

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 และยังเป็นการเล่นคลากระหว่างเรียน 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 ปานี้มีคุณ 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 ป่านี่มีคุณ หน่วย มาตรฐานตัวสะกดแม่ 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 เพิ่มความผ่อนคลายให้แก่ นักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปป่าร่วมกับเกมทางภาษา หมายถึง การจัดการเรียนรู้ โมเดลชิปป่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน และในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนได้นำเกมทางภาษาเข้าร่วมด้วย เนื่องจากเกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการในด้านวิชาการของนักเรียน และยังเป็น การสร้างความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลายให้แก่ นักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยเสริมเข้าในขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นทบทวนความรู้เดิม ครูผู้สอนใช้เกมบิงโก มาตราตัวสะกด

ขั้นที่ 3 ขั้นศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ครูผู้สอนใช้เกมอักษรไขว้มาตราตัวสะกด

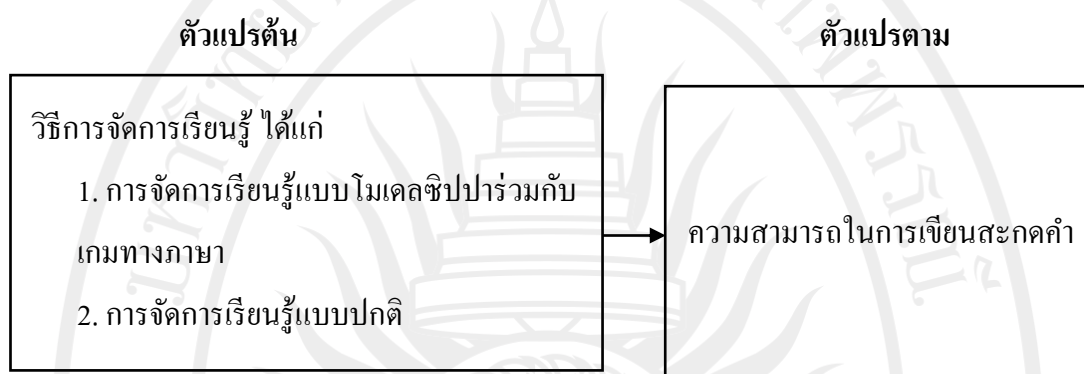
ขั้นที่ 4 ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่ม ครูผู้สอนใช้เกม Ugly Doll มาตราตัวสะกด

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. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี