่านออกเสียงพยัญชนะ ช ฟ ร ได้ ถูกต้อง</li> <li>อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระโอ กับพยัญชนะ ก ต บ ป อ ข ถ ห ช ฟ ร ล ว ได้ถูกต้อง</li> <li>อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ไถ ไห ได้ ถูกต้อง</li> </ol>	แข่งขันเก็บมังคุด
7	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	<ol style="list-style-type: none"> <li>อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระโอ และไอ สระอา สระเอ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน</li> <li>อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ โต โว คีใจ พา ไป มีโบ ตาโต ไบโพ ไถนา ปูนา ได้ถูกต้อง</li> </ol>	นักสังเกต

แผนที่	หัวเรื่อง	คำใหม่	เกมสื่อการสอน
8	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอุ	1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ ประสมด้วยสระโ อ สระโ อ สระอา และ สระโ อ(ไม้้วน) โดยวิธีให้นักเรียนอ่าน สะกดคำ คำที่ครูบอก 2. อ่านออกเสียง พยัญชนะ ส ได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียง สระ อุ ได้ถูกต้อง 4. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อุกับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้อง 5. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กุ จุ ลู ได้ ถูกต้อง	หีบคำจำได้
9	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอำ	1. อ่านออกเสียง สระ อำ ได้ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระอำ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ อ ข ส ช น พ ร ล ได้ถูกต้อง 3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กำ จำ คำ รำ ได้ถูกต้อง	สำรวจอวกาศ
10	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระอุ และสระอำ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้องตามหลักการอ่านและเขียนสะกดคำ 2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ ขา คี คุ สีคำ หู ได้ถูกต้อง	หาคำจากหนังสือ

แผนที่	หัวข้อ	คำใหม่	เกมสื่อการสอน
11	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ	1. อ่านออกเสียงสระอะได้ถูกต้อง 2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ ง ท และ ย ได้ ถูกต้อง 3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระอะ กับพยัญชนะ ก จ ค ด บ ป อ ช ถ ส ห ง ช ท น พ ฟ ม ย ร ล ว ได้ถูกต้อง 4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กะ ปะ ชะ ถูกต้อง	แข่งเขียนแข่งเดิน
12	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระอะ สระอา สระอุ สระอิ สระอำ กับ พยัญชนะ ง ท ย และพยัญชนะอื่นได้ถูก ต้องตามหลักการอ่านและการเขียนสะกดคำ 2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ จะ ตะปู ดี ทา ทำ สี ได้ถูกต้อง	บันไดสู่ดวงดาว
13	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอิ	1. อ่านออกเสียงสระอิ ได้ถูกต้อง 2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระอิ กับพยัญชนะ ก จ ค ด บ ป อ ช ฉ ถ ส ห ง ช ช ท น พ ฟ ม ย ร ล ว 3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ บี ปี ลิ ทิ ได้ถูกต้อง	เก็บมะม่วง
14	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระเอ	1. อ่านออกเสียงสระเอ ได้ถูกต้อง 2. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ ฉ ได้ ถูกต้อง 3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระเอ กับพยัญชนะ ฉ และพยัญชนะ ก จ ค ด บ ป อ ช ฉ ถ ส ห ง ช ช ท น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้อง 4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ เฉ เข เส เว ได้	ค้อนแคะเข้าคอก

แผนที่	หัวเรื่อง	คำใหม่	เกมสื่อการสอน
15	การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	<p>1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระ สระอะ สระอา สระอิ สระเอ สระไอ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว ได้ถูกต้อง</p> <p>2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ เกเร ตี นะ นา ใน ได้ถูกต้อง</p>	จับนกสะกดคำ



**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ลูกหมา เวลา 4 ชั่วโมง  
แผนการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระ อา และอุ เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 : การอ่าน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1. 1** สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1** สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมกับสระ อา สระ อุ ด้วยพยัญชนะ ค ม และคำใหม่  
ตา มา คู หา

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. อ่านสระ อา สระอุ และ พยัญชนะ ค ม ได้ถูกต้อง
2. อ่านสะกดคำคำที่ประสมด้วยสระอา และสระอุ ด้วยพยัญชนะ ค ม ได้ถูกต้องตามหลักการสะกดคำ
3. เขียนคำที่ประสมด้วยสระอาและสระอุ ด้วยพยัญชนะ ก ค ต ข ถ ห น ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้องตามความหมาย
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ตา มา คู หา ได้ถูกต้อง

**3. เนื้อหา**

อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอา และสระอุ ด้วยพยัญชนะ ก ค ต ข ถ ห น ฟ ม ร ล ว และคำใหม่ ตา มา คู หา

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูนำแผนภูมิเพลงสระอะดิบนแผ่นป้ายคำดี
2. ครูอ่านเนื้อเพลงในแผนภูมิ ให้นักเรียนอ่านตามที่ละวรรค
3. ครูร้องเพลงสระอะ ให้นักเรียนร้องตามจนจบเพลง
4. นักเรียนทุกคนร่วมกันร้องเพลงสระอะ และปรบมือพร้อม ๆ กัน

##### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรคำ สระ อะ สระ อุ และบัตรพยัญชนะ 







 ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูพร้อม ๆ กัน
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 6 คน เลือกประธาน รองประธานกลุ่ม และเลขานุการกลุ่ม แจกดินน้ำมันและกระดาษเปล่าให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสระอะ และสระอุ อย่างละ 1 ตัว แล้ววางบนกระดาษเปล่าในใบงานเรื่อง รูป สระอะ และสระอุ
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกอ่านสะกดคำโดยใช้บัตรพยัญชนะ และบัตรสระ ครูยกพยัญชนะ 



 นักเรียนอ่าน คอ ครูยกบัตรสระ 



 นักเรียนอ่าน อา ครูยกพยัญชนะ 



 แล้วนำ สระ มาวางต่อท้าย ให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คอ อา คา จนคล่อง โดยเปลี่ยนจากสระอะเป็นสระอุ มาประสมต่อกับพยัญชนะ 



 ให้นักเรียนอ่านอ่านสะกดคำ จนคล่อง แล้วฝึกอ่านสะกดคำ โดยใช้พยัญชนะ 



 กับสระ 



 และ 



 ต่อไป
4. ประธานกลุ่มมานำบัตร พยัญชนะ และ บัตรสระ 































































 กลุ่มละ 1 ชุด จากครู ไปร่วมฝึกกับสมาชิกกลุ่มโดยการฝึกยกพยัญชนะ และ สระแล้วฝึกอ่านกันเอง จนคล่อง
5. ครูทบทวนเรื่องการวางตำแหน่งของสระอะ สระอุ แล้วช่วยกันทำใบงาน เรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำให้ตรงกับภาพ
6. นักเรียนเล่นเกม เก็บตะวัน เพื่อสรุปและทบทวนความรู้ความเข้าใจ
7. นักเรียนฝึกทักษะเพิ่มเติม เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจ โดยการทำใบงาน อ่านและเขียนสะกดคำ และใบงาน เรื่อง อ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระอุ เป็นกรบ้านแล้วนำมาส่งครู

## ขั้นสรุป

ครูพูดคำตามในบัตรคำที่ใช้เล่นเกมทีละคำแล้วให้นักเรียนอ่านสะกดตามจนครบทุกบัตรคำ

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. เพลงสระ อา
2. กระเป่าพยางค์
3. บัตรพยัญชนะ
4. บัตรสระ
5. บัตรคำ
6. เกมเก็บตะวัน
7. ใบงาน เรื่อง รูป สระอา และสระอู
8. ใบงานเรื่อง อ่านและเขียนสะกดคำ
9. ใบงานเรื่อง อ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระอู
10. ดินน้ำมัน
11. กระดาษ

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

1. การสังเกต
  - 1.1 การอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง
  - 1.2 การพูดแสดงความคิดเห็น
2. ตรวจสอบผลงาน
  - 2.1 ใบงานเรื่อง ใบงานเรื่อง “รูปสระอา สระอู”
  - 2.2 ใบงานเรื่อง “อ่านและเขียนสะกดคำ”
  - 2.3 ใบงานเรื่อง อ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระอู

## เพลงสระ อะ สระอา

คำร้อง อ. อร่ามศรี สุชะทัต

ทำนอง เพลงช้าง

อะ อา อะอา อะอา

อนั้นเป็นเสียงสั้น

หนู หนู ู้หรือเปล่า

อะอา อะอา อะอา

อนั้นเป็นเสียงยาว

อะและอา เขียนไว้ข้างหลัง

## เพลงสระ อุ สระอุ

คำร้อง อ. อร่ามศรี สุชะทัต

ทำนอง เพลงช้าง

อุ อุ อุอุ อุอุ

อนั้นเป็นเสียงสั้น

หนู หนู ู้หรือเปล่า

อุอุ อุอุ อุอุ

อนั้นเป็นเสียงยาว

อุและอุ เขียนไว้ข้างล่าง

## เกมเก็บตะวัน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกคำที่ประสมด้วยสระ อา และสระอุ ได้อย่างรวดเร็วและสนุกสนาน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระอา และสระอุ ได้

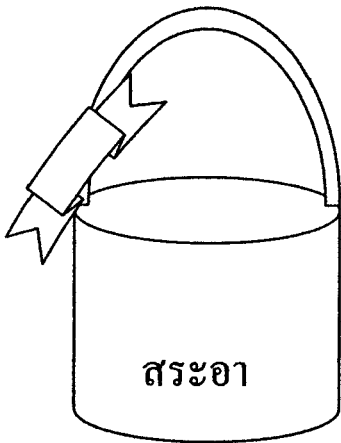
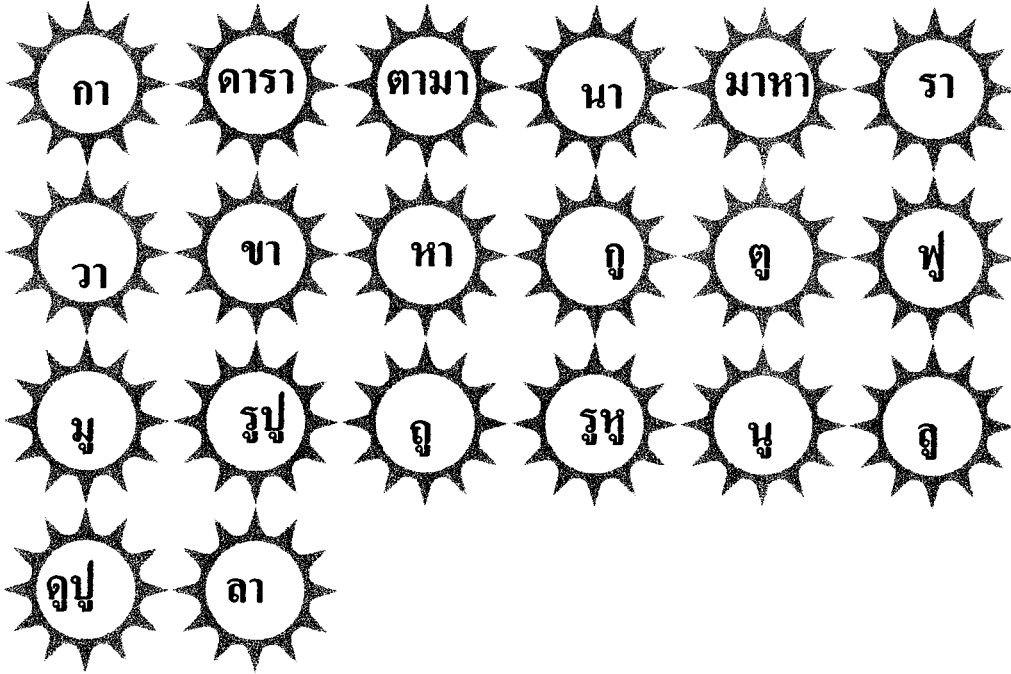
### อุปกรณ์ในการเล่น

- 1.เตรียมบัตรคำรูปดวงอาทิตย์ตรงกลางของดวงอาทิตย์เขียนคำที่ประสมด้วยสระอา 10 ดวง และ สระอุ 10 ดวง กลุ่มละ 20 ดวง
2. ตะกร้า 4 ใบ

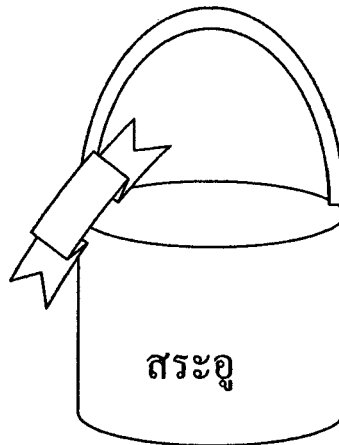
### ขั้นตอนการเล่น

- 1.เตรียมบัตรคำรูปดวงอาทิตย์ที่เขียนคำที่ประสมด้วยสระอา และสระอุบนกระดาน กลุ่มละ 1 ชุด
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มยื่นเข้าแถวเรียงหนึ่งให้ตรงกับบัตรคำรูปดวงอาทิตย์ของกลุ่มตัวเอง
3. ครูแจกตะกร้าให้ผู้เล่นกลุ่มละ 2 ใบ ใบที่ 1 เอาไว้ใส่บัตรคำที่ประสมด้วยสระอา และใบที่ 2 เอาไว้ใส่บัตรคำที่ประสมด้วยสระอุ
4. ครูอธิบายกติกาการเล่นให้นักเรียนฟังให้เข้าใจ
5. เริ่มเล่น ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเก็บตะวัน ไปใส่ตะกร้าของกลุ่มตัวเอง โดยเก็บบัตรคำที่ประสมด้วยสระอา ใส่ในตะกร้าใบที่ 1 และคำที่ประสมด้วยสระอุใส่ในตะกร้าใบที่ 2 เสร็จแล้วกลับไปต่อท้ายแถวของตัวเอง (นักเรียน 1 คน เก็บตะวันได้ครั้งละ 1 ดวงเท่านั้น) การเล่นเกมดำเนินไปเรื่อย ๆ จนหมดบัตรคำบนกระดาน
6. นักเรียนและครูช่วยกันตัดสินว่า บัตรคำที่เก็บมาใส่ในตะกร้า นั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้ากลุ่มใดเก็บเสร็จก่อนและเก็บได้ถูกต้องก็จะเป็นฝ่ายชนะ

## คำที่ใช้ฝึกในเกมเก็บตะวัน



ใบที่ 1



ใบที่ 2

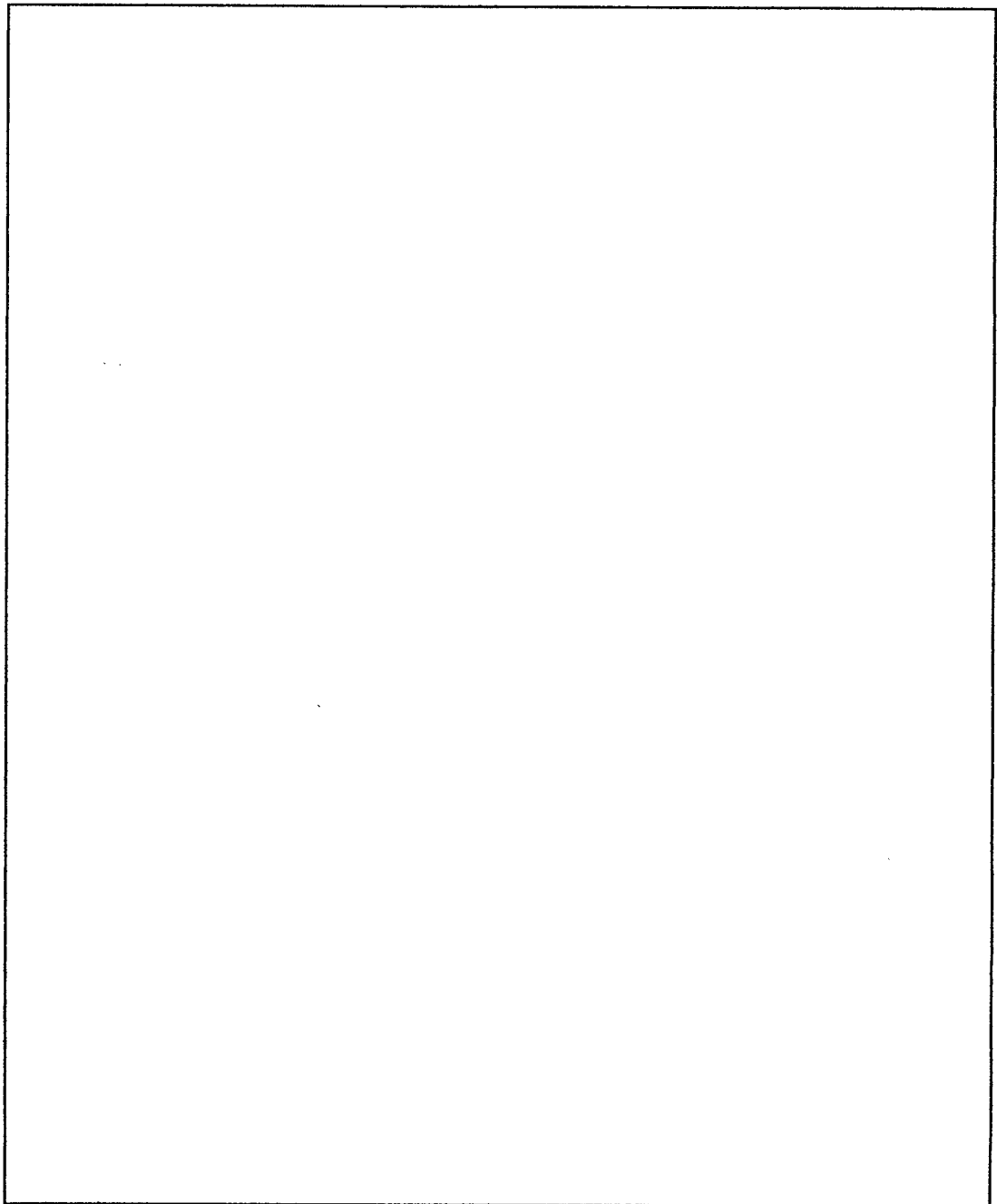
## ใบงานเรื่อง “รูปสระอา สระอุ”

ชื่อ ..... เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนปั้นรูปสระอา และสระอุ อย่างละ 1 ตัว ด้วยดินน้ำมัน วางบนกระดาษให้สวยงาม



## ใบงานเรื่อง “อ่านและเขียนสะกดคำ”

ชื่อ ..... เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

คำชี้แจง 1. นักเรียนอ่านและเขียนสะกดคำลงในช่องว่างในตาราง เช่น

ข้อ	พยัญชนะ	สระ	คำ
ตัวอย่าง	ต	-า	ตา
1	ร	-า	
2	ว	า	
3	ค	า	
4	ถ	า	
5	ม	า	
6	ช	ะ	
7	ง	ะ	
8	ห	ะ	
9	ร	ะ	
10	ค	ะ	





**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง อุกหมา

เวลา 4 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 2 การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระ อี

เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 : การอ่าน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1. 1** สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1** สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

1. อ่านออกเสียงสระ อี
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ บ
3. บอกตำแหน่งของสระ อี
4. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมกับสระออี ด้วยพยัญชนะ ก ค ต บ อ ช น ฟ  
ม ร ล
5. อ่านและเขียนคำใหม่ มี ดี อี

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

- 1.อ่านออกเสียงสระออี ได้ถูกต้อง
2. อ่านออกเสียงสระพยัญชนะ บ ได้ถูกต้อง
3. บอกตำแหน่งของสระ อี ได้ถูกต้อง
4. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระออีกับพยัญชนะ ก ค ต บ อ ช น ฟ ม  
ร ล ได้ถูกต้อง
5. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ มี ดี อี ได้ถูกต้อง

### 3. เนื้อหา

นักเรียนบอกตำแหน่งของสระอี พร้อมทั้งอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อี กับพยัญชนะ ก ค ต บ อ ช น ฟ ม ร ล

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูนำแผนภูมิเพลงสระอี วางบนกระเป่าพอง
2. ครูทบทวนเรื่อง สระอู และสระอา โดยการให้นักเรียนอ่านสะกดคำทีละคำตามที่ครูพูดคำที่ประสมด้วยสระอู และสระอา ในบัตรคำที่ใช้เล่นเกมเก็บตะวัน
3. ครูอ่านเนื้อเพลงสระอีในแผนภูมิ ให้นักเรียนฟัง ทีละวรรค นักเรียนอ่านตาม
4. ครูร้องเพลงสระอี ให้นักเรียนฟังทีละวรรค นักเรียนร้องตามให้ถูกต้อง
5. นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระอี พร้อมทั้งปรบมือ

#### ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ บ ตามครูจนถูกต้อง
2. ครูนำเสนอรูปสระอี บนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามครูให้ถูกต้อง
3. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องตำแหน่งของสระอี เมื่อนำมาประสมกับพยัญชนะ โดยดูจากคำที่ประสมด้วยสระอี ในแผนภูมิเพลงสระอี
4. ครูนำบัตรพยัญชนะและบัตรสระอี มาให้นักเรียนดู แล้วอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง ดังนี้
 

ช	ค	ต	บ	อ	น	ม	เ
---	---	---	---	---	---	---	---
5. ครูนำบัตรพยัญชนะ และบัตรสระอี มาเรียงต่อกันให้เป็นคำแล้วอ่านสะกดให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนอ่านตามทีละคำดังนี้
 

ชี อ่านว่า ชอ - อี - ชี      คี อ่านว่า คอ - อี - คี      ตี อ่านว่า ตอ - อี - ตี  
 บี อ่านว่า บอ - อี - บี      อี อ่านว่า ออ - อี - อี      นี อ่านว่า นอ - อี - นี  
 มี อ่านว่า มอ - อี - มี
6. นักเรียนทำใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอี”
7. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม เลือกประธาน รองประธาน และเลขานุการกลุ่ม ช่วยกันหาคำที่ประสมด้วยสระอี ในแผนภูมิเพลงสระอี แล้วให้ตัวแทนกลุ่ม

ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน ครูชมเชยกลุ่มที่นำเสนอได้ถูกต้องมากที่สุด และเสนอแนะกลุ่มที่ต้องปรับปรุง

8. ประธานกลุ่มออกมาเอาบัตรพยัญชนะ ก ค ต บ อ ช น ฟ ม ร ล และบัตรสระอี จากครูนำไปให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันฝึกอ่านสะกดคำโดยการผลัดกันเป็นชูบัตรให้เพื่อนทุกคนในกลุ่มช่วยกันอ่านจนคล่อง

9. ให้นักเรียนเล่นเกม โยนห่วงยาง เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้เข้าใจมากขึ้น

10. ฝึกทักษะเพิ่มเติม โดยการทำใบงาน เรื่อง “ระบายสีคำที่ประสมด้วยสระอี”

### ขั้นสรุป

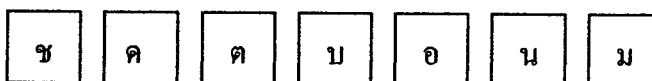
ครูและนักเรียนทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอีโดยที่นักเรียนอ่านสะกดคำ ตามคำที่ครูพูดคำในบัตรที่ใช้เล่นเกม โยนห่วงยาง

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเพลงสระอี

2. กระเป๋าคัด

3. บัตรพยัญชนะ



4. บัตรสระอี

5. เกมโยนห่วงยาง

6. ใบงานเรื่อง อ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระ อี

### 6. การวัดผลประเมินผล

วิธีการ

1 สังเกต

1.1 พฤติกรรมนักเรียน ( การเข้าร่วมกลุ่ม)

1.2 ชักถามความเข้าใจ

1.3 ความสนใจในการเรียน

2. ตรวจสอบผลงาน

2.1 ใบงานเรื่อง ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอี”

## เพลง “สระอี”

คำร้อง อ. อร่ามศรี ศุขะทัต

ทำนอง เพลงช้าง

อีอี อีอี อีอี  
อินันเป็นเสียงสั้น  
หนู หนู รู้หรือเปล่า

อีอี อีอี อีอี  
อินันเป็นเสียงยาว  
อีและอี เขียนไว้ข้างบน

ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอี”

ชื่อ ..... เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

คำชี้แจง นักเรียนเขียนการอ่านสะกดคำด้วยสระอี ให้ครบและถูกต้อง

ตัวอย่าง



ค อ

อ อี

ค อี

1.



ค อ

....

ค อี

2.



.....

อ อี

.....

3.



.....

.....

.....

4.



อ อ

.....

อ อี

5.



.....

.....

.....

6.



.....

.....

.....

7.



.....

.....

.....

## เกม โยนห่วงยาง

- วัตถุประสงค์ 1 นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำที่ประสมด้วยสระอีได้ถูกต้อง  
2. เพื่อให้ นักเรียนฝึกสมาธิ และมารยาทความมีระเบียบวินัย

### อุปกรณ์

- บัตรคำ
- ห่วงยาง ( ยางที่ใช้มัดของ)

### ขั้นตอนการเล่นเกม

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน
- ครูแจกบัตรคำที่ประสมด้วยสระอี กลุ่มละ 1 ชุด
- ให้นักเรียนคว่ำบัตรคำกับพื้น ( เขียนหมายเลขไว้หลังบัตร)
- แต่ละกลุ่มยืนห่างจากบัตรคำประมาณ 1 เมตร
- ครูแจกห่วงยางนักเรียนกลุ่มละ 1 เส้น
- ให้นักเรียนโยนห่วงยางให้ถูกบัตรคำ ถ้าถูกบัตรใดให้หยิบขึ้นมาอ่านสะกดคำ ถ้าอ่านไม่ได้ให้วางคว่ำไว้ที่เดิม ถ้าอ่านได้ให้เก็บบัตรคำติดตัวไว้
- คนที่ 1 โยนเสร็จให้ไปยืนต่อด้านหลังของแถว และให้คนต่อไปโยนห่วงยางต่อไป ทำอย่างนี้จนหมดบัตรคำ ใครได้บัตรคำมากเป็นผู้ชนะ

### บัตรคำใช้เล่นเกม

กี	ตาดี้	ตึษา	บี	อีกา	ฝ่าชี
อารี	ชาลี	มีนา	ฟี	มานี	ทาสี
ผีมา	ดูดี	ลีกา			

**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ถูกหมา เวลา 4 ชั่วโมง  
แผนการเรียนรู้ที่ 3 การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระไอ ( ใ- ใม่- ใ้วน) เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 : การอ่าน**

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

1. อ่านออกเสียง สระ ไอ
2. อ่านออกเสียง พยัญชนะ ค น บ จ
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระไอ กับพยัญชนะ ค น บ จ
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ไค ไบ ไน

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. อ่านออกเสียง สระ ไอ ได้ถูกต้อง
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ ค น บ จ ได้ถูกต้อง
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระไอ กับพยัญชนะ ค น บ จ ได้ถูกต้อง
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ไค ไบ ไน ได้ถูกต้อง

**3. เนื้อหา**

อ่านออกเสียงสระ ไอ พยัญชนะ ค น บ จ อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ ไอ กับพยัญชนะ ค น บ จ และคำใหม่ ไค ไบ ไน



#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอิ ในบทที่ผ่านมาโดยการให้นักเรียนอ่านสะกดคำตามคำที่ครูพูดทีละคำ
2. ครูนำแผนภูมิ คำกลอน สระไอ (ไม้มีววน) วางบนกระเป่าหนังสือ
3. ครูอ่านคำกลอนในแผนภูมิ ให้นักเรียนอ่านตามที่ละวรรค
4. นักเรียนและครูอ่านคำกลอนในแผนภูมิพร้อมกัน
5. นักเรียนร่วมกันอ่านคำกลอนพร้อมกัน โดยครูชี้คำกลอนบนแผนภูมิ

##### ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ ค บ น จ ย ตามครูจนถูกต้อง
2. นักเรียนดูบัตรพยัญชนะ ค บ น จ ย และบัตรสระไอ ที่ครูชูให้ดู แล้วอ่านออกพร้อมกันให้ถูกต้องชัดเจน

3. ครูชูบัตรคำ 

ไค
----

ไบ
----

ไน
----

ใจ
----

ไย
----

ให้นักเรียนดู แล้วอ่านสะกดคำ ตามครูทีละคำ ดังนี้

- 1) ไค (คอ - ไอ - ไค)      2) ไบ (บอ - ไอ - ไบ)      3) ไน (นอ - ไอ - ไน)
- 4) ใจ (จอ - ไอ - ใจ)      5) ไย (ยอ - ไย - ไย)

4. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 6 คน เลือกประธาน รองประธาน เลขานุการของกลุ่ม แล้วให้ตัวแทนกลุ่มออกไปรับใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระไอ” ช่วยกันหาคำที่ประสมด้วยสระ ไอ ในแผนภูมิตำกลอนสระไอ แล้วคัดตัวบรรจงเต็มบรรทัดลงสมุดของนักเรียนทุกคน

5. นักเรียนเล่นเกมเกาหมมหาสมบัติ
6. นักเรียนทำใบงานเรื่อง “การสะกดคำด้วยสระไอ” ทุกคน

##### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ใช้เล่นเกม โดยที่นักเรียนอ่านสะกดคำตามคำที่ครูพูดให้ฟัง

## 5. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิคำกลอนสระไอ
2. บัตรพยัญชนะ ก ค ต บ อ ข ถ ห ช น ฟ ม ร ล ว
- 3 บัตรคำ 

ไค
----

ไบ
----

ไน
----

ใจ
----

โย
----
4. เกมเกะมมหาสมบัติ
5. ใบงานเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระไอ
6. ใบงาน เรื่อง การสะกดคำด้วยสระไอ

## 6. การวัดผลประเมินผล

### วิธีการ

#### 1 สังเกต

- 1.1 กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม
- 1.2 ความสนใจเรียน
- 1.3 ความเข้าใจในการเล่นเกม

#### 2. ตรวจผลงาน

- 2.1 ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระไอ”
- 2.2 ใบงานเรื่อง “การสะกดคำด้วยสระไอ”

## คำกลอน สระไอ (ไม้ม้วน)

ผู้ใหญ่หาผ้าไหม  
 ฝืนใจ เอา ใส่ห่อ  
 จะใคร่ ลง เรือใบ  
 สิ่งใด อยู่ในตู้  
 บ้าใบ้ ถือใยบัว  
 เล่า ท่อง อย่า ละเสียง

ให้ สะกั ไซ้คสังกอ  
 มิหลงไหล ใคร ขอคู  
 ดู น้ำใส และ ปลาบู  
 มิใช่ อยู่ ใต้ ตั่ง เตียง  
 หู ตา มัว มาใกล้ เคียง  
 ยี่สิบม้วน จำจงดี

พระยาผดุงวิทยาสริม

จากหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

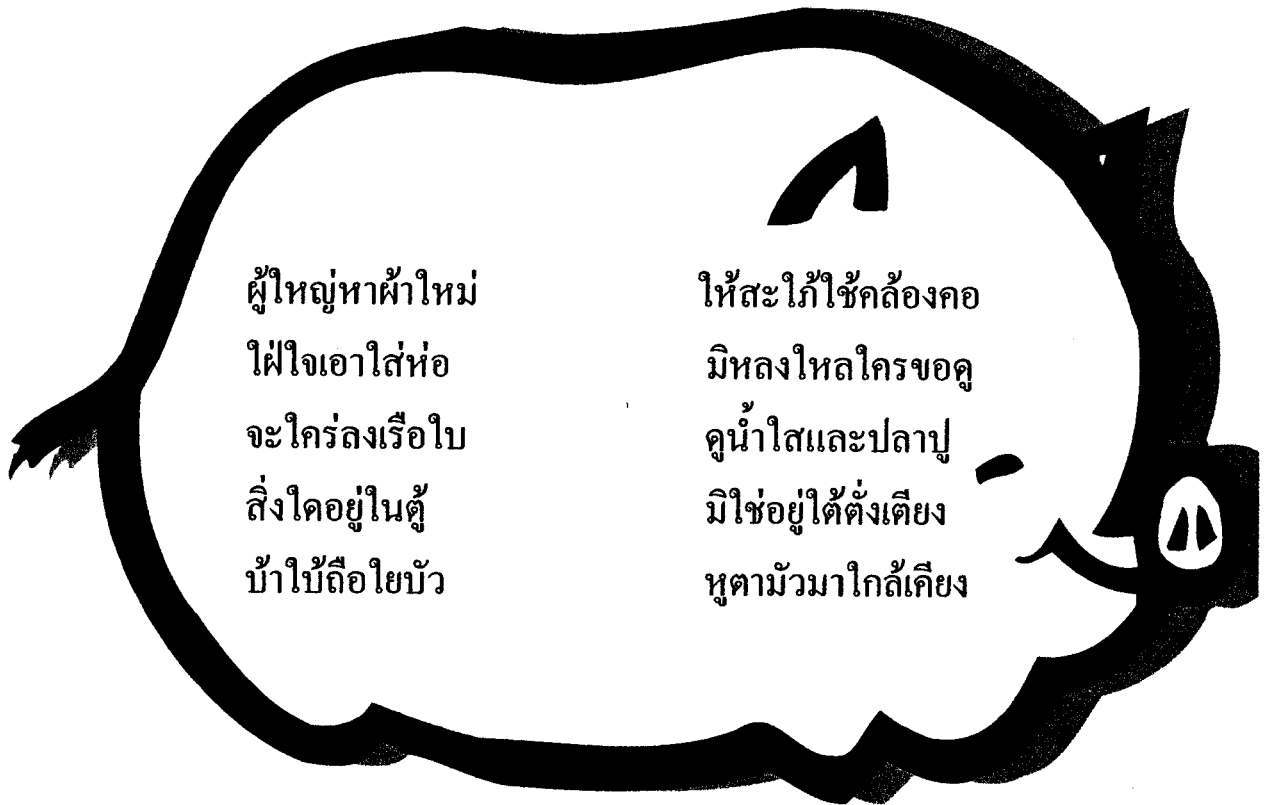
ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ

คำที่ประสมด้วยสระไอ”

ชื่อ ..... เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

คำชี้แจง นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่ประสมด้วยสระ ไอ และตอบคำถามเติมคำในช่องว่าง  
ด้านล่าง



มีคำที่ประสมด้วยสระไอไม่ม้วน.....คำ

## เกมเกะมหาสมบัติ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ
2. เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจทั้งของเก่าและของใหม่ และนักเรียนมีความสุขสนุกสนาน

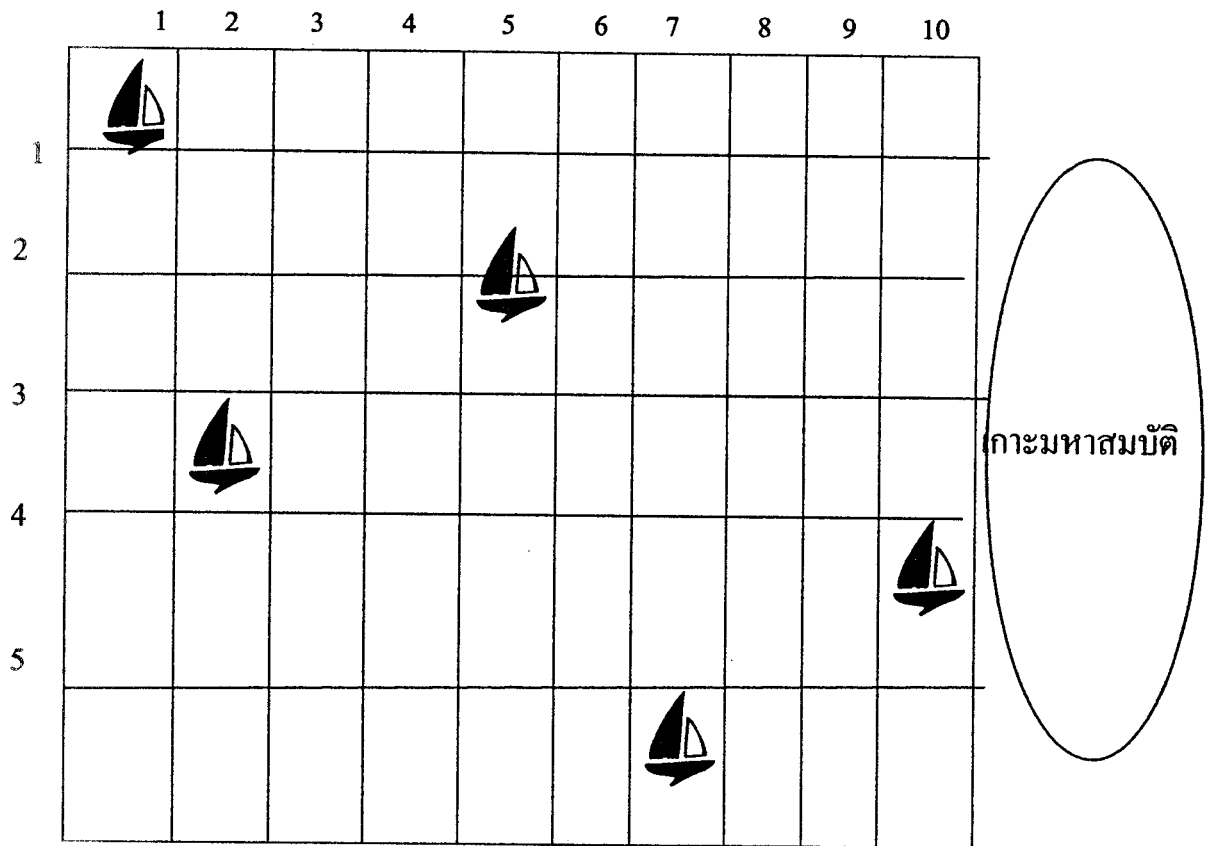
### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำสำหรับฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ
2. บัตรรูปเรือที่ทำด้วยกระดาษแข็ง เจาะรูสำหรับร้อยด้ายยี่ด้าเรือให้เลื่อนกลับไปกลับมาได้เพื่อใช้เดินแต้มคะแนน
3. แผนภูมิแข่งเรือ ชิดเป็นตารางตามแนวตั้งจำนวนเท่ากับแต้มที่ต้องการเดินเรือ 10 ช่อง ส่วนตามแนวนอนเท่ากับจำนวนกลุ่มของนักเรียน โดยตรงลำเรือทับเส้นที่ชิดให้แน่น
4. กล่องบัตรคำ

### วิธีเล่นเกม

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7 คน
2. นำบัตรคำที่เตรียมไว้ใส่ในกล่องบัตรคำ
3. ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาจับฉลากว่ากลุ่มตัวเองได้เรือลำดับหมายเลขใดในการแข่งขัน
4. กลุ่มที่ได้หมายเลข 1 ส่งตัวแทนออกมาจับบัตรคำ เมื่อจับได้บัตรใดให้ชูบัตรขึ้นให้เพื่อในห้องดูแล้วให้ผู้ที่ชูบัตรเดินไปเขียนคำตามบัตรคำบนกระดานดำ เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้อ่านสะกดคำดัง ๆ ให้เพื่อนฟัง ถ้าอ่านถูกต้องเพื่อนในห้องจะอ่านตาม จะได้ 1 คะแนน มีสิทธิเลื่อนบัตรรูปเรือเดินหน้าไป 1 ช่อง แต่ถ้าอ่านไม่ถูกต้องเพื่อนในห้องไม่ต้องอ่านตาม แล้วให้วางบัตรคำที่เดิม และไม่มีสิทธิเลื่อนบัตรรูปเรือให้เดินหน้า ต่อจากนั้นให้ตัวแทนกลุ่มที่ 2 , 3 , 4 และ 5 ออกไปจับบัตรคำบ้าง และปฏิบัติดังเดิมเหมือนรอบแรก
5. แข่งขันหมุนเวียนตามลำดับจนกระทั่งเมื่อกลุ่มใดเล่นเรือไปได้ถึงเกะมหาสมบัติก่อนให้ถือว่าหมดรอบและเป็นกลุ่มที่ชนะการแข่งขัน

## แผนภูมิเรือไปเกาะมหาสมบัตินี้



## บัตรคำใช้เล่นเกม

ใบ ไค ใน ใจ ใส ใย ใบชา ตีใจ

ในรุ ดูใจ ในนา ตาใส ในหู สีใส ชูใจ

สีดา ตาใบ ใจดี ในใจ ในตา

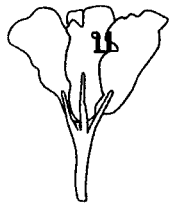
## ใบงานเรื่อง “การสะกดคำด้วยสระไอ”

ชื่อ ..... เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

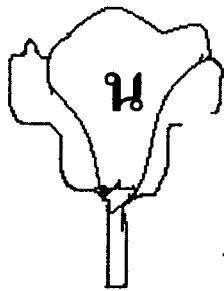
คำชี้แจงนักเรียนนำพยัญชนะที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่าง แล้วฝึกอ่าน

### ตัวอย่าง



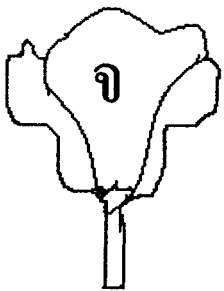
ใบ.....ใบ.....ใบ.....ใบ.....

1.



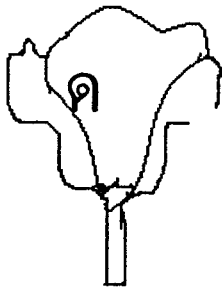
ใ.....ใ.....ใ.....ใ.....ใ.....

2.



ใ.....ใ.....ใ.....ใ.....ใ.....

3.



ใ.....ใ.....ใ.....ใ.....ใ.....

**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ลูกหมา	เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 4 การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 : การอ่าน**

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1. 1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เรื่อง ลูกหมา
2. เขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพ

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. เขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้องและเข้าใจความหมาย
- 2.. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เรื่องลูกหมาได้ถูกต้อง ตามความหมาย
3. อ่านคำใหม่ อา นา ชู ฎ ขา อีกา ตาชู ไบชา ได้ถูกต้อง

**3. เนื้อเรื่อง**

คำใหม่ในบทเรียน อา นา ชู ฎ ขา อีกา ตาชู ไบชา ในเรื่อง ลูกหมา

**4. กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อา สระอู สระอี และสระไอ โดยให้นักเรียนอ่านสะกดคำ ตามคำที่ครูพูดทีละคำ



### ขั้นสอน

1. ครุภัณฑ์คำ 

อีกา	ตาคี	มีนา	หาคู	มีใบ	ในนา
------	------	------	------	------	------

อุษา	หุตา
------	------

 ไปวางบนกระเป่าหนังสือที่โต๊ะบัตร ให้นักเรียนดูแล้วอ่านสะกดคำพร้อมกันที่  
 โต๊ะ จนนครบทุกบัตร

2. นักเรียนอ่านเสริมบทเรียน เรื่อง เล่นกับลูกหมา ในหนังสือเรียนภาษาไทยเล่ม 1 หน้า 19 พร้อมกัน
3. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่ม 6 คน เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม และเลขานุการกลุ่ม
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำที่ประสมด้วยสระอา สระอุ สระอิ และ สระไอ ในเรื่องเล่นกับลูกหมา หน้า 19 ในหนังสือแบบเรียนภาษาไทย เล่ม 1
5. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูชมเชยกลุ่มที่นำเสนอได้ถูกต้องมากที่สุดและเสนอแนะกลุ่มที่ต้องปรับปรุง
6. นักเรียนทำใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระอา สระอุ สระอิ และ สระไอ”
7. นักเรียนเล่นเกมจับฉลากเพื่อทบทวนและพัฒนาการอ่านสะกดคำ
8. นักเรียนทำใบงานเรื่อง “การเขียนคำที่มีความหมายตรงกับภาพ” เป็นการบ้านส่งครูในวันต่อไป

### ขั้นสรุป

ครูทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอา สระอุ สระอิ และสระไอ โดยที่นักเรียนอ่านสะกดคำทีละคำตามคำที่พูดให้ฟัง

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ คำใหม่ในบทเรียน
2. หนังสือแบบเรียนภาษาไทย เล่ม 1 เรื่อง ลูกหมา
3. เกมสามัคคีมีคำใหม่
4. ใบงานเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระอา สระอุ สระอิ และ สระไอ
5. ใบงานเรื่อง “การเขียนคำให้มีความหมายตรงกับภาพ”

## 6. การวัดผลประเมินผล

### วิธีการ

#### 1 การสังเกต

1.1 พฤติกรรมการเรียน

1.2 ความสนใจ

#### 2 ตรวจผลงาน

2.1 ใบงานเรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระอา สระอู สระอี และสระไอ

2.2 ใบงานเรื่อง “การเขียนคำให้มีความหมายตรงกับภาพ”

ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระอา สระอู สระอี และสระไอ”

ชื่อ .....เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

พยัญชนะ	สระ	คำ	คำอ่าน
ต	-า	ตา	ตอ - อา - ตา
ย	-า		
ข	-า		
น	-า		
ก	-า		
ช	-า		
ถ	-า		
ห	-า		
ร	-า		
ม	-า		
ด	-า		
ส	-า		
ผ	-า		
จ	-ไ		
น	-ไ		
ค	-ไ		
บ	-ไ		

### เกมสามัคคีมีคำใหม่

- วัตถุประสงค์**
1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะในการอ่านและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องและรวดเร็ว
  2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างคำใหม่ได้

#### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรพยัญชนะ ก ค ต บ อ ข ถ ห ช น ฟ ม ร ล ว
2. บัตรสระ สระอา สระอุ สระอี และ สระไอ
3. บัตรคำ สำหรับใช้แข่งขัน 20 คำ
4. กระเป๋าคำนั่ง

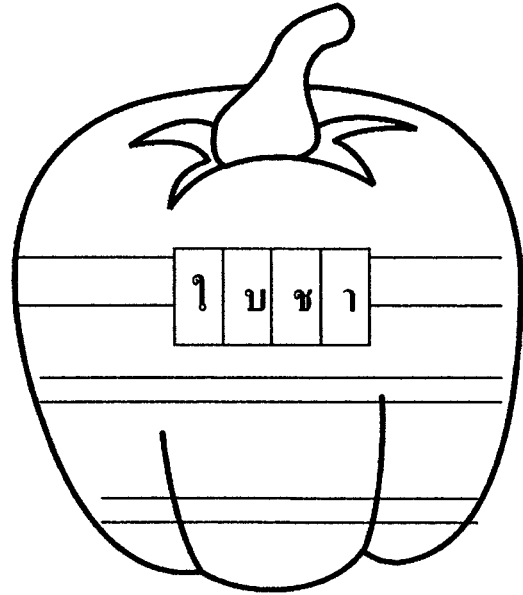
#### ขั้นตอนการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 7 คน โดยคละนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน แล้วให้นั่งเป็นกลุ่มห่างกันพอประมาณเพื่อไม่ให้เห็นกันระหว่างกลุ่ม
2. แจกอุปกรณ์การเล่น กลุ่ม 1 ชุด
3. ครูอธิบายวิธีและกติกาการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ
4. เมื่อครูให้สัญญาณการแข่งขัน ครูจะอ่านคำในบัตรคำที่เตรียมไว้ในการเล่นให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันนำพยัญชนะ และสระ มาประสมกันให้เป็นคำที่อ่าน แล้วเขียนไว้ในกระเป๋าคำนั่ง กลุ่มใดเสร็จก่อนให้ตัวแทนกลุ่มลุกขึ้นยืนพร้อมทั้งชูกระเป๋าคำนั่งและสมาชิกในกลุ่มอ่านคำบนกระเป๋าคำนั่งพร้อมกันดัง ๆ
5. กลุ่มใดเสร็จก่อนและประสมคำได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน
6. แข่งขันจนหมดบัตรคำที่เตรียมไว้ รวมคะแนน กลุ่มใดได้คะแนนมากเป็นฝ่ายชนะ

## คำใหม่ที่ใช้แข่งขันเกม

อีกา	ตาดี้	ใบชา
มีใบ	มาหา	นาดี้
มีนา	ในนา	ตามา
รูปู	คูดี	ตาชู
คูดี	หาดู	หาตา
ราวี	ลาวา	ตีชา
ในรู	ดูชา	อาศา

## กระเป๋าน้ำ

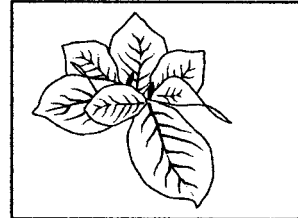


ใบงานเรื่อง “การเขียนคำให้มีความหมายตรงกับภาพ”

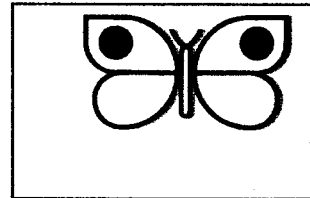
ชื่อ .....เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

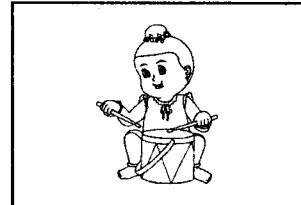
1. ....ไม้



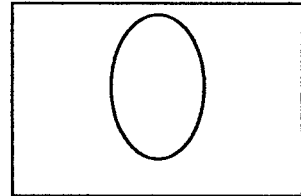
2. ....เสื้อ



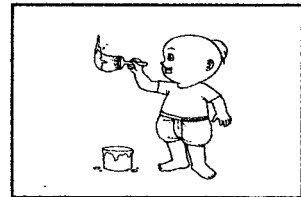
3.....กลอง



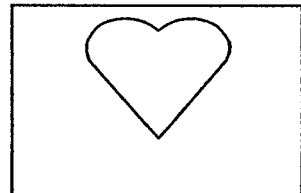
4. วง.....



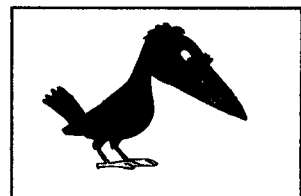
5. ทา.....



6. หัว.....



7. ....กา



**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ลูกหมาตาโต เวลา 4 ชั่วโมง  
แผนการเรียนรู้ที่ 5 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ โอ เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 : การอ่าน**

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1. 1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

1. อ่านออกเสียงสระ โอ
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ จ ป พ
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระโอ กับพยัญชนะ ก ค จ ด ต บ  
ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ โบ โป โด

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. อ่านออกเสียงสระโอ และพยัญชนะ จ ป พ ได้ถูกต้อง
2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระโอ กับพยัญชนะ ก ค จ ด ต บ  
ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้อง
3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ โบ โป โด ได้ถูกต้อง

**3. เนื้อเรื่อง**

อ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอ กับพยัญชนะ ก ค จ ด ต บ ป  
อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว และคำใหม่ โบ โป โด

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอะ สระอุ สระอี และสระโอะ ในบทเรียนที่ผ่านมา

2. คิดแผนภูมิเพลงสระโอะ บนกระดานดำ
3. ครูอ่านแผนภูมิเพลงให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามที่ละวรรค
4. ครูร้องเพลงสระโอะให้นักเรียนฟัง นักเรียนร้องตาม
5. นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระโอะ พร้อมทั้งปรบมือ

##### ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ จ ป พ ตามครูให้ถูกต้อง
2. ครูใช้มือซ้ายหยิบขอสับหน้าต่างหูให้นักเรียนดู
3. ครูใช้มือขวาชูบัตร สระโอะ ให้นักเรียนดูแล้วสังเกตรูปร่าง ความเหมือนของขอสับหน้าต่างและรูปสระโอะ ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเรื่องรูปร่างและความเหมือนของสระโอะ และขอสับหน้าต่าง
4. นักเรียนอ่านออกเสียง สระโอะ ตามครูให้ถูกต้อง
5. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 6 คน เลือกประธาน รองประธาน เลขานุการกลุ่ม แล้วให้ตัวแทนกลุ่มออกมาเอาดินน้ำมันและกระดาษเปล่าไปแจกสมาชิกในกลุ่ม ปั้นรูปสระโอะวางบนกระดาษคนละ 1 ตัว ในใบงานเรื่องรูปสระโอะ ส่งครูตรวจ
6. ครูนำบัตรคำวางบนกระเป่าผนัง ทีละใบ แล้วอ่านสะกดคำให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตามดังนี้

โต - ตอ - โอะ - โต	โอบ - บอ - โอะ - โอบ	โอ - ออ - โอะ - โอ
โซ - ซอ - โอะ - โซ	โน - นอ - โอะ - โน	โพ - ปอ - โอะ - โพ
โม - มอ - โอะ - โม	โด - ดอ - โอะ - โด	โท - หอ - โอะ - โท

7. ตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรคำคำที่ประสมด้วยสระ โอะ กับพยัญชนะ จ ค ต บ ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 ชุด



กลับไปให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันฝึกอ่านสะกดคำ โดยผลัดกันชูบัตรคำและผลัดกันอ่านสะกดคำ จนคล่องทุกคน

8. นักเรียนเล่นเกม เด็กฟันหลอ

9. นักเรียนทำใบงานเรื่อง เขียนคำที่ประสมด้วยสระโอให้มีความหมายตรงกับภาพ

### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระโอ โดยที่นักเรียนอ่านสะกดคำตามคำที่ครูพูดทีละคำ

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. เพลงสระโอ

2. บัตรพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ฉ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว

3. บัตรคำ โด โบ โอ โซ โน โฟ โม โถ โฮ โค

4. เกมเด็กฟันหลอ

5. ดินน้ำมัน

6. ขอสับหน้าต่าง

7. ใบงานเรื่อง รูปสระโอ

8. ใบงานเรื่อง เขียนคำที่ประสมด้วยสระโอให้มีความหมายตรงกับภาพ”

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

1 สังเกต

1.1 สังเกตพฤติกรรมกลุ่ม

1.2 ความสนใจ

1.3 ชักถามความสนใจ

2 ตรวจสอบผลงาน

2.1 ใบงานเรื่อง“รูปสระโอ”

2.2 ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระโอ”

## เพลง สระโอ

เนื้อร้อง ประคอง สุทธิสาร

ทำนอง เพลงช้าง

ชโย ชโย ชโย ไม้โอนำหน้าใครใคร  
นำหน้าใครใครให้เรียกโอ (ซ้ำ)

ไม้โอ สะบัดแกว่งไกว  
โธ โถ โค โค โอ โส

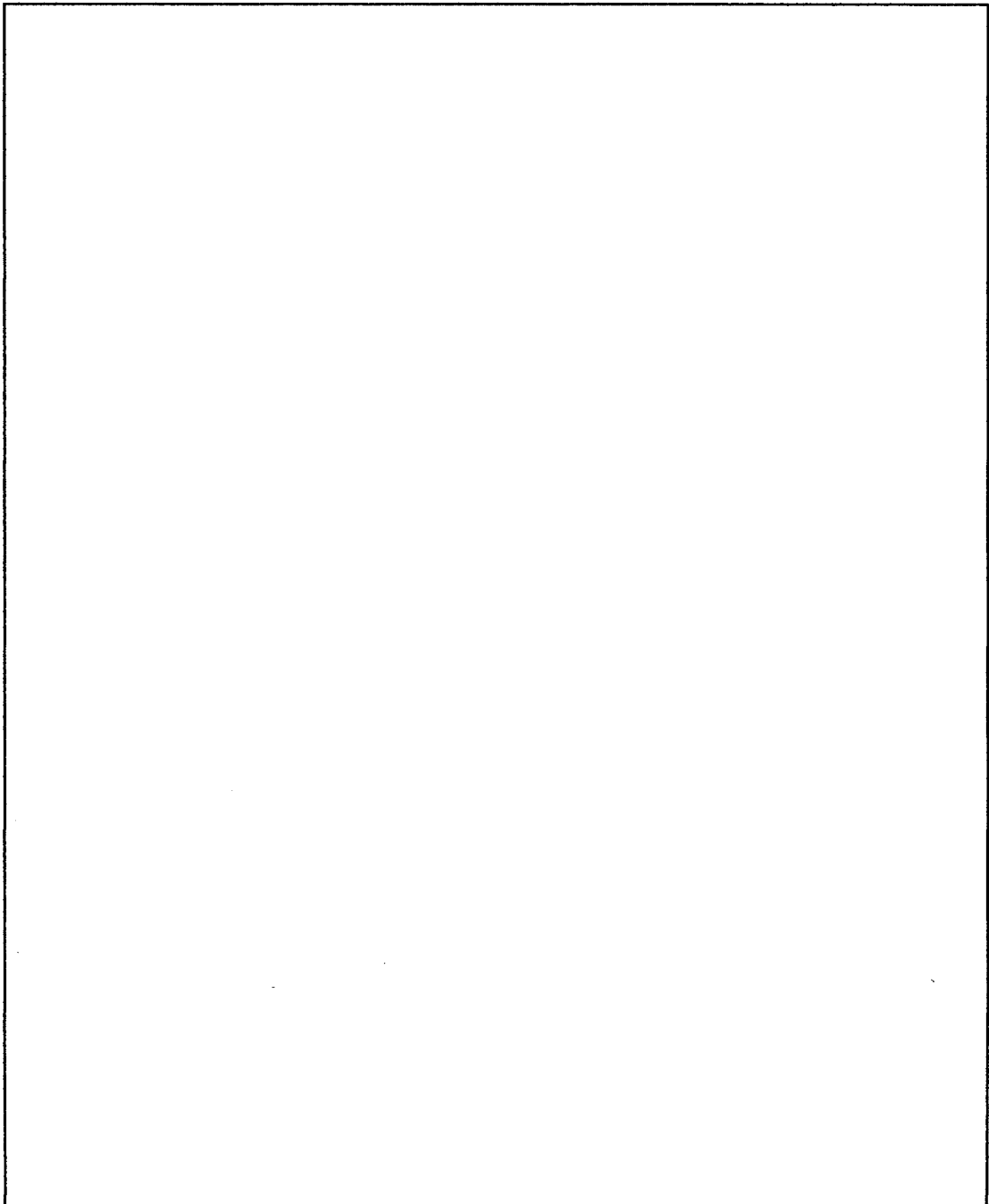
ใบงานเรื่อง “รูปสระโอ”

ชื่อ .....เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนปั้นรูปสระโอ ด้วยดินน้ำมันคนละ 1 ตัว ลงบนกระดาษให้สวยงาม



## เกม เด็กพินหลอ

- วัตถุประสงค์**
1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ
  2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักการประสมคำเพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำที่ประสมด้วยสระโอ
2. กระดานคำ
3. ชอล์ก สำหรับเขียนคำบนกระดานคำ
4. ตุ๊กตาหน้าเด็กผู้หญิง และ เด็กผู้ชาย 2 ตัว

### ขั้นตอนการเล่น

1. แบ่งกระดานคำออกเป็น 2 ช่อง แล้วแขวนตุ๊กตาหน้าคนหญิงและชายไว้ข้างละ 1 ตัว
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยแยกเป็นกลุ่มนักเรียนชาย และกลุ่มนักเรียนหญิง แล้วให้แต่ละกลุ่มขึ้นให้ตรงกับตุ๊กตาของกลุ่มตัวเอง
3. นำกล่องบัตรคำวางบนโต๊ะ โดยตั้งโต๊ะไว้ตรงกลางระหว่างช่องกระดานที่แบ่งไว้แล้วหาอาสาสมัครที่อ่านหนังสือเก่งไปยืนที่โต๊ะเพื่อเป็นคนหยิบบัตรคำจากกล่องแล้วอ่านให้ผู้แข่งขันฟัง
4. ครูอธิบายวิธีและกติกาการเล่นให้นักเรียนฟังให้เข้าใจ
5. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ 1 คน ออกมายืนข้างหน้า
6. ครูให้สัญญาณ อาสาสมัครล้วงบัตรคำในกล่อง ขึ้นมา 1 ใบ แล้วอ่านคำเสียงดัง ๆ ให้ตัวแทนกลุ่มได้ยินชัดเจน จากนั้นตัวแทนกลุ่มต้องรีบออกไปเขียนคำที่ได้ยินบนกระดานคำ
7. พอทั้ง 2 กลุ่ม เขียนเสร็จแล้วให้อาสาสมัครชูปบัตรคำที่อ่าน ให้ทุกคนเป็นการตรวจคำตอบ กลุ่มใดที่เขียนถูกต้องให้กลับมานั่งต่อท้ายแถวตัวเอง แต่ถ้ากลุ่มใดเขียนผิดให้ไปที่ตุ๊กตาของกลุ่มตัวเองแล้วใช้มือจับพินของตุ๊กตาพับไปข้างหลัง 1 ซี่ ตุ๊กตาก็จะมีพินหลอ 1 ซี่ทันที แสดงว่ากลุ่มนั้นเสียคะแนน
7. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนผลัดเปลี่ยนกันออกมาเขียนทุกคน ปฏิบัติเช่นเดิมไปจนกระทั่งตุ๊กตาของกลุ่มใดพินหลอหมดปากก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ และถือว่าหมดรอบ

### ขั้นสรุป

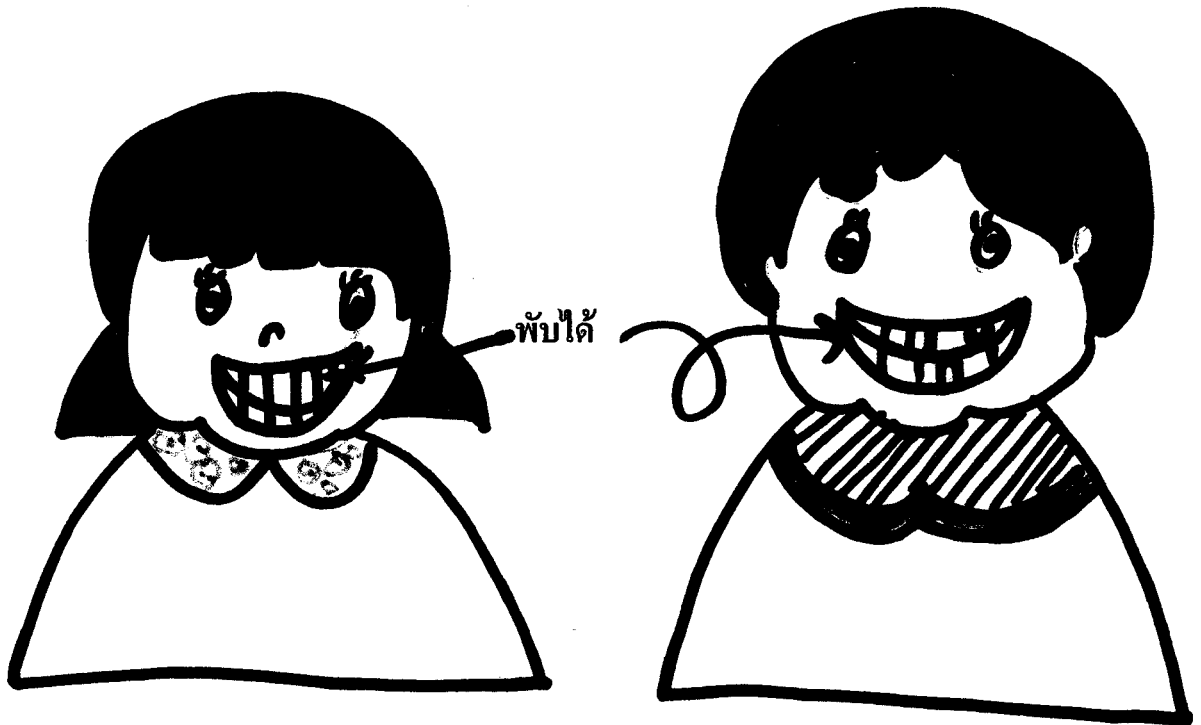
ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำที่ประสมด้วยสระ โอ โดยการอ่านสะกดคำตามคำที่ครูพูดทีละคำ จนหมดคำในบัตรที่ใช้เล่นเกมเด็กฟันหลอ และอื่น ๆ

### คำที่ใช้แข่งเกมเด็กฟันหลอ

โก โอ โค ตาโต มีโอ โปโล โอ

โข โถ โมโห โซ นาโน ไบโพ

โมลี โรตี โลมา โสกา โว โฟ



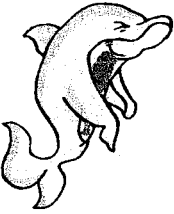
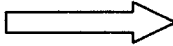
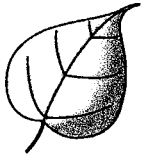
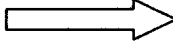
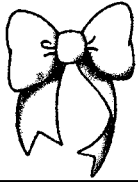
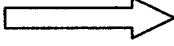

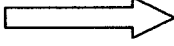

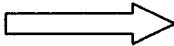


ใบงานเรื่อง “เขียนคำที่ประสมด้วยสระโให้มีความหมายตรงกับภาพ”

ชื่อ .....เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

คำชี้แจง นักเรียนเติมคำที่ประสมด้วยสระโ - ลงในช่องว่างให้คำมีความหมายตรงกับภาพ

ตัวอย่าง 		กิโล
		.....มา
		ใบ.....
		.....คำ
		.....
		.....

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ลูกหมาตาโต เวลา 4 ชั่วโมง  
 แผนการเรียนรู้ที่ 6 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ ใอ เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1. 1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านออกเสียง สระ ใอ
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ ช ฟ ร
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ ใอ กับพยัญชนะ ก ต บ ป อ  
 ข ถ ห ช ฟ ร ล ว
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ไถ ไห

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระ ใอ ได้ถูกต้อง
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ ช ฟ ร ได้ถูกต้อง
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ ใอ กับพยัญชนะ ก ต บ ป อ ข  
 ถ ห ช ฟ ร ล ว ได้ถูกต้อง
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ไถ ไห ได้ถูกต้อง

### 3. เนื้อหา

อ่านออกเสียงสระไอ พยัญชนะ ช ฟ ร อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระไอ กับพยัญชนะ ก ต บ ป อ ข ถ ห ช ฟ ร ล ว และคำใหม่ ไค

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนอ่านแผนภูมิ เพลงสระไอ บนบอร์ดหน้าชั้นเรียน ตามครูทีละวรรค
2. ครูร้องเพลงสระไอให้นักเรียนฟัง นักเรียนร้องตาม
3. นักเรียนและครูร่วมกันร้องเพลงสระไอ พร้อมทั้งปรบมือ

#### ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ ช ฟ ร ตามครูจนถูกต้อง
2. ครูชูบัตรสระไอ และพยัญชนะ ช ฟ ร ให้นักเรียนดู นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันตามครูให้ถูกต้อง
3. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 6 คน เลือกประธาน รองประธาน และเลขานุการกลุ่ม
4. ตัวแทนกลุ่มออกมาเอาเชือกยาวในลอนยาวประมาณเส้นละ 20 เซนติเมตร พร้อมทั้งกระดาศเปล่าและกาวลาเท็กซ์ไปแจกสมาชิกในกลุ่มทุกคน
5. นักเรียนแต่ละคนนำเชือกทากาวแล้ววางให้เป็นรูป สระ ไอ- ดิบนกระดาศเปล่าที่ครูแจกให้ คนละ 1 ตัวในใบงานเรื่อง รูปสระไอ แล้วส่งครูตรวจ
6. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาเรื่องตำแหน่งของสระไอเมื่อนำมาประสมกับพยัญชนะ
7. ครูนำบัตรสระ ไอ และบัตรพยัญชนะ มาวางต่อกันบนกระเป๋าค้น ประสมเป็นคำ พร้อมทั้งอ่านสะกดคำ นักเรียนอ่านตามครูพร้อมกัน ดังนี้

ไป - ปอ - ไอ - ไป	ไค - คอ - ไอ - ไค	ไอ - ออ - ไอ - ไอ
ไช - ขอ - ไอ - ไช	ไฟ - ฟอ - ไอ - ไฟ	ไข - ขอ - ไอ - ไข
ไว - วอ - ไอ - ไว	ไห - หอ - ไอ - ไห	ไค - คอ - ไอ - ไค
ไร - รอ - ไอ - ไร		



8. ตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรพยัญชนะ ก ต บ ป อ ข ถ ห ช ฟ ร ล ว และ บัตรสระไอ พร้อมกระเป่าหนัง ที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 ชุด สมาชิกในกลุ่มทุกคนร่วมกันฝึกอ่านสะกดคำ โดยเปลี่ยนกันเป็นอาสาสมัครคอยวางบัตรพยัญชนะและบัตรสระบนกระเป่าหนังให้เพื่อนในกลุ่มฝึกอ่านสะกดคำจนคล่อง

9. นักเรียนเล่นเกม เก็บมั่งคุด

### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระไออีกครั้งโดยให้นักเรียนอ่านสะกดคำทีละคำตามคำที่ครูพูดให้ฟัง

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. เพลงสระไอ
2. บัตรพยัญชนะ ก ต บ ป อ ข ถ ห ช ฟ ร ล ว
3. บัตรสระไอ
4. . เกมแข่งขันเก็บมั่งคุด
5. เชือกยาว
6. กระดาษA4
7. กาว
8. ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระไอ”
- 9 ใบงานเรื่อง รูปสระไอ
10. บอร์ดสำหรับติดแผนภูมิเพลง

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

#### 1 สังเกต

- 1.1 การอ่านสะกดคำ
- 1.2 การอ่านและเขียนสะกดคำ

#### 2 ตรวจผลงาน

- 2.1 รูปสระ ไอ- จากเชือก
- 2.2 ใบงานเรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระไอ

## เพลง สระไอ (ไม้มลาย)

คำร้อง ผศ. ศิริวรรณ กาญจนสาลักษณ์

ทำนอง ม้าย่อง

มะไฟ ลำไย บันได  
 เรามาคิด และจำ  
 ไอ ไม่เกรง ไม่กลัว  
 ไม่มี ตัวสะกดใด

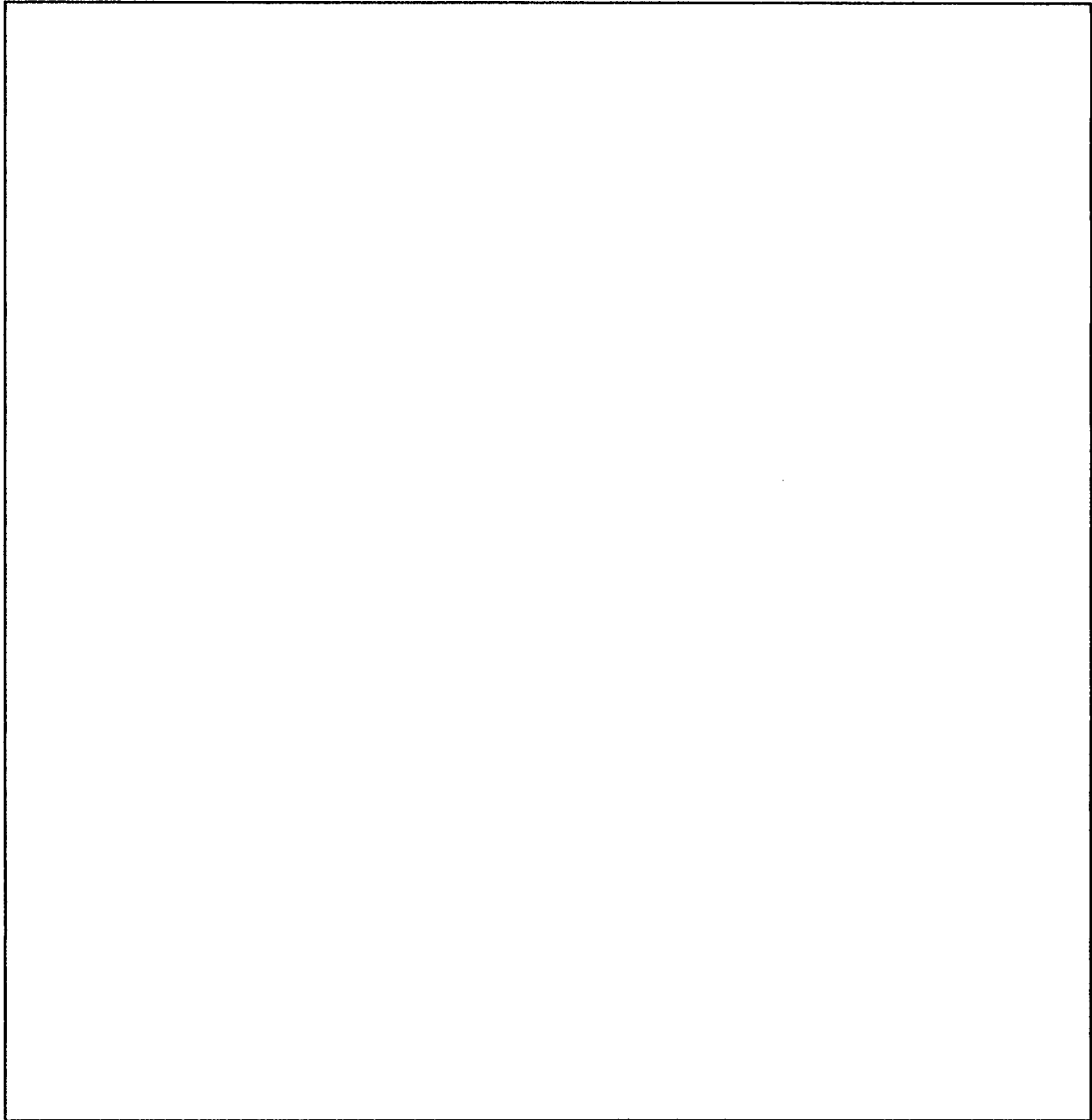
คำที่มี ไอ มีอยู่ หลายคำ  
 คำ ไอ ทุกคำนี้ เป็นอย่างไร  
 อักษร หลายตัว ชอบตามหลัง ไอ  
 ไป ไว ไม้ ไฟ ไข่ ไอ แท้เอย

ใบงานเรื่อง “รูปสระไอ”

ชื่อ .....เลขที่ ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ .....

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

คำชี้แจง นักเรียนขีดเขียนให้ เป็นรูปสระ ไอ- คิคบนกระดาษ และขีดสระ ไอ -ให้ถูกต้องสวยงาม



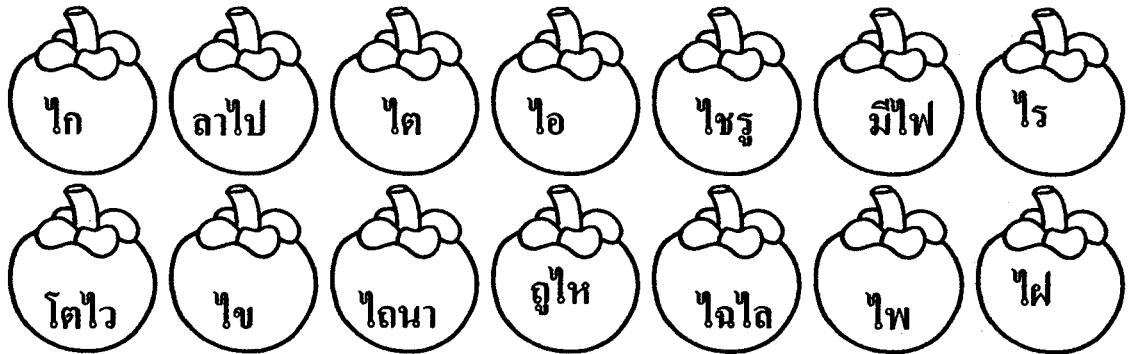
.....  
.....  
.....  
.....

## เกม แข่งขันเก็บมังคุด

- วัตถุประสงค์**
1. เพื่อทบทวนบทเรียนเรื่องคำที่ประสมด้วยสระโอะ
  2. เพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระโอะ

### ขั้นอุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำรูปมังคุด ที่เป็นคำที่ประสมด้วยสระ โอะ
2. กิ่ง ไม้แห้งจำลองต้นมังคุด
3. กระดานดำ
4. ชอล์ก
5. เชือกสำหรับใช้แขวนมังคุด



### ขั้นตอนการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 10 คน
2. ครูชี้แจงกติกาและวิธีการเล่นเกม
3. นำบัตรคำที่ประสมด้วยสระโอะ ที่ทำเป็นรูปมังคุด เขียนคำไว้ด้านหลังและใช้กระดาษปิดไว้ไม่ให้เห็นคำ เวลาอ่านจะเปิดกระดาษออก แขนงไว้กับกิ่ง ไม้แห้งที่จำลองเป็นต้นมังคุด จำนวน 15 บัตร
4. สมาชิกกลุ่มแต่ละกลุ่มเข้าแถวประจำที่เส้นเริ่มต้น เมื่อครูให้สัญญาณก็ให้คนที่ 1 ของแต่ละกลุ่มวิ่งไปหยิบบัตรคำรูปมังคุดที่แขวนไว้ที่กิ่งไม้ แล้วเปิดกระดาษออกอ่านสะกดคำในบัตรคำ เมื่ออ่านเสร็จแล้วก็วิ่งไปเขียนคำบนกระดานดำแล้ววิ่งกลับมาที่กลุ่มพร้อมนำบัตรคำมาด้วย
5. เมื่อคนแรกวิ่งมาถึงกลุ่มก็ให้คนที่สองวิ่งออกไปหยิบบัตรคำแล้วปฏิบัติเหมือนคนคนแรก ปฏิบัติเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งหมดบัตรคำที่แขวนไว้หมด
6. นับคะแนน กลุ่มใดมีบัตรคำมากและตรวจคำตอบบนกระดานถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
7. ในรอบต่อ ๆ ไป ก็ให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับรอบที่ 1

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ลูกหมาตาโต	เวลา 4 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 7 การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน	เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระโอ และไอ สระอา สระโ อ กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ โด โว คีใจ พา ไป มีโบ ตาโต ไบโ โถนา ปูนา

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระโอ และไอ สระอา สระโ อ กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ถ ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ โด โว คีใจ พา ไป มีโบ ตาโต ไบโ โถนา ปูนา ได้ถูกต้อง

#### 3. เนื้อหา

คำใหม่ในบทเรียน เรื่อง ลูกหมาตาโต โด โว คีใจ ไห ไป มีโบ ตาโต ไบโ โถนา ปูนา



## ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระโ อ สระโ อ สระอา สระโ อ โดยการอ่านสะกดคำทีละคำตาม ตามคำที่ครูให้ฟัง

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ คำใหม่ในบทเรียน 

โต
----

ไว
----

ดีใจ
------

ไห
----

พา
----

ไป
----
2. หนังสือแบบเรียนภาษาไทยเล่ม 1
3. กระเป๋าคอมพิวเตอร์
4. แผนภูมิคำ
5. กระดานคำ
6. ซอด้วง
7. เกมนักสังเกต
8. ใบงานเรื่อง อ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วย สระ โ อ สระ โ อ

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

#### 1 สังเกต

##### 1.1 พฤติกรรมกลุ่ม

##### 1.2 ความสามารถคิดคำที่มีสระเหมือนกับคำที่กำหนดให้

##### 1.3 ความสามารถในการเล่นเกม

#### 2. ตรวจผลงาน

##### 2.1 ใบงานเรื่องอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วย สระ โ อ สระ โ อ

## คำคล้องจอง “ตาใบ ตาหู”

อีกามาไวไว  
ตาใบพาดาหู  
ลูกหมามีตาโต  
ลูกหมาไปหาตา

คูไปในรูปแบบ  
มาคูคูอีกา  
กาโมโหตีลูกหมา  
ตาไถนาตาใจดี

จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย เล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ลูกหมาตาโต  
หน้า 27



## เกมนักสังเกต

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเติมสระ และพยัญชนะในช่องว่างได้ถูกต้องและสมบูรณ์ของคำที่กำหนดให้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. แผนภาพต้นไม้สำหรับเล่นเกมสังเกต จำนวน 35 แผ่น

### ขั้นตอนการเล่น

1. แจกแผนภาพต้นไม้สำหรับเล่นเกมสังเกตให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูอธิบายวิธีและกติกาการเล่นให้นักเรียนฟังให้เข้าใจ
3. ครูให้สัญญาณการแข่งขัน ให้นักเรียนสังเกตคำที่ไม่สมบูรณ์บนต้นไม้แล้วเลือกสระและพยัญชนะในกรอบสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้ไปลงในช่องว่างให้เป็นคำที่สมบูรณ์และถูกต้อง
4. นักเรียนที่เติมสระและพยัญชนะลงในช่องว่างเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ชนะ

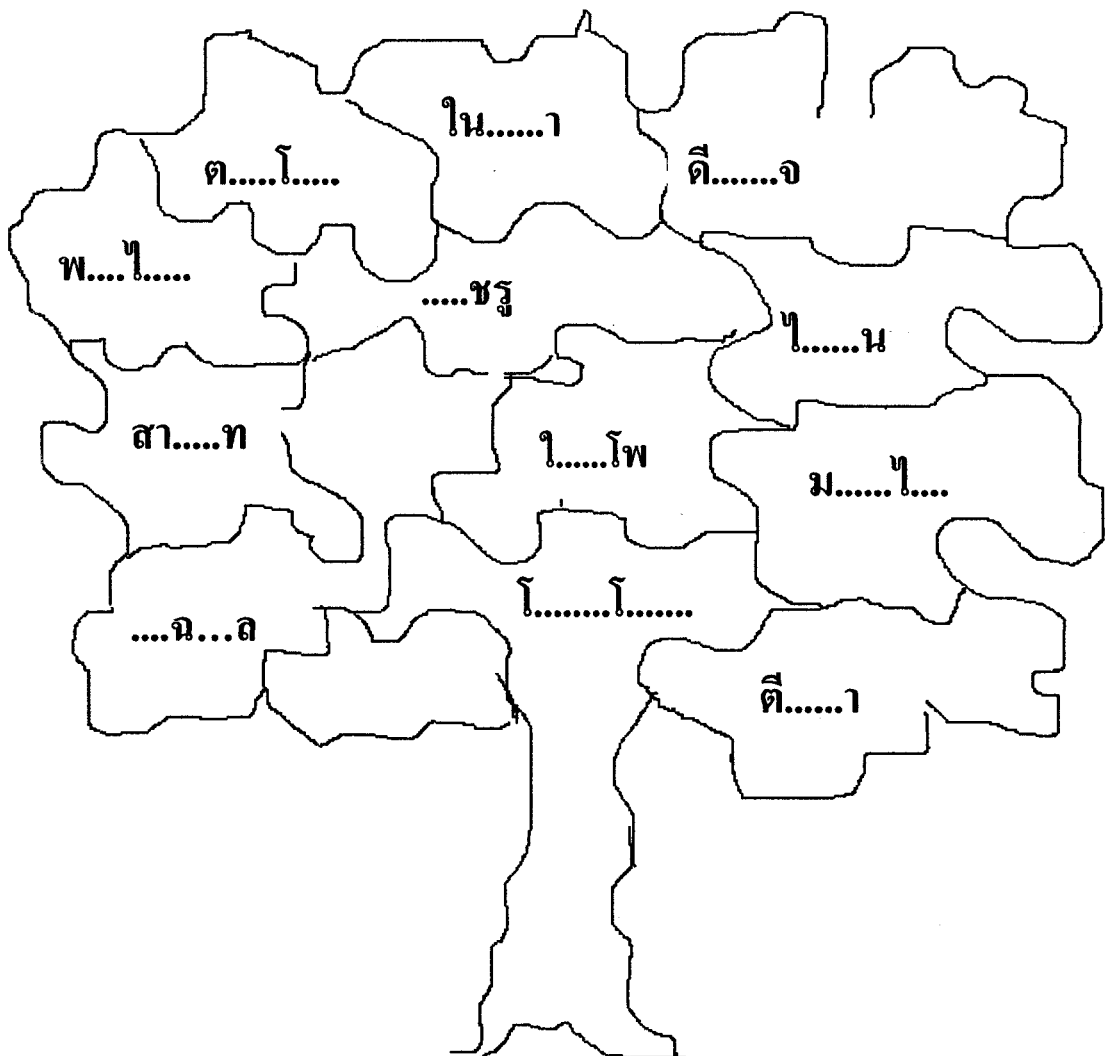
### อุปกรณ์

1. แผนภาพต้นไม้สำหรับเล่นเกมสังเกต จำนวน 35 แผ่น

เกมนักสังเกต

คำชี้แจง ให้นักเรียนสังเกตคำที่ไม่สมบูรณ์บนต้นไม้แล้วนำสระและพยัญชนะในกรอบ  
 สี่เหลี่ยมไปเติมคำในช่องว่างให้เป็นคำที่ถูกต้องและสมบูรณ์

ใ- -า ไ- โ- น ป บ ว ต ม ห อ



ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงานเรื่อง “อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วย สระโอ สระ ไอ”

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านสะกดคำ คำต่อไปนี้แล้วเขียนคำอ่านลงในตาราง

ข้อ	คำ	อ่านว่า
ตัวอย่าง	ตี	ตอ - อี - ตี
1	ไป	
2	โถ	
3	ไซ	
4	ไห	
5	โอบ	
6	โศ	
7	โพ	
8	ไฟ	
9	ไถ	
10	โจ	
11	โม่	
12	ไว	
13	ไร	
14	ไซ	
15	โซ	
16	โศ	
17	โถ	
18	โอบ	
19	โอบ	
20	โอบ	

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ลูกแมว

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 8 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อู

เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านออกเสียง พยัญชนะ ส
2. อ่านออกเสียง สระ อู
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอู กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข  
ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กู จู ดู

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระโอ สระไอ สระอา และสระโ
- (ไม่มีววน) โดยวิธีให้นักเรียนอ่านสะกดคำ คำที่ครูบอก
2. อ่านออกเสียง พยัญชนะ ส ได้ถูกต้อง
  3. อ่านออกเสียง สระ อู ได้ถูกต้อง
  3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอูกับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป ข ถ  
ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้อง
  4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กู จู ดู ได้ถูกต้อง

### 3. เนื้อเรื่อง

อ่านออกเสียงพยัญชนะ ส สระ อุ การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อุ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว และคำใหม่ กุ จุ คุ

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระโอ สระไอ สระอา และสระโอะ (ไม้้วน) โดยวิธีให้นักเรียนอ่านสะกดคำ ตามคำที่ครูบอก
2. นำแผนภูมิเพลงสระอุ ดิคบอร์ดหน้าชั้นเรียน
3. อ่านเนื้อเพลงสระอุในแผนภูมิ ให้นักเรียนฟังทีละวรรคแล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ร้องเพลงสระอุ ให้นักเรียนฟังทีละวรรคแล้วให้นักเรียนร้องตามให้ถูกต้อง
5. นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระอุ พร้อมทั้งปรบมือ

#### ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ ส ตามครูจนถูกต้อง
2. ครูนำบัตรสระ ุ และ บัตรพยัญชนะ ส วางบนกระเป่าผนัง พร้อมอ่านออกเสียง สระอุ และ พยัญชนะ ส นักเรียนอ่านออกเสียงตามให้ถูกต้อง
3. นักเรียนและครูร่วมสนทนาเรื่องตำแหน่งของสระ อุ เวลานั้นมาประสมกับพยัญชนะ สระ อุ ต้องอยู่ข้างล่าง พร้อมทั้งครูเขียนและอ่านคำที่ประสมด้วยสระอุให้นักเรียนฟังนักเรียนอ่านตามดังนี้ สอ - อุ - สุ

4. ครูนำบัตรคำ 

ก
---

จ
---

ค
---

ต
---

ป
---

สุ
----

 ไปวางบนกระเป่าผนังที่ละบัตร

นักเรียนอ่านสะกดคำ พร้อมกันจนหมดบัตรคำดังนี้

กุ - กอ - อุ - คุ
-------------------

จุ - จอ - อุ - คุ
-------------------

คุ - คอ - อุ - คุ
-------------------

ตุ - ตอ - อุ - คุ
-------------------

ปู - ปอ - อุ - คุ
-------------------

สุ - สอ - อุ - คุ
-------------------

5. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม เลือกประธาน รองประธาน เลขานุการกลุ่ม แล้วให้ตัวแทนกลุ่ม ออกมาหยาบของบัตรคำที่ประสมด้วยสระอู กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ที่ครูเตรียมไว้ให้ กลุ่มละ 1 ชุด นำไปให้สมาชิกภายในกลุ่มฝึกอ่านสะกดคำ โดยให้ตัวแทนกลุ่มผลัดกันยกบัตรให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มอ่านสะกดคำ จนครบทุกบัตร
6. นักเรียนเล่นเกมหยาบคำจำได้
7. ทำใบงานเรื่อง การสะกดคำ

### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอู ในบัตรคำที่ใช้เล่นเกมหยาบคำจำได้

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. บัตร พยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว
2. บัตรสระ ู
3. แผนภูมิเพลงสระอู
4. กระเป่าหนังสือ
5. บัตรคำ
6. เกมหยาบคำจำได้
7. ใบงานเรื่อง การสะกดคำ
8. บอร์ดสำหรับคิดแผนภูมิเพลง

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

#### 1 การสังเกต

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมการทำงาน ความสนใจ
- 1.2 ความสนใจและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 1.3 ความเข้าใจในการเล่น

#### 2. ตรวจผลงาน

- 2.1 ใบงานเรื่อง การสะกดคำ

## เพลง “สระอุ”

คำร้องอ. อร่ามศรี สุขะทัต

ทำนอง เพลงช้าง

อุ อุ อุ  
 อุ นั้น เป็น เสียง สั้น  
 หนู หนู รู้ หรือ เปล่า

อุ อุ อุ  
 อุ นั้น เป็น เสียง ยาว  
 อุ และ อุ เสียง ไ่ว้ ข้าง ล่าง

## เกมหีบคำ จำได้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่าน
2. เพื่อให้นักเรียนจำคำที่เรียนมาแล้วได้แม่นยำขึ้น

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำ คำที่ประสมด้วยสระ อู กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว
2. กระเป่าพนัก

### ขั้นตอนการเล่น

1. ครูชี้แจงกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง
2. ครูนำบัตรคำที่ประสมด้วยสระอู กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว วางบนกระเป่าพนัก
3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม
4. ครูอ่านคำใดคำหนึ่งในบัตรคำ ให้กลุ่มที่ 1 ออกมาชี้คำแล้วอ่านสะกดคำ ถ้าอ่านถูกให้มีสิทธิหีบบัตรคำที่อ่านถูกนั้นกลับไปยังกลุ่มตัวเองได้ ถ้าอ่านไม่ถูกให้วางบัตรคำไว้ที่เดิม
5. ผู้ที่มีสิทธิหีบคำไปได้ จะอ่านคำใดคำหนึ่ง ให้อีกฝ่ายออกมาชี้และอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง
6. เมื่ออ่านถูกต้อง ก็มีสิทธิหีบคำนั้นกลับไป แล้วอ่านคำให้อีกฝ่ายออกมาชี้และอ่านสะกดคำแล้วหีบไปได้
7. การตัดสิน ฝ่ายใดมีบัตรคำอยู่ในกลุ่มมากถือเป็นฝ่ายชนะ

### บัตรคำใช้เล่นเกม

กุดา	จู	กาคู	บุ	ปุ	อูรา	ชู	ดู
สุดา	ชูลี	นูลี	พู	พายู	มู	รู	ลู
หุ	วู	ตุ					





## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ลูกแมว

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 9 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อ่า

เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านออกเสียง สระอ่า

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอ่า กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ อ ข ส

ช น พ ร ล

3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ก่า จำ คำ ร่า

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านออกเสียง สระ อ่า ได้ถูกต้อง

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอ่า กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ อ ข ส

ช น พ ร ล ได้ถูกต้อง

3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ ก่า จำ คำ ร่า ได้ถูกต้อง

#### 3. เนื้อเรื่อง

อ่านออกเสียงสระ อ่า การอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอ่ากับพยัญชนะ ก

จ ด ต บ อ ข ส ช น พ ร ล และคำใหม่ ก่า จำ คำ ร่า

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนและครูร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอู
2. นำแผนภูมิเพลงสระอำ ดิศบอ์คหน้าชั้นเรียน
3. อ่านเนื้อเพลงสระอำในแผนภูมิ ให้นักเรียนฟัง ทีละวรรคแล้วให้ นักเรียนอ่านตาม
4. ร้องเพลงสระอำ ให้นักเรียนฟังทีละวรรคแล้วให้ นักเรียนร้องตามให้ถูกต้อง
5. นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระอำ พร้อมทั้งปรบมือ

##### ขั้นสอน

1. อ่านออกเสียงสระอำตามครูพร้อมกันจากบัตรคำ
2. นักเรียนใช้นิ้วชี้เขียนสระอำบนโต๊ะของนักเรียน พร้อมทั้งอ่านออกเสียง พร้อมกัน

5 ครั้ง

3. นำบัตรสระอำ วางบนกระเป่าผนัก แล้วนำบัตรพยัญชนะมาประสมกับสระอำ ทีละคำ ครูอ่านสะกดคำให้นักเรียนฟัง เช่น กำ อ่านว่า กอ-อำ-กำ นักเรียนอ่านตาม

4. นำบัตรคำ 

ขำ
----

จำ
----

คำ
----

คำ
----

สำ
----

รำ
----

 วางบนกระเป่าผนัก
- นักเรียนอ่านสะกดคำ ทีละคำจนหมดบัตรดังนี้

ขำ อ่านว่า ขอ - อำ - ขำ

จำ อ่านว่า จอ - อำ - จำ

คำ อ่านว่า ตอ - อำ - คำ

คำ อ่านว่า คอ- อำ - คำ

สำ อ่านว่า สอ- อำ - สำ

รำ อ่านว่า รอ - อำ - รำ

5. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม และ เลขานุการกลุ่ม

6. ทำใบงานเสร็จแล้วนักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน โดยการอ่านสะกดคำที่เขียนในใบงานให้เพื่อนฟัง

7. ครูชมเชยให้กำลังใจกลุ่มที่อ่านสะกดคำได้ถูกต้อง และให้คำแนะนำกลุ่มที่ยังผิดพลาด แก้ไขเพิ่มเติมให้ถูกต้องก่อนส่งครู

8. นักเรียนเล่นเกมสำรวจอวกาศ

## 9. ทำใบงานเรื่องการอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระอำ

### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอำ โดยวิธีอ่านสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอำตามบัตรคำที่ครูชูให้นักเรียนดู

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเพลงสระอำ
2. กระเป๋าค้นหาม
3. เกมหาสำรวจอวภาค
4. ใบงานเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระอำ
5. . บอร์ดสำหรับติดแผนภูมิเพลง

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

#### 1 การสังเกต

- 1.1 พฤติกรรม ความกล้าแสดงออก
- 1.2 การเขียนสะกดคำ
- 1.3 พฤติกรรมการเล่นเกม

#### 2. ตรวจสอบผลงาน

- ใบงานเรื่อง การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระอำ

## เพลงสระอำ

เนื้อร้อง องอาจ บุญรักษ์

ทำนอง เพลงจิงเกิลเบล

อำ อำ อำ อำ อำ อำ  
 อำ อำ อำ อำ อำ อำ  
 อำ อำ อำ อำ อำ อำ  
 อำ อำ อำ อำ อำ อำ  
 หยาดน้ำค้างลอยเด่น  
 ใครเห็นใครก็รู้

มารู้จักสระอำ  
 เราจงจำให้ดีนะ  
 มารู้จักสระอำ  
 เราจงจำให้ดีนะ  
 อานั้นเป็นเพื่อนอยู่  
 ว่าทั้งคู่นั้นคือสระอำ

## เกมสำรวจอวกาศ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเติมสระและพยัญชนะในช่องว่างได้ถูกต้องและสมบูรณ์
2. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. แผนภาพเกมสำรวจอวกาศ
2. บัตรคำเฉลย

### ขั้นตอนการเล่น

1. นักเรียนจับคู่กัน 2 คน แล้วครูแจกกระดาษแผนภาพเกมสำรวจอวกาศ
2. ครูอธิบายวิธีและกติกาการเล่นให้นักเรียนฟังให้เข้าใจ
3. เริ่มเล่นเกมให้นักเรียนแต่ละคู่ช่วยกันสำรวจ ดาว และ ดวงจันทร์ ที่มีคำไม่สมบูรณ์ แล้วช่วยกันนำพยัญชนะและสระไปเติมในช่องว่างให้เป็นคำที่สมบูรณ์และถูกต้อง
4. ตรวจสอบคำตอบจากบัตรคำเฉลย คู่ใดเติมถูกต้องและเขียนคำอ่านถูกต้องมากที่สุดเป็นคู่ที่ชนะการแข่งขัน

แผนภาพสำรวจอวกาศ

คำชี้แจง ให้นักเรียนสำรวจดาว และ ดวงจันทร์ ว่าดวงใดมีคำที่ไม่สมบูรณ์ให้นักเรียนนำพยัญชนะ และสระไปเติมในช่องว่างให้เป็นคำที่สมบูรณ์และถูกต้อง

ี ำ ข ท ร ล จ น ก

ลำด    ล็ด...    จ...ำ    ...ำนา

ตำ...า.    ....ำปา    ...ำไป    ...ำไย

.....ำไล    ...ำแจ

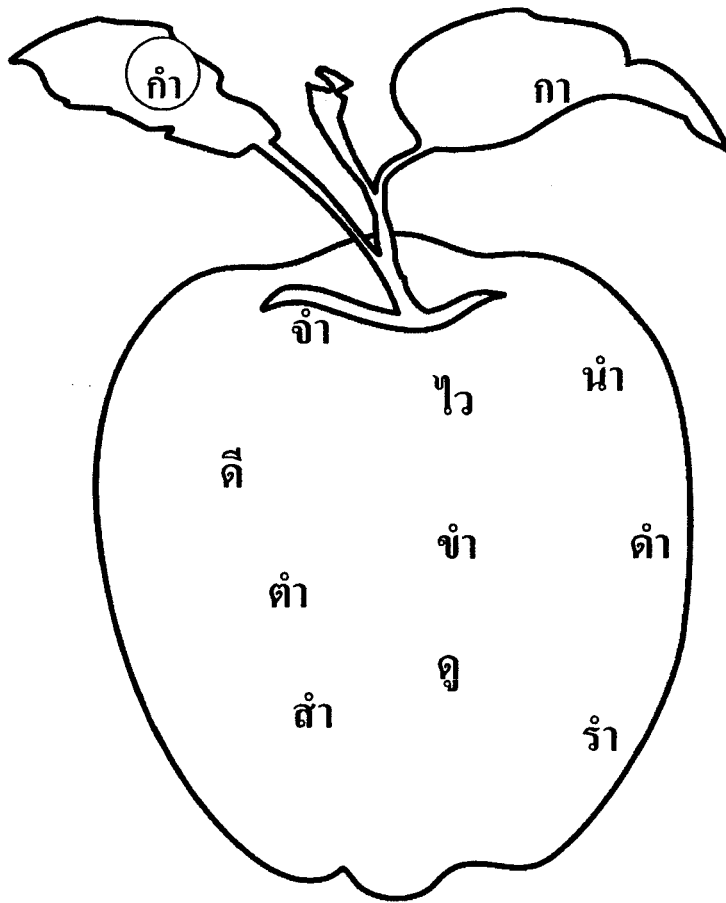
จ...ำป

### ใบงานเรื่อง “การอ่านและเขียนสะกดคำด้วยสระอ้อ”

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง นักเรียนเลือกทำวงกลมล้อมรอบคำที่ประสมด้วยสระอ้อ แล้วนำคำที่เลือกไปเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง



ตัวอย่าง ก้า อ่านว่า กอ - อ้า - ก้า .....

.....

.....

.....

.....

.....



**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ลูกแมว เวลา 3 ชั่วโมง  
แผนการเรียนรู้ที่ 10 การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 การอ่าน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1** สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1** สามารถเขียนคำได้ถูกต้องความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอุ และสระอำ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป  
อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว
2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ ขา ดี ดู สีดำ หู

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอุ และสระอำ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ  
ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้องตามหลักการอ่านและเขียนสะกดคำ
2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ ขา ดี ดู สีดำ หู ได้  
ถูกต้อง

**3. เนื้อหา**

การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เรื่อง ลูกแมว ขา ดี ดู สีดำ หู

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

บทพจนานุกรมอ่านคำที่ประสมด้วยสระอุ และสระอำ กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ถ ส ห ช น พ ฟ ม ร ล ว โดยครูยกบัตรคำให้นักเรียนอ่านพร้อมกันทีละคำ

ขั้นสอน

1. นำบัตรคำ คำใหม่ในบทเรียนวางบนกระเป่าผนัง ครูอ่านสะกดคำทีละคำ นักเรียนอ่านตามพร้อมกัน เช่น ขา ตี คู สีดำ หู หลังจากอ่านจนหมดบัตรคำแล้ว ให้นักเรียนอ่านทวนพร้อมกันอีก 1 ครั้ง

2. แบ่งกลุ่มนักเรียน เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม เลขานุการกลุ่ม แล้วตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรคำ คำใหม่ในบทเรียนและคำที่ประสมด้วยสระอำ และสระ อุ ที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 ชุด ไปฝึกอ่านสะกดคำ กับสมาชิกในกลุ่ม โดยผลัดกันเป็นอาสาสมัครยกบัตรให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มอ่านสะกดคำ คำในบัตรจนคล่อง

3. นักเรียนฝึกอ่านเรื่องลูกแมว หน้า 31 ถึง 32 และอ่านเสริมบทเรียน เรื่อง ไปหาพ่อ กับแม่ หน้า 34 ถึง 35 ในหนังสือเรียนภาษาไทย พร้อมกันทั้งชั้น

4. นำแถบประโยคที่ไม่สมบูรณ์วางบนกระเป่าผนัง แล้วนำคำมาเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง และสมบูรณ์เพื่อเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดูก่อน

.....ลูกแมวมมีสีดำ

ขา ลูกแมวมมีสีดำ

(แถบประโยคที่ไม่สมบูรณ์)

(แถบประโยคที่สมบูรณ์)

5. ตัวแทนกลุ่ม ออกมานำแถบประโยคที่ครูเตรียมไว้ ไปช่วยกันเติมคำในช่องว่างให้เป็นประโยคที่ถูกต้องและสมบูรณ์

ลูกแมว .....ใจ มีโบสีดำ

แก้ว.....แต้ม

ลูกแมวมมีโบ.....

ลูกแมวมมี.....สีดำ

แต้มเล่นกับดำ.....

.....ชื่อแต้ม

6. ตัวแทนกลุ่มออกมาแนะนำผลงานหน้าชั้นเรียน ครูชมเชยกลุ่มที่นำเสนอได้ถูกต้องที่สุดและเสนอแนะกลุ่มที่ต้องปรับปรุง
7. นักเรียนเล่นเกมหาคำจากหนังสือ
8. นักเรียนทำใบงานเรื่อง “การอ่านสะกุดคำที่ประสมด้วย สระอุ สระอ้า”

### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระ อุ และ สระอ้า โดยให้นักเรียนอ่านสะกุดคำตามคำที่ครูบอก

### 5 สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ คำใหม่ในบทเรียน
2. แถบประ โยค
3. กระเป๋าคำ
4. หนังสือเรียนภาษาไทย
5. เกมหาคำจากหนังสือ
6. ใบงานเรื่อง “การอ่านสะกุดคำที่ประสมด้วย สระอุ สระอ้า”

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

#### 1.การสังเกต

- 1.1 พฤติกรรมการทำงานร่วมกัน
- 1.2 ความสนใจร่วมกิจกรรม
- 1.3 ความสามารถในการเล่นเกม

#### 2. ตรวจผลงาน

- 2.1 ตรวจแถบประ โยค
- 2.2 ตรวจใบงานเรื่อง “การอ่านสะกุดคำที่ประสมด้วย สระอุ สระอ้า”

## ลูกแมว

แก้ว กับ กล้า มี ลูกแมว  
 ลูกแมว มี ขา สีดำ  
 ลูกแมว มี หู สีดำ  
 ลูกแมว ชื่อ แต้ม  
 ลูกหมา มี ตา โด  
 ลูกหมา มี สีดำ  
 ลูกหมา ชื่อ คำ  
 ลูกหมา หู ลูกแมว  
 คำ ไป หา แต้ม  
 แต้ม หู คำ  
 แก้ว หู แต้ม  
 แก้ว ว่า แต้ม เล่น กับ คำ ดีดี  
 แต้ม ก็ เล่น กับ คำ ดีดี  
 แก้ว ดีใจ หู แต้ม เล่น กับ คำ ดีดี  
 พ่อ กับ แม่ ก็ มา หู แต้ม เล่น กับ คำ

## อ่านเสริมบทเรียน

ไป หา พ่อ กับ แม่

แก้ว พา ลูกแมว ไป หา พ่อ  
 แก้ว พา ลูกแมว ไป หา แม่  
 ลูกแมว เล่น กับ พ่อ  
 แม่ ดู พ่อ เล่น กับ ลูกแมว  
 พ่อ ให้ โบ สีดำ ลูกแมว  
 ลูกแมว ดีใจ มี โบ สีดำ  
 ขา ลูกแมว มี สีดำ  
 หู ลูกแมว ก็ สีดำ  
 โบ ลูกแมว ก็ มี สีดำ  
 แก้ว ขำ ลูกแมว มี โบ สีดำ

จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยเล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ลูกแมว หน้า 34 - 35

## แถบประโยค

ลูกแมว.....ใจ มีโบสีดำ

แก้ว.....แต้ม

ลูกแมวมมีโบ.....

ลูกแมวมมี.....สีดำ

แต้มเล่นกับดำ.....

.....ชื่อแต้ม

## เกมหาคำจากหนังสือ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนฝึกการอ่านและเขียนสะกดคำ
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความสามัคคีในการทำงานกลุ่มร่วมกัน

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. หนังสือเรียนภาษาไทย
2. แบบบันทึกการเล่น

### ขั้นตอนการเล่น

1. นักเรียนฟังกติกาการเล่นจากครูให้เข้าใจ
2. แบ่งกลุ่มนักเรียน 6 กลุ่ม เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม เลขานุการกลุ่ม
3. ตัวแทนกลุ่มออกมานำแบบบันทึกการเล่นที่ครู กลุ่มละ 1 แผ่น
4. ครูให้สัญญาณเริ่มแข่ง สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันค้นหาคำที่ประสมด้วยสระที่กำหนดไว้ให้ในแบบบันทึก ในหนังสือเรียนภาษาไทย เรื่องลูกแมว หน้า 30 - 35 บันทึกแบบบันทึกที่ครูแจก ตามเวลาที่กำหนด
5. หมดเวลาการแข่งขันตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของกลุ่ม
6. กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

แบบบันทึก การเล่นเกม หาคำจากหนังสือ ( ใช้สระ -า ะ ุ ู -า ำ )

สมาชิกกลุ่ม 1..... 2..... 3.....  
4..... 5..... 6.....

คำที่	สระ-า	คำอ่าน
ตัวอย่าง	กา	กา - กอ - อา - กา
1		
2		
3		
4		
	สระ ุ	
5		
6		
7		
8		
	สระ ู	
9		
10		
11		
12		
	สระ ำ	
13		
14		
15		
16		
	สระ ำ	
17		
18		
19		
20		



### ใบงานเรื่อง “การอ่านสะกดคำที่ประสมด้วย สระอุ สระอ่า”

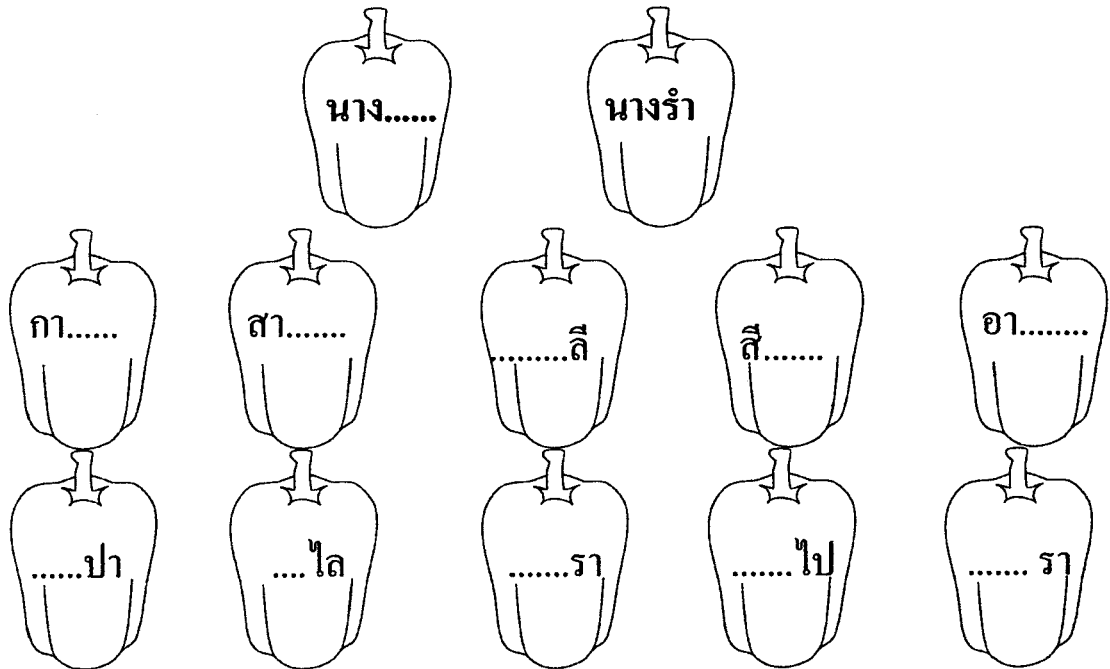
ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง นักเรียนอ่านคำในกรอบสี่เหลี่ยมแล้วเลือกคำไปเติมในช่องว่าง ให้เป็นคำที่มีความหมาย  
แล้วนำคำไปตัดตัวบรรจงเต็มบรรทัด

ดู คำ ยุ อุ คำ ฐ กำ จำ ตำ นำ ✕

ตัวอย่าง



นางรำ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง บ้านสีแดง

เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 11 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อะ

เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระ อะ
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ ง ท ย
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อะ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข  
ถ ส ห ง ช ท น พ ฟ ม ย ร ล ว
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กะ ปะ ชะ

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระอะได้ถูกต้อง
2. อ่านออกเสียงพยัญชนะ ง ท และ ย ได้ถูกต้อง
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ กับพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข  
ถ ส ห ง ช ท น พ ฟ ม ย ร ล ว ได้ถูกต้อง
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ กะ ปะ ชะ ได้ถูกต้อง

#### 3. เนื้อเรื่อง

อ่านออกเสียงสระ อะ พยัญชนะ ง ท ย อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ  
อะ กับพยัญชนะ ง ท ย และพยัญชนะอื่นๆ ที่เรียนมาแล้ว และคำใหม่ กะ ปะ ชะ

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นำแผนภูมิ คำกลอน สระอะ ดิศจอร์คหน้าชั้นเรียน
2. ครูอ่านคำกลอนในแผนภูมิ ให้นักเรียนอ่านตามที่ละวรรค
3. นักเรียนและครูอ่านคำกลอนในแผนภูมิพร้อมกัน
4. นักเรียนร่วมกันอ่านคำกลอนพร้อมกัน โดยครูชี้คำกลอนบนแผนภูมิ

##### ขั้นสอน

1. นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงพยัญชนะ ง ท ย ตามครูให้ถูกต้อง
2. นำบัตรสระอะ ดิศจอร์คหน้าชั้นเรียน ให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงสระอะตามครูให้ถูกต้อง
3. นำบัตรพยัญชนะ 

ง
---

ท
---

ย
---

 มาประสมกับสระ 

-ะ
----

 ให้นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำตามครูทีละคำจนถูกต้องแล้วจึงฝึกประสมคำโดยใช้พยัญชนะตัวอื่น ๆ ที่เคยเรียนมาแล้วต่อไปดังนี้

จะ อ่านว่า จอ - อะ - จะ                      ทะ อ่านว่า ทอ - อะ - ทะ

ยะ อ่านว่า ยอ - อะ - ยะ

4. นำแผนภูมิคำกลอนสระอะ ดิศจอร์คหน้าชั้นเรียน ให้นักเรียนดูอีกครั้งหนึ่ง ถ้าครูพูดคำใดที่ประสมด้วยสระอะในแผนภูมิ ให้นักเรียนช่วยกันอ่านสะกดคำ คำที่ครูพูดพร้อม ๆ กัน เช่น ครูพูดว่า สะ นักเรียนต้องอ่านสะกดคำว่า ฮอ - อะ - สะ หลังจากนั้น ครูจะพูดคำที่ประสมด้วยสระทุกคำในแผนภูมิคำกลอนสระอะ ให้นักเรียนช่วยกันอ่านสะกดคำตามไปทุกคำ

5. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม เลขานุการกลุ่ม แล้วตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรคำ คำที่ประสมด้วยสระอะกับพยัญชนะ ง ท ย และพยัญชนะอื่น ๆ ที่เรียนมาแล้ว จำนวน 20 บัตรตามที่ครูเตรียมไว้ให้ กลุ่มละ 1 ชุด นำไปให้สมาชิกภายในกลุ่มฝึกอ่านสะกดคำจนคล่อง แล้วเขียนคำที่ใช้ฝึกอ่านในบัตรคำลงสมุดส่งครูตรวจทุกคน

6. นักเรียนเล่นเกม แข่งเขียนแข่งเดิน

7. นักเรียนทำใบงานเรื่อง สระอะ เป็นการทบทวนและทดสอบความรู้ความเข้าใจ

##### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอะ อีกครั้ง โดยการอ่านสะกดคำพร้อมกันจากบัตรคำที่ใช้เล่นเกมที่ครูชูให้ดู

## 5. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิคำกลอนสระอะ
2. บัตรสระ อะ
3. บัตรพยัญชนะ ง ท ย
4. กระเป่าพนัก
5. บัตรคำ 20 บัตร
6. เกมแข่งเขียนแข่งเดิน
7. ใบงานเรื่อง สระอะ

## 6. การวัดผลประเมินผล

### วิธีการ

#### 1.สังเกต

- 1.1. สังเกตความสนใจ และกล้าแสดงออก
- 1.2 สังเกตความสนใจขณะเล่นเกม

#### 2. ตรวจผลงาน

- 2.1 ตรวจใบงานเรื่อง สระอะ

## คำกลอนสระอะ

ตา สะ ถือ กระบะ  
 มะม่วง ฟุ้ง จะ ผลิ  
 มะขาม รสเปรี้ยว หวาน  
 ทะลุ อ้วน ตู๊ต๊ะ

ผู้แต่ง อ. งามใจ บุญรักษ์  
 ไล่ มะระ ต้ม กะทิ  
 ดอก มะลิ สวย ดี นะ  
 เหมือน น้ำตาล ใน กระทะ  
 อย่า เอะอะ นะ ไม่ดี

## เกม แข่งเขียนแข่งเดิน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนคำที่ประสมด้วยสระอะได้อย่างรวดเร็ว
2. เพื่อฝึกการอ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ และจำคำได้แม่นยำ

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำจำนวน 20 คำ
2. แผนภูมิแข่งเดิน
3. ซอรั๊ก
4. กระดานคำ

### ขั้นตอนการเล่น


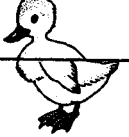

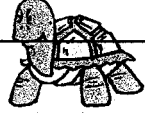




1. ครูคิดแผนภูมิแข่งเดินบนกระดานคำ
  2. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม พร้อมทั้งตั้งชื่อกลุ่มเป็นชื่อสัตว์ที่ใช้เดินเตรียมการแข่งขัน
- เดิน
3. นักเรียนฟังครูชี้แจงกติกาการเล่น
  4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มขึ้นเข้าแถวตอนลึกห่างจากกระดานคำ ประมาณ 1 เมตร ให้นักเรียนคนที่ขึ้นหัวแถวถือซอรั๊กไว้ 1 แท่ง
  5. เริ่มแข่งขัน ครูอ่านคำจากบัตรคำ ให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนคนที่ถือซอรั๊กออกไปเขียนคำที่ครูอ่านบนกระดานคำ โดยครูให้ใช้เวลาคำละ 1 นาที ครูให้สัญญาณหมดเวลานักเรียนต้องรีบกลับไปหัวแถวของตัวเองและส่งซอรั๊กให้นักเรียนคนที่ 2 ถือไว้
  6. ครูชูบัตรคำเฉลย ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนในห้องอ่านพร้อมกัน 1 ครั้ง กลุ่มใดที่เขียนถูกให้นักเรียนคนที่เขียนถูกออกไปเลื่อนบัตรรูปสัตว์ที่เป็นชื่อกลุ่มตัวเองบนแผนภูมิแข่งเดินที่ติดอยู่บนกระดานคำไป 1 ช่อง กลุ่มใดที่เขียนไม่ถูก ภาพสัตว์ของกลุ่มนั้นจะอยู่ที่เดิม
  7. ครูอ่านบัตรคำต่อไป นักเรียนคนที่ 2 ของแถวก็ออกไปปฏิบัติดังเดิม และแข่งต่อไปจนกระทั่งสัตว์ตัวใดตัวหนึ่งถึงเส้นชัย ก็ให้ถือว่าหมดรอบกลุ่มนั้นก็ฝ่ายชนะการแข่งขันในรอบนั้น แล้วเริ่มแข่งขันใหม่จนกว่าจะหมดบัตรคำ

คำที่ใช้เล่นเกม

กะปิ จะไป ตะ ตะปู ซาบะ ปูปะ ระกำ สะไบ หะ  
มะไฟ ชะนี ทะลุ มานะ มะระ ยะโส ระเบิด สาระ ทะเล

แผนภูมิแข่งเดิน

เส้นชัย 9 8 7 6 5 4 3 2 1

เชือก

เจาะรู 2 รู ไว้ร้อยเชือก

เดินแต้มโดยการเลื่อนภาพสัตว์ไปตามเชือก





**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง บ้านสีแดง เวลา 3 ชั่วโมง  
แผนการเรียนรู้ที่ 12 การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

**สาระที่ 1 การอ่าน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1** สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

**สาระที่ 2 : การเขียน**

**มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1** สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

**1. สาระการเรียนรู้**

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอุ สระอิ สระอำ กับพยัญชนะ ง ท ย และ พยัญชนะอื่นที่เรียนมาแล้ว

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ จะ ตะปู ดี ทา ทำ สี

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอุ สระอิ สระอำ กับพยัญชนะ ง ท ย และ พยัญชนะอื่นได้ถูกต้องตามหลักการอ่านและการเขียนสะกดคำ

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ จะ ตะปู ดี ทา ทำ สี ได้ถูกต้อง

**3. เนื้อเรื่อง**

คำใหม่ในบทเรียนเรื่อง บ้านสีแดง จะ ตะปู ดี ทา ทำ สี จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง บ้านสีแดง

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ทบทวนการอ่านคำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอุ สระอิ สระอำ กับพยัญชนะ ส และพยัญชนะอื่นที่เรียนมาแล้วตั้งแต่ต้น โดยการใช้บัตร คำที่ประสมด้วยสระต่าง ๆ ตั้งแต่ แผนการจัดการเรียนรู้

ที่ 1 ให้นักเรียนอ่านพร้อมกันทีละคำ

##### ขั้นสอน

1. นักเรียนอ่าน เรื่องบ้านสีแดง ในหนังสือภาษาไทย หน้า 39-40 พร้อมกัน

2. นำบัตรคำ คำใหม่ในบทเรียน

จะ	ตะปู	ดี	ทา	ทำ	สี
----	------	----	----	----	----

คิดที่กระเป่าพนัก และ ให้นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกันให้ถูกต้อง ดังนี้

จะ	จ อ - อะ - จะ	ตะปู	ต อ - อะ - ตะ ป อ - อุ - ปู - ตะปู
ดี	ต อ - อี - ดี	ทา	ท อ - อ่า - ทา
ทำ	ท อ - อ่า - ทำ	สี	ส อ - อี - สี

3. นำแถบประโยคที่ไม่สมบูรณ์คิดที่กระเป่าพนัก คำ.....มีบ้าน แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกคำที่จะมาใส่ในประโยคให้สมบูรณ์และถูกต้อง ดังนี้

คำ...จะ.....มีบ้าน

4 แบ่งกลุ่มนักเรียน 5 กลุ่ม เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม และเลขานุการกลุ่ม แล้วส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำแถบประโยคที่ไม่สมบูรณ์ ที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 ชุด ชุดละ 6 ประโยค ดังนี้

คำ.....มีบ้าน	พ่อ ดี.....	พ่อ.....สีบ้านให้คำ
พ่อ.....ตะปู	พ่อ.....บ้านให้คำ	คำมีบ้าน.....แดง

สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหาคำมาใส่ในช่องว่างให้ถูกต้องและเป็นประโยคที่สมบูรณ์

5. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของกลุ่ม โดยการอ่านทั้งประโยคให้ถูกต้องและชัดเจนกลุ่มใดเสนอถูกต้อง ครูชมเชยและเพื่อน ๆ ในห้องปรบมือให้ กลุ่มใดที่ไม่ถูกต้องครูแนะนำและเสนอแนะวิธีแก้ไขให้

6. นักเรียนเล่นเกมบันไดสู่ดวงดาว

7. ทำใบงานเรื่อง เติมสระดี ๆ มีความหมาย

### ขั้นสรุป

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกเพื่อทบทวนคำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอุ สระอี และสระอำ ในบัตรคำที่ใช้เล่นเกมบันไดสู่ดวงดาว อีกครั้ง

### 4. สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. บัตรประโยค
3. หนังสือเรียนภาษาไทยเล่ม 1 เรื่อง บ้านสีแดง
4. กระดาษแผ่น
5. เกมบันไดสู่ดวงดาว
6. ใบงานเรื่องเติมสระดี ๆ มีความหมาย

### 5. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

#### 1 การสังเกต

- 1.1 พฤติกรรมการทำงานร่วมกัน
- 1.2 ความสนใจในการเล่น

#### 2. ตรวจผลงาน

- 2.1 แผนภูมิประโยค
- 2.2 ใบงานเรื่อง เติมสระให้คำมีความหมาย

## บ้าน สีแดง

คำ ไม่ มี บ้าน  
 พ่อ ว่า คำ ไม่ มี บ้าน  
 พ่อ จะ ทำ บ้าน ให้ คำ  
 กล้า ดีใจ พ่อ จะ ทำ บ้าน ให้ คำ  
 กล้า ว่า กล้า จะ ช่วย พ่อ ทำ บ้าน ให้ คำ  
 พ่อ ดี ตะปู  
 กล้า ช่วย พ่อ ดี ตะปู  
 คำ ดู พ่อ ดี ตะปู  
 พ่อ ทา สี บ้าน  
 กล้า ช่วย พ่อ ทา สี บ้าน  
 คำ ดู พ่อ ทา สี บ้าน  
 คำ จะ มี บ้าน สีแดง  
 คำ เป็น หมา สีดำ  
 คำ มี บ้าน สีแดง  
 หมา สีดำ มี บ้าน สีแดง

จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย เล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง บ้านสีแดง หน้า 39 - 40

## เกมบันไดสู่ดวงดาว

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอ่านคำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอุ สระอี สระอ่า
2. เพื่อฝึกทักษะการอ่านสะกดคำให้จำได้แม่นยำ และสร้างเสริมความรักในการอ่าน เขียนได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. แผนภูมิบันไดสู่ดวงดาว
2. บัตรคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอุ สระอี และสระอ่า
3. ตุ๊กตาสัตว์ลักษณะของกลุ่มใช้สำหรับเดินแต้มคะแนนสู่ดวงดาว

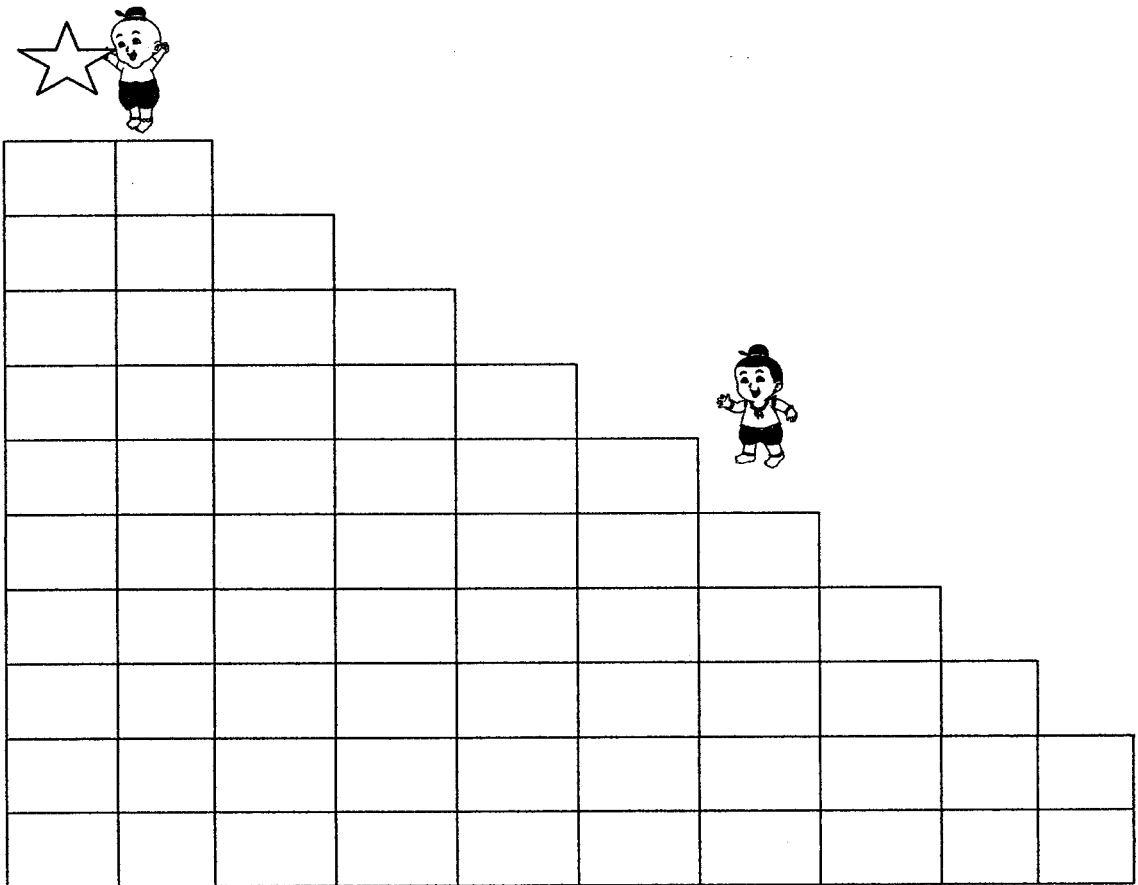
### ขั้นตอนการเล่น

1. ครูนำแผนภาพบันไดสู่ดวงดาวแขวนไว้บนกระดานคำ
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักเรียนหญิง กับกลุ่มนักเรียนชาย
3. นักเรียนฟังคำชี้แจงกติกาและวิธีการเล่นเกมให้เข้าใจ
4. นำบัตรคำที่จะใช้เล่นเกม ใส่ไว้ในกล่องวางบนโต๊ะหน้าชั้นเรียน
5. ตัวแทนกลุ่มออกมาจับสลากหมายเลขลำดับการเล่น
6. เริ่มเล่นจากที่ 1 ก่อน โดยให้ตัวแทนกลุ่มออกมาครั้งละ 1 คน หยิบบัตรคำในกล่องครั้งละ 1 ใบ ชูขึ้นแล้วอ่านเสียงดังๆ ถ้าอ่านถูกเพื่อนในห้องต้องอ่านตาม
7. กลุ่มใดอ่านถูกให้เลื่อนตุ๊กตาสัตว์ลักษณะของกลุ่มตัวเองขึ้นบันไดสู่ดวงดาวไป 1 ขั้น แต่ถ้าอ่านผิดให้วางบัตรคำใส่ไว้ในกล่องเหมือนเดิม และไม่ต้องเลื่อนตุ๊กตา แข่งขันหมุนเวียนดังเดิมไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีกลุ่มใดเดินขึ้นบันไดสู่ขั้นที่มีดวงดาวก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และให้ถือว่าหมดรอบ นั้น
8. เริ่มเล่นใหม่โดยนำบัตรคำใส่ในกล่องทั้งหมดคนให้ทั่วแล้วปฏิบัติเหมือนรอบที่ผ่านมาจนกว่าจะหมดบัตรคำ

คำที่ใช้เล่นเกม

ทำ จะ ตะปู ดี ทาสี ตำดี ระบาย ตะไบ มะระ ชะนี  
 ตะดู งาดำ นาทิ ทำนา สีดำ ปุปะ พายุ จำปี จำปา กล้วย

แผนภูมิบันไดสู่ดวงดาว





## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เล่นรถในนา

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 13 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ อี

เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1. 1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระ อี

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อี กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข  
ฃ ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว

3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ บิ ปี ลิ ทิ

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระ อี ได้ถูกต้อง

2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อี กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ  
ข ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว

3. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ บิ ปี ลิ ทิ ได้ถูกต้อง

#### 3. เนื้อเรื่อง

อ่านออกเสียงสระ อี อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ อี กับพยัญชนะ ก จ  
ด ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว และคำใหม่ บิ ปี  
ลิ ทิ



#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูนำแผนภูมิเพลงสระอิติดที่บอร์ด
2. ครูร้องเพลงสระอิให้นักเรียนฟังตลอดทั้งเพลงจนจบ (นักเรียนเคยร้องแล้วในแผนการเรียนรู้ที่2)
5. นักเรียนร่วมกันร้องเพลงสระอิ พร้อมทั้งปรบมือ

