



ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถ
ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT THROUGH THE CIPPA MODEL WITH
LANGUAGE GAMES ON THE SPELLING ABILITIES OF PRIMARY 3 STUDENTS

วิทยานิพนธ์

ของ

วิภาวี เกิดมณี

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มกราคม 2569

ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถ
ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

EFFECTS OF LEARNING MANAGEMENT THROUGH THE CIPPA MODEL WITH
LANGUAGE GAMES ON THE SPELLING ABILITIES OF PRIMARY 3 STUDENTS

วิทยานิพนธ์
ของ
วิภาวี เกิดมณี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มกราคม 2569



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Effects of Learning Management through the CIPPA Model with Language Games
on the Spelling Abilities of Primary 3 Students

วิภาวี เกียมณี

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์เฉลา ประเสริฐสังข์)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร. ชวนพบ เอี้ยวสาธุรักษ์)

..... กรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เขียวเรศ ใจเย็น)

ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิวัฒน์ เพชรศรี)

วันที่ 9 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

วิภาวี เกิดมณี. (2569). ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อ
ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมรณกร	ประธานกรรมการ
กศ.ค. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)	
อาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์	กรรมการ
กศ.ค. (นวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี)	

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้ดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การสุ่มอย่างง่ายกำหนดเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 36 คน และเป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) แผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา และ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา

มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดเรียนรู้แบบปกติ
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา, เกมทางภาษา, ความสามารถในการเขียนสะกดคำ



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Wipawee Kerdmanee. (2026). **Effects of Learning Management through the CIPPA Model with Language Games on the Spelling Abilities of Primary 3 Students**. Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University.

Thesis Advisors

Assistant Professor Dr. Sawatchai Sripanomtanakorn	Chairman
Ph.D. (Education Research and Evaluation)	
Dr. Chuanpob Iaosanuruk	Member
Ph.D. (Learning Innovation and Technology)	

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare the spelling ability of primary 3 students before and after instruction through the CIPPA model (connecting, improving, performing, promoting, assessing, producing and applying) with language games, 2) compare the spelling ability of these students before and after normal instruction, and 3) compare the spelling ability of these students after instruction between the CIPPA model and normal instruction. The sample group consisted of two classrooms of 36 students each as the experimental and control group from Josephvithaya School, Thamai District, Chanthaburi Province in the first semester of academic year 2024. The research instruments used were: 1) a normal learning management plan, 2) a learning management plan using the CIPPA model with language games, and 3) a spelling test. The statistics used for analyzing the data were: mean, standard deviation, t-test and one-way ANCOVA.

The results of the study were as follows: 1) the students who learned with the CIPPA model with language games had higher spelling ability after instruction than before at the statistically significant level of .01, 2) the students who learned with normal instruction had higher spelling ability after instruction than before at the statistically significant level of .01, and 3) the students who learned with the CIPPA model had higher spelling ability than the students who learned with normal instruction at the statistically significant level of .01.

Keywords: CIPPA Model, Language Games, Spelling Writing Ability

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือให้คำแนะนำอย่างดีจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร. ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร. ณัฐฉิน ชุยก้าวังศ์อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี อาจารย์ ดร. เจนวิทย์ วารีบ่อ อาจารย์ภาควิชาทดสอบและการวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี นายกฤษดา ตติชรา ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนคลองขวาง จังหวัดตราด นายกิตติพันธ์ บัวเขียว ครูชำนาญการโรงเรียนวัดบางปรือ จังหวัดตราด และ นางสาวรัชณี เล็งไธสง ครูชำนาญการโรงเรียนบ้านไร่ป่า จังหวัดตราด ที่ช่วยให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนขอแซฟวิทยาที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูล วิจัยเป็นอย่างดี รวมทั้งคณะครูและนักเรียนที่ให้ความสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ให้สำเร็จลุล่วง

ประโยชน์และคุณค่าอันเนื่องมาจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบคุณงามความดีให้แก่ บิดา มารดา ครู อาจารย์ ผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือและสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ทุกท่าน

วิภาวี เกิดมณี

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
สมมติฐานในการวิจัย.....	7
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	9
สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	9
คุณภาพนักเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	12
การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	12
การเขียน.....	14
ความหมายของการเขียน.....	14
ความสำคัญของการเขียน.....	15
ความหมายของการเขียนสะกดคำ.....	17
ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ.....	17
การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	18
การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ.....	19
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	21
ความเป็นมาการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	21
ความหมายของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	23
การใช้โมเดลชิปปาในการจัดการเรียนรู้.....	25

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	26
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษา.....	29
ความหมายของเกม.....	29
ความหมายของเกมทางภาษา.....	30
ประเภทของเกมทางภาษา.....	32
องค์ประกอบของเกมทางภาษา.....	34
ประโยชน์ของเกมทางภาษา.....	35
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา.....	36
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา.....	38
แผนการจัดการเรียนรู้.....	39
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้.....	39
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้.....	40
ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี.....	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43
งานวิจัยต่างประเทศ.....	43
งานวิจัยในประเทศ.....	45
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	49
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	49
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	57
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	64
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	64
วิธีดำเนินการวิจัย.....	64
สรุปผลการวิจัย.....	66
อภิปรายผล.....	66
ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	79
ภาคผนวก ก ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	80
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย.....	82
ภาคผนวก ค วิเคราะห์หลักสูตร.....	89
ภาคผนวก ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	142
ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	150
ภาคผนวก ฉ การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	162
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	172

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงรายละเอียดเนื้อหาและจำนวนคำที่ใช้สำหรับการสร้างแบบวัดและประเมินผล	50
2 แสดงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ.....	51
3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างโมเดลชิปปากับเกมทางภาษา.....	52
4 แสดงระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ ที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำ.....	54
5 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถ ในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน.....	60
6 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัด การเรียนรู้แบบปกติที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน.....	61
7 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัด การเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถ ในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ.....	62
8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนสะกดคำ หลังการจัดการเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	62
9 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับ เกมทางภาษา เรื่อง ป่านี้มีคุณ.....	152
10 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง ป่านี้มีคุณ..	155
11 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการเขียนสะกดคำ เรื่อง ป่านี้มีคุณ (IOC).....	158
12 ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่นของ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	160

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
13 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา.....	163
14 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบปกติ.....	166
15 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำหลังเรียน หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน.....	169

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

- 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 7

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบของประเทศเพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลกภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพ และขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ภายใต้แรงกดดันภายนอกจากกระแสโลกาภิวัตน์ และแรงกดดันภายในประเทศที่เป็นปัญหาวิกฤตที่ประเทศต้องเผชิญ เพื่อให้คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดีสังคมไทยเป็นสังคมคุณธรรม จริยธรรม และประเทศสามารถก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว รองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษา ระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2560 : 1)

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสาน ให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 37) ดังนั้นจากที่ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้า ภาษาไทยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างสูงต่อคนไทย กระทรวงศึกษาธิการจึงมีหน้าที่ในการจัดรูปแบบการจัดการศึกษาให้แก่เยาวชนของชาติ

โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นั้น กำหนดให้สถานศึกษาต้องจัดการเรียนการสอนที่ถ่ายทอดความรู้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ เกี่ยวกับกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ไว้ทั้งหมด 5 สาระการเรียนรู้ เพื่อเป็นการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นย้ำในเรื่อง การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษา และ วรรณคดีและวรรณกรรม ให้มีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37-38)

กระทรวงศึกษาธิการจึงจัดให้มีการวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประเทศในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ได้แก่ การวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรียกว่า RT เป็นการประเมินผลการอ่านคล่องและเขียนคล่อง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียกว่า NT เป็นการวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภาษาและด้านคณิตศาสตร์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรียกว่า O-net เป็นการวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4 กลุ่มสาระด้วยกัน ได้แก่ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ กระทรวงศึกษาธิการจะจัดให้มีการสอบวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ระดับประเทศปีการศึกษาละ 1 ครั้ง และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระวิชาภาษาไทยได้กำหนดกรอบการศึกษาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ 5 สาระการเรียนรู้ ได้แก่ สาระการอ่าน กำหนดไว้ 9 ตัวชี้วัด สาระการเขียน กำหนดไว้ 6 ตัวชี้วัด สาระการฟังการดูและการพูด กำหนดไว้ 6 ตัวชี้วัด สาระหลักการใช้ภาษา กำหนดไว้ 6 ตัวชี้วัด และสาระวรรณคดีและวรรณกรรม กำหนดไว้ 4 ตัวชี้วัด โดยเน้นที่สาระการอ่านมากที่สุด จำนวน 9 ตัวชี้วัด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 44-54)

จากการศึกษาค้นคว้าผลการสอบวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โรงเรียนคลองขวางสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด จังหวัดตราด พบว่า การสอบวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การสอบ NT มีผลการสอบวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางด้านภาษาในระดับประเทศระหว่างปีการศึกษา 2563 ถึง 2565 พบว่า ผลการทดสอบในระดับประเทศของปี 2563 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 47.46 ในระดับจังหวัด 47.76 และในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 41.53 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563ข : ไม่ปรากฏเลขหน้า) ในปีการศึกษา 2564 ผลการทดสอบในระดับประเทศมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 56.14 ในระดับจังหวัด 55.48 และในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 64.95 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564 : ไม่ปรากฏเลขหน้า) และในปีการศึกษา 2565 ผลการทดสอบในระดับประเทศมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 55.86 ในระดับจังหวัด 55.33 และในระดับโรงเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 68.10 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565 : ไม่ปรากฏเลขหน้า) จากการรายงานระดับประเทศ ระดับจังหวัด และระดับโรงเรียน มีค่าเฉลี่ยลดลง

อย่างเห็นได้ชัด จากการศึกษาค้นคว้า พบว่าในสาระการเรียนรู้ที่ 4 มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ หัวข้อการเขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ อยู่ในระดับคุณภาพที่ต้องปรับปรุง 3 ปีซ้อน และจากการสอบถามกรรมการผู้คุมสอบและครูผู้สอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถึงสาเหตุที่นักเรียนทำคะแนนด้านนี้ได้้น้อย สาเหตุเกิดจากการเขียนสะกดคำไม่ถูก ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การเลือกใช้คำที่ไม่หลากหลาย เนื่องจากไม่รู้จักความหมายของคำ การผันวรรณยุกต์ไม่ตรงตามหมวดหมู่ของอักษร ส่งผลให้คะแนนตรงนั้นถูกตัดไป

การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา (Cippa) เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางเสนอแนวคิดโดย รองศาสตราจารย์ ดร. ทิสนา แฉมมณี อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีจุดเน้นที่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ หลักการจัดการเรียนการสอนของรูปโมเดลชิปปา มีองค์ประกอบที่สำคัญทั้งหมด 5 ประการ ได้แก่ 1) C มาจากคำว่า Construct หมายถึง การสร้างความรู้ ตามแนวคิดการสรรค์สร้างความรู้ได้แก่ กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง กิจกรรมนี้ ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา 2) I มาจากคำว่า Interaction หมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ กิจกรรมที่นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล เช่น ครู เพื่อน ผู้รู้ หรือมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น แหล่งความรู้ และสื่อประเภทต่าง ๆ กิจกรรมนี้ ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสังคม 3) P มาจากคำว่า Physical Participation หมายถึง การมีส่วนร่วมทางกาย ได้แก่ กิจกรรมที่ให้นักเรียนมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะต่าง ๆ 4) P มาจากคำว่า Process Learning หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ที่เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ได้แก่ กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำเป็นขั้นตอนจนเกิดการเรียนรู้ ทั้งเนื้อหาและกระบวนการ กระบวนการที่นำมาจัดกิจกรรม เช่น กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นต้น กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา 5) A มาจากคำว่า Application หมายถึง การนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ กิจกรรมที่ให้โอกาสนักเรียนเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติที่เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้หลายอย่างแล้วแต่ลักษณะของกิจกรรม (ทิสนา แฉมมณี, 2563 : 122 - 123)

เกมทางภาษา เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและการแสดงออกทางภาษาในช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานนัก จัดขึ้นเพื่อที่ทดสอบความรู้เดิมของนักเรียนว่ามีความรู้ความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา และการแสดงออกมากน้อยเพียงใด จะเป็นการแข่งขัน

ความสามารถของตนเองในฐานะผู้กระทำกิจกรรมและให้ความร่วมมือกับสมาชิก และเสริมสมรรถภาพในการเรียนภาษาของนักเรียน โดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ทั้งภายในบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดในเกมนั้น 1 ตัวอย่างเกมทางภาษา เช่น บิงโก (Bingo) เป็นต้น (เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์. 2542 : 1-3)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา ด้วยวิธีการบูรณาการในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นศักยภาพของนักเรียนเป็นหลักเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพอันสูงสุด และการใช้เกมทางภาษามาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุกสนาน และยังเป็นการผ่อนคลายระหว่างเรียน ที่สำคัญเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับนโยบายของคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงความสามารถในของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย หน่วยการเรียนรู้ มาตราตัวสะกด เรื่อง ปานนี้มีคุณ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนทุกท่าน ได้นำไปประยุกต์ใช้หรือเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และไปในทิศทางเดียวกันทำให้นักเรียนได้รับเนื้อหาเหมือนกัน และยังสามารถนำไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้เป็นที่ไปตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ตลอดจนช่วยให้เด็กนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟวิทยา อำเภอลำใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟวิทยา อำเภอลำใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 72 คน ซึ่งได้รับการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองหลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากอีกครั้ง ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ 1 คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนแบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา และกลุ่มทดลองที่ 2 คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ขอบเขตด้านตัวแปรที่จะศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ความสามารถในการเขียนสะกดคำ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที บทที่ 3 เรื่อง ป่านี้มีคุณ หน่วย มาตรการตัวสะกดแม่ กก กบ กด และกน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สารที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ในหัวข้อ การเขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนหอแซฟวิทยา อำเภอลำใหม่ ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยในครั้งนี้ มีนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา (CIPPA) หมายถึง รูปแบบการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มีจุดเน้นที่การจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์และจิตใจ แบ่งทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม
2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่
3. ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม
4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม
5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้
6. ขั้นแสดงผลงาน
7. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

เกมทางภาษา หมายถึง เกมที่นำมาใช้เสริมทักษะของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะในด้านวิชาการของนักเรียน พัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น และเกมนั้นจะมีกฎกติกาการเล่นง่าย ๆ เล่นได้ทั้งแบบกลุ่ม และเดี่ยว ใช้เล่นเพื่อเป็นการทดสอบความรู้เดิมของนักเรียน หรือใช้ระหว่างเรียนก็ได้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของนักเรียน และยังเป็นแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ให้แก่ครูผู้สอนว่า จะต้องเพิ่มหรือเน้น เนื้อความรู้เรื่องใดให้แก่ นักเรียน และยังเป็น การสร้างความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลายให้แก่นักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกมทางภาษา หมายถึง การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปป่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน และในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนได้นำเกมทางภาษาเข้าร่วมด้วย เนื่องจากเกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการในด้านวิชาการของนักเรียน และยังเป็น การสร้างความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลายให้แก่นักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยเสริมเข้าในขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม ครูผู้สอนใช้เกมบิงโก มาตราตัวสะกด

ขั้นที่ 3 ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครูผู้สอนใช้เกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด

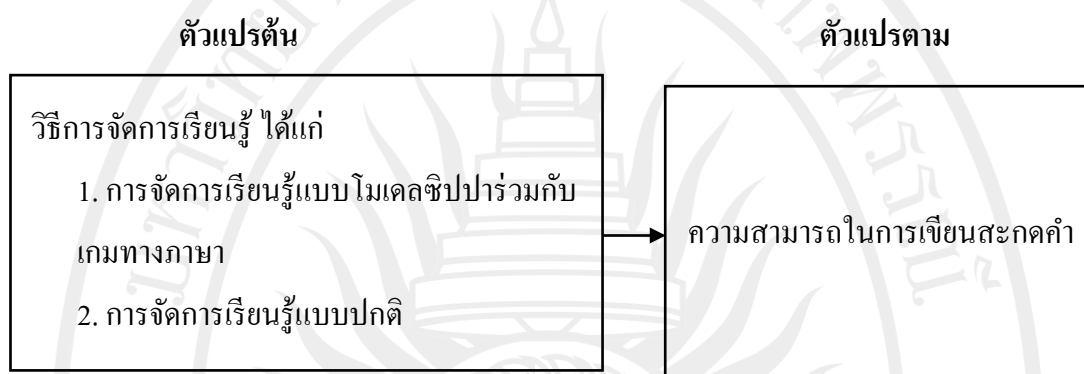
ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่ม ครูผู้สอนใช้เกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยยึดแนวทางการวางแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

การเขียนสะกดคำ หมายถึง วิธีการนำพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ และตัวการันต์ ในมาตราตัวสะกด กก กบ กด และกน มาเขียนรวมกันอย่างถูกต้องตามหลักภาษาและมีความหมาย

เพื่อให้คํานี้สามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง สามารถสื่อความหมายได้อย่างตรงตัว โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการสะกดคำเป็นเกณฑ์การวัดและประเมินผล

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีสมมติฐานของการวิจัยต่อไปนี้

1. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษา มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.1 สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.2 คุณภาพนักเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 1.3 การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. การเขียน
 - 2.1 ความหมายของการเขียน
 - 2.2 ความสำคัญของการเขียน
 - 2.3 ความหมายของการเขียนสะกดคำ
 - 2.4 ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ
 - 2.5 การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3
 - 2.6 การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา
 - 3.1 ความเป็นมาการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา
 - 3.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา
 - 3.3 การใช้โมเดลชิปปาในการจัดการเรียนรู้
 - 3.4 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา
4. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษา
 - 4.1 ความหมายของเกม
 - 4.2 ความหมายของเกมทางภาษา
 - 4.3 ประเภทของเกมทางภาษา
 - 4.4 องค์ประกอบของเกมทางภาษา
 - 4.5 ประโยชน์ของเกมทางภาษา
 - 4.6 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

4.7 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา

5. แผนการจัดการเรียนรู้

5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

5.2 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

5.3 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กล่าวว่า วิชาภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจการงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 37) ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัดไว้ดังนี้

สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 37-38) จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

สาระการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน กำหนดตัวชี้วัดไว้ดังนี้

ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/3 ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/4 ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ

ท 1.1 ป.3/5 สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ท 1.1 ป.3/6 อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/7 อ่านข้อเขียนเชิงอธิบาย และปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะ

ท 1.1 ป.3/8 อธิบายความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ

ท 1.1 ป.3/9 มีมารยาทในการอ่าน

สาระการเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ กำหนดตัวชี้วัดไว้ดังนี้

ท 2.1 ป.3/1 คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด

ท 2.3 ป.3/3 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ได้อย่างชัดเจน

ท 2.3 ป.3/3 เขียนบันทึกประจำวัน

ท 2.3 ป.3/4 เขียนจดหมายลาครู

ท 2.3 ป.3/5 เขียนเรื่องตามจินตนาการ

ท 2.3 ป.3/6 มีมารยาทในการเขียน

สาระการฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ กำหนดตัวชี้วัดไว้ดังนี้

ท 3.1 ป.3/1 เล่ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู ทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง

ท 3.1 ป.3/2 บอกสาระสำคัญจากการฟังและการดู

ท 3.1 ป.3/3 ตั้งคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู

ท 3.1 ป.3/4 พูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู

ท 3.1 ป.3/5 พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์

ท 3.1 ป.3/6 มีมารยาทในการฟัง การดูและการพูด

สาระหลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ กำหนดตัวชี้วัดไว้ดังนี้

ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ท 4.1 ป.3/2 ระบุชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค

ท 4.1 ป.3/3 ใช้พจนานุกรมค้นหาความหมายของคำ

ท 4.1 ป.3/4 แต่งประโยคง่าย ๆ

ท 4.1 ป.3/5 แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ

ท 4.1 ป.3/6 เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

สาระวรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง กำหนดตัวชี้วัดไว้ดังนี้

ท 5.1 ป.3/1 ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ท 5.1 ป.3/2 รู้จักเพลงพื้นบ้าน และเพลงกล่อมเด็กเพื่อปลูกฝังความชื่นชมวัฒนธรรมท้องถิ่น

ท 5.1 ป.3/3 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณคดีที่อ่าน

ท 5.1 ป.3/4 ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

จากข้อความข้างต้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดสาระการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ทั้งหมด ดังนี้ สาระการอ่าน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ กำหนดตัวชี้วัดไว้ 9 ตัวชี้วัด, สาระการเขียนมาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ กำหนดตัวชี้วัดไว้ 6 ตัวชี้วัด สาระการฟัง การดู และการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ พุดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกลงในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ กำหนดตัวชี้วัดไว้ 6 ตัวชี้วัด สาระหลักการใช้ภาษา มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ กำหนดตัวชี้วัดไว้ 6 ตัวชี้วัด และสาระวรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง กำหนดตัวชี้วัดไว้ 4 ตัวชี้วัด สรุปได้ว่า กลุ่มสาระภาษาไทย มี 5 สาระ 5 มาตรฐาน และ 31 ตัวชี้วัด

คุณภาพนักเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 39) จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดคุณภาพนักเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีการยทในการอ่าน

2. มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการ และมีการยทในการเขียน

3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้ง พูดแสดงความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสาร เล่าประสบการณ์ และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีการยทในการฟัง ดู และพูด

4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำ ในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำแต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

5. เข้าใจและสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี วรรณกรรมที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทรื่องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะสำเร็จการศึกษาได้ต้องผ่านกระประเมินด้านคุณภาพนักเรียนครบทั้ง 5 ด้าน ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดไว้

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สู่การปฏิบัติ โดยมีหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรมจริยธรรมในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูผู้สอนต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร

กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในการเตรียมเข้าสู่โลกอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553ข : 6)

กระทรวงศึกษาธิการ (2563ก : ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวไว้ว่า จากหนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การวางแผนจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครูจำเป็นต้องปฏิบัติ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร เพื่อให้เข้าใจมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด หรือสิ่งอื่นพึงประสงค์ที่ควรจะต้องเกิดแก่นักเรียน

2. ศึกษาหนังสือเรียน ภาษาพาที หนังสือเรียน วรรณคดีลำนํ้า แล้ววางแผน จัดการเรียนรู้ โดยใช้เนื้อหาแต่ละบทของหนังสือเรียนทั้ง 2 เล่ม สลับบทกันตามความเหมาะสม เพื่อให้ให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากหนังสือเรียน ภาษาพาที ตลอดปีการศึกษา และเรียนรู้จากหนังสือเรียน วรรณคดีลำนํ้า ตลอดปีการศึกษาเช่นเดียวกัน

3. ศึกษาหนังสือเรียน ภาษาพาที หนังสือเรียน วรรณคดีลำนํ้า และแบบฝึกหัด ทักษะ ภาษา ตามชั้นเรียน ทุกเล่ม ทุกบทอย่างละเอียด เพื่อใช้เป็นสื่อหลักในการจัดการเรียนการสอน ภาษาไทย รวมทั้งหนังสือเรียน วรรณกรรมปฏิสัมพันธ์ แบบฝึกหัด ทักษะปฏิสัมพันธ์ หนังสือ หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อเสริมในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย แล้วจัดหน่วยการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

4. ศึกษาพื้นฐานความรู้ความสามารถด้านภาษาไทยและด้านอื่น ๆ ของนักเรียน โดยใช้วิธี ปฏิบัติกิจกรรม ทดสอบ สัมภาษณ์ ฯลฯ และก่อนเริ่มบทเรียนควรเตรียมความพร้อม อย่างน้อย 1-2 สัปดาห์

โดยมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นนำเข้าสู่ บทเรียน 3) ขั้นสอน และ 4) ขั้นสรุป ผ่านรูปแบบการเขียนแผนของสถานศึกษา โดยเน้นคุณภาพ นักเรียนเมื่อจบการศึกษาข้อที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ โดยยึดแนวทางการวางแผนจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

การเขียน

การเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งทางการสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทัศนคติ และอารมณ์ ผ่านลายลักษณ์อักษรหรือสัญลักษณ์ ดังนั้นผู้เขียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจด้านหลักการ วิธีการหลักเกณฑ์ทางภาษา เพื่อให้ข้อความที่สื่อสารออกมานั้น ถูกต้อง ตามหลักภาษา และเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันทั้งฝ่ายผู้เขียนและผู้อ่าน จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้ ให้ความหมายของการเขียนไว้ดังนี้

ความหมายของการเขียน

การเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญสำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน จึงมีนักการศึกษา หลายท่านได้ให้ความหมายของการเขียนไว้ดังนี้

ธนู ทดแทนคุณ และกานต์วี แพทย์พิทักษ์ (2552 : 17) กล่าวว่า การเขียน หมายถึง การเรียบเรียงความคิดในสิ่งที่จะสื่อสารเป็นตัวหนังสืออย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิด ความต้องการ และข้อมูลต่าง ๆ ไปยังผู้อ่าน

ภาควิณี วรรณภา (2554 : 37) กล่าวว่า การเขียน หมายถึง การถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ประสบการณ์ จินตนาการ และข่าวสารจากผู้เขียนส่งไปยังผู้อ่านโดยสื่อสารผ่านตัวอักษรในการสื่อ ความหมาย

สมบัติ ศิริจันดา (2554 : 87) กล่าวว่า การเขียน คือ การถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ตลอดจนประสบการณ์ต่าง ๆ จากผู้เขียน ถ่ายทอดผ่านตัวอักษร (ภาษา) ยังผู้รับสาร เพื่อจุดประสงค์ใดจุดประสงค์หนึ่ง จากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง จากกลุ่มหนึ่งไปยัง อีกกลุ่มหนึ่งและจากส่วนหนึ่งไปยังอีกส่วนหนึ่ง

ราชบัณฑิตยสถาน (2556 : 212) กล่าวว่า การเขียน หมายถึง จัดให้เป็นตัวหนังสือ จัดให้เป็นเส้นหรือรูปต่าง ๆ วาด แต่งหนังสือ

ศิริพร จันทะเลิศ (2558 : 36) กล่าวว่า การเขียนมีความสำคัญต่อมนุษย์ในฐานะเป็น เครื่องมือสำหรับการสื่อสารถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ตลอดจนประสบการณ์ต่าง ๆ ของผู้เขียนให้ผู้อื่นทราบเป็นเครื่องมือในการบันทึกถึงความเจริญทาง วัฒนธรรมสู่ชุมชนรุ่นหลัง และสามารถเป็นหลักฐานอ้างอิงได้ นอกจากนี้การเขียนยังเป็นทักษะที่สำคัญที่ต้องใช้ควบคู่กับ ทักษะการอ่าน การฟัง และการพูดอีกด้วย

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 115) กล่าวว่า การเขียน หมายถึง ทักษะการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง เป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ และความรู้สึก เพื่อสื่อสารหรือสื่อความหมายโดยใช้ ตัวหนังสือหรือตัวเลข เครื่องหมายต่าง ๆ ตลอดจนภาพวาดเป็นสัญลักษณ์แทนถ้อยคำในภาษาพูด เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ จุดมุ่งหมายของผู้เขียน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การเขียน หมายถึง ทักษะการใช้ภาษาอย่างหนึ่งที่ใช้สำหรับการถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ และความรู้สึก เพื่อสื่อสารหรือสื่อความหมายโดยใช้ตัวหนังสือ ตัวเลข หรือเครื่องหมายต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้เขียน

ความสำคัญของการเขียน

การเขียนเป็นเครื่องมือแทนการสื่อสารอย่างหนึ่ง ที่มีความสำคัญทั้งทางด้านการศึกษา เพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด และยังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางด้านธุรกิจต่าง ๆ จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสำคัญของการเขียนไว้ดังนี้

สมบัติ ศิริจันดา (2554 : 88) กล่าวว่า iva การเขียนมีความสำคัญ ดังนี้

1. การเขียนเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่สำคัญ
2. การเขียนช่วยในการถ่ายทอดความรู้ ความคิดและประสบการณ์ จากผู้มีปัญญาสู่ผู้สนใจใคร่ศึกษา
3. การเขียนเป็นเครื่องมือในการปลอบประโลมทางใจ
4. การเขียนเป็นสิ่งที่สะท้อนตัวผู้เขียน ทำให้ทราบได้ว่าผู้เขียนมีความรู้ความคิดความเชื่อ รวมถึงมีทัศนคติความชื่นชอบอย่างไร
5. เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม สรรพวิชาความรู้ และภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่ถูกส่งสมมาจากบรรพบุรุษ

ศุณีดี ภูจิราพันธุ์ (2554 : 150) กล่าวว่า iva การเขียนมีความสำคัญ ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือในการสื่อสารของมนุษย์ ในชีวิตประจำวันและในงานอาชีพ มนุษย์ใช้การเขียนเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการและประสบการณ์หรือจินตนาการในเรื่องต่าง ๆ ต่อกันและกัน
2. เป็นเครื่องมือบันทึกและถ่ายทอดวัฒนธรรมและมรดกทางปัญญาของคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง
3. เป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวจิตใจ มนุษย์ใช้การเขียนในการชักจูงเชิญชวนหรือโน้มน้าวจิตใจให้ผู้รับสารยอมรับหรือปฏิบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การเขียนบทความให้รักชาติ การเขียนคำขวัญให้รักษาสีงแวดล้อม
4. เป็นเครื่องมือในการให้ความบันเทิง ความเพลิดเพลิน ในปัจจุบันเราสามารถหาความเพลิดเพลินจากงานเขียนต่าง ๆ เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น เรื่องขำขัน
5. เป็นเครื่องมือที่ช่วยแพร่กระจายความรู้ ความคิด ฯลฯ ไปสู่ผู้รับสารได้กว้างไกล และรวดเร็วและที่สำคัญยังคงหลักฐานไว้ให้อ้างอิง

6. เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพที่มีเกียรติและมีชื่อเสียง เช่น นักเขียนบทละคร บทภาพยนตร์ นักเขียนเพลง นักเขียนนวนิยาย นักเขียนบทความ นักเขียนข่าว ฯ

7. เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญา การเขียนต้องอาศัยทักษะทางการฟัง การอ่าน การคิดวิเคราะห์ ซึ่งทำให้ผู้เขียนได้ใช้สติปัญญาในการประมวลความรู้ พินิจพิจารณา ไตร่ตรอง ประมวล ความคิด การเลือกใช้ภาษาเพื่อนำมาถ่ายทอดในรูปแบบของงานเขียนชนิดต่าง ๆ เป็นการแสดงออกถึงภูมิปัญญาความสามารถของผู้เขียน ดังนั้นการเขียนจึงเป็นเครื่องมือในการพัฒนาสติปัญญา

เจรจา บุญวรรณโณ และคณะ (2558 : 140) กล่าวว่า iva ความสำคัญของการเขียนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อใช้ในการบันทึกความจำ สื่อสารความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ต่าง ๆ เป็นหลักฐานและเอกสารอ้างอิงได้ ดังนั้น การเขียนจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในสังคมได้มาก เพราะเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาความคิดของคนในสังคม มนุษย์ได้เรียนรู้วิทยาการต่าง ๆ จากข้อเขียนของผู้ที่ค้นคว้าแล้วถ่ายทอดไว้เป็นภาษาเขียน ความรู้เหล่านั้นก็ไม่หล่นหายไปหรือหายไปพร้อมกับตัวของมนุษย์เอง นอกจากนี้ การเขียนยังเป็นเครื่องมือที่บุคคลในอาชีพต่าง ๆ ใช้ประกอบการทำงาน เช่น นักข่าวเขียนข่าวสารต่าง ๆ ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ นักเขียนเขียนเรื่องราวจากจินตนาการของตนออกมาเป็นนิยาย ครูอาจารย์ผลิตตำรา เพื่อถ่ายทอดความรู้ไปยังศิษย์ ชนชาติใดที่มีภาษาเขียนเป็นของตนเอง จึงเป็นเสมือนตัวชี้วัดหนึ่งของความเจริญรุ่งเรืองแห่งอารยธรรมของชนชาตินั้น ๆ อีกทั้งยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นตัวขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงสังคมของมนุษย์จากจุดเริ่มต้นของการเริ่มมีภาษาเขียนใช้จนถึงพัฒนาการอื่น ๆ ของสังคมที่เกิดขึ้นตามมาในยุคหลัง

วัชรพล วิบูลยศรีน (2559 : 72) กล่าวว่า iva การเขียนมีความสำคัญในฐานะเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ แสดงภูมิปัญญาของมนุษย์ออกมาเป็นตัวหนังสือ ซึ่งการเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่มีความซับซ้อน ผู้ที่จะสามารถเขียนได้ดี จำเป็นจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับทักษะการเขียน เพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 99) กล่าวว่า iva การเขียนเป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจาก ผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน เป็นการเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และทัศนคติ นอกจากนี้การเขียนยังเป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นการแสดงออกซึ่งภูมิปัญญาของผู้เขียนเป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ความคิดและความเพลิดเพลินแก่คนทุกเพศทุกวัย รวมทั้งยังเป็นวิธีสำคัญ ที่ใช้บันทึกรวบรวมข้อมูลที่มีคุณค่าทั้งในอดีต และปัจจุบัน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การเขียน มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต เนื่องจากการเขียน เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ผู้เขียนถ่ายทอด ความคิด ความเข้าใจ และประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านตัวอักษร รวมถึงการเขียนยังเป็นเครื่องมือสำคัญทางด้านการศึกษา โดยการถ่ายทอดความรู้ของผู้เขียน ผ่านตำราหนังสือ เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ผ่านตัวอักษร จากรุ่นสู่รุ่น

ความหมายของการเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำ เป็นจุดเริ่มต้นของการเขียนที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนคำที่ถูกต้อง จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

กรุณา ภูมิวิ (2559 : 23) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การสอนให้นักเรียน รู้จักกฎเกณฑ์ในการเรียงลำดับตัวอักษร หรือการเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวการันต์ ให้ถูกต้องตามหลักภาษา และถูกต้องตามพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน เพื่อจะได้อ่านออกเสียงได้ชัดเจน เขียนได้ถูกต้อง และมีความหมายสามารถใช้สื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี (2559 : 7) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง วิธีเขียนคำโดยเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อออกเสียงได้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ

สุระ ดามาพงษ์ และคณะ (2559 : 28) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง วิธีการเขียนคำโดยแยกส่วนต่าง ๆ ของคำออกเป็น พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 105) กล่าวว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง การเรียงลำดับตัวอักษร หรือเรียงลำดับพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด และตัวการันต์ให้ถูกต้องตามหลักภาษา เพื่อจะได้อ่านออกเสียงได้ชัดเจน เขียนได้ถูกต้องและสามารถสื่อความหมายได้ตรงกัน ส่งผลให้ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ดีและมีประสิทธิภาพ

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำ หมายถึง วิธีการนำพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ และตัวการันต์ มาเขียนรวมกัน อย่างถูกต้องตามหลักภาษาและมีความหมาย เพื่อให้คำนั้นสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง และสามารถสื่อความหมายได้อย่างตรงตัว

ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ

ความสำคัญการเขียนสะกดคำ เนื่องจากการเขียนมีความสำคัญอย่างมากกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ ส่งผลให้การเขียนสะกดคำ มีความสำคัญไปด้วย หากเขียนคำไม่ถูกต้อง ทำให้คำนั้นอาจมีความหมายที่ผิดเพี้ยนไป ส่งผลให้การสื่อสาร หรือสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ก็ผิดพลาดไป

ผู้อ่านก็สื่อสารและเข้าใจไม่ตรงกับผู้เขียน จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสำเร็จของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

กรรณ ภูมิ (2559 : 25) กล่าวว่าไว้ว่า การเขียนสะกดคำเป็นทักษะที่สำคัญต่อผู้เขียนและมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยโดยเฉพาะระดับประถมศึกษา เพราะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องทำให้สื่อความหมายและอ่านได้ถูกต้อง และเป็นการนำประโยชน์จากการเขียนไปใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 106) กล่าวว่าไว้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่ง เด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน เพราะถ้าเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง จะทำให้ความหมายของคำ ๆ นั้นเปลี่ยนไป ครูต้องมีการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องและฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้นเพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะในการเขียน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำมีความสำคัญ คือ การเขียนสะกดคำเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของการเรียนอย่างหนึ่งเพราะเด็กต้องรู้จักสะกดคำได้ถูกต้องก่อน จึงจะสามารถเขียนประโยคและเรื่องราวได้ และการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องทำให้สื่อความหมายและอ่านได้ถูกต้อง ครูต้องมีการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องและฝึกฝนนักเรียนอย่างสม่ำเสมอทุกระดับชั้นเพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะในการเขียน

การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

เนื่องจากนักเรียนมีอายุที่ต่างกัน ทักษะทางด้านภาษา โดยเฉพาะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ก็จะมีความสามารถที่น้อยและมากขึ้นตามช่วงวัย ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงได้แบ่งเนื้อหาในเรื่องมาตราตัวสะกด ในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ในการเรียนรู้ก็แตกต่างกันออกไป ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2554 : 106-136) กำหนดไว้ว่า หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดเนื้อหาในหัวข้อมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ มาตราตัวสะกดแม่ กน กม เกย เกอว กก กค กบ และในการสะกดสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 จะเป็นการสะกดที่ใช้มาตราตัวสะกดแบบตรงมาตรา

กระทรวงศึกษาธิการ (2555 : 106-136) กำหนดไว้ว่า หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดเนื้อหาในหัวข้อมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 2 ได้แก่ มาตราตัวสะกดแม่ กง กน กม เกย กก กบ กค เกว และในการสะกดสำหรับนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 2 จะเป็นการสะกดที่ใช้มาตราตัวสะกดแบบตรงมาตรา และไม่ตรงมาตรา

กระทรวงศึกษาธิการ (2555 : 33-62) กำหนดไว้ว่า หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดเนื้อหาในหัวข้อมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่ มาตราตัวสะกดแม่ กง กน กม เกย เกว กก กค กบ ก กา และในการสะกดสำหรับนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 3 จะเป็นการสะกดที่ใช้มาตราตัวสะกดทั้งตรงมาตราและไม่ตรงมาตรา และการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเสริมเรื่องการผันวรรณยุกต์เข้ารวมด้วย รวมถึงเรื่องคำประวิสรรชนีย์และไม่ประวิสรรชนีย์ โดยยึดให้ถูกต้องตามหลักภาษา เพื่อที่คำนั้น ๆ จะสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา และมีความหมายที่สามารถใช้สื่อสารได้ อย่างถูกต้องและชัดเจน

จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จะมีความยากง่าย แตกต่างกันออกไปตามช่วงอายุของผู้เรียน โดยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะใช้ ตัวสะกดที่ตรงตามมาตราตัวสะกด เพื่อจะให้นักเรียนจำได้ง่าย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะเพิ่มความยากขึ้นมาในอีกหนึ่งระดับ คือ การใช้ตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงมาตรา และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก็เพิ่มความยากขึ้นมาอีกหนึ่งระดับ โดยเสริมเรื่องการผันวรรณยุกต์เข้ารวมด้วย ตามหลักการใช้ภาษา เพื่อที่จะให้คำที่สะกดมานั้นถูกต้องตามหลักและการใช้ภาษาเพื่อให้คำนั้น สามารถอ่านออกเสียง และสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน

การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการวัดและประเมินผลการเขียนสะกดคำไว้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 : 280) กล่าวว่า การวัดและการประเมินผลการเขียน สิ่งสำคัญอยู่ที่ การตรวจผลงานพร้อมการวิจารณ์เสนอแนะ เพื่อให้นักเรียนได้นำมาปรับปรุง แก้ไข หากจุดบกพร่อง ของตนเอง วิธีการวัดผลและประเมินผลงานเขียนมีมากมายหลายวิธีขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่เสนอไว้ ครูสามารถเพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมแก่สถานการณ์ได้ทั้งสิ้น วิธีวัดผล มีดังนี้

1. ถ้าเป็นกิจกรรมประเมินเกม เดิมคำ ถูกผิดควรที่จะเฉลยคำตอบ ตรวจงานกันระหว่าง เพื่อนในชั่วโมงเรียน แล้วส่งครูตรวจอีกครั้ง

2. ถ้าเป็นกิจกรรมแสดงความคิดเห็น อาจใช้อภิปรายแสดงความคิด กับเพื่อนร่วมชั้นได้ ครูวัดผลจากการสังเกต การตอบคำถาม การสนทนา การสัมภาษณ์ และการอภิปราย

3. ถ้าเป็นกิจกรรมการเขียนในห้องเรียน และมีเวลาเขียนเสร็จภายในห้องเรียน ครูอาจพิจารณาคัดเลือกข้อเขียนเด่น แปลกใหม่นำมาถ่ายทอดให้นักเรียนคนอื่นแสดงความคิดเห็น วิचारณ์ ชื่นชม และนำไปเป็นแบบอย่างการสร้างสรรค์และพัฒนาความคิดคิดผลงานที่ป้ายนิเทศประจำสัปดาห์

4. ถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่ม ครูสังเกตความร่วมมือของนักเรียนทุกคนในกลุ่ม

5. ถ้าเป็นงานเขียนที่เป็นการบ้านควรซักถามวิธีการผลิตข้อเขียน สาเหตุ และคาดว่า จะได้รับผลอย่างไรเสียก่อนเพื่อทราบแนวความคิดในการทำงานของนักเรียนอย่างคร่าว ๆ

6. การบันทึกอนุทินควรให้จดจำอย่างสม่ำเสมอเป็นผลงานการเขียน อีก 1 ชิ้น

7. การจัดทำป้ายนิเทศแสดงผลงานเขียน

8. การรวบรวมผลงานเขียน จัดทำเป็นแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) แลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ ทั้งห้องเดียวกันและต่างห้อง

สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ (2553 : 167) กล่าวไว้ว่า แนวทางการวัดผล ประเมินผลความสามารถในการเขียนสะกดคำ ว่านักเรียนสามารถทำได้หรือไม่ อย่างไร ครูสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอน และสิ้นสุดการสอน โดยใช้วิธีการและเครื่องมือดังนี้

1. การสังเกต ในการสังเกตนักเรียนอย่างไม่เป็นทางการขณะอ่านแจกลูกสะกดคำ หรือสังเกตการใช้นิ้วมือเขียนรูปตัวอักษรของคำที่อ่านในอากาศนั้น ครูควรบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในแบบสังเกตที่เตรียมไว้

2. การทดสอบในระหว่างชั่วโมงสอน ครูอาจสร้างแบบทดสอบให้นักเรียนเติมสระพยัญชนะ ที่ขาดหายไป หรือให้นักเรียนจำแนกคำที่ครูกำหนดในตารางแจกลูก

3. การสอบถาม ครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระหรือให้นักเรียนเขียนคำใหม่ที่ใช้พยัญชนะ สระ หรือตัวสะกดเหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้วหรือคำที่ครูกำหนดให้

กระทรวงศึกษาธิการ (2559 : 7-36) กล่าวไว้ว่า การวัดผลและประเมินผลการเขียนสะกดคำระหว่างเรียนของนักเรียนรายบุคคล เป็นการประเมินตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ประจำหน่วย โดยจะกำหนด 1) แบบวัดตามจุดประสงค์ของหน่วยนั้น 2) วิธีการวัด และ 3) เกณฑ์การประเมิน โดยครูจะต้องบันทึกผลการเขียนของนักเรียนเป็นรายข้อลงในแบบบันทึกการเขียน เพื่อให้รู้ว่านักเรียนมีข้อบกพร่องใด สำหรับการนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนา นักเรียน มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นรายข้อ เขียนถูกได้ 1 คะแนน เขียนผิดได้ 0 คะแนน นักเรียนจะต้องเขียนถูกต้องทุกข้อ จึงจะผ่านเกณฑ์ กรณีที่นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ครูต้องฝึกจนนักเรียนเขียนได้

ทักษิณ คุณพิภาค (2561 : 111) กล่าวว่าไว้ว่า การวัดและประเมินผลการเขียนครูสามารถกระทำได้ในขณะสอนและสิ้นสุดการสอนโดยวิธีการสังเกต การทดสอบ การสอบถาม การตรวจผลงาน พร้อมบันทึกผลการประเมินไว้ทุกครั้งเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน

จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า การวัดผลและประเมินผลการเขียนสะกุดคำสามารถดำเนินการได้ทั้งขณะสอนและสิ้นสุดการสอนโดยใช้วิธีการและเครื่องมือ ได้แก่ 1) การสังเกตโดยใช้แบบสังเกต 2) การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบ และ 3) การสอบถามโดยใช้แบบสอบถาม สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยวัดผลและประเมินผลการเขียนสะกุดคำของนักเรียนด้วยการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกุดคำ จำนวน 30 ข้อ วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน มีเกณฑ์ให้คะแนนเป็นรายข้อ เขียนถูก ได้ 1 คะแนน เขียนผิดได้ 0 คะแนน

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา

การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา เป็นรูปแบบการสอนที่ได้รับการคิดค้น โดยท่านอาจารย์ ดร. ทิศนา ขัมมณี รูปแบบการสอนนี้เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีพื้นฐานมาจากแนวคิดหลัก 5 อย่าง ได้แก่ การสร้างความรู้ (Construct) การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) การเรียนรู้ผ่านกระบวนการ (Process Learning) และการประยุกต์ใช้ (Application) ซึ่งมีความสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่เน้นให้ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาเป็นรูปแบบที่นักวิจัยหลายท่านให้ความสนใจ และนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอน และท่านอาจารย์ ดร. ทิศนา ขัมมณี (2563 : 122-123) ได้ให้ความหมายของรูปโมเดลชิปปา ไว้ดังนี้

ความเป็นมาการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา

โมเดลชิปปา เป็นรูปแบบการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดย ดร. ทิศนา ขัมมณี ได้กล่าวถึงความเป็นมาของรูปแบบการสอนโมเดลชิปปา ไว้ดังนี้

ทิศนา ขัมมณี (2545 : 2-11) กล่าวว่าไว้ว่า การที่จะจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางให้ได้ผลดีสูงสุดนั้น ต้องมีความเข้าใจที่ถูกต้องว่า “ศูนย์กลาง” นั้นคืออะไรหรือเป็นอย่างไรการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ไม่ได้หมายถึงการจัดให้นักเรียนไปนั่งเรียนรวมกันกลางห้อง เพื่อให้เป็นศูนย์กลางของห้องเรียน “การให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง” หมายถึง การให้นักเรียนเป็นจุดสนใจ (Center of Attention) หรือเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ การให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้หากนักเรียนมีส่วนร่วม (Participation) ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นมาก นักเรียนก็จะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้มาก และควรจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้มากและจะเกิดการเรียนรู้ที่ดีตามมา

การมีส่วนร่วม (Active Participation) หมายถึง การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ตื่นตัว ตื่นใจ หรือมีใจจดจ่อ ผูกพันกับสิ่งที่ทำ มิใช่เพียงทำไปให้เสร็จภารกิจเท่านั้น ดังนั้นการที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมนั้น กิจกรรมนั้นจะต้องมีลักษณะที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่าง “Active” คือ ช่วยให้นักเรียนรู้สึกตื่นตัว ตื่นใจ มีความจดจ่อ ผูกพันกับสิ่งที่ทำ

กิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้นักเรียนทำเพื่อไปสู่การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ และเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมจนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม มีดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (Physical Participation) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ของนักเรียนตื่นตัว พร้อมทั้งรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น เพราะการรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้หากนักเรียนไม่มีความพร้อมในการรับรู้ แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดี นักเรียนก็ไม่สามารถรับรู้ได้

2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านสติปัญญา (Intellectual Participation) เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่ทำความเข้าใจของนักเรียน สามารถกระตุ้นสมองของนักเรียนเกิดการเคลื่อนไหว ช่วยให้นักเรียนเกิดความจดจ่อในการคิด สนุกที่จะคิด โดยเรื่องที่จะให้นักเรียนคิดต้องไม่ยากเกินไปและไม่ยากเกินไปสำหรับนักเรียน เพราะถ้ายากเกินไปนักเรียนก็ไม่จำเป็นต้องคิด แต่ถ้ายากเกินไปนักเรียนก็จะเกิดความท้อถอยในการคิด เรื่องที่จะให้นักเรียนคิดต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดหรือลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านสังคม (Social Participation) เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านสังคม ซึ่งจะส่งผลถึงการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ ด้วย ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจึงควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งรอบตัวด้วย

4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional Participation) เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ที่เกิดความหมายต่อตนเอง กิจกรรมที่ส่งผลต่อความรู้สึกของนักเรียนนั้น มักเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ประสบการณ์และความเป็นจริงของนักเรียน จะต้องเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนโดยตรง หรือใกล้ตัวนักเรียน

ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สำหรับการจัดการเรียนการสอน

1. เพื่อช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีหลากหลายให้โอกาสนักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Movement) เป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ และความสนใจของนักเรียน การเคลื่อนไหวอาจเป็นการเคลื่อนไหวอวัยวะหรือกล้ามเนื้อต่าง ๆ ได้แก่

1.1 การเคลื่อนไหวอวัยวะ กล้ามเนื้อมัดย่อย (Fine Motor Movement) เช่น กิจกรรมการเรียน การฟัง การพูด การวาดภาพ กระดาษพับกระดาษ การขีดหุ่น การร้องเพลง

1.2 การเคลื่อนไหวอวัยวะ กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross Motor Movement) เช่น กิจกรรมการย้ายกลุ่ม การกระโดด การวิ่ง การเล่นเกมต่าง ๆ

2. เพื่อช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา อารมณ์และจิตใจ กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีลักษณะที่กระตุ้น และท้าทายความคิดของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความจดจ่อผูกพันกับสิ่งที่คิด ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี การเรียนรู้ทางสติปัญญานี้แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 การเรียนรู้ เนื้อความรู้ (Contents or Knowledge) ได้แก่ การเรียนรู้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความรู้ต่าง ๆ

2.2 การเรียนรู้ทักษะกระบวนการหรือทักษะทางปัญญา (Process Skills or Cognitive Process) ได้แก่ การเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องมือที่จำเป็นในการเรียนรู้ เช่น ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเน้นที่ตัวนักเรียน โดยให้ครูผู้สอนเป็นผู้ควบคุม และจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้พัฒนาทั้ง 4 ด้าน ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์ และจิตใจ โดยกิจกรรมนั้นจะต้องมีความสอดคล้องกับอายุและช่วงวัยของนักเรียน ต้องไม่ยากจนเกินไป เพื่อให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน หากเนื้อหามีความยากจนไป อาจส่งผลให้นักเรียนรู้สึกท้อและไม่ชอบ หากนักเรียนไม่ชอบ การจัดการเรียนรู้ในครั้งนั้นก็ไม่เกิดประโยชน์กับตัวนักเรียน

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โมเดลชิปปา เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ทุกขั้นตอน และใช้กระบวนการกลุ่มช่วยในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษาให้ความหมายรูปแบบการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ไว้ดังนี้

ชนาธิป พรกุล (2545 : 150) ได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบชิปปา ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. การสร้างความรู้ (Constructing of knowledge) หมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของการสร้างความรู้ (Constructivism) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสรสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้นักเรียนเข้าใจ และเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

2. การสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลายซึ่งทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

3. การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) หมายถึง การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทางกาย คือ นักเรียนมีโอกาได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน

4. การเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนทางด้านกระบวนการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

5. การนำความรู้ประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึง การนำความรู้ไปใช้หลายลักษณะ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมอีกเรื่อย ๆ เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติเข้าด้วยกัน จากแนวคิดของนักวิชาการทั้งหมดพอสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบซิปปาต้องมีหลักการดังนี้

5.1 การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ นักเรียนหาคำตอบด้วยตนเอง นักเรียนมีการซักถามและวิเคราะห์หาคำตอบร่วมกับเพื่อน

5.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ภายในกลุ่มของตนเอง และในห้องเรียน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

วีระเดช เชื้อนาม (2545 : 10) กล่าวว่า iva ว่า นักเรียนทุกระดับของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษา มีการปฏิบัติหรือพฤติกรรมการนำความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการเรียนไปใช้ในชีวิตจริงค่อนข้างน้อย ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ นักเรียนขาดการฝึกฝน การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ การถ่ายโอนการเรียนรู้จึงไม่เกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นน้อย แนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นแหล่งที่มาของ CIPPA มาจาก

ซี (C) มาจากคำว่า Construction ซึ่งหมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของ Constructivism กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสรสร้าง

ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนมีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง การที่นักเรียนมีโอกาสได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา

ไอ (I) มาจากคำว่า Interaction ซึ่งหมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

พี (P) มาจากคำว่า Physical Participation ซึ่งหมายถึง การเรียนรู้มีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งเป็นการช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมทางกาย

พี (P) มาจากคำว่า Process Learning หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้กระบวนการเป็นสิ่งสำคัญ

เอ (A) มาจากคำว่า Application หมายถึง การนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีแต่เพียงการสอนเนื้อหาสาระให้นักเรียนเข้าใจ โดยขาดกิจกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จะทำให้ นักเรียนขาดการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีการปฏิบัติซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านหนึ่งหรือหลาย ๆ ด้านแล้วแต่ลักษณะของสาระและกิจกรรมที่จัด

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา คือ รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้ใช้แนวทางการศึกษาต่าง ๆ และคำว่า CIPPA มาจาก การสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ทักษะกระบวนการ (Process Learning) การเคลื่อนไหวทางกาย (Physical Participation) และการประยุกต์ใช้ (Application)

การใช้โมเดลชิปปาในการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า พบว่า มีนักการศึกษา ได้จัดทำ การศึกษา งานวิจัยโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาในการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

ประยูร บุญใช้ (2561 : 77-78) จัดทำงานวิจัย เรื่อง การสังเคราะห์งานวิจัยที่ใช้รูปแบบ การเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์งานวิจัยที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึด ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ สังเคราะห์งานวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ ระดับบัณฑิตศึกษาที่พิมพ์เผยแพร่ในระหว่างปี พ.ศ. 2542 ถึง พ.ศ. 2560 โดยสืบค้นจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย Thailis-Thai Library Integrated System จำนวน 164 เรื่อง เครื่องมือที่ใช้ใน งานวิจัย คือ แบบบันทึก

สรุปรายละเอียดของงานวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนับความถี่ คำนวณค่าสถิติร้อยละ และใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา

จากผลการวิเคราะห์ พบว่าสาขาวิชาที่ผลิตงานวิจัยมากที่สุด ได้แก่ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน เนื่องจากเป็นสาขาวิชาที่ศึกษาในศาสตร์ที่เกี่ยวกับหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตร วิทยวิธีทางการเรียนการสอน นวัตกรรมทางการเรียนการสอน จึงเป็นไปได้ที่จะมีการศึกษา ค้นคว้า วิจัย โดยนำรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการเรียนการสอนร่วมสมัยมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ และจากการสังเคราะห์ด้านคุณลักษณะของงานวิจัยพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเชิงทดลองที่มีแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design ที่มีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มมีขนาดกลุ่มตัวอย่างประมาณ 31-40 คน ซึ่งมุ่งศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้โมเดลชิปปามากที่สุด ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยตรงมุ่งที่จะศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในบริบทของห้องเรียนตามสภาพจริง ต้องการที่จะศึกษาทดลอง เพื่อที่จะตัดสินใจว่า การใช้โมเดลชิปปาจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาดีขึ้นหรือไม่อย่างไร และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) สามารถช่วยพัฒนาเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่สูงขึ้น ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนตามวิธีสอนแบบปกติ และมีความคงทนในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้น เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รวมทั้งการพัฒนาทักษะทางสังคม กระบวนการกลุ่ม ทักษะการคิด ทักษะกระบวนการ แสวงหาความรู้ ทักษะการสื่อสาร การนำเสนอทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนทักษะการจัดการของผู้เรียนให้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นต้น ซึ่งผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนการสอนตามรูปแบบชิปปา (CIPPA) นี้ ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนสามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนี้ยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย

ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โมเดลชิปปาเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง หรือเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ การเลือกกิจกรรม จึงมีรูปแบบการเลือกที่ต้องผ่านการวิเคราะห์ เลือกกิจกรรมที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมมากที่สุด ซึ่งมีนักการศึกษาให้ข้อมูลขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาไว้ดังนี้

ทศนา แคมมณี (2560 : 87-89) กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นนี้เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ของนักเรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้ให้นักเรียนหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนไปแสวงหาก็คได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ นักเรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล ประสพการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นนี้เป็นขั้นที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่นและได้รับประโยชน์จากความรู้ ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันเรียนรู้

ขั้นที่ 5 การสรุปจัดระเบียบความรู้ และวิเคราะห์กระบวนการ ขั้นนี้เป็นขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบ เพื่อช่วยให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย รวมทั้งวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ทั้งหลายที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติ และหรือการแสดงผลงานหากข้อความรู้ที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้เป็นการช่วยให้นักเรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วย ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความชำนาญความเข้าใจความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ หลังจากการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงาน

ทศนา เขมมณี (2563 : 122 - 123) กล่าวว่าไว้ว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปามีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนกิจกรรมในขั้นนี้ ได้แก่ การสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้ การให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนแสดงโครงสร้างความรู้ (Graphic Organizer) เดิมของตน
2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ
3. ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิมกิจกรรมในขั้นนี้ ได้แก่ การให้นักเรียนใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมา
4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น กิจกรรมนี้ ได้แก่ การให้นักเรียนแต่ละคนแบ่งปันความรู้ความเข้าใจให้ผู้อื่นรับรู้และให้กลุ่มช่วยกันตรวจสอบความรู้ความเข้าใจซึ่งกันและกัน
5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย กิจกรรมนี้ ได้แก่ การให้นักเรียนสรุปประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย มโนทัศน์หลักและมโนทัศน์ย่อยของความรู้ทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่แล้วนำมารวบรวมเรียบเรียงให้ได้ใจความสาระสำคัญครบถ้วน สะดวกแก่การจดจำ ครูอาจให้นักเรียนจัดเป็นโครงสร้างความรู้ (Graphic Organizer) ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยในการจดจำข้อมูลได้ง่าย
6. ขั้นแสดงผลงาน เพื่อให้โอกาสนักเรียนได้ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนด้วยการได้รับข้อมูลย้อนกลับจากผู้อื่นกิจกรรมนี้ ได้แก่ การให้นักเรียนแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น จัดนิทรรศการ จัดการอภิปราย แสดงบทบาทสมมติ เขียนเรียงความ วาดภาพ แต่งคำประพันธ์ เป็นต้น และอาจมีการจัดประเมินผลงานโดยใช้เกณฑ์ที่เหมาะสม
7. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจและความชำนาญกิจกรรมนี้ ได้แก่ การที่ครูให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งเท่ากับส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในระยะแรกครูอาจตั้งโจทย์สถานการณ์ต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนนำความรู้ที่มีมาใช้ในการแก้ปัญหานั้น

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาโมเดล มีทั้งหมด 7 ขั้นตอนด้วยกัน ดังนี้

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้
2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ
3. ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม
4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น
5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย
6. ขั้นแสดงผลงาน เพื่อให้โอกาสนักเรียนได้ตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนด้วยการได้รับข้อมูลย้อนกลับจากผู้อื่นกิจกรรมนี้
7. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ และความชำนาญกิจกรรมนี้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษา

เกม คือ กิจกรรมการเล่นที่มีกติกาหรือกฎหมายในการเล่นและมีลักษณะเป็นการแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นอาจจะมีคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ในการเล่นเกมนั้น มีส่วนประกอบคือ ผู้เล่นเกม มุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ซึ่งอาจจะมีอุปสรรคหรือไม่ก็มีอุปสรรคก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมนั้นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ ซึ่งมีนักการศึกษาให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

ความหมายของเกม

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของเกม เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของเกม ไว้ดังนี้

ฉันท ชาติทอง (2551 : 30) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม คือ การเรียนรู้แบบเกม หมายถึง การให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข ข้อตกลงร่วมกันทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น มีการนำเสนอหาและพฤติกรรมจากเกมมาสรุปเป็นผลการเรียนรู้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553 : 141) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เข้าใจและจดจำ

บทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

ทศนา แคมมณี (2558 : 366) กล่าวว่า iva เกม หมายถึง สิ่งที่น่ามาใช้ส่วนใหญจะเป็นเกมที่เรียกว่าเกมการศึกษา คือ เกมที่มีวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

อจรรา เปรมปรีดา (2558 : 30) กล่าวว่า iva เกม หมายถึง กิจกรรมที่เล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ในการเล่นเกมต้องมีกฎ ระเบียบ เงื่อนไข หรือสิ่งที่เรียกว่ากติกา นอกจากเกม จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแล้ว เกมยังช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย และทักษะการเรียนรู้ได้อีกด้วย

ทศนา แคมมณี (2560 : 81) กล่าวว่า iva วิธีสอนโดยเน้นใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ทศนา แคมมณี (2561 : 365) กล่าวว่า iva เกม หมายถึง กระบวนการที่ครูจัดขึ้นเพื่อให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยนักเรียนเล่นเกมตามกฎ กติกา ครูนำพฤติกรรมระหว่าง เล่นเกมของนักเรียนและผลการเล่นเกมมาใช้อภิปรายผลการเรียนรู้ของนักเรียน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเล่นที่มีกติกาหรือกฎหมายในการเล่น และมีลักษณะเป็นการแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นอาจจะมีคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ในการเล่นเกมนีมีส่วนประกอบ คือ ผู้เล่นเกม มุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ซึ่งอาจจะมีอุปกรณ์หรือไม่มีอุปกรณ์ก็ได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ช่วยให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียนช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำบทเรียนได้ง่ายและมีพัฒนาการทางสังคม

ความหมายของเกมทางภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของเกมทางภาษาเพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของเกมทางภาษาไว้ดังนี้

ลัดดา ศิลาน้อย (2532 : 40) กล่าวว่า iva เกมทางภาษา หมายถึง การเล่นแบบง่าย ๆ มีกติกาในการเล่นน้อย สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จรรยาพร ธรณินทร์ (2534 : 128) กล่าวว่า iva เกมทางภาษา เป็นการเคลื่อนไหวออกแรงที่ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจึงเป็นการฝึกหัดทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ซึ่งเกมทำให้เกิดการปลูกฝังทักษะมนุษยสัมพันธ์เป็นอย่างดี

เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์ (2542 : 1-3) กล่าวว่า iva เกมทางภาษา เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและการแสดงออกทางภาษาในช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานนัก จัดขึ้นเพื่อที่ทดสอบความรู้เดิมของนักเรียนว่ามีความรู้ความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา และการแสดงออกมากน้อยเพียงไร จะเป็นการแข่งขันความสามารถของตนเองในฐานะผู้กระทำกิจกรรมและให้ความร่วมมือกับสมาชิก และเสริมสมรรถภาพ ในการเรียนภาษาของนักเรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ทั้งภายในบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข ที่กำหนดในเกมนั้น 1 ตัวอย่างเกมทางภาษา เช่น บิงโก (Bingo) เป็นต้น

เดือนใจ เฉลิมกิจ (2546 : 15) ได้กล่าวว่า เกมทางภาษาคืออะไร อะไรทำให้เกมภาษาแตกต่างจากกิจกรรมในเชิงสื่อสารอื่น ๆ ในชั้นเรียน เกมภาษาสร้างความสนุกสนาน ซึ่งแท้จริงแล้วกิจกรรมทุกกิจกรรมควรเป็นเช่นนั้น นอกจากนี้เกมยังเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติโดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมายที่อาจมีได้เกี่ยวข้องกับโดยตรงกับภาษา

มงคล หมุ่มมาก (2548 : 16) กล่าวว่า iva เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา ด้วยความสนใจ มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกันตามกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงที่กำหนดไว้ ฝึกกระบวนการคิดและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเต็มที่ สร้างความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และฝึกความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งหากครูรู้จักสอดแทรกคุณธรรมกับการเรียนรู้ด้วยเกมแล้วย่อมที่จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดได้

เบียร์น (Byrne. 1995 : Unpage; อ้างถึงใน ยี่ สือ. 2550 : 14) กล่าวว่า iva เกมทางภาษา หมายถึง รูปแบบของการเล่นที่มี กฎ กติกา ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้เกมทางภาษาไม่เพียงแต่จะทำให้เพลิดเพลิน หรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวัน แต่ยังเป็นวิธีที่นักเรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกมด้วย

เฉลิม ทองนวล (2554 : 121) ได้ให้ความหมายเกมทางภาษา เป็นสิ่งที่มีคุณค่าในการสร้างความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งครูสอนภาษาจะนำเข้ามาสอนในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมง เช่นเดียวกับเพลงครูควรเลือกหรือดัดแปลงเกมให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีเล่น

สัมฤทธิ์ โพธิ์ไพร (2551 : 18) กล่าวว่า iva ความหมายทางภาษา คือ เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาในการเล่น แต่ละเกมก็จะมีแตกต่างกันออกไป ซึ่งจุดประสงค์ก็เพื่อที่จะทำให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเกมทางภาษาจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นพร้อม ๆ กับความสนุกสนานอีกด้วย

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า เกมทางภาษา หมายถึง เกมที่นำมาใช้เสริมทักษะของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะในด้านวิชาการของนักเรียน พัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น และเกมนั้นจะมีกฎกติกาการเล่นง่าย ๆ เล่นได้ทั้งแบบกลุ่มและเดี่ยว ใช้เล่นเพื่อเป็นการทดสอบความรู้เดิมของนักเรียน และใช้ระหว่างเรียนก็ได้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของนักเรียน และยังเป็นแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้แก่ครูผู้สอน ว่าจะต้องเพิ่มหรือเน้นเนื้อความรู้เรื่องใดให้แก่ นักเรียน และยังเป็นการสร้าง ความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลายให้แก่ นักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

ประเภทของเกมทางภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับประเภทของเกมทางภาษา เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของเกมทางภาษา ไว้ดังนี้

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543 : 15) ได้แบ่งชนิดของเกมทางภาษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet Game)
2. เกมการฝึกการออกเสียง (Pronunciation Game)
3. เกมการฝึกการฟัง และการพูด (Listening and Speaking Games)
4. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Game)
5. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Game)
6. เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Game)
7. เกมฝึกการอ่าน (Reading Game)

เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์ (2545 : 11-12) กล่าวไว้ว่า การจัดเกมทางภาษาสามารถแบ่งออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1. เกมตัวเลข (Number Game) เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิกิริยา และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่น ในระดับพื้นฐาน (Elementary) จะเป็นเกมที่จัดเพื่อฝึกฝนความจำและแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับสูง (Advanced) จะฝึกทางคำนวณปฏิกิริยาและความเร็วในการคิดตอบ

2. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games) เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิม ที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. เกมไวยากรณ์ (Grammar Games) โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกบ่อย ๆ ซ้ำซาก ทำให้นักเรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัดเกมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวลง ทำให้นักเรียนได้เล่นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่เรียนแทบจะไม่รู้สึกตัวว่ากำลังเรียนภาษาอยู่จะเป็นการดีที่สุด เกิดความรู้สึกละสบายใจ สนุกและไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำแบบฝึกโครงสร้าง เกมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางภาษา เช่น คำถามประเภท Ye/No Wh-Questions, Tag Questions, The Conditional, The Comparative and Superlative, Adverbs, Modals, Demonstrative, Verb Forms และ Tenses เป็นต้น

4. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games) ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ในภาษาต่างประเทศนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากและมีการออกเสียงที่แตกต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนแก่นักเรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น ABHA

