

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 ประสพการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง 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 ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น 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 หรือสิ่งอันพึงประสงค์ที่ควรจะต้องเกิดแก่นักเรียน

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 อีกกลุ่มหนึ่งและจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง

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 จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสำเร็จของการเขียนไว้ดังนี้

สมบัติ ศิริจันดา (2554 : 88) กล่าวว่า ความสำเร็จของการเขียนมีความสำคัญ ดังนี้

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

ศุณิธี ภูจิราพันธุ์ (2554 : 150) กล่าวว่า ความสำเร็จของการเขียนมีความสำคัญ ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือในการสื่อสารของมนุษย์ ในชีวิตประจำวันและในงานอาชีพ มนุษย์ใช้การเขียนเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการและประสบการณ์ หรือจินตนาการในเรื่องต่าง ๆ ต่อกันและกัน
2. เป็นเครื่องมือบันทึกและถ่ายทอดวัฒนธรรมและมรดกทางปัญญาของคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง
3. เป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวจิตใจ มนุษย์ใช้การเขียนในการชักจูงเชิญชวนหรือโน้มน้าวจิตใจให้ผู้รับสารยอมรับหรือปฏิบัติในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การเขียนบทความให้รักชาติ การเขียนคำขวัญให้รักษาสีเสื้อแดง
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 ความรู้เหล่านั้นก็ไม่หลงหายไปหรือหายไปพร้อมกับตัวของมนุษย์เอง 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 จึงมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสำคัญของการเขียนสะกดคำไว้ดังนี้

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 ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการ จึงได้แบ่งเนื้อหาในเรื่องมาตราตัวสะกด 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 และการ เขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเสริมเรื่องการผันวรรณยุกต์เข้าร่วมด้วย รวมถึง เรื่องคำประวิสรรชนีย์และไม่ประวิสรรชนีย์ โดยยึดให้ถูกต้องตามหลักภาษา เพื่อที่คำนั้น ๆ จะสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา และมีความหมายที่สามารถใช้สื่อสารได้ อย่างถูกต้องและชัดเจน

จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จะมีความยากง่าย แตกต่างกันออกไปตามช่วงอายุของผู้เรียน โดยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะใช้ ตัวสะกดที่ตรงตามมาตราตัวสะกด เพื่อจะให้นักเรียนจำได้ง่าย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะเพิ่ม ความยากขึ้นมาในอีกหนึ่งระดับ คือ การใช้ตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงมาตรา และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก็เพิ่มความยากขึ้นมาอีกหนึ่งระดับ โดยเสริมเรื่องการผันวรรณยุกต์เข้าร่วมด้วย 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 วิจารณ์ 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 สำหรับการนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาเด็กนักเรียน 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 พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง 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 ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเข้าใจ 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 ี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 การใช้โมเดลชิปปาจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาที่ดีขึ้นหรือไม่อย่างไร และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model) สามารถช่วยพัฒนาเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่สูงขึ้น ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนดสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนตามวิธีสอนแบบปกติ และมีความคงทนในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้น เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รวมทั้งการช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม 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

ทิสนา แคมมณี (2560 : 87-89) กล่าวว่าไว้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โมเดลซิปปามีขั้นตอนดังนี้

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 ซึ่งมีนักการศึกษาให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

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 การเล่นเกมแบบง่าย ๆ มีกติกาในการเล่นน้อย สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์ (2542 : 1-3) กล่าวว่าไว้ว่า 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) กล่าวว่าไว้ว่า เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา ด้วยความสนใจ มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกันตามกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงที่กำหนดไว้ ฝึกกระบวนการคิดและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเต็มที่ สร้างความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และฝึกความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งหากครูรู้จักสอดแทรกคุณธรรมกับการเรียนรู้ด้วยเกมแล้วย่อมที่จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดได้

เบียร์น (Byrne, 1995 : Unpage; อ้างถึงใน ยี่ สือ. 2550 : 14) กล่าวว่าไว้ว่า 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) กล่าวว่าไว้ว่า ความหมายทางภาษา คือ เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาในการเล่น แต่ละเกมก็จะมีแตกต่างกันออกไป ซึ่งจุดประสงค์ก็เพื่อที่จะทำให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเกมทางภาษาจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นพร้อม ๆ กับความสนุกสนานอีกด้วย

จากข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า เกมทางภาษา หมายถึง เกมที่นำมาใช้เสริมทักษะของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะในด้านวิชาการของนักเรียน พัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น และเกมนั้นจะมีกฎกติกาการเล่นง่าย ๆ เล่นได้ทั้งแบบกลุ่มและเดี่ยว ใช้เล่นเพื่อเป็นการทดสอบความรู้เดิมของนักเรียน และใช้ระหว่างเรียนก็ได้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของนักเรียน และยังเป็นแนวทางในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้แก่ครูผู้สอน ว่าจะต้องเพิ่มหรือเน้นเนื้อความรู้เรื่องใดให้แก่นักเรียน และยังเป็นการสร้างความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลายให้แก่นักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้

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 ตลอดจนปฏิกิริยาและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่น ในระดับพื้นฐาน (Elementary) จะเป็นเกมที่จัดเพื่อฝึกฝนความจำและแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับสูง (Advanced) จะฝึกทางคำนวณปฏิกิริยาและความเร็วในการคิดตอบ

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

3. เกมไวยากรณ์ (Grammar Games) โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นที่หนัก น้าเบื่อ มีการฝึกบ่อย ๆ ซ้ำซาก ทำให้นักเรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัดเกมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวลง ทำให้นักเรียนได้เล่นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่เรียนแทบจะไม่รู้สึกตัวว่ากำลังเรียนภาษาอยู่จะเป็นการดีที่สุด เกิดความรู้สึกสบายใจ 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 สิปโป (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

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2554 : 211) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกม ประกอบด้วย

1. จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมน เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน
2. กติกาในการเล่นเกมน ซึ่งต้องเข้าใจง่าย ครอบคลุม ชัดเจน
3. เวลาและสถานที่ เวลาต้องไม่นานเกินไป สถานที่ควรปลอดภัยสำหรับนักเรียน
4. อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมควรมหาซื้อได้ง่าย ประหยัด และปลอดภัย
5. เกม ซึ่งเป็นเกมที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนทั้งด้านร่างกาย ความสามารถ อายุ

ความสนใจ และนักเรียนทุกคนต้องได้เล่นเกม

สมาน เอกพิมพ์ (2560 : 95) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมในการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

1. ครูนำเสนอเกม
2. นักเรียนหรือผู้เล่น
3. กติกาการเล่นเกมน วิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561 : 439) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของเกมประกอบการสอนนั้นมีลักษณะดังนี้

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 วัตถุประสงค์ของเกมทางภาษา ทำให้นักเรียนเกิดความสุข เพลิดเพลินในการเรียน สามารถจดจำคำศัพท์และวิธีการฝึกเป็นอย่างดีเนื่องจากถ้านักเรียนไม่รู้คำศัพท์หรือวิธีการฝึกก็จะไม่สามารถเล่นเกมได้ และการใช้รูปแบบประโยคหรือคำศัพท์นั้นบ่อย ๆ ในการเล่นเกมจะช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำได้ดีไม่น่าเบื่อหน่าย เหมือนการท่องจำและนักเรียนจะเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นโดยไม่รู้ตัวว่า กำลังเรียนอยู่

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 238) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของเกมทางภาษา มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษา ซึ่งประโยชน์ของเกมสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนรู้ดีกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจ การที่นักเรียนสนใจทำให้เกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดีเพราะสนุกและท้าทาย
2. ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมาย ถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาเฉพาะเรื่อง เช่น การสะกดคำ หรือคำศัพท์ แต่นักเรียนต้องสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้ วิธีการเล่นเกม และต้องสื่อความหมายในขณะที่เล่นเกม
3. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน นักเรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว และทำให้นักเรียนที่อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็ก ๆ

5. นักเรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกม

6. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นต้น

7. เกมตอบสนองปัญญาด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น เกมที่เกี่ยวกับการวาดรูปจะสัมพันธ์กับปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ เป็นต้น

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558 : 226-229) กล่าวไว้ว่า ประโยชน์ของการใช้เกมทางภาษาไว้ดังนี้

1. ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้

2. ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

3. ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอย่างธรรมชาติ

4. ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ ฝึกให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา

5. ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ ครูสามารถประเมินความสามารถในการใช้ภาษาของนักเรียนได้ทันที

จากข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า เกมทางภาษาหากนำมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้รับความรู้ ได้รับการพัฒนาทักษะทางการเรียนได้มากยิ่งขึ้นพร้อมกับได้รับความสนุกสนานระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และยังทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เรียนรู้การแก้ไขปัญหา ฝึกคุณธรรม รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักถอย

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

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

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวกับโมเดลชิปา เทคนิคการใช้เกม แล้วนำมาผสมผสานกัน ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อศึกษาความสามารถในเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีรายละเอียด ดังนี้

2. **ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่** เพื่อให้นักเรียนหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จากบัตรคำ หนังสือ เป็นต้น

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

5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ เพื่อให้ นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย โดยการให้ นักเรียนเขียนคำที่ได้จากการเล่นเกม 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 ทิศทางในการจัดการเรียนรู้อย่างได้ครอบเนื้อหาสาระที่กำหนด รวมถึง การเลือกใช้สื่อสาร การสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระในแต่ละชั่วโมง

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เพื่อให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของ แผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ทศนา แฉมมณี (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

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับโมเดลชิปปา งานวิจัยเกี่ยวกับเกมทางภาษา และงานวิจัยเกี่ยวกับโมเดลชิปปาร่วมกับเกมเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนโดยนักวิจัยและนักการศึกษาหลายท่าน สามารถรวบรวมได้ดังนี้

งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

เจอว กาวถิมิง และวาสนา กิริติจำริญ (2561 : 225) ได้ศึกษา การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียตนาม 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) ได้ศึกษาการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาสเปนโดยใช้เกมเป็นฐาน กับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เรียนวิชาภาษาสเปนชั้นสูง เก็บข้อมูลโดยการชั่งมั่วอย่างง่าย 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 ทำให้การสอนศัพท์ง่ายและสนุกด้วย 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 ลองเอาการ์ดคำศัพท์ชี้หรือเคลื่อนไหววัตถุเกี่ยวกับคำศัพท์นั้น 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 คงสีหะ (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. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษามีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.83)

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

โสภิตา มูลเทพ และศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย (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