##### ขั้นสอน

1. นำบัตรสระติดที่กระเป๋าค้น นักเรียนอ่านออกเสียงสระอิให้ถูกต้องตามครู
2. เขียนคำบนกระดานคำ สอิ ริ มิ มิ ตี จิ ให้นักเรียนดูทีละคำ ขณะที่เขียนครูอ่านให้นักเรียนฟังพร้อมทั้งให้นักเรียนสังเกตวิธีการเขียนว่าต้องเขียนพยัญชนะก่อน แล้วจึงเขียนสระอิไว้ข้างบน ต่อจากนั้นสอนวิธีอ่านสะกดคำ เช่น สอ - อิ - สิ นักเรียนอ่านตาม
3. นักเรียนฝึกอ่านคำที่ครูเขียนให้ดูบนกระดานจนคล่อง
4. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 6 คน เลือกประธานกลุ่ม รองประธานกลุ่ม และเลขานุการกลุ่ม ตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ฉ ถ ง ช ซ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว และบัตรสระ อิ ที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 ชุด นำไปให้สมาชิกร่วมกันฝึกการอ่านสะกดคำ โดยการผลัดกันเป็นคนยกบัตรพยัญชนะ และ บัตรสระ อิ วางไว้ข้างบนพยัญชนะ แล้วอ่านสะกดคำจนคล่องทุกคน
5. นักเรียนจับคู่กันทำใบงาน เรื่อง สระอิ แล้วฝึกอ่านคำในใบงานจนคล่องก่อน นำใบงานส่งครู
6. นักเรียนเล่นเกม เก็บมะม่วง
7. นักเรียนทำใบงานเรื่อง ระบายสีช่องที่ประสมด้วยสระอิ

##### ขั้นสรุป

นักเรียนอ่านสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอิ ตามคำที่ครูบอกพร้อมกันอีกครั้งเพื่อเป็นการทบทวน

## 5. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิเพลงสระอิ อี
2. บัตรสระอิ
3. บัตรพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ฉ ถ ศ ง ช ซ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว
4. บัตรคำ คำที่ประสมด้วยสระอิ
5. กระเป๋าค้น
6. เกมเก็บมะม่วง
7. ใบงานเรื่อง สระอิ
8. ใบงานเรื่อง ระบายสีช่องที่ประสมด้วยสระอิ

## 6. การวัดผลประเมินผล

### วิธีการ

1. สังเกต
  - 1.1 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
  - 1.2 ความเข้าใจและวิธีการเล่นเกม
  - 1.3 การซักถามและโต้ตอบระหว่างเรียน
2. ตรวจผลงาน
  - 2.1 ใบงานเรื่อง สระอิ
  - 2.2 ใบงานเรื่อง ระบายสีช่องที่ประสมด้วยสระอิ

## เพลง “สระอิ”

คำร้อง อ. อร่ามศรี สุขะทัต

อิอิ อิอิ อิอิ

อินันเป็นเสียงสั้น

หนู หนู ู้หรือเปล่า

ทำนอง เพลงช้าง

อิอิ อิอิ อิอิ

อินันเป็นเสียงยาว

อิและอิ เขียนไว้ข้างบน



## เกม เก็บมะม่วง

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกหาคำอ่านและเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

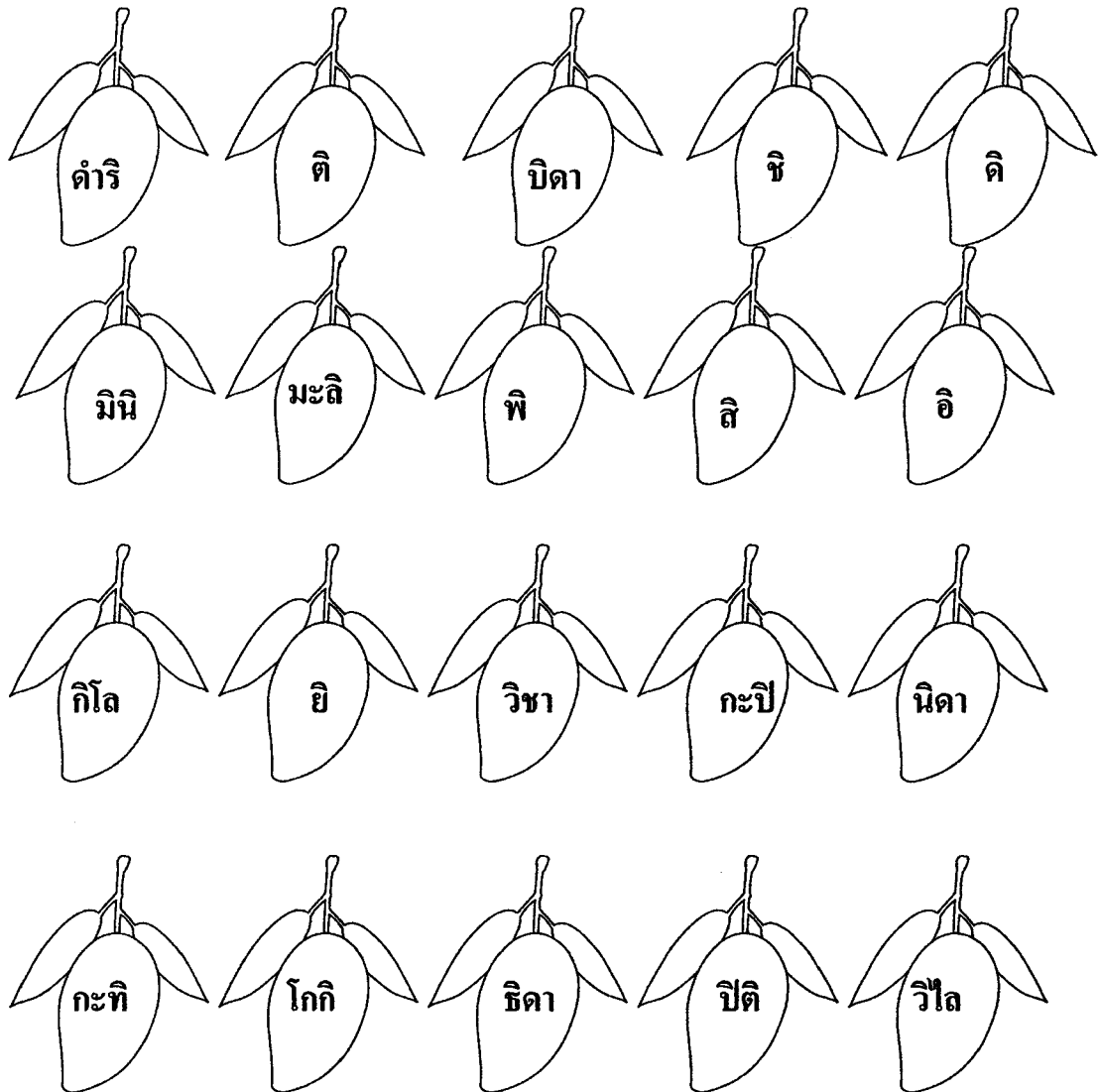
### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำที่ประสมด้วยสระอิ รูปมะม่วง
2. สมุดประจำตัวผู้เล่น
3. ดินสอสำหรับเขียน

### ขั้นตอนการเล่น

1. นักเรียนฟังคำชี้แจงกติกาและวิธีการเล่นเกมจากครูให้เข้าใจ
2. ครูวางบัตรคำรูปมะม่วงคว่ำไว้ที่หน้าชั้นเรียน(สมมติเป็นใต้ต้นไม้มีมะม่วงร่วงอยู่จำนวนมาก)
3. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม จับฉลากหมายเลขลำดับการเล่น สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนมีสมุดประจำตัวคนละ 1 เล่ม พร้อมดินสอสำหรับเขียน ไว้ใช้เขียนคำ
4. กลุ่มที่ 1 ส่งตัวแทนออกมาทีละคน มาหยิบบัตรคำรูปมะม่วงแล้วอ่านสะกดคำให้เพื่อนสมาชิกในกลุ่มฟัง ถ้าอ่านถูกสมาชิกทุกคนในกลุ่มรีบเขียนคำลงสมุดประจำตัวของแต่ละคน คนที่เก็บมะม่วง นำมะม่วงกลับไปกลุ่มของตัวเองด้วย แล้วรีบเขียนคำลงสมุดประจำตัวด้วยเช่นกัน แต่ถ้าอ่านสะกดคำไม่ถูกสมาชิกในกลุ่มไม่ต้องเขียนคำลงสมุด และผู้อ่านก็วางมะม่วงไว้ที่เดิม จากนั้นก็ให้กลุ่มที่ 2 ออกมาเล่นบ้างและปฏิบัติเหมือนกลุ่มแรก และกลุ่มที่ 3 เล่นตามลำดับ
5. เล่นจนหมดบัตรคำ กลุ่มใดเก็บมะม่วง อ่านและเขียนได้มากและไม่ผิด กลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ ในรอบนั้น

## บัตรคำสำหรับเล่นเกม เก็บมะม่วง



## ใบงานเรื่อง “ระบายสีช่องที่ประสมด้วยสระอิ”

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ระบายสีช่องที่คำประสมด้วยสระอิ

ง	เข	ดี	ดู	ใส	โบ
ตา	ติ	ปิ	สิ	จิ	หา
เร	เท	ใบ	ดู	สี	ทะ
มิ	ริ	คิ	กิ	จิ	นี
กะ	อุ	ปู	ขา	ปี	เก
ดู	ชิ	พิ	ไถ	อิ	ไฟ
ดี	ถิ	ไป	จะ	จิง	คำ
ตะ	วิ	แดง	โต	ทิ	แมว
ทำ	ลิ	ยิ	พิ	นิ	เป

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เล่นรถไถนา	เวลา 3 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 14 การอ่านและเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระ เอ	เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่านได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระเอ
2. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ ฉ
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระเอ กับพยัญชนะ ฉ และ พยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ฉ ถ ง ช ซ ท น พ ฟ ม ร ล ว
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ เฉ เข เส เว

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านออกเสียงสระเอ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะ ฉ ได้ถูกต้อง
3. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระเอ กับพยัญชนะ ฉ และพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ ฟ ม ร ล ว ได้ถูกต้อง
4. อ่านและเขียนสะกดคำใหม่ เฉ เข เส เว ได้ถูกต้อง



### 3. เนื้อเรื่อง

อ่านออกเสียงสระเอ และพยัญชนะ ฉ อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระเอ กับ  
พยัญชนะ ฉ และพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ  
ฟ ม ร ล ว และคำใหม่ เฉ เข เส เว

### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนอ่านแผนภูมิคำกลอนสระเอตามครูที่ละวรรค
2. นักเรียนร่วมกันอ่านแผนภูมิคำกลอนสระเอพร้อมกันจนคล่อง

#### ขั้นสอน

1. นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงพยัญชนะ ฉ ตามคำแนะนำของครูจนถูกต้อง
2. นักเรียนคู่มือรูปสระเอ ฝึกออกเสียงจนถูกต้องตามครู แล้วใช้นิ้วชี้เขียนสระเอ บนโต๊ะเรียนพร้อมทั้งอ่านซ้ำจนถูกต้อง

3. ครูเขียนคำบนกระดาน เก เจ เอ เท เส เฉ พร้อมทั้งอ่านสะกดคำ ขณะเขียนนักเรียนฟังและสังเกตวิธีการเขียนและตำแหน่งของสระและพยัญชนะ แล้วอ่านตามครู ดังนี้

เก → กอ - เอ - เก      เจ → จอ - เอ - เจ      เอ → ออ - เอ - เอ  
เท → ทอ - เอ - เท      เส → สอ - เอ - เส      เฉ → ชอ - เอ - เฉ

หลังจากอ่านตามครูจนหมดทุกคำแล้วให้นักเรียนอ่านทบทวนคำบนกระดานพร้อมกันอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นทุกคนทำใบงานเรื่อง สระ - ส่งครูตรวจ

4. แบ่งกลุ่มนักเรียน เลือกประธาน รองประธาน และเลขานุการกลุ่ม ตัวแทนกลุ่มออกมา รับแผนภูมิคำกลอนสระเอ กลุ่มละ 1 แผ่น สมาชิกในกลุ่มช่วยกัน ชี้คั่นได้คำที่ประสมด้วยสระเอ ในแผนภูมิคำกลอนสระเอ แล้วนำคำที่ชี้คั่นได้ไปคัดตัวบรรจงด้านใต้ของแผนภูมิคำกลอนสระเอ

5. ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน ครูชมกลุ่มที่ทำถูกต้องที่สุดและเพื่อน ๆ ในห้องเรียนปรบมือให้กำลังใจ และแนะนำกลุ่มที่ยังต้องปรับปรุง

6. ตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรคำที่ประสมด้วยสระเอ กับพยัญชนะ ฉ และพยัญชนะอื่นที่ เคยเรียนมาแล้ว กลุ่มละ 1 ชุด แล้วนำกลับไปฝึกอ่านสะกดคำร่วมกับสมาชิกในกลุ่มจนอ่านคล่องทุกคน

7. นักเรียนเล่นเกม ค้อนแคะเข้าคอก
8. นักเรียนทำใบงานเรื่อง บทร้อยกรอง เล่นให้คิตี

## ขั้นสรุป

นักเรียนอ่านสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระเอี ตามบัตรคำที่ใช้เล่นเกมพร้อมกันอีกครั้งเพื่อเป็นการทบทวน

### 5. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิคำกลอนสระเอ
2. บัตรสระเอ
- 3 บัตรพยัญชนะ ก จ ค ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ซ ท น พ  
ฟ ม ร ล ว
4. บัตรคำที่ประสมด้วยสระเอ
5. เกมด้อนแกะเข้าคอก
6. ใบงานเรื่องสระเอ
7. ใบงานเรื่อง “บทร้อยกรอง เล่นให้ดีดี”

### 6. การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการ

- 1 สังเกต
  - 1.1 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
  - 1.2 ความสามารถในการเล่นเกม
2. ตรวจผลงาน
  - 2.1 ใบงานเรื่องสระเอ
  - 2.2 ใบงานเรื่อง บทร้อยกรอง เล่นให้ดีดี

คำกลอน สระเอ

ผู้แต่ง ผศ. ภาสินี เปี่ยมพงศ์สานต์

ไซเอ๋ย ไซเซ  
เกร จัก จัก

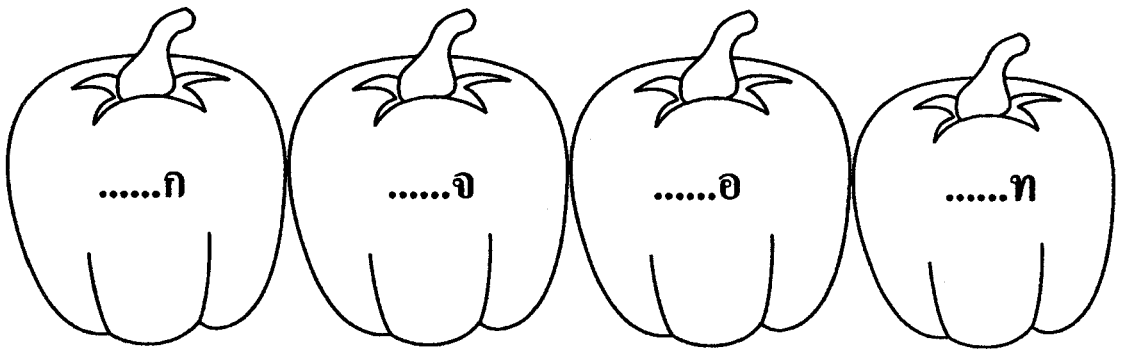
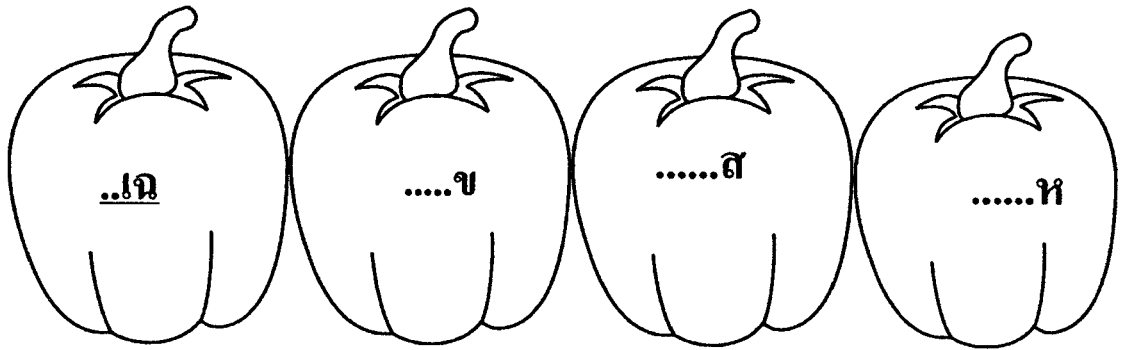
ชา เป็ ชา ปัด  
จับ มา หัก นอน เปล

### ใบงานเรื่อง “สระเอ”

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมสระเอ - ลงในช่องว่างให้ถูกต้องพร้อมทั้งหัดอ่านและเขียนสะกดคำ



ตัวอย่าง เ... อ่านว่า นอ - เอ - เ... เ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## เกมต้อนแกะเข้าคอก

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำที่ประสมด้วยสระเอ ที่ตัดเป็นรูปแกะ
2. ภาพคอกแกะทำด้วยกระดาษแข็ง
3. กระดานดำ

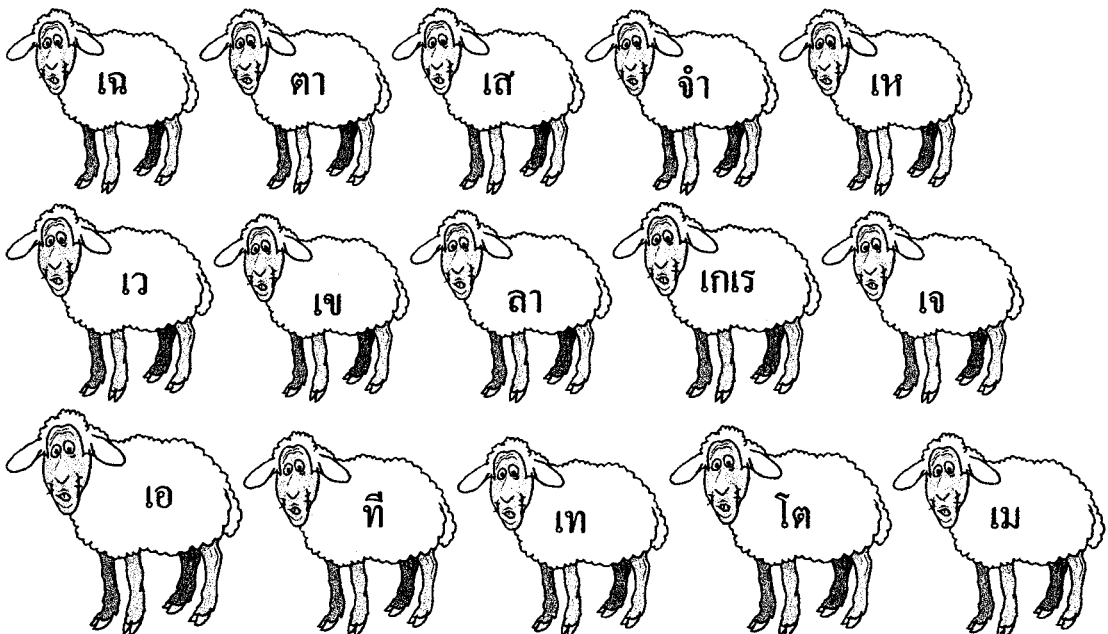
### ขั้นตอนการเล่น

1. ครูชี้แจงกติกาและวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนเข้าใจ โดยกำหนดเวลาในการแข่งขัน 3 นาที
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเรียงแถวตอนลึกเรียงหนึ่งหันหน้าไปทางกระดานดำ
4. ดึงภาพคอกแกะบนกระดานดำให้ตรงกับกลุ่มผู้เล่น ( ดึงบัตรคำที่ตัดเป็นรูปแกะ ไว้

ภายนอกคอก)

5. ให้สัญญาณการแข่งขัน นักเรียนคนที่นั่งอยู่หัวแถวของแต่ละกลุ่มออกมาจับบัตรคำนอกคอกแกะ ที่เป็นคำที่ประสมด้วยสระเอ ใส่ในคอกทีละตัว แล้วกลับไปต่อท้ายแถว

6. คนต่อไปของแต่ละกลุ่มทำเช่นเดียวกับคนแรก ดำเนินการแข่งขันเช่นนี้จนกระทั่งหมดเวลา 3 นาทีกลุ่มใดมีบัตรคำที่ประสมด้วยสระเอมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ



ใบงานเรื่อง “บทร้อยกรอง เล่นให้ดี”

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนหาคำที่ประสมด้วยสระ - จากบทร้อยกรองแล้วเขียนลงในช่องว่างที่กำหนดให้

กระบะเกเร

เฉไปเฉมา

ตัวอย่าง → เก เร

รถไฟในนา

เฉมาเฉไป

โมโหโยเย

เกเรไม่ได้

จะเล่นอะไร

เล่นให้ดีดี

## แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง เล่นรถในนา เวลา 3 ชั่วโมง  
 แผนการเรียนรู้ที่ 15 การอ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน เวลา 1 ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 1.1.1 สามารถอ่าน ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน อ่านได้คล่องและเร็ว เข้าใจความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

#### สาระที่ 2 : การเขียน

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ข้อ 2.1.1 สามารถเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมายและสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ความรู้และประสบการณ์เขียนประโยค ข้อความและเรื่องราวแสดงความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน

#### 1. สาระการเรียนรู้

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอิ สระเอ สระโอ กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ฅ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว
2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ต่อไปนี้ เกเร ดี นะ นา ใน

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านและเขียนสะกดคำ คำที่ประสมด้วยสระ สระอะ สระอา สระอิ สระเอ สระโอ กับพยัญชนะ ก จ ด ต บ ป อ ข ฉ ถ ส ห ง ช ฅ ท น พ ฟ ม ย ร ล ว ได้ถูกต้อง
2. อ่านและเขียนสะกดคำ คำใหม่ในบทเรียน ดังนี้ เกเร ดี นะ นา ใน ได้ถูกต้อง

#### 3. เนื้อเรื่อง

คำใหม่ในบทเรียน เกเร ดี นะ นา ใน จากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เล่นรถในนา

#### 4. กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- นำบัตรคำใหม่ในบทเรียน 

เก	เร
----	----

ติ
----

นะ
----

นา
----

ใน
----

ติดที่กระเป่าผนัก นักเรียนอ่านตามครูทีละคำ จนหมดบัตรคำ

- นักเรียนอ่านทบทวนพร้อมกันอีก 1 ครั้ง

##### ขั้นสอน

- ครูอ่านเรื่อง เล่นรถในนา ให้นักเรียนฟัง 1 ครั้ง ต่อจากนั้นให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน 1 ครั้ง
- แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คน เลือกประธาน รองประธาน และ เลขานุการกลุ่ม
- ตัวแทนกลุ่มออกมารับใบงานเรื่องคำใหม่ในบทเรียนจากครูไปช่วยกันทำแล้วออกมานำเสนอผลงาน ครูชมเชยกลุ่มที่ทำถูกต้องที่สุด และแนะนำการแก้ไขให้กับกลุ่มที่ยังต้องปรับปรุง
- นักเรียนคูบัตรคำ 

เก	เร
----	----

ติ
----

นะ
----

นา
----

ใน
----

ที่วางอยู่บนกระเป่าผนัก ครูเลือกอาสาสมัครออกมา 2 คน เพื่อมาแข่งขันชี้บัตรคำพร้อมทั้งอ่านสะกดคำให้ถูกต้องตรงกับคำที่ครูอ่านให้ฟังใครชี้และอ่านได้ถูกต้องก่อน เป็นฝ่ายชนะ เพื่อน ๆ ในห้องปรบมือให้กำลังใจ

5. ตัวแทนกลุ่มออกมานำบัตรคำ คำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอิ สระเอ สระโอ กับพยัญชนะที่เรียนมาแล้ว ที่ครูเตรียมไว้ให้กลุ่มละ 1 ชุด นำกลับไปฝึกอ่านสะกดคำ โดยการวางบัตรคำกับพื้นให้อาสาสมัครในกลุ่มที่อ่านเก่งเป็นคนอ่านแทนครู ให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มแข่งกันชี้แล้วอ่านสะกดคำ ฝึกจนคล่องคักคำที่ใช้ฝึกลงในสมุดส่งครูตรวจ

- นักเรียนเล่นเกมจับนกสะกดคำ

##### ขั้นสรุป

นักเรียนเขียนตามคำบอกคำที่ประสมด้วยสระอะ สระอา สระอิ สระเอ สระโอ เพื่อทบทวนบทเรียน

#### 5. สื่อการเรียนรู้

- บัตรคำใหม่ในบทเรียน
- หนังสือแบบเรียนภาษาไทยเล่ม 1 เรื่อง เล่นรถในนา
- กระเป่าผนัก



4. บัตรคำ คำที่ประสมด้วยสระ สระอะ สระอา สระอิ สระเอ สระโอ กับ  
พยัญชนะ ที่เรียนมาแล้ว

5. ใบงานเรื่อง คำใหม่ในบทเรียน

6. เกมจับนกสะกดคำ

## 6. การวัดผลประเมินผล

### วิธีการ

#### 1. สังเกต

1.1 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

1.2 วิธีการฝึกอ่านสะกดคำในบัตรคำใหม่

1.3 ความกล้าได้ตอบและซักถาม

#### 2. ตรวจสอบผลงาน

2.1 ใบงานเรื่องคำใหม่ในบทเรียน

## เล่น รถ ใน นา

ตา ทำ รถกระบะ ให้ กล้า เล่น

ตา ทำ รถไฟ ให้ แก้ว เล่น

กล้า เล่น รถกระบะ

แก้ว เล่น รถไฟ

ตา พา กล้า กับ แก้ว ไป นา

กล้า เล่น รถกระบะ ใน นา

แก้ว เล่น รถไฟ ใน นา

รถกระบะ เจ ไป เจ มา

รถไฟ ก็ เจ ไป เจ มา

ตา ว่า เล่น รถ ดีดี นะ

คำ จะ นั่ง รถกระบะ

แก้ว ว่า คำ นั่ง รถกระบะ ไม่ได้

คำ จะ นั่ง รถกระบะ ให้ ได้

กล้า ตี คำ ว่า เกเร

แก้ว ว่า คำ ไม่ เกเร นะ

คำ ก็ ไม่ เกเร

คำ ดู กล้า กับ แก้ว เล่น รถ ใน นา

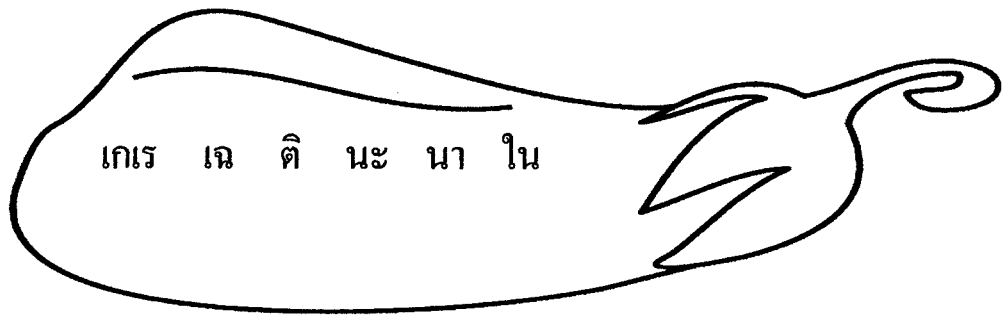
เนื้อเรื่องจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย เล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เล่นรถในนา หน้า 47

ใบงานเรื่อง “คำใหม่ในบทเรียน”

ชื่อ.....เลขที่.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำใหม่ในบทเรียนที่กำหนดให้ไปหัดเขียนเป็นประโยคสั้น ๆ โดยสามารถเลือกคำได้ 5 คำ



ตัวอย่าง เเฉ

รถกระบะเเฉมาเเฉไป

1 .....

.....

2.....

.....

3.....

.....

4.....

.....

5.....

.....

## เกมจับนกสะกดคำ

### จุดประสงค์

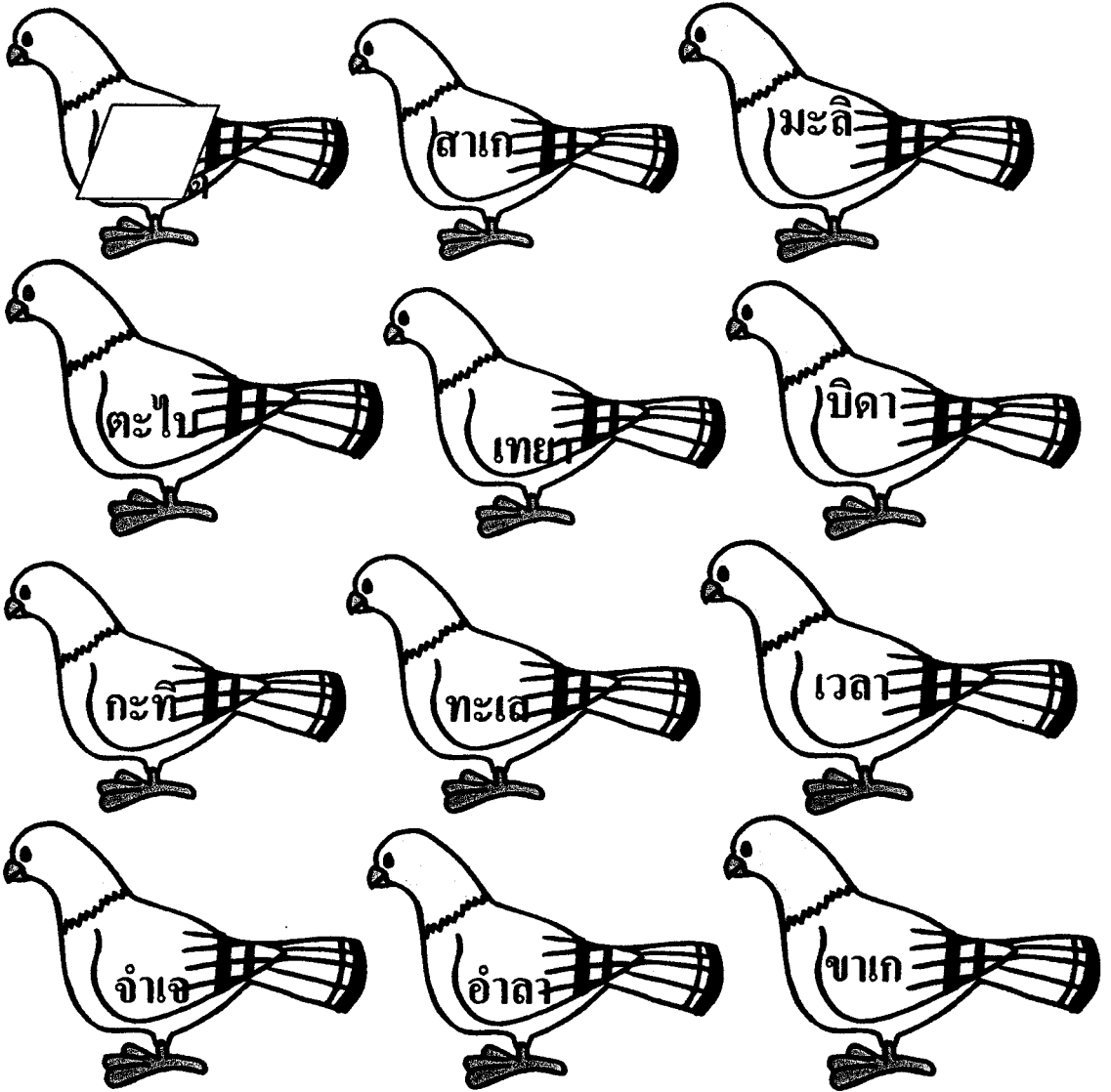
1. เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ
2. เพื่อฝึกทักษะในการจำคำ

### อุปกรณ์ในการเล่น

1. บัตรคำ รูปนก
2. กระดาษเปล่าสำหรับเขียนคำที่จับนกได้

### ขั้นตอนการเล่น

1. ครูชี้แจงกติกาการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ การแข่งขันใช้เวลา 5 นาที
2. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้ขึ้นเป็นแถวตอนลึก เพื่อจะได้ออกมาเล่นเกมทีละ 1 คน
3. ครูติดบัตรคำรูปนกบนกระดานคำหน้าชั้นเรียน
4. สมมุติให้นักเรียนออกไปจับนกบนกระดานคำ โดยการออกไปเปิดกระดาษที่ปิดคำไว้บนตัวนก ถ้าอ่านถูกเพื่อนในห้องต้องอ่านตาม แล้วให้นักเรียนนำนกกลับไปยังกลุ่มตัวเองได้ ถ้าอ่านไม่ถูกเพื่อนในห้องไม่ต้องอ่านตาม และติดนกไว้ที่เดิม
5. แข่งขันจนหมดบัตรคำบนกระดานคำ ให้เป็นการเสร็จการแข่งขันใน 1 รอบ แล้วให้แต่ละกลุ่มเขียนคำตามที่จับนกมาได้บนกระดาษเปล่า กลุ่มใดได้จำนวนคำมากกว่าเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน
6. แข่งขันในรอบต่อไป โดยปฏิบัติเหมือนรอบแรก การแข่งขันนักเรียนทุกคนต้องได้ออกมาเล่นเกม



**ภาคผนวก ก**

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำ  
และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำ**

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำก่อนเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวน 30 ข้อ

ชื่อ.....โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู

\*\*\*\*\*

แบบทดสอบการอ่าน โดยการอ่านสะกดคำ คำที่กำหนดให้ จำนวน 30 คำ ใช้เวลา 10 นาที

30 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

นักเรียนต้องอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง ชัดเจน จึงจะได้คำละ 1 คะแนน

- |          |            |          |          |          |          |
|----------|------------|----------|----------|----------|----------|
| 1) อา    | 2) อุ      | 3) อุหา  | 4) อีกา  | 5) มีนา  | 6) ตีชา  |
| 7) ใจดี  | 8) ในนา    | 9) ใบหู  | 10) โตไว | 11) โลเล | 12) โมโท |
| 13) ไฟ   | 14) ไปดู   | 15) ไชโย | 16) จูดี | 17) ชูดี | 18) สุดา |
| 19) ทำไม | 20) ตำรา   | 21) นำไป | 22) ตะไบ | 23) มะลิ | 24) มะไฟ |
| 25) วิชา | 26) กิริยา | 27) ธิดา | 28) เกเร | 29) เทยา | 30) เฉไป |

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำหลังเรียน**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวน 30 ข้อ

ชื่อ.....โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู

\*\*\*\*\*

แบบทดสอบการอ่าน โดยการอ่านสะกดคำ คำที่กำหนดให้ จำนวน 30 คำ ใช้เวลา 10 นาที

30 คะแนน

**เกณฑ์การให้คะแนน**

นักเรียนต้องอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง ชัดเจน จึงจะได้คำละ 1 คะแนน

- |          |            |          |          |          |          |
|----------|------------|----------|----------|----------|----------|
| 1) ตา    | 2) ฐ       | 3) ปูนา  | 4) มีตา  | 5) สีดา  | 6) ตีชา  |
| 7) ใจดี  | 8) ไบชา    | 9) ในดู  | 10) โตไว | 11) โดยา | 12) โมโห |
| 13) ไวไว | 14) ไปนา   | 15) ไชโย | 16) ชูระ | 17) สุรี | 18) อาดู |
| 19) กำไธ | 20) ตำรา   | 21) นำไป | 22) ตะใบ | 23) กะปิ | 24) พาไป |
| 25) บิดา | 26) กิริยา | 27) นิดา | 28) เกเร | 29) เวลา | 30) เสมา |



**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำก่อนเรียน**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวน 30 ข้อ

ชื่อ.....โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู

\*\*\*\*\*

แบบทดสอบแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการเขียนสะกดคำที่มีภาพกำหนดให้ และให้นักเรียนเขียนคำให้ตรงกับภาพที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที 10 คะแนน

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบการเขียน โดยการเขียนตามคำบอกตามครูปอก จำนวน 20 คำ ใช้เวลา 10 นาที 20 คะแนน

**เกณฑ์การให้คะแนน**

นักเรียนต้องเขียนได้ถูกต้อง และวางสระถูกตำแหน่ง จึงจะได้คำละ 1 คะแนน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนตอนที่ 1


การเขียนสะกดคำ







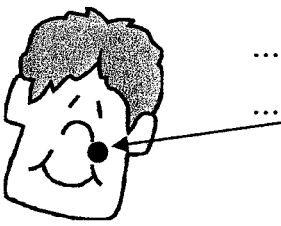

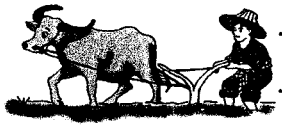

ชื่อ.....โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู

\*\*\*\*\*

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการเขียนสะกดคำให้มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที 10 คะแนน

<p><u>ตัวอย่าง</u></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">ม้า</div> </div>
---

<p>1</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>6</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>7</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>8</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>4</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>9</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>5</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>10</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนตอนที่ 2  
การเขียนสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบการเขียน โดยการเขียนตามคำบอกตามครูปอก จำนวน 20 คำ ใช้  
เวลา 10 นาที 20 คะแนน

- |          |          |          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1) สีดา  | 2) ดีใจ  | 3) มีโถ  | 4) ใบชา  | 5) ใจโต  | 6) ในหู  |
| 7) โบดำ  | 8) โยเย  | 9) ไปนา  | 10) รุระ | 11) อูไร | 12) มุสา |
| 13) กำไล | 14) ทำยา | 15) ทะลุ | 16) บิดา | 17) นิดา | 18) เวลา |
| 19) เสมอ | 20) เฮฮา |          |          |          |          |

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำหลังเรียน**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวน 30 ข้อ

ชื่อ.....โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู

\*\*\*\*\*

แบบทดสอบแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการเขียนสะกดคำที่มีภาพกำหนดให้ และให้นักเรียนเขียนคำให้ตรงกับภาพที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที 10 คะแนน

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบการเขียน โดยการเขียนตามคำบอกตามครูปอก จำนวน 20 คำ ใช้เวลา 10 นาที 20 คะแนน

**เกณฑ์การให้คะแนน**

นักเรียนต้องเขียนได้ถูกต้อง และวางสระถูกต้องตำแหน่ง จึงจะได้คำละ 1 คะแนน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนตอนที่ 1


การเขียนสะกดคำ


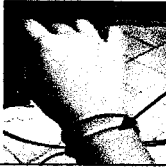


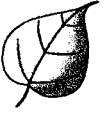





ชื่อ.....โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู

\*\*\*\*\*

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการเขียนสะกดคำให้มีความหมายตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้

จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที 10 คะแนน

ตัวอย่าง		ม้า
----------	---	-----

<p>1</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>6</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>7</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>8</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>4</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>9</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>5</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>10</p>  <p>.....</p> <p>.....</p>

## การเขียนสะกดคำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบการเขียน โดยการเขียนตามคำบอกตามกรอบอก จำนวน 20 คำ ใช้เวลา 10 นาที 20 คะแนน

- |          |          |          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1) อู    | 2) ตีใจ  | 3) มีนา  | 4) ไบหู  | 5) ใจโต  | 6) ในนา  |
| 7) โบดำ  | 8) โมโห  | 9) ไปดู  | 10) จูดี | 11) อูไร | 12) มุสา |
| 13) ทำไม | 14) จำปี | 15) มะลิ | 16) ธิดา | 17) วิชา | 18) เวลา |
| 19) เฉไป | 20) เฮฮา |          |          |          |          |

## ภาคผนวก ง

การตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ  
โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน







ตารางผนวกที่ 1 ต่อ

รายการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6.2 ใบกิจกรรม	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
6.2.1 ความสอดคล้องกับแผนการเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
6.2.2 ลำดับขั้นตอนปฏิบัติงานกิจกรรม	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
6.2.3 ความชัดเจนในคำสั่ง	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
6.2.4 การกำหนดวัตถุประสงค์	0.33	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
7. การวัดผลและประเมินผล	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
7.1 ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0.66	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
7.2 ความครอบคลุมเนื้อหา	0.33	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
7.3 ความเหมาะสมของเครื่องมือประเมินผล	0.66	1.00	0.66	1.00	0.66	0.66	0.66	1.00	1.00	1.00	1.00	0.66	0.66	1.00	1.00

ตารางผนวกที่ 2 คะแนนก่อนและหลังเรียนการอ่านสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (X)	คะแนนหลังเรียน (Y)	(X - Y) =D	D <sup>2</sup>
1	23	30	7	49
2	23	30	7	49
3	10	27	17	289
4	9	30	21	441
5	23	30	7	49
6	9	29	20	400
7	7	28	21	441
8	10	30	20	400
9	18	30	12	144
10	14	30	16	256
11	23	30	7	49
12	26	30	4	16
13	21	30	9	81
14	21	27	6	36
15	10	30	20	400
16	7	30	23	529
17	12	29	17	289
17	10	30	20	400
19	23	30	7	49
20	12	30	18	324
21	9	30	21	441
22	26	30	4	16
23	12	30	18	324
24	9	30	21	441
25	9	30	21	441
26	6	27	21	441
27	9	30	21	441

## ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (X)	คะแนนหลังเรียน (Y)	(X - Y) = D	D <sup>2</sup>
28	8	29	21	441
29	10	27	17	289
30	8	30	22	484
31	7	30	23	529
32	7	30	23	529
33	12	30	18	324
34	10	30	20	40
35	28	30	2	4
N = 35	$\sum X = 481$ ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 13.74$	$\sum Y = 1,033$ ค่าเฉลี่ย $\bar{Y} = 29.51$	$\sum D = 552$ ผลต่างคะแนน = 15.77	$\sum D^2 = 9,876$

ตารางผนวกที่ 3 คะแนนก่อนและหลังเรียนการเขียนสะกดคำ โดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน(X)	คะแนนหลังเรียน(Y)	(X-Y) = D	D <sup>2</sup>
1	2	30	28	784
2	2	25	23	529
3	2	25	23	529
4	3	29	26	676
5	5	30	25	625
6	2	27	25	625
7	2	27	25	625
8	3	30	27	729
9	2	29	27	729
10	2	28	26	676
11	2	29	27	729
12	2	29	27	729
13	3	30	27	729
14	3	27	24	576
15	2	29	27	729
16	1	27	26	676
17	2	29	27	729
18	2	29	27	729
19	3	29	26	676
20	1	30	29	841
21	2	28	26	676
22	3	29	26	676
23	2	29	26	729
24	3	30	27	729
25	3	29	26	676
26	1	27	26	676
27	3	30	27	729

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน(X)	คะแนนหลังเรียน (Y)	(X-Y) = D	D <sup>2</sup>
28	2	30	26	676
29	1	29	28	784
30	2	30	28	784
31	1	30	29	841
32	1	29	28	784
33	3	29	26	676
34	1	30	29	841
35	3	30	29	729
N = 35	$\sum X = 76$	$\sum Y = 1,007$	$\sum D = 928$	$\sum D^2 = 24,676$
	ค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 2.17$	ค่าเฉลี่ย $\bar{Y} = 28.77$	ผลต่างคะแนน = 26.51	

**ประวัติผู้วิจัย**

<b>ชื่อ</b>	นางเสาวนีย์ ชลมาศ
<b>วัน เดือน ปีเกิด</b>	23 มีนาคม พ.ศ. 2509
<b>สถานที่เกิด</b>	อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง
<b>ประวัติการศึกษา</b>	ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (เกษตรกรรม) สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี
<b>สถานที่ทำงาน</b>	โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง
<b>ตำแหน่ง</b>	ครู คศ. 1