5. เกมสนทนา (Conversation Games) เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้นักเรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ สามารถเก็บใจความและสื่อความหมายกันได้

6. เกมการเขียน (Writing Games) การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่น ๆ ในการเรียนภาษา เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games) เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ครูสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกม การโต้วาที กิจกรรมในงานสังสรรค์ เป็นต้น

พรสวรรค์ สีสื่อ (2550 : 236) กล่าวไว้ว่า เกมทางภาษา สามารถแยกประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมแยกประเภทสิ่งของ เช่น นักเรียนมีบัตรภาพ หรือบัตรคำที่เกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ และให้จัดกลุ่มบัตรเหล่านั้น โดยจำแนกว่าสินค้าใดเราจะพบได้ในห้างสรรพสินค้า สินค้าใดพบในร้านขายของชำ เป็นต้น

2. เกมเติมข้อมูลที่หายไป (Information Gap) เกมนี้อาจจะเป็นการสื่อสารด้านเดียว เช่น นักเรียนคนหนึ่งมีรูปภาพ และบอกให้เพื่อนบอกคนหนึ่งที่วาดภาพตามที่ตนเองมี หรือเป็นการสื่อสารสองด้านก็ได้ เช่น ผู้เล่นเกมทั้งสองคนมีภาพที่เหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันในบางจุด และให้แต่ละฝ่ายหาความแตกต่าง

3. เกมการเดา เกมที่รู้จักกันดี คือ เกม 20 คำถาม
4. เกมหาของ เช่น เกม Find Someone Who
5. เกมจับคู่ ผู้เล่นต้องจับคู่คำ ภาพประโยค เป็นต้น
6. เกมแลกเปลี่ยน ในการเล่นเกมนี้ผู้เล่นจะต้องแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน
7. บอร์ดเกม (Board Game) เช่น Scrabble Game
8. เกมบทบาทสมมติ เป็นเกมที่นักเรียนแสดงบทบาทเป็นผู้อื่น
9. เกมการจำแนกประเภท
10. เกมต่อข้อมูล

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า เกมทางภาษาสามารถแบ่งประเภทออกได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนนั้น ๆ ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมที่จัดการเรียนการสอน แต่ต้องให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะพัฒนาในด้านการสอนภาษาให้นักเรียน เพื่อเสริมความรู้ เพิ่มความจำ และพัฒนาความสามารถในการเขียน ในงานวิจัยฉบับนี้ได้เลือกเกมฝึกการเขียนมาใช้ในวิชาภาษาไทย และมีเนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

องค์ประกอบของเกมทางภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมเพื่อใช้ในการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมไว้ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนั้น เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน
2. กติกาในการเล่นเกมนั้น ซึ่งต้องเข้าใจง่าย ครอบคลุม ชัดเจน
3. เวลาและสถานที่ เวลาต้องไม่นานเกินไป สถานที่ควรปลอดภัยสำหรับนักเรียน
4. อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมควรมีหาซื้อได้ง่าย ประหยัด และปลอดภัย
5. เกม ซึ่งเป็นเกมที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนทั้งด้านร่างกาย ความสามารถ อายุ

ความสนใจ และนักเรียนทุกคนต้องได้เล่นเกม

สมาน เอกพิมพ์ (2560 : 95) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมในการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

1. ครูนำเสนอเกม
2. นักเรียนหรือผู้เล่น
3. กติกาการเล่น เกม วิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561 : 439) กล่าวว่า ถ้าลักษณะของเกมประกอบการสอนนั้นมีลักษณะดังนี้

1. จุดมุ่งหมาย
2. กฎเกณฑ์ กติกาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย
3. เนื้อหาและระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นต้องเหมาะสมกับนักเรียน
4. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม
5. สนุกสนานและสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้

จากข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า องค์ประกอบของเกมทางภาษา ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายในการเล่น เกม กติกาในการเล่น ครูนักเรียน และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น โดยครูต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของเกมให้ชัดเจนว่าเกมที่เล่นนี้ เล่นเพื่ออะไร พัฒนาทักษะของนักเรียนได้ตรงกับเป้าหมายของครูผู้สอนหรือไม่ และในการเล่นจะต้องมีการอธิบาย กฎ กติกา การเล่น ให้ชัดเจน และนักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการเล่น

ประโยชน์ของเกมทางภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับวิธีการใช้เกมทางภาษา เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการใช้เกมทางภาษา ไว้ดังนี้

วัญนา พิพัฒน์ ทศพล (2544 : 32-33) กล่าวว่า ถ้าประโยชน์ของเกมทางภาษา ทำให้นักเรียน เกิดความสนุก เพลิดเพลินในการเรียน สามารถจดจำคำศัพท์และวิธีการฝึกเป็นอย่างดีเนื่องจาก ถ้านักเรียนไม่รู้คำศัพท์หรือวิธีการฝึกก็จะไม่สามารถเล่นเกมได้ และการใช้รูปแบบประโยค หรือคำศัพท์นั้นบ่อย ๆ ในการเล่นเกมจะช่วยให้เด็กสามารถจดจำได้ดีไม่น่าเบื่อหน่าย เหมือน การท่องจำและนักเรียนจะเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นโดยไม่รู้ตัวว่า กำลังเรียนอยู่

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 238) กล่าวว่า ถ้าเกมทางภาษามีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษา ซึ่งประโยชน์ของเกมสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนรู้ดีกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจ การที่นักเรียนสนใจทำให้เกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดีเพราะสนุกและท้าทาย
2. ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมาย ถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาเฉพาะ เรื่อง เช่น การสะกดคำ หรือคำศัพท์ แต่นักเรียนต้องสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้ วิธีการ เล่นเกม และต้องสื่อความหมายในขณะที่เล่นเกม
3. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน นักเรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว และทำให้นักเรียน ที่อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็ก ๆ

5. นักเรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกม

6. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นต้น

7. เกมตอบสนองปัญญาด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น เกมที่เกี่ยวกับการวาดรูปจะสัมพันธ์กับปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ เป็นต้น

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558 : 226-229) กล่าวไว้ว่า ประโยชน์ของการใช้เกมทางภาษาไว้ดังนี้

1. ใช้ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้

2. ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

3. ใช้ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอย่างธรรมชาติ

4. ใช้ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ ฝึกให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา

5. ใช้ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ ครูสามารถประเมินความสามารถในการใช้ภาษาของนักเรียนได้ทันที

จากข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า เกมทางภาษาหากนำมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้รับความรู้ ได้รับการพัฒนาทักษะทางการเรียนได้มากยิ่งขึ้นพร้อมกับได้รับความสนุกสนานระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และยังทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เรียนรู้การแก้ไขปัญหา ฝึกคุณธรรม รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักถ้อย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับวิธีการใช้เกม เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการใช้เกมทางภาษา ไว้ดังนี้

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558 : 226-229) กล่าวไว้ว่า ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมและตรงตามจุดประสงค์ของการเรียน เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา เกมเพื่อการประเมินผล ฯลฯ ควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น ๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน

2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อนเพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนครูต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

3. เกมที่ได้ผลมากในการการเรียน ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายแต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต การที่จะเรียนรู้ภาษาให้ได้ผลนั้น นอกจากการทำ

กิจกรรมตามเนื้อหาในหลักสูตรแล้ว จะต้องมีกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยด้วย กิจกรรมเสริมทักษะภาษาควรมุ่งพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ควรเป็น การบูรณาการทักษะและมุ่งชี้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษา กิจกรรมที่จัดควรมีหลากหลาย และน่าสนใจพร้อมกับสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำ กิจกรรมอย่างทั่วถึง

นันทน์ภัส นิยมทรัพย์ (2560 : 113) กล่าวว่าไว้ว่า เทคนิคการใช้เกมในการเรียนการสอน มีดังนี้

1. มีการตั้งรางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจ
2. เกมต้องมีความท้าทาย ต้องกระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วม
3. สุ่มนักเรียนหรือให้นักเรียนทุกคนได้เล่นเกม
4. ต้องเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับ

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561 : 438-439) กล่าวว่าไว้ว่า เกมที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนเป็นเกม ที่เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติ ซึ่งเป็นการทำซ้ำ ๆ จนกระทั่งเกิดทักษะขึ้น และเกมควรเป็นเกมสนุก ตื่นเต้น ไม่น่าเบื่อ ระยะเวลาในการเปลี่ยนเกมไม่นานเกินไป เกมที่เล่นเป็นกลุ่มสามารถฝึก การเข้าสังคมได้ด้วย โดยเกมที่ควรนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ระยะเวลาพอสมควรและเหมาะสมกับระดับของนักเรียน
2. มีกติกาหรือคำสั่งที่ชัดเจน
3. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น
4. ถ้าเป็นเกมการแข่งขันก็ควรมีกติกาที่ครบถ้วนเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาตามมา
5. เป็นเกมที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ
6. ควบคุมเสียงไม่ให้ดังจนรบกวนห้องอื่น

ทศนา แคมมณี (2561 : 365-368) กล่าวว่าไว้ว่า เทคนิคการใช้เกมในการเรียนการสอน มีดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาประกอบการสอนอาจเป็นเกมที่สร้างขึ้นเอง หรือ เกมที่มีผู้สร้างไว้แล้ว จากนั้นนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมกับวิชาที่สอน แต่ถ้าเป็นเกมที่สร้างขึ้นเอง ผู้สร้างต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่สร้างเป็นอย่างดี

2. การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกการเล่น การอธิบายวิธีการเล่นนั้นจะมีวิธีการแตกต่างกัน ออกไป หากเป็นเกมที่กติกาไม่ซับซ้อน ครูสามารถอธิบายให้นักเรียนเข้าใจได้โดยง่าย หากกติกา ก่อนข้างยาก ครูจะอธิบายให้นักเรียนเข้าใจได้ยาก ดังนั้นอาจต้องมีสื่อช่วยประกอบการอธิบาย หรือให้มีการทดลองเล่นก่อน

3. การเล่นเกม ครูควรจัดสถานที่ให้พร้อมเพื่อไม่ให้ขัดจังหวะนักเรียน การเล่นเกมต้องควบคุม ให้การเล่นเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้ สิ่งสำคัญที่ต้องควบคุมอีกอย่างหนึ่ง คือ ระยะเวลาในการเล่น การเล่นเกมตักตวงของนักเรียน ระหว่างที่นักเรียนเล่นเกมครูต้องสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ไว้

4. การอภิปรายหลังการเล่น เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ทำให้เกมประกอบการสอนแตกต่างจากเกมทั่ว ๆ ไป ครูควรตั้งคำถามว่า นักเรียนได้ความรู้อะไรจากการเล่นเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร รู้ได้ด้วยวิธีใด เป็นต้น

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม สิ่งที่ครูผู้สอนควรคำนึง คือ ขั้นตอน การอธิบายวิธีการเล่นที่ชัดเจน กฎกติกา ข้อตกลงต่าง ๆ ครูผู้สอนต้องเข้าใจอย่างท่องแท้ ก่อนที่จะนำมาจัดการเรียนการสอนในการจัดกิจกรรมต้องไม่กระทบกับห้องเรียนอื่น รู้จักการยืดหยุ่นกิจกรรม และควรจัดกิจกรรมซ้ำ ๆ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ของนักเรียน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษา

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวกับโมเดลชิป เทคนิคการใช้เกม แล้วนำมาผสมผสานกัน ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อศึกษาความสามารถในเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้ ด้วยการสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้การให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด

2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น

3. ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด

4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น โดยใช้กระบวนการกลุ่มแข่งขันเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกฝนการอ่านและความไว และยังเสริมสร้างให้นักเรียนรู้จักเคารพกฎ กติกา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด ผ่านแผนผังความคิด

6. ขึ้นแสดงผลงาน โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน และการกล้าแสดงออก

7. ขึ้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ และความชำนาญ โดยการทำใบงานและแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ลักษณะขั้นตอน ตลอดจนลักษณะการสอนที่ดี เพื่อส่งผลให้การเรียนการสอนดำเนินไปสู่จุดปลายทางที่กำหนดไว้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ และตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดไว้ดังต่อไปนี้

ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าในแต่ละสัปดาห์หรือแต่ละชั่วโมงผู้สอน ควรสอนอย่างไร นักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2556 : 1-5) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนซึ่งผู้สอนเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยวางแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อ การเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ แผนการวัดผลประเมินผลโดยการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชา หรือหน่วยการเรียนรู้ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

ประสาธน์ เนืองเฉลิม (2556 : 168) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลักษณะอักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมสอนอย่างมีระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สอนพัฒนาการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวลจิตต์ เขวกิรติพงศ์ (2560 : 114) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึง การวางแผนการสอนล่วงหน้าโดยการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งจะสามารถแสดงผลงานที่เป็นหลักฐานและตรวจสอบได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนโดยตรงเพราะจำให้ผู้สอนทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จิราภรณ์ แก้วอรสาร (2561 : 62) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึง การวางแผนการเตรียมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้เรียน

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ มีการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียนรู้ และวัดประเมินผลเพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ ที่เป็นลายลักษณ์อักษร ถูกเขียน หรือ ออกแบบ ให้ใช้เป็นเครื่องมือหรือแนวทาง ในการกำหนด ทิศทางในการจัดการเรียนการสอนภายใต้กรอบเนื้อหาสาระที่กำหนด รวมถึง การเลือกใช้สื่อสาร การสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระในแต่ละชั่วโมง

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของ แผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ทศนา แคมมณี (2548 : 16; อ้างถึงใน อนันตกานต์ ภูถ้ำแก้ว. 2559 : 31) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ควรประกอบด้วยหัวข้อดังต่อไปนี้

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. กิจกรรมการเรียนการสอน
4. สื่อและอุปกรณ์
5. การวัดและประเมินผล
6. บันทึกหลังสอน ซึ่งได้ระบุไว้ 3 ประการ ได้แก่ ผลการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรค ข้อเสนอแนะ และแนวทางแก้ไข

ประจวบจิตร คำจตุรัส (2560 : 6-54) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มี 8 ส่วน ได้แก่

1. ชื่อวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ชื่อเรื่อง และระยะเวลา ที่สอน
2. สาระการเรียนรู้หรือหัวเรื่อง เป็นการเขียนระบุเนื้อหาของบทเรียนหรือเรื่องที่จะสอน การเรียงลำดับสาระการเรียนรู้หรือหัวเรื่อง จะต้องจัดลำดับตามเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องเรียนก่อนเรียนหลังเรียน ตามลำดับความยากง่าย
3. สาระสำคัญหรือมโนคติ เป็นการเขียนหัวข้อเรียงลำดับตามสาระการเรียนรู้หรือ หัวเรื่อง หรือเขียนเป็นความเรียงโดยระบุเฉพาะส่วนที่แก่นของบทเรียนนั้น
4. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เป็นการระบุความคาดหวัง ที่แสดงพฤติกรรมของนักเรียนที่คาดหวัง หลังจบบทเรียน ซึ่งต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ

กระบวนการ และเจตคติเขียนเป็นข้อ ๆ เรียงลำดับตามหัวข้อสาระการเรียนรู้

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

6. สื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นการเขียนรายการวัสดุอุปกรณ์สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้นั้น

7. การประเมินผล เป็นการเขียนระบุวิธีการประเมินผล ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการประเมินผลทำได้หลายวิธี เช่น การให้ตอบคำถาม การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรม หรือปฏิบัติการทดลองการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม การตรวจผลงานหรือผลการทดลองการให้ทำแบบฝึกหัด การทดสอบ ทั้งนี้ต้องระบุชนิดของเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินด้วย

8. หมายเหตุ เป็นการเขียนบันทึกปัญหา อุปสรรคที่พบ และข้อเสนอแนะที่ได้หลังจากการสอน เมื่อจบบทเรียนแล้ว ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553 : 65) ได้เสนอแนวทางการจัดทำหน่วย/แผนการ จัดการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ดังนี้

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
2. ชื่อหน่วยการเรียนรู้
3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด
4. สาระการเรียนรู้
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน
6. ประเมินผล
7. กิจกรรมการเรียนรู้
8. กำหนดเวลา

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีดังนี้

1. สาระการเรียนรู้
2. มาตรฐานการเรียนรู้
3. ตัวชี้วัด
4. จุดประสงค์
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (KPA)
6. สาระสำคัญ
7. กระบวนการ

8. สื่อ/อุปกรณ์

9. ชิ้นงาน

10. กำหนดเวลา

11. วัดและประเมินผล

ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

แผนการจัดการเรียนรู้ ควรประกอบด้วยกิจกรรมหลาย ๆ วิธีการ ก่อนที่จะใช้แผน การเรียนรู้ใด ควรมีการประเมินผู้เรียนก่อน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำ หรือเลือกกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม นักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีไว้ดังนี้

อาดัม ยูโซะ (2557 : 100-101) กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ควรมี ลักษณะ ดังนี้

1. มีการกำหนดหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน มีความกระชับ ชัดเจนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย เข้าใจได้ตรงกัน

2. มีการกำหนดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ ความทันสมัย ทันต่อ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

3. มีสื่อการสอนที่หลากหลายรูปแบบ มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยวิธีการ ต่าง ๆ เช่น การสัมภาษณ์ การประเมินด้วยแฟ้มสะสมผลงาน แบบทดสอบ เป็นต้น

4. จัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์ของผู้เรียนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีความเหมาะสมกับความแตกต่างของนักเรียน

5. แผนการจัดการเรียนรู้ มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้

6. กำหนดเวลาที่ใช้ในการสอนให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระและจัดกิจกรรม ให้เหมาะสมกับความแตกต่างของนักเรียน

7. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร การนำเสนอ มีส่วนร่วมในการแสดง ความคิดเห็น ความกล้าแสดงออก

8. สามารถนำผลที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตจริงในสังคมปัจจุบันได้

จิราภรณ์ แก้วอรสาร (2561 : 65) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะที่มี กระบวนการ มีลำดับขั้นตอน ทั้งด้านจุดประสงค์ การสอนเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผล และประเมินผล เน้นให้นักเรียนได้คิด ได้แก้ปัญหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิม ไปสู่ ประสบการณ์ใหม่ได้

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะที่มี กระบวนการ ลำดับขั้นตอน ทั้งด้านจุดประสงค์ เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลและ

ประเมินผลที่ชัดเจน ครบถ้วน ความสอดคล้องของเนื้อหา รูปแบบการวัดประเมินที่เหมาะสมกับแผนการจัดการเรียนรู้และผู้เรียน เน้นให้นักเรียนได้คิด ได้แก้ปัญหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับโมเดลชิปปา งานวิจัยเกี่ยวกับเกมทางภาษา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับโมเดลชิปปาร่วมกับเกมเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนโดยนักวิจัยและนักการศึกษาหลายท่าน สามารถรวบรวมได้ดังนี้

งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

เจอว กาวถิมิง และวาสนา กิริติจำริญ (2561 : 225) ได้ศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม ผลการวิจัยพบว่า 1) หน่วยการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีค่าดัชนีความเหมาะสมและความสอดคล้อง (IOC) ที่ 1.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X}$ = 16.95, S.D. = 3.15) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($\bar{X}$ = 16.95, S.D. = 3.15) และ 4) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.83, S.D. = 0.)

เยน-ฮุย หวัง (Yen-Hui Wang, 2010) ได้ศึกษาการใช้เกมภาษาเพื่อการสื่อสารในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมประเทศไต้หวัน ผลวิจัยพบว่า การใช้เกมภาษาที่กระตุ้นการสอน และกิจกรรมการเรียนในบริบททางการเรียนรู้ขึ้น เป้าหมายของงานวิจัยฉบับนี้เพื่อทดสอบการใช้เกมภาษาเพื่อการสื่อสารในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมประเทศไต้หวัน โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ ครู 150 คน ที่สอนในโรงเรียนประถมในไต้หวัน เครื่องมือที่ใช้ศึกษา คือการใช้แบบสอบถาม สัมภาษณ์ของครูกลุ่มตัวอย่างในการใช้เกมภาษาเพื่อการสื่อสารในบทเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผลลัพธ์ของการศึกษานี้เป็นหลักฐานสนับสนุนบ่งชี้ว่า ครูทั่วไปชื่นชมและเห็นคุณค่าของกิจกรรมเกมเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า เมื่อพิจารณานักเรียนที่มีภูมิหลังลักษณะการเรียนรู้ ความต้องการ และความคาดหวัง ซึ่งแตกต่างกัน ครูควรตระหนักถึงความแตกต่างของตัวผู้เรียน เป็นเหตุให้ต้องมีความยืดหยุ่นมากในการใช้เกมเพื่อการสื่อสาร เพื่อเพิ่มผลทาง

การศึกษา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมภาษาเพื่อการสื่อสารจะดึงดูดความสนใจมากขึ้น และจะมีการนำมาใช้ในห้องเรียนเป็นที่กว้างขวางมากขึ้น พร้อมกับครูสอนภาษามีทัศนคติเชิงบวกมากขึ้น

คริสตินา (Cristina. 2011 : 371-382) ได้ศึกษาการเรียนไวยากรณ์ภาษาสเปนโดยใช้เกมเป็นฐาน กับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เรียนวิชาภาษาสเปนชั้นสูง เก็บข้อมูลโดยการชั่งตัวอย่างง่าย ประชากรมีอายุ 18-31 ปี มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมและภาษาต่างกัน 8 คน เกิดในออสเตรเลียอีก 5 คน เกิดในประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ เก็บข้อมูลโดยใช้คำถามปลายเปิดและคำถามปลายปิด โดยใช้ประเด็นคำถาม (a) ตัวแปรด้านสถิติ (b) ครูผู้สอนไวยากรณ์ (c) มุมมองของผู้เรียน (d) ประสิทธิภาพการจากการเรียนโดยเกม และ (e) ประเมินผลจากการมองและการสัมภาษณ์ เพื่อหาความสามารถในการหาความหมาย และการใช้คำกริยาภาษาสเปนของนักศึกษา การใช้แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ ทำให้สามารถเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้เกม ผลการศึกษาพบว่า การเรียนไวยากรณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้เรียนสามารถเอาชนะอุปสรรคในการเรียนไวยากรณ์ภาษาที่เป็นภาษาที่สอง และผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

Karlee Demierre (2011) ได้ศึกษาเรื่องเกมทางภาษาอังกฤษ ทำให้การสอนศัพท์ง่าย และสนุกด้วย กล่าวว่า การเรียนคำศัพท์ใหม่ ๆ นั้นถือเป็นการนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาใหม่ ๆ ซึ่งใครที่เคยสอนนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองจะรู้จุดนี้ดี เกมภาษาอังกฤษนั้นมีผลต่อการเรียนในห้องเรียนและในฐานะที่เป็นครูที่จะสอนศัพท์ใหม่ ๆ ให้เด็ก ๆ เข้าใจ โดยที่ง่ายและสนุกต่อนักเรียน และการท่องเป็นหัวใจสำคัญ เพราะแน่นอนทุกคนต่างรู้ว่า ยิ่งได้ยิน ได้พูด ได้ทำอะไรก็ตามมันยิ่งซึมเข้าสมองได้เท่านั้น อย่างไรก็ตามการท่องในที่นี้ไม่ได้หมายถึง การท่องแบบเก่า ๆ ที่นั่งอยู่ที่เดิม แล้วก็พูดแบบเดิมซ้ำ ๆ แต่หมายถึง บางสิ่งที่สนุกมากกว่านั้น ในครั้งแรกที่เริ่มสอนศัพท์ใหม่ ๆ กับนักเรียน ลองเอาการ์ดคำศัพท์ขึ้นหรือเคลื่อนไหววัตถุเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น ๆ ไปมาลองถามเขา และให้คู่ศัพท์นั้นซ้ำ ๆ มันจะทำให้นักเรียนจำได้ ต่อมาลองใช้แบบฝึกใหม่ โดยใช้ศัพท์คำเดิม อาจเป็นการร้องเพลงหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ต่างไป วิธีการที่กล่าวมานี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยให้ นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ฟังได้พูดคำศัพท์เดิมซ้ำ ๆ แต่ยังช่วยให้นักเรียนสนใจเรียน และมีสมาธิมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่น่าเบื่ออีกด้วย ฉะนั้น การเพิ่มสีสัน ความหลากหลายในการสอนคำศัพท์ แบบท่องนั้นจะสามารถเพิ่มความเร็วในการเรียนรู้และจดจำของเด็ก ๆ ได้

โมฮัมหมัด (Mohammad. 2011 : 582-595) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนคำศัพท์ในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กับนักเรียนระดับเตรียม จำนวน 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม สร้างแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนเพื่อหาคำศัพท์ที่จะใช้ในการทดสอบ เก็บข้อมูลจากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า กลุ่มทดลองที่เรียน

โดยใช้เกม มีผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและมีข้อเสนอแนะว่า การเรียนภาษาควรจะมีวิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น การใช้ภาพและเสียงเป็นสื่อในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบชิปปา มีดังนี้

ประยูร บุญใช้ (2561 : 77-78) ได้สังเคราะห์งานวิจัยที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ไว้ดังนี้ สถาบันการศึกษาที่ผลิตงานวิจัยมากที่สุด ในช่วงปี พ.ศ. 2542-2560 ใน 3 อันดับแรก ได้แก่ ลำดับที่ 1 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีงานวิจัยจำนวน 36 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 21.95 ลำดับที่ 2 มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีงานวิจัยจำนวน 23 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 14.02 และลำดับที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีงานวิจัย จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 7.31 ตัวแปรอิสระที่ใช้ในการวิจัยของงานวิจัยที่นำมาสังเคราะห์เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบ CIPPA เพียงรูปแบบเดียวมากที่สุด จำนวน 148 เรื่อง คิดเป็น ร้อยละ 90.24 มีงานวิจัยที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอน แบบ CIPPA ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 3.65 และมีงานวิจัยที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ CIPPA ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกรูปแบบการเรียนการสอนแบบ CIPPA ร่วมกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ อย่างละ 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 3.04 และตัวแปรตามที่ใช้ในการวิจัยของงานที่นำมาสังเคราะห์พบว่ามากที่สุด ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา มีจำนวน 136 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 42.10 รองลงมา ได้แก่ ความพึงพอใจในการเรียน มีจำนวน 56 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 17.33 ความสามารถในการคิด มีจำนวน 39 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 12.02 เจตคติต่อการเรียน จำนวน 23 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 7.12 ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม จำนวน 15 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 4.64 ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ จำนวน 15 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 4.64 และความคงทนในการเรียนรู้ จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 3.71 จากผลการสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลของการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) สามารถช่วยพัฒนา เสริมสร้างให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่สูงขึ้นผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามวิธีสอนแบบปกติ และมีความคงทนในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้น เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รวมทั้งการช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม กระบวนการกลุ่ม ทักษะการคิด ทักษะกระบวนการแสวงหาความรู้ ทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ ทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนทักษะการจัดการของนักเรียนให้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลดังกล่าว

วณิชชา สีหาวงษ์ และคณะ (2561 : 38) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบซิปปาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการเขียนคำที่สะกดไม่ตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพรวมเท่ากับ 85.30/84.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียน 8e ที่สะกดไม่ตรงมาตราจากการใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบซิปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยภาพรวมมีเจตคติอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{X}$ = 4.81, S.D. = 0.40)

อาปีตะส์ คงสิเหร่ (2562 : 105-106) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปฐมารัตน์ มาระโกชน (2563 : 25) ได้ศึกษา การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเรียงความตามรูปแบบการสอนแบบซิปปามีประสิทธิภาพ 85.00 / 83.00 2) ผลการเรียนรู้การเขียนเรียงความตามรูปแบบการสอนแบบซิปปา ระหว่างคะแนนก่อนกับหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซิปปา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้การเขียนเรียงความตามรูปแบบการสอนแบบซิปปา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.47)

พรพิไล จันทินมาธร และคณะ (2564 : 164) ได้ศึกษา ผลการใช้แบบฝึกทักษะและกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.91/84.12 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ และกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 0.7112 แสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นเท่ากับ 0.7112 หรือคิดเป็นร้อยละ 71.12 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แสดงว่า นักเรียนที่แบบฝึกทักษะและกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.91/84.12 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำและกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 0.7112 แสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นเท่ากับ 0.7112 หรือคิดเป็นร้อยละ 71.12 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แสดงว่า นักเรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะและกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปามีความคงทนทางการเรียนรู้

สัมฤทธิ์ โพธิ์ไพร (2551 : 37) จากการศึกษาผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบซี ไอ อาร์ ซี เสริมด้วยเกมทางภาษา ที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปได้ว่า

1. ความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.33 คิดเป็นร้อยละ 51.11 และความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.00 คิดเป็นร้อยละ 90 และความสามารถในการอ่านคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 คิดเป็นร้อยละ 31.11 และความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.42 คิดเป็นร้อยละ 78.06 และความสามารถในการเขียนคำภาษาไทยที่ไม่ตรงตามมาตราของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สุมณฑา ชีรภักศิริ (2559 : 84) จากการศึกษาผลของการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.30/7.16 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.83)

คณิศร จีระโทก และธิดิสุดา ตั้งมันติ (2563 : 53-54) ได้ศึกษา เกมการศึกษา เรื่อง เกมการพัฒนาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมการศึกษา เรื่อง เกมการพัฒนาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ของทักษะการใช้เป็นพิมพ์ภาษาไทยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ ด้วยเกมการศึกษา เรื่อง เกมการพัฒนาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ภาษาไทยสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 0.65 หรือนักเรียนมีอัตราความก้าวหน้าของทักษะการพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 65 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย (2564 : 550) ได้ศึกษา การพัฒนา ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษามีคุณภาพตามเกณฑ์ซึ่งมีค่าดัชนี ความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน เท่ากับร้อยละ 64.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือร่วมกับเกมการศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขอแซฟวิทยา อำเภอบำเหน็จณรงค์ จังหวัดชัยภูมิ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต 1 จำนวน 1 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 150 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขอแซฟวิทยา อำเภอบำเหน็จณรงค์ จังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 72 คน ซึ่งได้รับการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองหลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากอีกครั้ง ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ 1 คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และกลุ่มทดลองที่ 2 คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และสุ่มครั้งที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ ตามกระทรวงศึกษาธิการกำหนด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปมาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบการวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ใช้ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 1 แสดงรายละเอียดเนื้อหาและจำนวนคำที่ใช้สำหรับการสร้างแบบวัดและประเมินผล

ลำดับ	รายละเอียด	จำนวน/ข้อ
1	มาตราตัวสะกดแม่ กก	5
2	มาตราตัวสะกดแม่ กค	10
3	มาตราตัวสะกดแม่ กบ	5
4	มาตราตัวสะกดแม่ กน	10
รวม		30

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปมาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ

การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปมาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนหอแซฟวิทยา กลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับคุณภาพผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

1.2 ศึกษาแนวคิด เอกสาร ทฤษฎี และกระบวนการขั้นตอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ จากหนังสือ เอกสาร วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ และสังเคราะห์เข้าด้วยกัน

1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ความสามารถในการเขียนสะกดคำ กำหนดเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ

แผนที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	มาตราตัวสะกดแม่ กก	2
2	มาตราตัวสะกดแม่ กค	2
3	มาตราตัวสะกดแม่ กบ	2
4	มาตราตัวสะกดแม่ กน	2
รวม		8

1.4 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับโมเดลชิปปา สรุปเป็น 7 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1.5 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมทางภาษา และสร้างเกมทางภาษา เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ตามรูปแบบโมเดลชิปปาทั้ง 7 ขั้น จำนวน 3 เกม ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยคัดเลือกเกมที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบกลุ่ม และแบบเดี่ยว เนื่องจากโมเดลชิปปาสามารถใช้ได้ทั้งก่อนเรียนและระหว่างเรียน โดยเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของนักเรียนใช้เวลาไม่มากนัก โดยผู้วิจัยได้นำเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างโมเดลชิปปากับเกมทางภาษา

ลำดับขั้น	ขั้นตอน	เกม
1	ขั้นทบทวนความรู้เดิม	บิงโกมาตราตัวสะกด
2	ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่	-
3	ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม	อักษรไขว้มาตราตัวสะกด
4	ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม	Ugly doll มาตราตัวสะกด
5	ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้	-
6	ขั้นปฏิบัติ/การแสดงผลงาน	-
7	ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้	-

วิธีการเล่นเกม บิงโกมาตราตัวสะกด

1. ครูแจกแผ่นบิงโกมาตราตัวสะกดคนละ 1 แผ่น พร้อมฝาชุดน้ำ คนละ 10 ฝา
2. ครูสุ่มอ่านคำในแผ่นบิงโกมาตราตัวสะกด ขึ้นมาทีละ 1 คำ
3. เมื่อนักเรียนมีคำตรงตามที่ครูอ่าน ให้นักเรียนนำฝาไปวางไว้บนคำนั้น ๆ
4. เมื่อนักเรียนคนใดมีคำครบตามที่ครูอ่าน ไม่ว่าจะเป็นแนวนอน/แนวตั้ง/แนวทแยงซ้าย/แนวทแยงขวา แนวใดแนวหนึ่ง ถือว่านักเรียนคนนั้นคือผู้ชนะ

วิธีการเล่นเกม อักษรไขว้มาตราตัวสะกด

1. ครูวางการ์ด พยัญชนะไทย สระ วรรณยุกต์ และตัวการันต์ ไว้หน้าชั้นเรียนแบบสลับไปสลับมา
2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน พร้อมจัดลำดับกลุ่ม
3. ให้กลุ่มที่ 1 และ 2 ออกมาต่อแถว
4. ครูอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดต่าง ๆ ขึ้นมา 1 คำ
5. ให้นักเรียนที่แข่งขันแต่ละกลุ่ม ช่วยกันหาคำที่ครูอ่าน เมื่อหาครบแล้วให้ออกมาขึ้นเรียงลำดับพยัญชนะของคำให้ถูกต้องหน้าชั้นเรียน โดยจับเวลาแต่ละ 20 วินาที

วิธีการเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน พร้อมจัดลำดับผู้เล่น
2. ครูแจกชุดเกม มาตราตัวสะกด กลุ่มละ 1 ชุด
3. คละและคว่ำการ์ดทั้งหมดลง

4. ให้นักเรียนผลัดกันเปิดการ์ดทีละใบ ตามลำดับ
5. เมื่อหงายการ์ดเปิดทิ้งไว้ 3 การ์ด ถ้าที่เปิดมีคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดเดียวกัน 3 ใบ ให้พูดชื่อมาตราตัวสะกดนั้นขึ้นมาและแย่งการ์ดทั้ง 3 ใบ ที่มีคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดที่พูดนั้นมา
6. ถ้านักเรียนคนใดในกลุ่มคิดว่า คำนั้นไม่ได้อยู่มาตราตัวสะกดที่เพื่อนคิด สามารถถกเถียงและชี้แจงให้เพื่อนฟังได้ หากเพื่อนในกลุ่มคิดเห็นตรงกันมากกว่า 5 คน ก็ไม่สามารถหยิบการ์ดนั้นไปได้ ต้องวางการ์ดลง และดำเนินเกมส์ต่อ
7. เล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดการ์ด ใครได้การ์ดคำศัพท์มากที่สุดคนนั้นคือผู้ชนะ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปมาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (รายละเอียดชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ดังภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรม โดยใช้เกณฑ์การประเมินของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ ได้กำหนดคะแนนการประเมินไว้ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน แล้วเทียบกับระดับเกณฑ์ระดับคุณภาพตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	ความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้มีค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 ซึ่งเป็นเกณฑ์คุณภาพที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โมเดลชิปมาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ โดยสรุปมีค่าอยู่ในช่วง 4.74 หมายความว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด (รายละเอียด ดังภาคผนวก จ)

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อดูความเหมาะสมของเวลา เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ ที่ได้ผ่านการทดลองใช้มาแก้ไขปรับปรุงให้มีสมบูรณ์และถูกต้องเพื่อนำไปใช้ทดลองสอบจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้เป็นลำดับต่อไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนขอแซฟวิทยา กลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับคุณภาพผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2.2 ศึกษาแนวคิด เอกสาร ทฤษฎี และกระบวนการขั้นตอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ ที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ จากหนังสือ เอกสาร วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ สังเคราะห์เข้าด้วยกัน

2.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำ กำหนดเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำ

แผนที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	มาตราตัวสะกดแม่ กก	2
2	มาตราตัวสะกดแม่ กค	2
3	มาตราตัวสะกดแม่ กบ	2
4	มาตราตัวสะกดแม่ กน	2
รวม		8

2.4 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับขั้นตอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ ที่มีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษา และวิเคราะห์ภาระงาน และโครงสร้างของงาน
2. การวางแผนปฏิบัติงาน
3. การลงมือปฏิบัติ โดยอาจดำเนินการ ดังนี้
 - 3.1 ขั้้นทบทวนความเดิม
 - 3.2 ขั้้นนำเข้าสู่บทเรียน
 - 3.3 ขั้้นสอน
 - 3.4 ขั้้นสรุป
4. ขั้้นประเมินขั้้นงานและสรุปผลงาน

2.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (รายละเอียดชื่อผู้ทรงคุณวุฒิดังภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การประเมินของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ ได้กำหนดคะแนนการประเมินไว้ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2.6 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แล้วเทียบกับระดับเกณฑ์ระดับคุณภาพตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	ความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้มีค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 ซึ่งเป็นเกณฑ์คุณภาพที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวิธีปกติ หากแต่มีข้อประเด็นที่ต้องแก้ไขปรับปรุง ต้องดำเนินการปรับปรุงแก้ไขก่อน และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์อีกครั้ง

2.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อดูความเหมาะสมของเวลา เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ โดยสรุปมีค่าอยู่ในช่วง 4.67 หมายความว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

2.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ที่ได้ผ่านการทดลองใช้มาแก้ไขปรับปรุงให้มีสมบูรณ์และถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ทดลองสอบจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้เป็นลำดับต่อไป

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

3.1 ขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนขอแซฟวิทยา กลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับคุณภาพผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลของกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

3.1.2 ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน แบบฝึกหัดสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะกดคำภาษาไทย

3.1.4 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ

3.1.5 คัดเลือกคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด คำที่ใช้สำหรับการผันวรรณยุกต์ คำประวิสรรชนีย์ และคำไม่ประวิสรรชนีย์

3.1.6 สร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ (รายละเอียดดังภาคผนวก ก)

3.2 ขั้นตอนการหาคุณภาพ

3.2.1 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้และด้านการวัดผล จำนวน 5 ท่าน (รายละเอียดชื่อผู้ทรงคุณวุฒิดังภาคผนวก ก) ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยมีเกณฑ์ประเมินดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

ผลการพิจารณาลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยสรุปผลดังนี้คือ ได้ผล ระหว่าง 0.80-1.00 ได้ค่าเฉลี่ยรวม 0.84 (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

3.2.2 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟฟิทยา จำนวน 38 คน ที่ผ่านการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้มาแล้ว โดยนักเรียนตอบถูกจะข้อละ 1 คะแนน ตอบผิด ให้ 0 คะแนน จากนั้นนำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.43 ถึง 0.90 และได้ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.68 (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

3.2.3 คัดเลือกข้อสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบปรนัย ที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.47 ถึง 0.57 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.40 ถึง 0.53 จำนวน 30 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 103) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.88 (รายละเอียดดังภาคผนวก ง)

3.2.4 นำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบปรนัย ที่ผ่านการหาคุณภาพแล้ว จำนวน 30 ข้อ พิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์

เก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองการจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน

ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ตอบถูก ได้ 1 คะแนน ตอบผิด ได้ 0 คะแนน ใช้เวลาทดสอบ 60 นาที

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 1 แผน รวมเวลา 8 ชั่วโมง ตามระยะเวลา และผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 1 แผนรวมเวลา 8 ชั่วโมง ตามระยะเวลา

3. ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

หลังจากจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา ที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ครบ 8 ชั่วโมง ผู้วิจัยทดสอบ หลังเรียนด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับ ที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน และนำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไปวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียนว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละประเภทมาทำการวิเคราะห์ ทางสถิติโดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการเขียนสะกดคำ ระหว่างก่อนเรียน-หลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ด้วยสถิติทดสอบที (t-test) สูตรที่กลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent t-test)

2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยการเขียนสะกดคำ ระหว่างกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุมโดยใช้วิธี (One-way Analysis of Covariance : ANCOVA (ANCOVA))

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage)

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Stand Deviation)

2. สถิติใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

2.1 การทดสอบที กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent t-test)

2.2 การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way Analysis of Covariance : ANCOVA)

3. สถิติใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence)

3.2 ค่าความยากง่าย (Difficulty)

3.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)

3.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
$\bar{d}$	แทน	ผลต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน (t-test)
p	แทน	ความน่าจะเป็นทางสถิติ
$\bar{X}'$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้ขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบค่าเอฟ
SS	แทน	ผลรวมกำลังสอง
df	แทน	องศาอิสระ
MS	แทน	ผลรวมกำลังสองเฉลี่ย
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบ่งเป็น 3 ตอน ตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา กับ แบบปกติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา

ตาราง 5 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	36	15.8	1.89	23.9**	<.001
หลังเรียน	36	24.8	1.46		

**P = <.001

จากตาราง 5 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.8 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.8 คะแนน และจากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9 คะแนน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตาราง 6 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	36	15.1	1.86	21.3**	<.001
หลังเรียน	36	22.9	1.50		

**P = <.001

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.1 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.9 คะแนน และผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 7.8 คะแนน

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา กับแบบปกติ

การวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีจำนวน 36 คน กลุ่มควบคุมมีจำนวน 36 คน เก็บข้อมูลก่อน และหลังทดลอง โดยใช้แบบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความสามารถในการเขียนสะกดคำ หลังจากนั้นทำการหาค่าเฉลี่ยของความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังการทดลอง ซึ่งได้ขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว ($\bar{X}'$) ได้ผลการวิเคราะห์ ดังตาราง

ตาราง 7 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การทดลอง	ก่อนเรียน		หลังเรียน		$\bar{X}'$
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
กลุ่มทดลอง	15.8	1.89	24.8	1.46	24.5
กลุ่มควบคุม	15.1	1.86	22.9	1.50	22.9

จากตาราง 7 พบว่า เมื่อทำการจัดคิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.5 คะแนน และ 22.9 คะแนน ตามลำดับ

ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้สถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว ได้ผลวิเคราะห์ ดังตาราง

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนสะกดคำ หลังการจัดการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	P
ระหว่างกลุ่ม (b)	43.78	1	43.78	20.20**	<.001
ภายในกลุ่ม (w)	149.57	69	2.17		
รวม (t)	193.35	70			

**P = <.001

จากตาราง 7 และตาราง 8 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ($\bar{X}=24.8$) มีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ($\bar{X}=22.9$) (ดังรายละเอียดในภาคผนวก จ)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีการดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษา กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

วิธีการดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขอแซฟวิทยา จังหวัดจันทบุรี 2 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 36 คน และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 36 คน รวมทั้งหมด 72 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขอแซฟวิทยา จังหวัดจันทบุรี จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 72 คน

วิธีการได้มาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม คือ ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลาก จับฉลากครั้งที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 36 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และจับฉลากครั้งที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 36 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำ จำนวน 1 แผน แผนละ 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 1 แผน แผนละ 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อขอเก็บข้อมูลการวิจัย
2. ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ให้แก่นักเรียนกลุ่มทดลอง 1 และ 2
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งกลุ่มทดลอง 1 และ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
5. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า ทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)

3. เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยการทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA)

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 19 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.80 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนสูงสุด 28 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 22 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.80 คะแนน และจากผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.78 คะแนน เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุยังน้อย ส่งผลให้สมาธิ หรือ ความสนใจในเนื้อหายังไม่ยาวพอ ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกเบื่อกับเนื้อหาที่มีหลักวิชาการ หรือเนื้อหาที่ต้องใช้การจำ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา

มีทฤษฎีที่น่าสนใจ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงมีความสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ ที่ครูผู้สอนเลือกใช้ และการใช้เกมทางภาษาเข้ามามีส่วนร่วม ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้และความสามารถในการเขียนที่ดีขึ้น โดยมีขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้ ด้วยการสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคย เรียนรู้ การให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด

1.2 ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น

1.3 ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้ นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยการให้ นักเรียนเล่นเกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด

1.4 ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือ ในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น โดยใช้ กระบวนการกลุ่มแข่งขันเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกฝนการอ่านและความไว และยัง เสริมสร้างให้นักเรียนรู้จักเคารพกฎ กติกา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

1.5 ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้ นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด ผ่านแผนผังความคิด

1.6 ขั้นแสดงผลงาน โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน และการกล้า แสดงออก

1.7 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ และความชำนาญโดยการทำใบงานและแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตาม สมมติฐาน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ การจัด การเรียนรู้ตามคำแนะนำคู่มือครูของหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ที่เน้นให้จัดการเรียนรู้แบบปกติ การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบทบาทผู้เรียน

ในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ คือ ผู้เรียนจะต้องมีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือระหว่างการจัดการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบ และรู้ว่าตัวเองจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรบ้าง สิ่งที่จะเรียนรู้ นั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนไปแล้วอย่างไรบ้าง สิ่งที่จะเรียนรู้ นั้น สอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับความเป็นไปของโลกปัจจุบันหรือไม่และที่สำคัญผู้เรียนจะต้องกลับไปตรวจสอบการบ้าน ทบทวนความรู้ ว่าได้คำตอบที่ถูกต้องหรือไม่ หรือตอบถูกต้องตรงกับคำถามหรือไม่ สามารถสอบถามความรู้เพิ่มเติมจากผู้อื่น ก่อนที่จะสรุปคำตอบเป็นครั้งสุดท้าย โดยต้องฟังหรือหาคำตอบให้ได้มาอย่างสมบูรณ์ที่สุด ก่อนที่จะสรุปนำเสนอเนื้อหา ในการจัดการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนสูงสุด 19 คะแนน ต่ำสุด 12 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 15.08 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน ต่ำสุด 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 22.86 คะแนน โดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีผลสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรัญญา เสนสม (2563 : 75) ผลการวิจัยพบว่า ได้ทำการศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา มีคะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 28 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 24.53 คะแนน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีคะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 20 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 22.86 คะแนน ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดการเรียนการสอนตามคู่มือครู คือ การสอนตามเนื้อหา ครูผู้สอน เน้นให้เด็กได้คิดตาม สร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่เน้นสร้างแรงดึงดูด กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ได้เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เช่น การนำสื่อ บัตรภาพ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานหรือแบบฝึกหัด ซึ่งมีความแตกต่างกับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ 4) ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) ขั้นสรุป 6) ขั้นแสดงผลงาน

และ 7) ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งในแต่ละขั้นตอน มีความน่าสนใจ ครูผู้สอนจึงเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และเนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ยังมีอายุค่อนข้างน้อย ความสนใจในการจัดการเรียนรู้อย่างไม่ยาวนาน ครูผู้สอนจึงเลือกเอาเกมทางภาษาเข้ามาสอดแทรกระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน เมื่อนักเรียนได้มีการแข่งขัน ได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนุก และความสนใจ ทำให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ โดยสอดแทรกเข้าไปในขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนผ่านกิจกรรมในขั้นนี้ ด้วยการสนทนาซักถามให้นักเรียนบอกสิ่งที่เคยเรียนรู้ออกมาให้แก่นักเรียนเล่าประสบการณ์เดิม หรือการให้นักเรียนเล่นเกมบิงโกมาตราตัวสะกด

3.2 ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น

3.3 ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้ นักเรียนสร้างความหมายของข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ สรุปความเข้าใจแล้วเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มหรือกระบวนการแก้ปัญหา สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมอักษรไขว้ มาตราตัวสะกด

3.4 ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม เพื่ออาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ และขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น โดยใช้กระบวนการกลุ่มแข่งขันเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด เพื่อฝึกฝนการอ่านและความไว และยังเสริมสร้างให้นักเรียนรู้จักเคารพกฎ กติกา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

3.5 ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด ผ่านแผนผังความคิด

3.6 ขั้นแสดงผลงาน โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน และการกล้าแสดงออก

3.7 ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจ ความชำนาญโดยการทำใบงาน และแบบฝึกหัดที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้

จากความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมา มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาบิยะห์ คงลิเห่ (2562) ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

การผลการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอน พิจารณาการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาให้มากขึ้น เนื่องจากการจัดเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีจำนวนขั้นตอนถึง 7 ขั้นตอน เลือกใช้กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนที่หลากหลายจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น
2. ครูผู้สอนควรคิดเกมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติให้มากกว่านี้ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง เลือกใช้สื่อที่ใกล้ตัว เริ่มจากคำศัพท์ง่าย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ง่ายขึ้นและรู้สึกว่าวิชาภาษาไทยไม่ได้ยากจนเกินความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะเพื่องานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ โดยปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับช่วงวัย และเนื้อหาของวิชา
2. ควรมีการศึกษาการวิจัยในลักษณะอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการเรียนวิชาภาษาไทย



บรรณานุกรม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). **ผังมโนทัศน์และสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย**.
กรุงเทพฯ : ผู้แต่ง.
- _____. (2556). **คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา เล่ม 2**. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์การศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษา พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ :
กระทรวงฯ.
- _____. (2554). **หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที**
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค.
- _____. (2555). **หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที**
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค.
- _____. (2559). **คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุม
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2563ก). **แบบฝึกหัด รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ทักษะภาษา**
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค.
- _____. (2563ข). **ระบบบริหารจัดการสอบ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานถนนราชดำเนินนอก.
- _____. (2564). **ระบบบริหารจัดการสอบ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานถนนราชดำเนินนอก.
- _____. (2565). **ระบบบริหารจัดการสอบ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานถนนราชดำเนินนอก.
- กรุณา ภูมิรี. (2559). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำยาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). อุบลราชธานี :
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2543). **เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊ค.

- คณิศร จักรระโทก และธิดิสุตา ตั้งมันต์. (2563). เกมการศึกษา เรื่อง เกมการพัฒนาทักษะการใช้
เป็นพิมพ์ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารครูศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี. 2(1) : 53-54.
- ฉันท ชาติทอง. (2551). การออกแบบการสอนและบูรณาการ. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จรวพร ธรณินทร์. (2534). หนังสือชุดพัฒนาคุณภาพชีวิตออกกำลังกายและกีฬาเพื่อสุขภาพ.
กรุงเทพฯ : ตะเกียง.
- จิราภรณ์ แก้วอรสาร. (2561) ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้
แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. นริรัมย์ :
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- เจรจา บุญวรรณ โณ และคณะ. (2558). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. สงขลา : มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- เจิว กาวถิมิง และวาสนา กิรติจำเริญ. (2562). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำ
ภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม.
วารสารชุมชนวิจัย, 13(1) : 225.
- เฉลิม ทองนวล. (2554). เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : ไฮเอ็ดพับลิชชิง.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 8.
นนทบุรี : พี บาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นตัง.
- ชนาธิป พรกุล. (2545). แดทส์: รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง = CATS: a
studentcentered instructional model. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- เดือนใจ เฉลิมกิจ. (2546). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : บริษัท สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่
โลกกว้าง จำกัดแปลจาก Gordon Lewis with GÜnter Bedson (1999).
- ทักษิณ คุณพิภาค. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย
โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดที่ส่งผลต่อทักษะการอ่าน
และการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การวิจัยและพัฒนาการศึกษา).
สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทิตินา แคมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.

- _____. (2560). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2561). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2563). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
พิมพ์ครั้งที่ 24. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนุ ทดแทนคุณ และกานต์วี แพทย์พิทักษ์. (2552). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- นวลจิตต์ เขาวงกตพิงค์. (2560). “การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอน
วิชา วิทยาศาสตร์,” วารสารฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ,
10(1) : 114.
- นันทน์กัฏฐ์ นิยมทรัพย์. (2560). ความรู้พื้นฐานด้านการเรียนการสอน. นครปฐม :
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9 แก้ไขเพิ่มเติม. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปฐมรัตน์ มาระโกชน. (2563). การจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา (CIPPA Model) เพื่อพัฒนา
ความสามารถในการเขียนเรียงความของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏ
ราชนครินทร์. วารสารการบริหารและการจัดการ. ม.ป.ป.(ม.ป.ป.) : 24-37.
- ประจวบจิตร คำจตุรัส. (2560). “การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนวิชา
วิทยาศาสตร์,” วารสารฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ,
10(1) : 6-54.
- ประยูร บุญใช้. (2561). การสังเคราะห์งานวิจัยที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็น
ศูนย์กลาง : โมเดลซิปปา (CIPPA Model) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน.
วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสกลนคร. 10(28) : 77-85.
- ประสาธน์ เถลิงเฉลิม. (2556). การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 21. มหาสารคาม :
อภิชาตการพิมพ์.
- พรพิไล จันทินมาธร, สุรัชย์ ปิยานุกุล, วันทนีย์ นามสวัสดิ์. (2564). ผลการใช้แบบฝึกทักษะและ
กระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน
และเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วารสารคณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, 19(2) : 164-184.

พรสวรรค์ สิปโป. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ:นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.**

กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

ภาควิชา วรรณคดี. (2554). **การเขียนเพื่อการสื่อสาร.** กรุงเทพฯ : อินทนิล.

มงคล หมู่มา. (2548). **การพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างความสามารถทำวิจัยปฏิบัติการ**

ในชั้นเรียนด้วยเครือข่ายการจัดการความรู้สำหรับครู. วิทยานิพนธ์ ค.ม.

(หลักสูตรและการสอน). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ยี่ สือ. (2550). **ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษา**

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). นครสวรรค์ :

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติ**

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา

7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). **Teaching With Songs.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนา.

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). **100 LANGUAGE Game.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

วนิชยา สีหาวงษ์, สุดาพร ปัญญาพุก, นพพร ชนะชัยพันธ์. (2561). **การพัฒนาทักษะการเขียนคำ**
ที่สะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับวิธีการสอนแบบซิปปาสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, 11(3), 37-38.

วรัญญา เสนสม (2563). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้สื่อ**

มัลติมีเดีย เรื่อง ประโยคเพื่อการสื่อสาร วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.

วิจิตร พิพัฒน์ทศพล. (2544). **"เกมเสริมการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษ". การศึกษา**

กรุงเทพมหานคร, 24(4) : 32-33.

วัชรพล วิบูลย์ศรี. (2559). **ภาษาและวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

วีระเดช เชื้อนาม. (2545). **เจาะแก่น Child Centered การจัดการเรียนการสอนโดยยึดนักเรียนเป็น**

ศูนย์กลางคืออะไร. วารสารวิชาการ, 5(2) : 10.

ศิริพร จันทะเลิศ. (2558). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ**

แม่ ก. กาโดยใช้กิจกรรมกลุ่มร่วมมือประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน).

มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- สมบัติ ศิริจันดา. (2554). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด ทีพีเอ็น เพรส.
- สมาน เอกพิมพ์. (2560). การจัดการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อม และการจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.
- สัมฤทธิ์ โพธิ์ไพร. (2551). การศึกษาผลของการใช้เกมทางภาษาแก้ปัญหาการออกเสียงควบกล้ำ ทำคำสองเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทพศิรินทร์ นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาศาสตร์การศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศตูล. (2559). การอ่านการเขียนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. สตูล : สำนักงานฯ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาระดับพื้นฐานพุทธศักราช 2551. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2553). ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2554). วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- สุนิดี ภูจิราพันธุ์. (2554). การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- สุมนทนา ชีรภัคศิริ. (2559). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยกิจกรรมการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ก.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม.
- สุระ ดามางษ์ และคณะ. (2559). หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย หลักการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.

- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วัฒนวนรชัย. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสะกดคำ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ
เกมการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 19(2) : 550.
- อนันตกานต์ ภูถ้ำแก้ว. (2559). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 3P ประกอบแบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์
ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อঞ্জรา เปรมปรีดา. (2558). ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es)
ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่อง
ระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(หลักสูตรและการสอน). สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อาดัม ยูโซะ. (2557). ผลของกระบวนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วยแนวคิดวิทยาศาสตร์
เทคโนโลยี และสังคม ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหา
และเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์
ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อาปียะ อังสิหะ. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถ
ในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์
ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- Cristina. (2011). “Student Participation in a Process of Teacher Change : Toward Student -
Centered Teaching and Learning,” **Dissertation Abstracts International**, 61(7) : 2573-
A ; January.
- Mohammad. (2011). **The Effectiveness of Using a Suggested Program Based on Games and
Visual on Enriching English Vocabulary of First Grade Prep School**. Jeddah
Community Collage King Abdulaziz University.
- Karlee D. (2011). **English Language Games Make Teaching Vocabulary Fun and Easy !.**
(Online). Available : <http://ezinearticles.com/2English-Language-Games-Make-Teaching-Vocabulary-Fun-and-Easy!&id=5712953> 2013. 20 January 2023.

Yen-Hui Wang. (2010). **Using Communicative Language Games in Teaching and Learning English in Toiwanese Primary Schools.** (Online). Available : [https://www.semanticscholar.org/paper/Using-Communicative-Language-Games-in-Teaching-and-Wang/](https://www.semanticscholar.org/paper/Using-Communicative-Language-Games-in-Teaching-and-Wang/.). 20 January 2023.

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. อาจารย์ ดร. ณัฐจิณุช จุยกำวงศ์ อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
จังหวัดจันทบุรี
2. อาจารย์ ดร. เจนวิทย์ วาริบ่อ อาจารย์ภาควิชาทดสอบและการวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
จังหวัดจันทบุรี
3. นายกฤษฎดา ตติชรา ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนคลองขวาง จังหวัดตราด
4. นายกิตติพันธ์ บัวเขียว ครูชำนาญการ
โรงเรียนวัดบางปรือ จังหวัดตราด
5. นางสาวรัชณี ดอกไธสง ครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านไร่ป่า จังหวัดตราด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ที่ ยว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๐

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.ณัฐนิช จุยกาวังค์

ด้วย นางสาววิภาวี เกิดมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสนธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์
โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๔๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๔๐, ๑๐๒๐๐



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๑

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
เรียน อาจารย์ ดร.เจนวิทย์ วาริย่อ

ด้วย นางสาววิภาวี เกิดมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสด์ชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)
คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

ที่ อว ๐๖๓๓.๐๒/๖๐๒



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายกฤษฎา ตติชรา

ด้วย นางสาววิภาวี เกติมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสนารักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๓-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี : แหล่งภูมิปัญญา สร้างนวัตกรรม สู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

(RAMBHAJ BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : To be wisdom-based and innovative for sustainable local development.)

ที่ ยว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๓



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายกิตติพันธ์ บัวเขียว

ด้วย นางสาววิภาวี เกติมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดีชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสนธิรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๔



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางรัชณี ดอกโหล่ง

ด้วย นางสาววิภาวี เกติมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดีชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสนธิรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี : แหล่งภูมิปัญญา สร้างนวัตกรรม สู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

(RAMBHAJ BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : To be wisdom-based and innovative for sustainable local development.)

ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๗๑๖



คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนยอแซพวิทยา

ด้วย นางสาววิภาวี เกิดมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดีชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสวนรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้การดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นางสาววิภาวี เกิดมณี เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

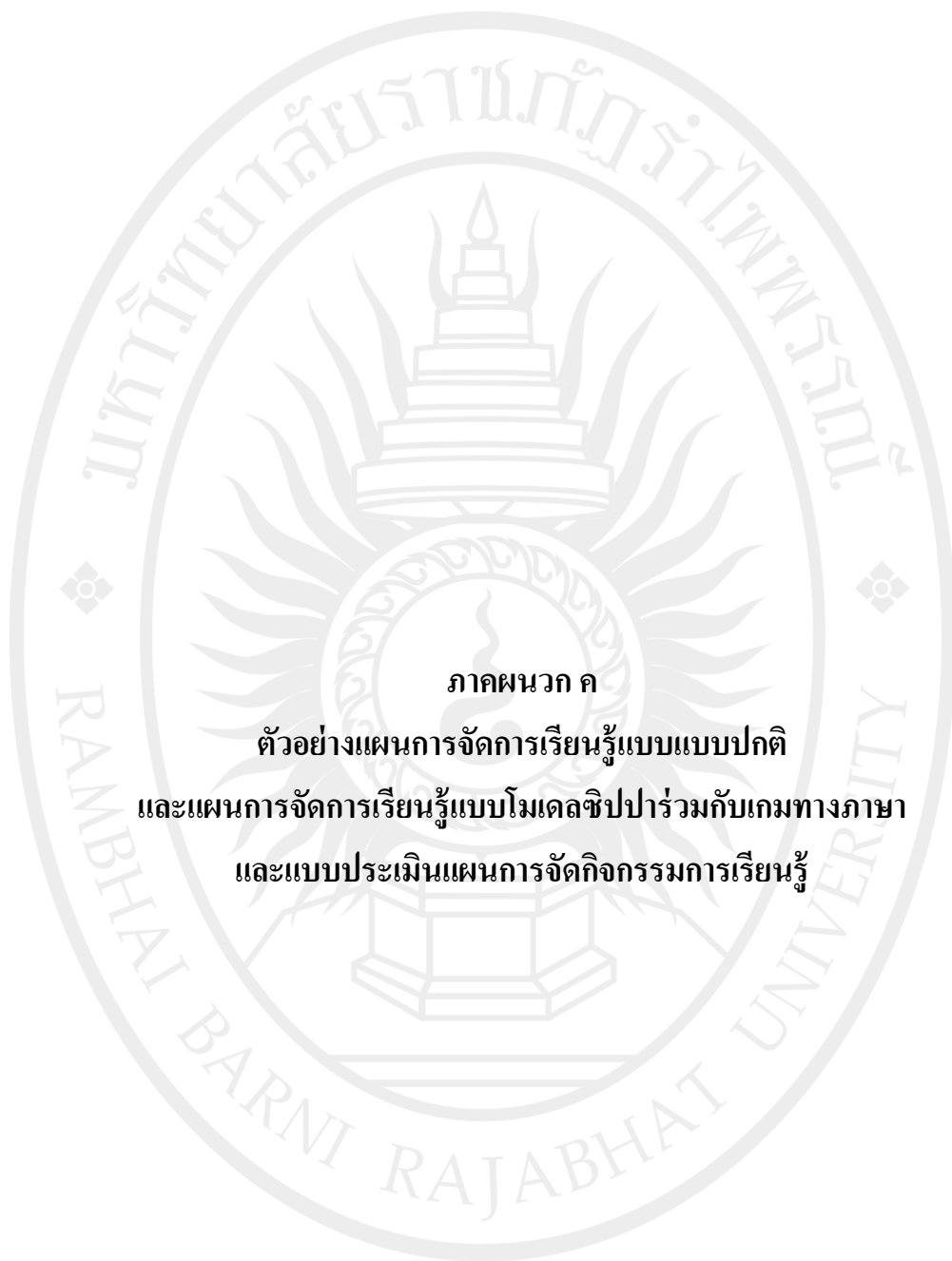
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบแบบปกติ
และแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปร่วมกับเกมทางภาษา
และแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ป่านี้มีคุณ

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง มาตราตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดหรือพยัญชนะในภาษาไทย มี 8 แม่ ได้แก่ แม่กง กน กม เกย เกอว และ กก กค กบ ส่วนคำที่ไม่มีตัวสะกด เป็นคำแม่ ก กา

2. มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

3. ตัวชี้วัด

ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

4. จุดประสงค์

1. นักเรียนบอกตัวสะกดในภาษาไทยได้
2. นักเรียนออกเสียงตัวสะกดในภาษาไทยได้
3. นักเรียนใช้ตัวสะกดในภาษาไทยได้ถูกต้อง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. รักความเป็นไทย

2. ใฝ่เรียนรู้
3. มีจิตสาธารณะ
4. มีวินัย
5. อยู่อย่างพอเพียง

7. สาระการเรียนรู้

1. ตัวสะกดในภาษาไทย
2. การอ่านสะกดคำ

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้

8.1 ขั้นทบทวนความเดิม

นักเรียนทบทวนตัวสะกดในภาษาไทย

8.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียน พุดคุย สนทนาเกี่ยวกับตัวสะกดที่ชอบโดยให้เหตุผลประกอบ

8.3 ขั้นสอน

ให้นักเรียนอ่าน อธิบายเพิ่มเติมความรู้จากหนังสือภาษาพาทีชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน้า 42-43 และให้นักเรียนเล่นเกมทายคำจากบัตรคำ โดยนักเรียนตอบตัวสะกดที่ใช้ในการประสมคำดังนี้

ครูชูบัตรคำ "ชมรม"

นักเรียนตอบ : แม่กม

ครูชูบัตรคำ "เลข"

นักเรียนตอบ : แม่กก

ฯลฯ

8.4 ขั้นสรุป

นักเรียนทำแบบฝึกหัด ทักษะภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบฝึกหัดที่ 3 ข้อ 1-3 จากนั้นนำเสนอ ครูเฉลยและตรวจสอบความถูกต้อง

9. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. เกมทายคำ
2. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. แบบฝึกหัด รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ทักษะภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

10. การวัดผลและประเมินผล

10.1 วิธีประเมิน

- ตรวจสอบแบบฝึกหัด

10.2 เครื่องมือประเมิน

- ทำแบบฝึกหัด

10.3 เกณฑ์การประเมิน

- นักเรียนผ่านเกณฑ์การทำแบบฝึกหัด ร้อยละ 75-80

การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ (K)

วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
- นักเรียนใช้ตัวสะกด ในภาษาไทยได้	- แบบทดสอบการเขียน สะกดคำ	- ร้อยละ 75-80

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กน

ที่ใช้ประเมินการเขียน

1. เมฆ
2. สุนัข
3. สรรเสริญ
4. บริเวณ
5. พญาครุฑ
6. เกรียง
7. รูปภาพ
8. รูป
9. วัคซีน
10. โอกาส

เกณฑ์การวัดผล

เขียนถูก ได้ 1 คะแนน

เขียนผิดได้ 0 คะแนน

แบบประเมินการเขียนตามคำบอก

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	จำนวนคำ 7/10	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
- นักเรียนออกเสียงตัวสะกด ในภาษาไทยได้	- การอ่านออกเสียง	- ร้อยละ 75-80

คำในมาตราตัวสะกดแม่ กน ที่ใช้ประเมินการอ่าน

1. เมฆ
2. สุนัข
3. สรรเสริญ
4. บริเวณ
5. พญาครุฑ
6. เหยี่ยว
7. รูปภาพ
8. รูป
9. วัคซีน
10. โอกาส

เกณฑ์การวัดผล

เขียนถูก ได้ 1 คะแนน

เขียนผิดได้ 0 คะแนน

แบบประเมินการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่ กน

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	จำนวนคำ 7/10	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ด้านคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ และค่านิยม (A)

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนดให้

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	รายการสังเกต															สรุปผล	
		มีความเป็นไทย			ใฝ่เรียนรู้			มีจิตสาธารณะ			มีวินัย			อยู่อย่างพอเพียง				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	ผ่าน	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การวัดผล

3 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นชัดเจน และบ่อยครั้ง

2 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

1 หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นเลย

เกณฑ์การสรุป

ดี หมายถึง คะแนนรวม 7-9 คะแนน

พอใช้ หมายถึง คะแนนรวม 4-6 คะแนน

ปรับปรุง หมายถึง คะแนนรวม 1-3 คะแนน

แปลผล ระดับคุณภาพมากกว่า หรือเท่ากับระดับพอใช้ ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**1. ผลการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เก็ดมณี)

ครูผู้สอน

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท13103

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก กค กบ และ กน

1. สาระสำคัญ

นักเรียนสามารถบอกและเขียนพยัญชนะไทยที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก กค กบ และ กน ได้อย่างถูกต้อง และนักเรียนสามารถเขียนสะกดคำที่อยู่ในมาตราแม่ กก กค กบ และ กน ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย

2. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

3. ตัวชี้วัด

- ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำข้อความ เรื่องสั้น ๆ บทร้อยกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว
- ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ
- ท 4.1 ป.3/4 แต่งประโยคง่าย ๆ

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก กบ กค และ กน ได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก กบ กค และ กน ได้

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. มีจิตสาธารณะ

5. ภาระการเรียนรู้

- มาตรการตัวสะกด

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 มาตรการตัวสะกด (แม่ กน)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ครูแจกแผ่นการ์ดให้นักเรียน คนละ 1 ใบ พร้อมกับ ฝาวงกลม จำนวน คนละ 5 อัน
2. เมื่อครูพูดคำที่มีใบการ์ด (หนอน ปั่น แจกกัน อาหาร) ให้นักเรียนหาให้เจอ และวาง ฝาวงกลมลงไป
3. วางครบเป็นแนวทแยง ซ้าย/ขวา แนวนอน หรือ แนวตั้ง ให้นักเรียนยกมือขึ้น ใครครบก่อน คนนั้นเป็นผู้ชนะ



4. ให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ ลูกขึ้นอ่านคำที่เรียงกัน พร้อมสรุปว่า วันนี้เราจะเรียน เรื่อง มาตรการตัวสะกด แม่ กน ค่ะ

2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่

นักเรียนเปิดหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. หน้า 33-35 และสุ่มเรียกนักเรียนอ่านทีละคน



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ครูจะมีพยัญชนะไทย สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์วางไว้ให้
3. ครูอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กน 3 คำ อ่านคำละ 2 ครั้ง (เหรียญ สัญลักษณ์ บ้านศาล)
4. นักเรียนช่วยกันหิบบพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์คำนั้น ๆ มาเรียง

หน้าห้องตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ น ญ ณ ร ล และ พ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กน

ชั่วโมงที่ 2 มาตราตัวสะกด (แม่ กน ต่อ)

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กน ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อ มาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กน ค่ะ



4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน พร้อมจัดลำดับการเล่น คนที่ 1 - 10
2. นักเรียนคนที่ 1 เริ่มหยายการ์ด โดยเลือกการ์ดไปไหนก็ได้ แล้วแต่ความพึงพอใจ
3. นักเรียนคนที่ 2 เริ่มหยายการ์ดต่อ เราจะหยายการ์ดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเจอคำที่อยู่ใน

ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

4. ถ้านักเรียนคนไหนคิดว่า การ์ดที่เปิดมา มีจำนวน 3 ใบ ที่มีตัวสะกด เป็นตัวเดียวกัน เช่นคำว่า เขียว ร้าคาญ และ ส้าราญ มี ญ เป็นตัวสะกดเดียว ให้พูดว่า “ญ เขียว ร้าคาญ ส้าราญ” พร้อมหยิบการ์ดทั้ง 3 ใบนั้นมาไว้ที่ตัวเอง

5. ถ้านักเรียนคนอื่นในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้

6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันแรกต้องเป็นคนที่ยื่นก่อนเสมอ

7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ
คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

เชิญ	รำคาญ	หาร	สำราญ	วิมาน
โบราณ	คุณ	สัญจร	ธนาคาร	รัฐบาล
ศาล	ศีล	ทหาร	ปลาวาฬ	อนุบาล
นคร	กัณดาร	มารดา	ชำนาญ	ท่าเวร

5. ขึ้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กน จำเป็นแค่ต้องมีตัว น เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กน มีตัวอะไรบ้างคะ?

6. ขึ้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่ออ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันบ้าง เพื่อบ้าง ให้ยกมือขึ้น

7. ขึ้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก คำในมาตรการตัวสะกดแม่ กน จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตรการตัวสะกดแม่ กน

1. มายากล
2. สัญญาณ
3. บุญคุณ
4. สัญจร
5. วันเพ็ญ
6. ปลาวาฬ
7. บันดาล
8. สูญสิ้น
9. ปฏิทิน
10. เจริญ

จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ น ญ ณ ร ล และ พ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กน

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. ใบความรู้มาตราตัวสะกดแม่ กน



3. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กน



4. เกมอักษรไขว้



5. เกม Ugly doll

คำในมาตราตัวสะกดแม่ กน

เชิญ	รำคาญ	หาร	สำราญ	วิมาน
โบราณ	คูณ	สัจจ	ธนาการ	รัฐบาล
ศาล	ศีล	ทหาร	ปลาวาฬ	อนุบาล
นคร	กัณดา	มารดา	ชำนาญ	ทำเวร



บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 3 มาตราตัวสะกด (แม่ กบ)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ครูแจกแผ่นการ์ดให้นักเรียน คนละ 1 ใบ พร้อมกับ ฝาวงกลม จำนวน คนละ 5 อัน
2. เมื่อครูพูดคำที่มีใบการ์ด (ไมโครเวฟ ท้าพี ดาบ ทับทิม) ให้นักเรียนหาให้เจอ และวางฝาวงกลมลงไป
3. วางครบเป็นแนวทแยง ซ้าย/ขวา แนวนอน หรือ แนวตั้ง ให้นักเรียนยกมือขึ้น ใครครบก่อน คนนั้นเป็นผู้ชนะชนะ



4. ให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ ลูกขึ้นอ่านคำที่เรียงกัน พร้อมสรุปว่า วันนี้เราจะเรียน เรื่องมาตราตัวสะกด แม่ กบ ค่ะ

2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่

นักเรียนเปิดหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. หน้า 36-37 และกลุ่มเรียกนักเรียนอ่านทีละคน



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ครูจะมีพยัญชนะไทย สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์วางไว้ให้
3. ครูอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กน 3 คำ อ่านคำละ 2 ครั้ง (กบ รูปภาพ ยีราฟ)
4. นักเรียนช่วยกันหิบบพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์คำนั้น ๆ มาเขียนเรียง

หน้าห้องตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ บ ป พ ฟ และ ภ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กบ

ชั่วโมงที่ 4 มาตราตัวสะกด (แม่ กบ ต่อ)

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กบ ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อ มาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กบ ค่ะ



4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly Doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน พร้อมจัดลำดับการเล่น คนที่ 1 - 10
2. นักเรียนคนที่ 1 เริ่มหยางการ์ด โดยเลือกการ์ดใบไหนก็ได้ แล้วแต่ความพึงพอใจ
3. นักเรียนคนที่ 2 เริ่มหยางการ์ดต่อ เราจะหยางการ์ดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเจอคำที่อยู่ใน

ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

4. ถ้านักเรียนคนไหนคิดว่า การ์ดที่เปิดมา มีจำนวน 3 ใบ ที่มีตัวสะกด เป็นตัวเดียวกัน เช่นคำว่า กรอบ กรอบ มอบ มี บ เป็นตัวสะกดเดียว ให้พูดว่า “บ กรอบ กรอบ มอบ” พร้อมหยิบ การ์ดทั้ง 3 ใบนั้นมาไว้ที่ตนเอง

5. ถ้านักเรียนในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้

6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันแรกต้องเป็นคนที่ถูกก่อนเสมอ

สุภาพ	อีราฟ	กราฟ	ไมโครเวฟ	อพยพ
บาป	บีบ	รูป	สาปแช่ง	ทัพพี
อาชีพ	เครพ	โลก	โบราณ	โทรศัพท์
ตลับยา	กรอบ	ครอบ	มอบ	ชอบ

7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ

คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

5. ขึ้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กบ จำเป็นแค่ต้องมีตัว บ เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กบ ตัวอะไรบ้างคะ?

6. ขึ้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่ออ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันกับเพื่อบ้าง ให้ยกมือขึ้น

7. ขึ้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก คำในตราตัวสะกดแม่ กบ จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตรการตัวสะกดแม่ กบ

1. ยีราฟ

2. ทะเลสาบ

3. คำสาป

4. กบ

5. กระพริบ

6. โลก

7. รูปภาพ

8. เก็บ

9. โฉบ

10. จับ

จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ บ ป พ ฟ และ ภ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กบ

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กบ



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

3. เกมอักษรไขว้



4. เกม Ugly Doll

คำในมาตราตัวสะกดแม่ กบ

สุภาพ	ยี่ราฟ	กราฟ	ไมโครเวฟ	อพยพ
บาป	بيب	รูป	สาปแช่ง	ทัพพี
อาชีพ	เคarp	โลก	ปรากฏ	โทรศัพท์
คล้าย	กรอบ	ครอบ	มอบ	ชอบ



บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 5 มาตรการตัวสะกด (แม่ กก)

1. ขัณฑ์บททวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ครูแจกแผ่นการ์ดให้นักเรียน คนละ 1 ใบ พร้อมกับ ฝาวงกลม จำนวน คนละ 5 อัน
2. เมื่อครูพูดคำที่มีใบการ์ด (ไมโครเวฟ ทักพี ดาบ ทับทิม) ให้นักเรียนหาให้เจอ และวางฝาวงกลมลงไป
3. วางครบเป็นแนวทแยง ซ้าย/ขวา แนวนอน หรือ แนวตั้ง ให้นักเรียนยกมือขึ้น ใครครบก่อน คนนั้นเป็นผู้ชนะ



2. ขัณฑ์แสวงหาความรู้ใหม่

นักเรียนเปิดหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. หน้า 41 และ 44 และสุ่มเรียกนักเรียนอ่านทีละคน



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ครูจะมีพยัญชนะไทย สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์วางไว้ให้
3. ครูอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กน 3 คำ อ่านคำละ 2 ครั้ง (เมฆ พวก โรค)
4. นักเรียนช่วยกันหีบพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์คำนั้น ๆ มียื่นเรียง

หน้าห้องตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ ก ข ค และ ฃ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก

ชั่วโมงที่ 6 มาตราตัวสะกด (แม่ กก ต่อ)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กก ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อมาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กก ค่ะ



2. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน พร้อมจัดลำดับการเล่น คนที่ 1 - 10
2. นักเรียนคนที่ 1 เริ่มหยางการ์ด โดยเลือกการ์ดใบไหนก็ได้ แล้วแต่ความพึงพอใจ
3. นักเรียนคนที่ 2 เริ่มหยางการ์ดต่อ เราจะหยางการ์ดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเจอคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน
4. ถ้านักเรียนคนไหนคิดว่า การ์ดที่เปิดมา มีจำนวน 3 ใบ ที่มีตัวสะกด เป็นตัวเดียวกัน เช่นคำว่า วิหค โชค และ สมักร มี ค เป็นตัวสะกดเดียว ให้พูดว่า “ค วิหค โชค สมักร” พร้อมหยิบการ์ดทั้ง 3 ใบนั้นมาไว้ที่ตัวเอง
5. ถ้านักเรียนคนอื่นในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้
6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันดับแรกต้องเป็นคนที่พูดก่อนเสมอ
7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ

สุนัข	วิหค	นก	บริโกล	ปาก
สุขใจ	โชค	เมฆ	ประมุข	บริจาค
เลข	สามัคคี	สมัคร	พญานาค	เทคนิค
หมอก	ปลอก	ดอก	ชอล์ก	อัคริภย

คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

3. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กก จำเป็นแค่ต้องมีตัว ก เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กก ตัวอะไรบ้างคะ?

4. ขั้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่ออ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันกับเพื่อบ้าง ให้ยกมือขึ้น

5. ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก ในมาตรการตัวสะกด แม่ กก จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตรการตัวสะกดแม่ กก

1. นก
2. บอ
3. เลข
4. โลก
5. โรค
6. บริโกล
7. โป
8. ตันโม
9. เปียกโชค
10. สุขใจ

จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ ก ข ค และ ฅ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. ใบความรู้มาตราตัวสะกด แม่ กก



3. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กก



4. เกมอักษรไขว้



5. ពិធី Ugly Doll

สุนัข	วิหค	นก	บริโกล	ปาก
สุขใจ	โชค	เมฆ	ประมุข	บริจา
เลข	สามัคคี	สมักร	พญานาค	เทคนิค
หมอก	ปลอก	ดอก	ซอด้ก	อัคริภย



ด้านคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ และค่านิยม (A)

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนดให้

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	รายการสังเกต									สรุปผล	
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน			มีจิตสาธารณะ				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	ผ่าน	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การวัดผล

3 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นชัดเจน และบ่อยครั้ง

2 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

1 หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นเลย

เกณฑ์การสรุป

ดี หมายถึง คะแนนรวม 7-9 คะแนน

พอใช้ หมายถึง คะแนนรวม 4-6คะแนน

ปรับปรุง หมายถึง คะแนนรวม 1-3 คะแนน

แปลผล ระดับคุณภาพมากกว่า หรือเท่ากับระดับพอใช้ ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 7 มาตราตัวสะกด (แม่ กด)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

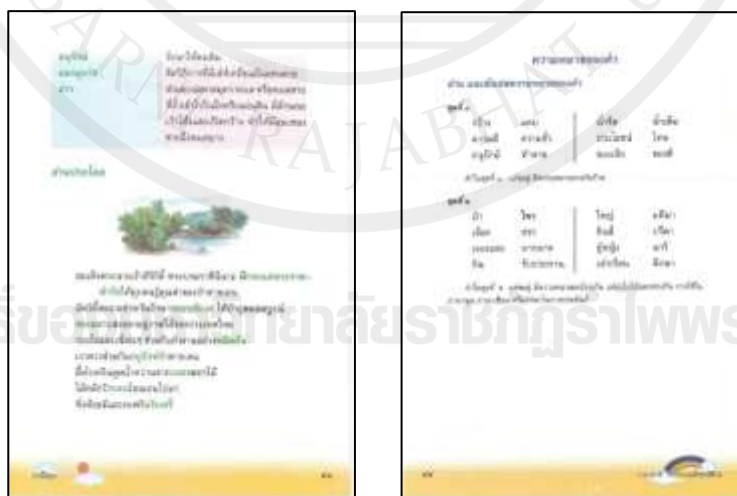
1. ครูแจกแผ่นการ์ดให้นักเรียน คนละ 1 ใบ พร้อมกับ ฝาวงกลม จำนวน คนละ 5 อัน
2. เมื่อครูพูดคำที่มีใบการ์ด (กระดาก โกรธ บวช เพชร) ให้นักเรียนหาให้เจอ และวาง ฝาวงกลมลงไป

3. วางครบเป็นแนวทแยง ซ้าย/ขวา แนวนอน หรือ แนวตั้ง ให้นักเรียนยกมือขึ้น ใครครบก่อน คนนั้นเป็นผู้ชนะชนะ



2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่

นักเรียนเปิดหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. หน้า 41 และ 44 และสุ่มเรียกนักเรียนอ่านทีละคน



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน
2. ครูจะมีพยัญชนะไทย สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์วางไว้ให้
3. ครูอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กน 3 คำ อ่านคำละ 2 ครั้ง (ตำรวจ พี่ช บวช)
4. นักเรียนช่วยกันหิบบพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์คำนั้น ๆ มีขึ้นเรียงหน้าห้อง

ตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ จ ช ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ค ต
ถ ท ธ ศ ษ และ ส เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กค

ชั่วโมงที่ 8. มาตราตัวสะกด (แม่ กด ต่อ)

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กด ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อ มาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กด ค่ะ



4. ขึ้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly Doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน พร้อมจัดลำดับการเล่น คนที่ 1-10
2. นักเรียนคนที่ 1 เริ่มหยางการ์ด โดยเลือกการ์ดใบไหนก็ได้ แล้วแต่ความพึงพอใจ
3. นักเรียนคนที่ 2 เริ่มหยางการ์ดต่อ เราจะหยางการ์ดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเจอคำที่อยู่ใน

ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

4. ถ้านักเรียนคนไหนคิดว่า การ์ดที่เปิดมา มีจำนวน 3 ใบ ที่มีตัวสะกด เป็นตัวเดียวกัน เช่นคำว่า สมุด ไม่กวาด และ ดิบอร์ด มี ด เป็นตัวสะกดเดียว ให้พูดว่า “ด สมุด ไม่กวาด ดิบอร์ด” พร้อมหยิบการ์ดทั้ง 3 ใบนั้นมาไว้ที่ตัวเอง

5. ถ้านักเรียนคนอื่นในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้

6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันดับแรกต้องเป็นคนพูดก่อนเสมอ

7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ

สมุด	โน้ต	โคตร	กระดาศ	ไม้กวาด
ตรวจ	รัฐ	กั๊ด	โทรทัศน์	คีย์บอร์ด
พินาศ	อดีต	ก่ออิฐ	ประโยชน์	สัจจะ
ครุฑ	บาตร	ญาติ	ประเสริฐ	อัสจรรย์

คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตราตัวสะกดแม่ กด จำเป็นแค่ต้องมีตัว ด เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตราตัวสะกดแม่ กด ตัวอะไรบ้างคะ?

6. ขั้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่อนอ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันกับเพื่อนบ้าง ให้ยกมือขึ้น

7. ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก คำในมาตราตัวสะกด แม่ กด จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กด

1. ปราบกฏ
2. สัตว์ประหลาด
3. พญาครุฑ
4. ท่อก๊าซ
5. ราชกิจ
6. ก่ออิฐ
7. ฦกาจ
8. โอกาส
9. ประกาศ
10. ปราบกฏ

จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ จ ช ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ค ต
ถ ท ษ ษ และ ส เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กด

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. ใบความรู้มาตราตัวสะกดแม่ กด



3. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กค



4. เกมอักษรไขว้



5. เกม Ugly Doll

สมุด	โน้ต	โคตร	กระดาด	ไม้กวาด
ตรวจ	รัฐ	กัด	โทรทัศน์	คีย์บอร์ด
พินาศ	อดีต	ก่ออิฐ	ประโยชน์	สัจจะ
กรูท	บาตร	ญาติ	ประเสริฐ	อศรรักษ์



8. การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ (K)

วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
- นักเรียนสามารถเขียนคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กด ได้	- แบบทดสอบการเขียนสะกดคำ	- คะแนนมากกว่า 7 คะแนนจาก 10 คะแนน

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กด
ที่ใช้ประเมินการเขียน

1. ปราบกฎ
2. สัตว์ประหลาด
3. พญาครุฑ
4. ท่อก๊าซ
5. ราชกิจ
6. ก่ออิฐ
7. ฦกาจ
8. โอภาส
9. ประกาศ
10. ปราบกฎ

แบบประเมินการเขียนตามคำบอก

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	จำนวนคำ 8/10	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

วิธีการวัดผลและการประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
- นักเรียนสามารถอ่านคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กด ได้	- การอ่านออกเสียง	- คะแนนมากกว่า 7 คะแนน จาก 10 คะแนน

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กด
ที่ใช้ประเมินการอ่าน

1. มด
2. พิเศษ
3. อำนาจ
4. กัด
5. นิด
6. ปลัด
7. อาวุธ
8. ประหลาด
9. ปรางค์
10. รถไถ

เกณฑ์การวัดผล

3 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นชัดเจน และบ่อยครั้ง

2 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

1 หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นเลย

เกณฑ์การสรุป

ดี หมายถึง คะแนนรวม 7-9 คะแนน

พอใช้ หมายถึง คะแนนรวม 4-6คะแนน

ปรับปรุง หมายถึง คะแนนรวม 1-3 คะแนน

แปลผล ระดับคุณภาพมากกว่า หรือเท่ากับระดับพอใช้ ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ตัวอย่างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ
ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ป่านี้มีคุณค่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

องค์ประกอบของ แผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปล ผล
	1	2	3	4	5			
1 ด้านสาระสำคัญ								
1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง								
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และ สอดคล้องกับจุดประสงค์								
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม								
2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย								
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องและครอบคลุมตัวชี้วัด								
2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้								
2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้								
2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถ วัดผลและประเมินผลได้								
3. ด้านสาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง								

องค์ประกอบของ แผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปล ผล
	1	2	3	4	5			
3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
3.3 เหมาะสมกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3								
4. ด้านกระบวนการจัดการจัด การเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และสาระสำคัญ								
4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียน เป็นหลัก								
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ								
4.4 พัฒนานักเรียนให้บรรลุ จุดประสงค์								
4.5 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน								
5. ด้านสื่อการเรียนรู้								
5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา								
5.2 สื่อการเรียนรู้ มีความหลากหลาย								
5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับ การจัดกิจกรรม								
5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่ เหมาะสมกับนักเรียน								
6. ด้านการวัดและประเมินผล								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้								

องค์ประกอบของ แผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย	แปล ผล
	1	2	3	4	5			
6.2 การวัดและประเมินผลเหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา								
6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้								

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 60 นาที คะแนนเต็ม 40 คะแนน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|--------|--------|
| ก. โรค | ข. โมฆ |
| ค. เมฆ | ง. เลก |

2. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|----------|------------|
| ก. นาค | ข. เทรียน |
| ค. สุนัก | ง. เปรี๊อก |

3. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|------------|----------|
| ก. สูญสัย | ข. ศูนย์ |
| ค. สูญสิ้น | ง. ศูนย์ |

4. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|-----------|-------------|
| ก. ทำนูน | ข. สรรเสริญ |
| ค. เหรียน | ง. เถววัน |

5. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|------------|------------|
| ก. พญาครุฑ | ข. อุค |
| ค. สูด | ง. อนุญาติ |

6. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|-----------|---------|
| ก. กระดาด | ข. อุฐ |
| ค. โทรทัด | ง. เส็ด |

7. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|---------|-----------|
| ก. กราฟ | ข. ทัพทิม |
| ค. บาบ | ง. เคารบ |

8. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

- | | |
|-------------------|-----------------|
| ก. เปลือก เปรี๊อก | ข. แบก กะจก |
| ค. กระอก นก | ง. ประมุข ยักษ์ |

9. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

- | | |
|-----------------|------------------|
| ก. บาดพระ ขอโทด | ข. โทรทัศน์ เพชร |
| ค. บวด แครอด | ง. มัดชา ปราสาท |

10. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

- | | |
|-----------------|-----------------|
| ก. กุนแจ กระดาน | ข. กระดาน ทหาร |
| ค. อาหาน หมอน | ง. พยาบาน ดินสอ |

11. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

- | | |
|----------------|---------------|
| ก. ตะเกรียบ กบ | ข. ทัพทริม |
| ค. คาป กรอบ | ง. ยีราฟ กราฟ |

12. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

- | | |
|-----------------|-------------|
| ก. งอบ ไมโครเวฟ | ข. ทวีป รูป |
| ค. ทูบ ฉาบ | ง. ซาบ ซอบ |

13. คำว่า “วันเพ็ญ” ข้อใดเขียนถูกต้อง

- | | |
|-------------|--------------|
| ก. วัน-เพ็น | ข. วรรณ-เพ็น |
| ค. วัน-เพ็ญ | ง. วัน-เพ็ณ |

14. คำว่า “กาลเวลา” ข้อใดเขียนถูกต้อง

- | | |
|-------------|-------------|
| ก. การ-เวลา | ข. กาล-เวลา |
| ค. กาน-เวลา | ง. กาน-เวลา |

15. คำว่า “กบฏ” ข้อใดเขียนถูกต้อง

- | | |
|----------|-----------|
| ก. กะ-บด | ข. กระ-บด |
| ค. กา-บด | ง. กะ-บฏ |

16. คำว่า “โทรศัพท์” ข้อใดเขียนถูกต้อง

- | | |
|--------------|--------------|
| ก. โทร-ลับ | ข. โท-ระ-ลับ |
| ค. โท-ระ-ลับ | ง. โท-ระศัพท |

17. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“เมื่อฉันทำงานไม่เสร็จ ฉันจะเป็น _____”

- | | |
|--------|----------|
| ก. ทุก | ข. สุก |
| ค. ทุก | ง. ทุกข์ |

18. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“ฉันไม่ชอบท่องเที่ยว _____”

ก. คูณ

ข. คุณ

ค. คูร

ง. คุณ

19. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“ท่านจะให้ _____ อะไรแก่พวกเราล่ะ?”

ก. รางวัล

ข. ลงวัน

ค. รางวัล

ง. ลงวรรณ

20. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“สัตว์เหล่านี้ ไม่ได้ทำ _____”

ก. ประโยค

ข. ประโยชน์

ค. ปาโยค

ง. ประโยชน์

21. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“เด็กผู้ชายเมื่ออายุครบ 20 ปี บริบูรณ์ จะต้อง _____ ทดแทนบุญคุณพ่อแม่?”

ก. บวด

ข. บวญ

ค. บวช

ง. บวด

22. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“ถ้าฉันสอบได้ที่ 1 แม่จะซื้อ _____ ให้ฉันเป็นของขวัญ”

ก. โทรศัพท์

ข. โทรศัพท์

ค. โทรศัพท์

ง. โทรศัพท์

23. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“เมื่อถึงเวลาการ _____ รางวัล”

ก. ประกาศ

ข. ประกาศ

ค. ประกาศ

ง. ประกาศ

24. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “โบราณ _____”

ก. ณ

ข. น

ค. ณ

ง. ณ

25. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “กา_____เวลา”

ก. ณ

ข. น

ค. ญ

ง. ด

26. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “กุ_____แจ”

ก. ณ

ข. น

ค. ญ

ง. ด

27. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “โกร_____”

ก. ท

ข. ฐ

ค. ช

ง. ศ

28. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “โบ_____ถ”

ก. ท

ข. ฐ

ค. ช

ง. ศ

29. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “ตำรว_____”

ก. จ

ข. ท

ค. ช

ง. ศ

30. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “ประมุ_____”

ก. ก

ข. ข

ค. ค

ง. ฌ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เฉลย

1	ค	11	ง	21	ค
2	ก	12	ก	22	ข
3	ค	13	ก	23	ข
4	ข	14	ค	24	ก
5	ก	15	ก	25	ง
6	ข	16	ข	26	ค
7	ก	17	ง	27	ข
8	ง	18	ข	28	ง
9	ข	19	ค	29	ก
10	ข	20	ง	30	ข

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**แบบประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติและแบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

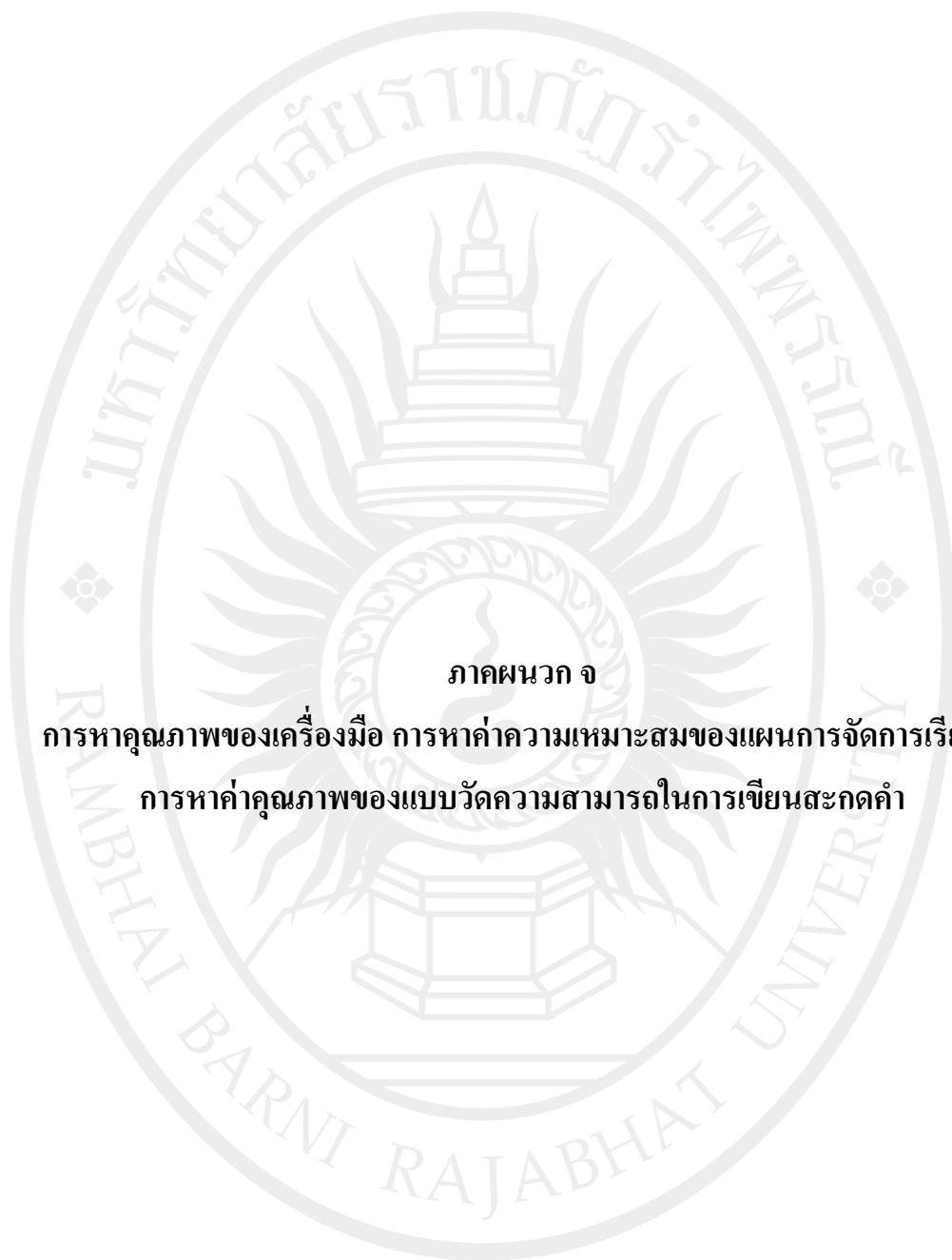
คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
ลงในช่องระดับคะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
มีความสอดคล้องกัน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
มีความสอดคล้องกัน
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
มีความสอดคล้องกัน ไม่มีความสอดคล้องกัน

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ	เมฆ			
	นาค			
	สูญสิ้น			
	สรรเสริญ			
	พญาคูรุฑ			
	อุฐ			
	กราฟ			
	ประมุข ยักษ์			
	โทรทัศน์ เพชร			
	กระดาน ทหาร			
	ยี่ราฟ กราฟ			
	งอบ ไมโครเวฟ			
	โบราณ			
	กาลเวลา			
	กุญแจ			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
	โกรธ			
	โศก			
	ตำราจ			
	ประมุข			
ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำข้อความ เรื่องสั้นๆ บทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว	วันเพ็ญ			
	กาลเวลา			
	กบฏ			
	โทรศัพท์			
ท 4.1 ป.3/4 เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ	ทุกข์			
	คุณ			
	รางวัล			
	ประโยชน์			
	บวช			
	โทรศัพท์			
	ประกาศ			

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก จ
การหาคุณภาพของเครื่องมือ การหาค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การหาค่าคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม ในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษาว่าเหมาะสมหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังนี้

ระดับการประเมิน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผล

4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง ความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับ
เกมทางภาษา เรื่อง ป่านี้มีคุณ

องค์ประกอบ ของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1. ด้านสาระสำคัญ								
1.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และ สอดคล้องกับจุดประสงค์	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องและครอบคลุม ตัวชี้วัด	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับรูปแบบ การจัดการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

องค์ประกอบ ของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถวัดผลและ ประเมินผลได้	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านสาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและ สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านกระบวนการจัดการจัด การเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และสาระสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียน เป็นหลัก	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 พัฒนานักเรียนให้บรรลุ จุดประสงค์	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

องค์ประกอบ ของแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
5. ด้านสื่อการเรียนรู้								
5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 สื่อการเรียนรู้ มีความหลากหลาย	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับ การจัดกิจกรรม	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหาภาษา ที่เหมาะสมกับนักเรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. ด้านการวัดและประเมินผล								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	4	4	5	5	4.40	0.55	มากที่สุด
6.2 การวัดและประเมินผล เหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และเนื้อหา	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสม กับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม						4.74	0.44	มากที่สุด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง ป่านี้มีคุณค่า

องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			

1 ด้านสาระสำคัญ								
1.1	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					4.80	0.45	มากที่สุด
1.2	มีเนื้อหาครบถ้วน และสอดคล้อง กับจุดประสงค์					4.80	0.45	มากที่สุด
1.3	เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม					4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1	จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					4.80	0.45	มากที่สุด
2.2	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง และครอบคลุมตัวชี้วัด					4.60	0.55	มากที่สุด
2.3	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับสาระการเรียนรู้					4.60	0.55	มากที่สุด
2.4	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					4.60	0.55	มากที่สุด
2.5	จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถ วัดผลและประเมินผลได้					4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านสาระการเรียนรู้								
3.1	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	+4	+4	+5	+5	+5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. ด้านกระบวนการจัดการจัดการเรียนรู้								
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และสาระสำคัญ	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียน เป็นหลัก	+4	+4	+5	+5	+5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 พัฒนานักเรียนให้บรรลุ จุดประสงค์	+5	+5	+5	+5	+4	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+5	+5	+4	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. ด้านสื่อการเรียนรู้								
5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	+4	+4	+4	+5	+5	4.40	0.55	มากที่สุด
5.2 สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย	+4	+4	+4	+5	+5	4.40	0.55	มากที่สุด
5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับการจัด กิจกรรม	+4	+4	+4	+5	+5	4.40	0.55	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่ เหมาะสมกับนักเรียน	+4	+4	+4	+5	+5	4.40	0.55	มากที่สุด
6. ด้านการวัดและประเมินผล								
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
6.2 การวัดและประเมินผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม						4.67		

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียน
สะกดคำ เรื่อง ป่านี้มีคุณค่า (IOC)

ลำดับ	คำที่	คำที่ใช้	ความคิดเห็นของ					ΣR	IOC	แปลผล
			ผู้เชี่ยวชาญ							
			1	2	3	4	5			
1	1	เมฆ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
2	2	นก	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
3	3	สูญสิ้น	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
4	4	สรรพเสริญ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
5	5	พญาครุฑ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
6	6	อุฐ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
7	7	รูปภาพ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
8	8	กราฟ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
9	9	ประมุข ยักษ์	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
10	10	เชื้อโรค เฝือก	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
11	11	กระดาน ทหาร	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
12	12	ปลาวาฬ เงิน	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
13	13	ประพาส สัตว์								
		ประหลาด	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
14	14	โทรทัศน์ เพชร	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
15	15	กระดาน ทหาร	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
16	16	อีราฟ กราฟ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
17	17	งอบ ไมโครเวฟ	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
18	18	ประมุข	-1	+1	+1	+1	+1	4.00	0.60	ใช้ได้
19	19	วันเพ็ญ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
20	20	กาลเวลา	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
21	21	กบฏ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
22	23	ไมโครเวฟ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
23	24	โทรศัพท์	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

ลำดับ	คำที่	คำที่ใช้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	IOC	แปลผล
			1	2	3	4	5			
24	35	ประมุข	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
25	36	พยานาถ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
26	37	เมฆ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
27	38	โบราณ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
28	39	กาลเวลา	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
29	40	กุญแจ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
30	41	โกรธ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
31	42	โบสถ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
32	43	ตำรวจ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
33	44	ไมโครเวฟ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
34	45	ทับทิม	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
35	46	โลกมาก	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
36	25	ทุกข์	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
37	26	วัคซีน	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
38	27	คุณ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
39	28	บริเวณ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
40	29	รางวัล	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
41	30	ประโยชน์	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
42	31	ประกาศ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
43	32	บวช	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
44	33	ยี่ราฟ	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
45	34	โทรศัพท์	+1	+1	+1	+1	+1	5.00	1.00	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ย								4.60	0.84	ใช้ได้

ตาราง 12 ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r)	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.65	0.20	ใช้ได้
2	0.68	0.23	ใช้ได้
3	0.50	0.25	ใช้ได้
4	0.60	0.20	ใช้ได้
5	0.53	0.23	ใช้ได้
6	0.68	0.28	ใช้ได้
7	0.50	0.20	ใช้ได้
8	0.63	0.23	ใช้ได้
9	0.50	0.20	ใช้ได้
10	0.43	0.23	ใช้ได้
11	0.40	0.20	ใช้ได้
12	0.48	0.23	ใช้ได้
13	0.40	0.25	ใช้ได้
14	0.50	0.20	ใช้ได้
15	0.58	0.23	ใช้ได้
16	0.50	0.30	ใช้ได้
17	0.43	0.20	ใช้ได้
18	0.45	0.25	ใช้ได้
19	0.40	0.20	ใช้ได้
20	0.45	0.20	ใช้ได้
21	0.53	0.23	ใช้ได้
22	0.45	0.20	ใช้ได้
23	0.58	0.28	ใช้ได้
24	0.48	0.28	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r)	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
25	0.55	0.25	ใช้ได้
26	0.55	0.25	ใช้ได้
27	0.48	0.25	ใช้ได้
28	0.58	0.23	ใช้ได้
29	0.43	0.23	ใช้ได้
30	0.45	0.25	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (โดยใช้สูตร Kuder-Richardson : KR 20) = 0.92



ภาคผนวก ฉ
การทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัย

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 1 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติทดสอบ ค่าที (t-test for Dependent Samples) ดังต่อไปนี้

ตาราง 13 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษา

คนที่	หลังเรียน	ก่อนเรียน
	การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษา	การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษา
1	22	15
2	24	16
3	25	15
4	23	15
5	25	17
6	28	14
7	25	15
8	24	17
9	25	15
10	25	17
11	25	16
12	24	15
13	26	16
14	27	18
15	23	17
16	25	18

ตาราง 13 (ต่อ)

คนที่	หลังเรียน	ก่อนเรียน
	การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษา	การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษา
17	25	15
18	23	10
19	22	13
20	28	17
21	25	15
22	23	19
23	26	13
24	25	14
25	24	15
26	24	19
27	25	14
28	23	15
29	23	17
30	24	18
31	25	18
32	25	17
33	26	18
34	22	15
35	24	14
36	25	15
Σ	883	567
$\bar{X}$	24.53	15.75
S.D.	1.46	1.89

การทดลองค่าที่เพื่อเปรียบเทียบการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test

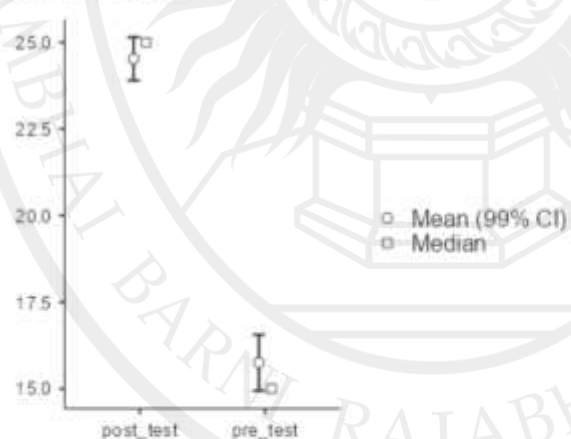
								99% Confidence Interval	
								Lower	Upper
Paired Samples T-Test									
post_test	pre_test	Student's t	statistic	df	p	Mean difference	SE difference		
			23.9	35.0	<.001	8.78	0.368	7.88	Inf

NOTE: H₀: Measure 1 - Measure 2 > 0

	N	Mean	Median	SD	SE
Descriptives					
post_test	36	24.5	25.0	1.46	0.244
pre_test	36	15.8	15.0	1.89	0.315

Plots

post_test - pre_test



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 2 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) ดังต่อไปนี้

ตาราง 14 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตรการวัดสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

คนที่	หลังเรียน	ก่อนเรียน
	การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
1	22	12
2	23	13
3	24	15
4	24	14
5	23	13
6	24	15
7	25	16
8	23	12
9	23	13
10	22	12
11	21	13
12	23	15
13	22	14
14	22	15
15	25	17
16	22	14
17	21	17
18	21	15
19	20	18

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 14 (ต่อ)

คนที่	หลังเรียน การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	ก่อนเรียน การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
20	25	17
21	23	15
22	22	14
23	22	15
24	25	16
25	24	18
26	22	14
27	21	16
28	22	17
29	25	19
30	21	17
31	23	18
32	25	15
33	21	16
34	22	13
35	25	16
36	25	14
Σ	823	543
$\bar{X}$	22.86	15.08
S.D.	1.50	1.86

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การทดลองค่าที่เพื่อเปรียบเทียบการเขียนสะกดคำของกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test

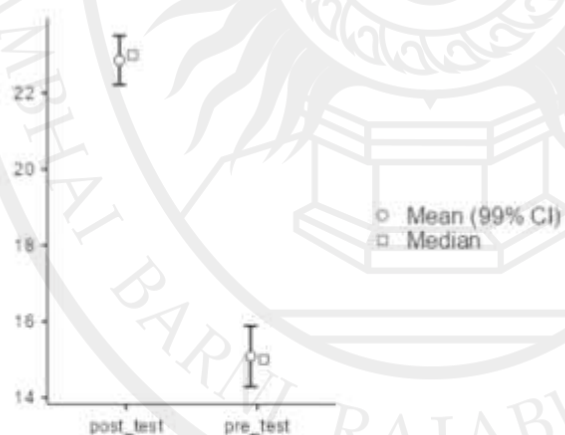
								99% Confidence Interval	
								Lower	Upper
			statistic	df	p	Mean difference	SE difference		
Paired Samples T-Test									
post_test	pre_test	Student's t	21.3	35.0	<.001	7.78	0.365	6.89	Inf

Note. H₀: Measure 1 - Measure 2 > 0

	N	Mean	Median	SD	SE
post_test	36	22.9	23.0	1.50	0.249
pre_test	36	15.1	15.0	1.86	0.310

Plots

post_test - pre_test



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 3 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา ด้วยสถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนชนิดทางเดียว (One – way ANCOVA) ดังต่อไปนี้

ตาราง 15 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำหลังเรียน หน่วย มาตรฐานตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

คนที่	หลังเรียน การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	หลังเรียน การจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา
1	22	22
2	23	24
3	24	25
4	24	23
5	23	25
6	24	28
7	25	25
8	23	24
9	23	25
10	22	25
11	21	25
12	23	24
13	22	26
14	22	27

ตาราง 15 (ต่อ)

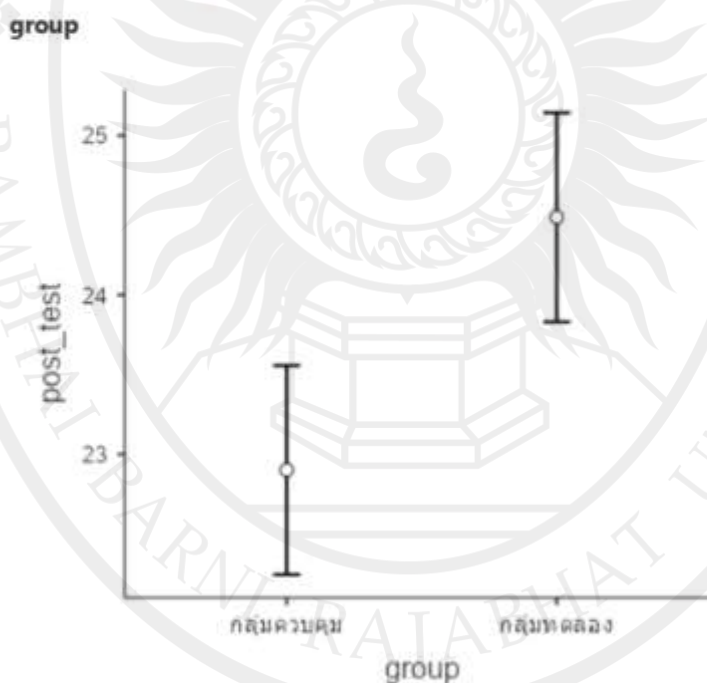
คนที่	หลังเรียน	
	การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	การจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษา
15	25	23
16	22	25
17	21	25
18	21	23
19	20	22
20	25	28
21	23	25
22	22	23
23	22	26
24	25	25
25	24	24
26	22	24
27	21	25
28	22	23
29	25	23
30	21	24
31	23	25
32	25	25
33	21	26
34	22	22
35	25	24
36	25	25
Σ	823	883
$\bar{X}$	22.86	24.53
S.D.	1.50	1.46

วิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ANCOVA

ANCOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
ANCOVA - post_test					
pre_test	3.71	1	3.71	1.71	0.195
group	43.78	1	43.78	20.20	<.001
Residuals	149.57	69	2.17		

Estimated Marginal Means



group	Mean	SE	99% Confidence Interval	
			Lower	Upper
Estimated Marginal Means - group				
กลุ่มควบคุม	22.9	0.247	22.2	23.6
กลุ่มทดลอง	24.5	0.247	23.8	25.1



ประวัติย่อผู้วิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นางสาววิภาวี เกิดมณี
วัน เดือน ปีเกิด	13 สิงหาคม 2537
สถานที่เกิด	จังหวัดตราด
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 19 หมู่ 3 ตำบลท่ากุ่ม อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูผู้สอนประจำวิชาภาษาไทย
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดบางปรือ ที่อยู่ 10/1 หมู่ 8 ตำบลห้วยแร้ง อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2552	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดวรมงคลิตถาราม
พ.ศ. 2555	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนตราษตระการคุณ
พ.ศ. 2559	ศิลปศาสตรบัณฑิต ศศ.บ. (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2568	ครุศาสตรมหาบัณฑิต ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี