



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ที่ ยว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๐

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.ณัฐนิช จุยกว่างค์

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

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์
โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๔๑๑๑ ต่อ ๓๐๒๔๐, ๓๐๒๐๐



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๑

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
เรียน อาจารย์ ดร.เจนวิทย์ วาริย่อ

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

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)
คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๒



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายกฤษฎา ตติชรา

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

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี : แหล่งภูมิปัญญา สร้างนวัตกรรม สู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

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

ที่ ยว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๓



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายกิตติพันธ์ บัวเขียว

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

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๖๐๔



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางรัชณี ดอกโหล่ง

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

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี : แหล่งภูมิปัญญา สร้างนวัตกรรม สู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

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

ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๗๑๖



คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนยอแซพวิทยา

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

เพื่อให้การดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นางสาววิภาวี เกิดมณี เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

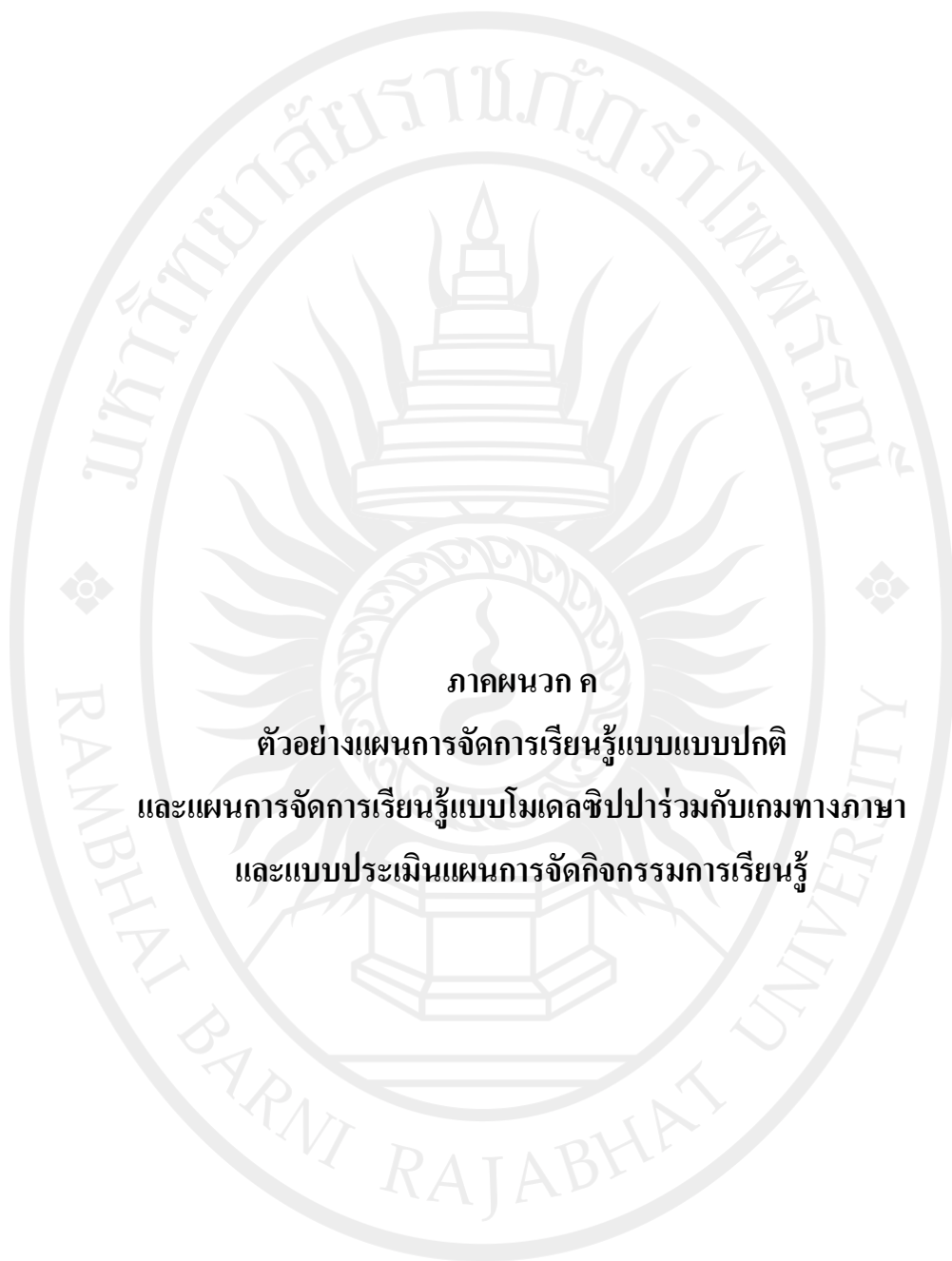
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบแบบปกติ
และแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปร่วมกับเกมทางภาษา
และแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง ป่านี้มีคุณ

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง มาตราตัวสะกด

เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

ตัวสะกดหรือพยัญชนะในภาษาไทย มี 8 แม่ ได้แก่ แม่กง กน กม เกว และ กก กค กข ส่วนคำที่ไม่มีตัวสะกด เป็นคำแม่ ก กา

2. มาตรฐานการเรียนรู้

ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

3. ตัวชี้วัด

ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

4. จุดประสงค์

1. นักเรียนบอกตัวสะกดในภาษาไทยได้
2. นักเรียนออกเสียงตัวสะกดในภาษาไทยได้
3. นักเรียนใช้ตัวสะกดในภาษาไทยได้ถูกต้อง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

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

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. รักความเป็นไทย

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

7. ภาระการเรียนรู้

1. ตัวสะกดในภาษาไทย
2. การอ่านสะกดคำ

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้

8.1 ขั้นทบทวนความเดิม

นักเรียนทบทวนตัวสะกดในภาษาไทย

8.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียน พุดคุย สนทนาเกี่ยวกับตัวสะกดที่ชอบโดยให้เหตุผลประกอบ

8.3 ขั้นสอน

ให้นักเรียนอ่าน อธิบายเพิ่มเติมความรู้จากหนังสือภาษาพาทีชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน้า 42-43 และให้นักเรียนเล่นเกมทายคำจากบัตรคำ โดยนักเรียนตอบตัวสะกดที่ใช้ในการประสมคำดังนี้

ครูชูบัตรคำ "ชมรม"

นักเรียนตอบ : แม่กม

ครูชูบัตรคำ "เลข"

นักเรียนตอบ : แม่กก

ฯลฯ

8.4 ขั้นสรุป

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

9. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

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

10. การวัดผลและประเมินผล

10.1 วิธีประเมิน

- ตรวจสอบแบบฝึกหัด

10.2 เครื่องมือประเมิน

- ทำแบบฝึกหัด

10.3 เกณฑ์การประเมิน

- นักเรียนผ่านเกณฑ์การทำแบบฝึกหัด ร้อยละ 75-80

การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ (K)

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

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กน

ที่ใช้ประเมินการเขียน

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

เกณฑ์การวัดผล

เขียนถูก ได้ 1 คะแนน

เขียนผิดได้ 0 คะแนน

แบบประเมินการเขียนตามคำบอก

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	จำนวนคำ 7/10	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

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

คำในมาตราตัวสะกดแม่ กน ที่ใช้ประเมินการอ่าน

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

เกณฑ์การวัดผล

เขียนถูก ได้ 1 คะแนน

เขียนผิดได้ 0 คะแนน

แบบประเมินการอ่านคำในมาตราตัวสะกดแม่ กน

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	จำนวนคำ 7/10	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ด้านคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ และค่านิยม (A)

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนดให้

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

เกณฑ์การวัดผล

3 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นชัดเจน และบ่อยครั้ง

2 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

1 หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นเลย

เกณฑ์การสรุป

ดี หมายถึง คะแนนรวม 7-9 คะแนน

พอใช้ หมายถึง คะแนนรวม 4-6 คะแนน

ปรับปรุง หมายถึง คะแนนรวม 1-3 คะแนน

แปลผล ระดับคุณภาพมากกว่า หรือเท่ากับระดับพอใช้ ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**1. ผลการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เก็ดมณี)

ครูผู้สอน

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มาตราตัวสะกด

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท13103

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

เวลา 8 ชั่วโมง

เรื่อง มาตราตัวสะกดแม่ กก กค กบ และ กน

1. สาระสำคัญ

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

2. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

3. ตัวชี้วัด

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

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

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

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. มีจิตสาธารณะ

5. ภาระการเรียนรู้

- มาตรการตัวสะกด

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1 มาตรการตัวสะกด (แม่ กน)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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



4. ให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ ลูกขึ้นอ่านคำที่เรียงกัน พร้อมสรุปว่า วันนี้เราจะเรียน เรื่อง มาตรการตัวสะกด แม่ กน ค่ะ

2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่

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



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

หน้าห้องตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



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

ชั่วโมงที่ 2 มาตราตัวสะกด (แม่ กน ต่อ)

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กน ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อ มาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กน ค่ะ



4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

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

5. ถ้านักเรียนคนอื่นในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้

6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันแรกต้องเป็นคนที่ยืดก่อนเสมอ

7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ
คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

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

5. ขึ้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตราตัวสะกดแม่ กน จำเป็นแค่ไหนต้องมีตัว น เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตราตัวสะกดแม่ กน มีตัวอะไรบ้างคะ?

6. ขึ้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่อนอ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันบ้างเพื่อบ้าง ให้ยกมือขึ้น

7. ขึ้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก คำในมาตราตัวสะกดแม่ กน จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กน

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

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

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. ใบความรู้มาตราตัวสะกดแม่ กน



3. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กน



4. เกมอักษรไขว้



5. เกม Ugly doll

คำในมาตราตัวสะกดแม่ กน

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



บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 3 มาตราตัวสะกด (แม่ กบ)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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



4. ให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ ลูกขึ้นอ่านคำที่เรียงกัน พร้อมสรุปว่า วันนี้เราจะเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด แม่ กบ ค่ะ

2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่

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



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

หน้าห้องตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ บ ป พ ฟ และ ภ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กบ

ชั่วโมงที่ 4 มาตราตัวสะกด (แม่ กบ ต่อ)

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กบ ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อ มาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กบ ค่ะ



4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly Doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

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

5. ถ้านักเรียนในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้

6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันแรกต้องเป็นคนที่ถูกก่อนเสมอ

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

7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ

คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

5. ขึ้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กบ จำเป็นแค่ต้องมีตัว บ เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กบ ตัวอะไรบ้างคะ?

6. ขึ้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่ออ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันกับเพื่อบ้าง ให้ยกมือขึ้น

7. ขึ้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก คำในตราตัวสะกดแม่ กบ จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตรการตัวสะกดแม่ กบ

1. อีราฟ

2. ทะเลสาบ

3. คำสาป

4. กบ

5. กระพริบ

6. โลก

7. รูปภาพ

8. เก็บ

9. โฉบ

10. จับ

จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ บ ป พ ฟ และ ภ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กบ

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กบ



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

3. เกมอักษรไขว้



4. เกม Ugly Doll

คำในมาตราตัวสะกดแม่ กบ

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



บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 5 มาตรการตัวสะกด (แม่ กก)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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



2. ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่

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



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

หน้าห้องตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ ก ข ค และ ฃ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก

ชั่วโมงที่ 6 มาตราตัวสะกด (แม่ กก ต่อ)

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กก ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อมาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กก ค่ะ



2. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

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

คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

3. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กก จำเป็นแค่ต้องมีตัว ก เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตรการตัวสะกดแม่ กก ตัวอะไรบ้างคะ?

4. ขั้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่ออ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันกับเพื่อบ้าง ให้ยกมือขึ้น

5. ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก ในมาตรการตัวสะกด แม่ กก จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตรการตัวสะกดแม่ กก

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

จากการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า คำที่สะกดตัวพยัญชนะ ก ข ค และ ฅ เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. ใบความรู้มาตราตัวสะกด แม่ กก



3. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กก



4. เกมอักษรไขว้



5. ពិធី Ugly Doll

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



ด้านคุณธรรมจริยธรรม เจตคติ และค่านิยม (A)

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนดให้

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	รายการสังเกต									สรุปผล	
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นใน การทำงาน			มีจิต สาธารณะ				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	ผ่าน	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การวัดผล

3 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นชัดเจน และบ่อยครั้ง

2 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

1 หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นเลย

เกณฑ์การสรุป

ดี หมายถึง คะแนนรวม 7-9 คะแนน

พอใช้ หมายถึง คะแนนรวม 4-6คะแนน

ปรับปรุง หมายถึง คะแนนรวม 1-3 คะแนน

แปลผล ระดับคุณภาพมากกว่า หรือเท่ากับระดับพอใช้ ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 7 มาตราตัวสะกด (แม่ กด)

1. ขัณฑ์ททวนความรู้เดิม

ครูมีเกมบิงโกมาให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

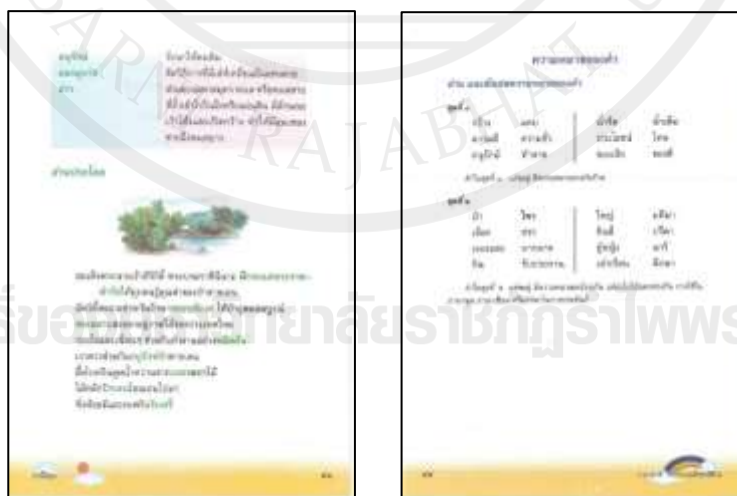
1. ครูแจกแผ่นการ์ดให้นักเรียน คนละ 1 ใบ พร้อมกับ ฝาวงกลม จำนวน คนละ 5 อัน
2. เมื่อครูพูดคำที่มีใบการ์ด (กระดาก โกรธ บวช เพชร) ให้นักเรียนหาให้เจอ และวาง ฝาวงกลมลงไป

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



2. ขัณฑ์แสวงหาความรู้ใหม่

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



3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่และเชื่อมโยงกับความรู้เก่า

ครูมีเกมอักษรไขว้ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

ตามลำดับคำให้ถูกต้อง โดยจับเวลา คำละ 20 วินาที



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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 8. มาตราตัวสะกด (แม่ กด ต่อ)

ครูชูสื่อ บัตรภาพ มาตราตัวสะกดแม่ กด ขึ้นมา และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน โดยปิดชื่อ มาตราไว้ก่อน และถามนักเรียนว่า

ครู : จากคำที่นักเรียนอ่านมานั้น เป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไรคะ?

นักเรียน : มาตราตัวสะกดแม่ กด ค่ะ



4. ขึ้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูมีเกม Ugly Doll ให้นักเรียนเล่น วิธีการเล่น คือ

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

ในมาตราตัวสะกดแม่เดียวกัน

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

5. ถ้านักเรียนคนอื่นในกลุ่ม คิดว่า ที่เพื่อนพูดมาไม่ถูกต้อง สามารถขัดแย้งขึ้นมาได้ และให้เพื่อนที่คิดว่าใช่ อธิบายเพิ่มเติมได้

6. ถ้าในกลุ่ม ตอบมากกว่า 1 คน นักเรียนสามารถแบ่งการ์ดให้เพื่อนที่คิดเหมือนกันได้ แต่คนที่ได้อันดับแรกต้องเป็นคนที่พูดก่อนเสมอ

7. ใครได้การ์ดมากที่สุด คนนั้นเป็นผู้ชนะ

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

คำที่ใช้ในการสร้างการ์ด

5. ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้

เมื่อนักเรียนเล่นเกมจบ ครูถามนักเรียนว่า

ครู : สรุปแล้ว มาตราตัวสะกดแม่ กด จำเป็นแค่ต้องมีตัว ด เป็นตัวสะกดหรือไม่คะ

ครู : สรุปแล้ว มาตราตัวสะกดแม่ กด ตัวอะไรบ้างคะ?

6. ขั้นปฏิบัติ/แสดงผลงาน

ครูให้นักเรียนที่เป็นผู้ชนะ และได้การ์ดมากที่สุด ออกมาหน้าชั้นเรียน ให้ยกการ์ดขึ้นมาทีละใบ และให้เพื่อนอ่านออกเสียงพร้อมกัน พร้อมกับสอบถามนักเรียนว่า ใครได้คำเดียวกันกับเพื่อนบ้าง ให้ยกมือขึ้น

7. ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

ให้นักเรียนเขียนตามคำบอก คำในมาตราตัวสะกด แม่ กด จำนวน 10 คำ

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กด

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

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

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



2. ใบความรู้มาตราตัวสะกดแม่ กด



3. เกมบิงโกมาตราตัวสะกด แม่ กค



4. เกมอักษรไขว้



5. เกม Ugly Doll

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



8. การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ (K)

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

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กด
ที่ใช้ประเมินการเขียน

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

แบบประเมินการเขียนตามคำบอก

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	จำนวนคำ 8/10	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

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

คำที่กำหนดให้ มาตราตัวสะกดแม่ กด
ที่ใช้ประเมินการอ่าน

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

เกณฑ์การวัดผล

3 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นชัดเจน และบ่อยครั้ง

2 หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง

1 หมายถึง ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรมที่ปฏิบัตินั้นเลย

เกณฑ์การสรุป

ดี หมายถึง คะแนนรวม 7-9 คะแนน

พอใช้ หมายถึง คะแนนรวม 4-6คะแนน

ปรับปรุง หมายถึง คะแนนรวม 1-3 คะแนน

แปลผล ระดับคุณภาพมากกว่า หรือเท่ากับระดับพอใช้ ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาววิภาวี เกิดมณี)

ครูผู้สอน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ตัวอย่างแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ
ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ป่านี้มีคุณค่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

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

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

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 60 นาที คะแนนเต็ม 40 คะแนน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

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

2. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

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

3. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

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

4. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

- | | |
|-----------|-------------|
| ก. ทำนูน | ข. สรรเสริญ |
| ค. เทรียน | ง. เถว้น |

5. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

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

6. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

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

7. คำในข้อใดเขียนได้ถูกต้อง

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

8. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

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

9. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

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

10. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

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

11. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

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

12. คำในข้อใดเขียนถูกต้องทั้งหมด

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

13. คำว่า “วันเพ็ญ” ข้อใดเขียนถูกต้อง

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

14. คำว่า “กาลเวลา” ข้อใดเขียนถูกต้อง

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

15. คำว่า “กบฏ” ข้อใดเขียนถูกต้อง

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

16. คำว่า “โทรศัพท์” ข้อใดเขียนถูกต้อง

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

17. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“เมื่อฉันทำงานไม่เสร็จ ฉันจะเป็น _____”

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

18. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“ฉันไม่ชอบท่องเที่ยว _____”

ก. คูณ

ข. คุณ

ค. คูร

ง. คุณ

19. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“ท่านจะให้ _____ อะไรแก่พวกเราล่ะ?”

ก. รางวัล

ข. ลงวัน

ค. รางวัล

ง. ลงวรรณ

20. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“สัตว์เหล่านี้ ไม่ได้ทำ _____”

ก. ประโยค

ข. ประโยชน์

ค. ปาโยค

ง. ประโยชน์

21. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“เด็กผู้ชายเมื่ออายุครบ 20 ปี บริบูรณ์ จะต้อง _____ ทดแทนบุญคุณพ่อแม่?”

ก. บวด

ข. บวญ

ค. บวช

ง. บวด

22. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“ถ้าฉันสอบได้ที่ 1 แม่จะซื้อ _____ ให้ฉันเป็นของขวัญ”

ก. โทรศัพท์

ข. โทรศัพท์

ค. โทรศัพท์

ง. โทรศัพท์

23. จงเติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

“เมื่อถึงเวลาการ _____ รางวัล”

ก. ประกาศ

ข. ประกาศ

ค. ประกาศ

ง. ประกาศ

24. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “โบราณ _____”

ก. ณ

ข. น

ค. ณ

ง. ณ

25. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “กา_____เวลา”

ก. ณ

ข. น

ค. ญ

ง. ด

26. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “กุ_____แจ”

ก. ณ

ข. น

ค. ญ

ง. ด

27. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “โกร_____”

ก. ท

ข. ฐ

ค. ช

ง. ศ

28. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “โบ_____ถ”

ก. ท

ข. ฐ

ค. ช

ง. ศ

29. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “ตำรว_____”

ก. จ

ข. ท

ค. ช

ง. ศ

30. จงเลือกตัวสะกดไปในช่องว่างให้ถูกต้อง

คำว่า “ประมุ_____”

ก. ก

ข. ข

ค. ค

ง. ฌ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เฉลย

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**แบบประเมินแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติและแบบโมเดลชิปาร่วมกับเกมทางภาษา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

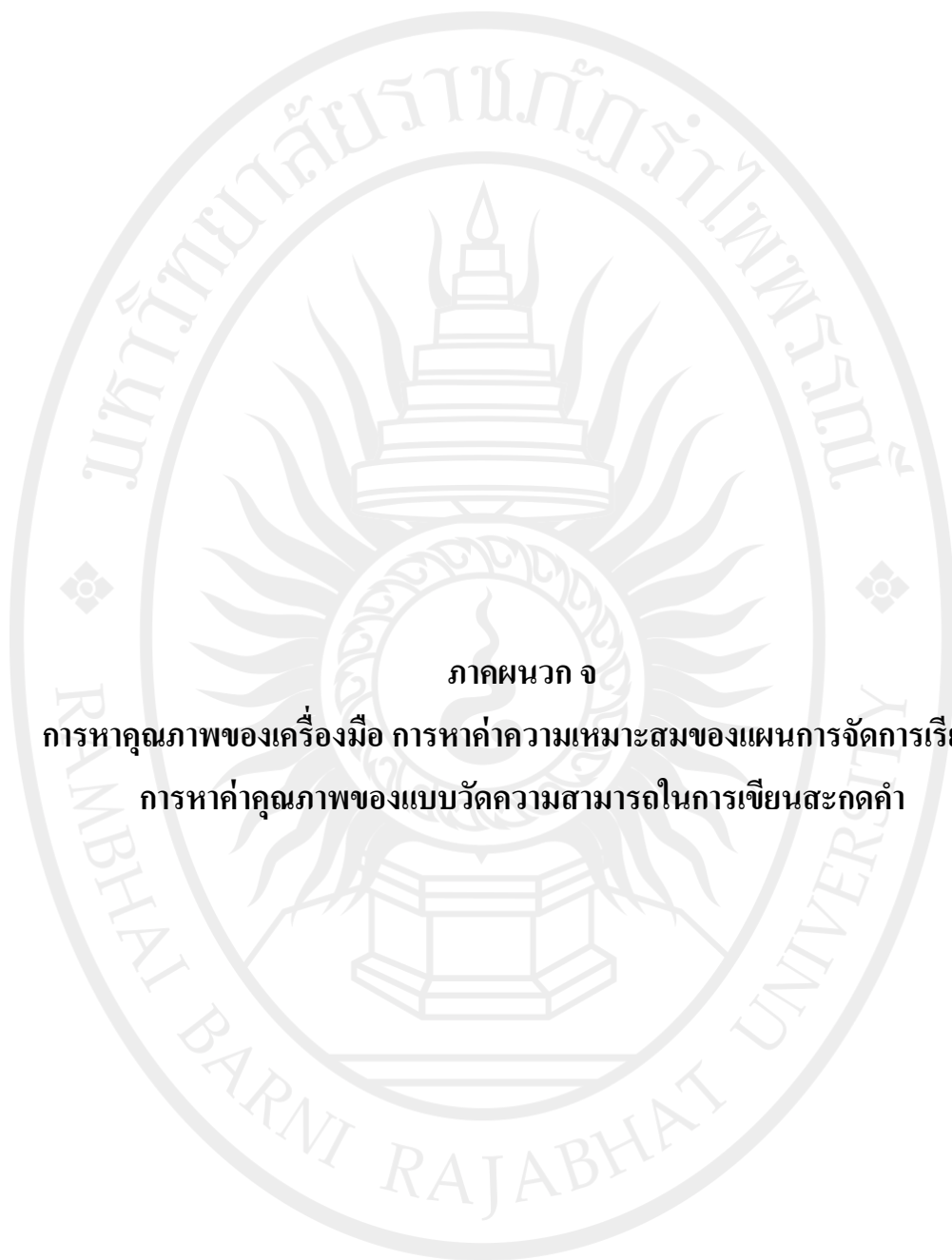
คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ
ลงในช่องระดับคะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

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

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

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก จ
การหาคุณภาพของเครื่องมือ การหาค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
การหาค่าคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม ในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปาร่วมกับเกมทางภาษาว่าเหมาะสมหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังนี้

ระดับการประเมิน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผล

4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง ความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปาร่วมกับ
เกมทางภาษา เรื่อง ป่านี้มีคุณ

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

ตาราง 9 (ต่อ)

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

ตาราง 9 (ต่อ)

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง ป่านี้มีคุณ

องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
1 ด้านสาระสำคัญ								
1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	+5	+5	+5	+4	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และสอดคล้อง กับจุดประสงค์	+5	+4	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม	+4	+5	+4	+5	+5	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้								
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	+5	+4	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง และครอบคลุมตัวชี้วัด	+4	+5	+4	+5	+5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับสาระการเรียนรู้	+4	+5	+4	+5	+5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้อง กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	+4	+4	+5	+5	+5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถ วัดผลและประเมินผลได้	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านสาระการเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	+4	+5	+5	+4	+5	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

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

ตาราง 10 (ต่อ)

องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	1	2	3	4	5			
6.2 การวัดและประเมินผลเหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหา	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	+4	+5	+5	+5	+5	4.80	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม						4.67		

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียน
สะกดคำ เรื่อง ป่านี้มีคุณค่า (IOC)

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

ตาราง 11 (ต่อ)

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

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

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

ตาราง 12 (ต่อ)

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

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



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัย

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 1 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

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

ตาราง 13 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษา

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

ตาราง 13 (ต่อ)

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

การทดลองค่าที่เพื่อเปรียบเทียบการเขียนสะกดคำของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test

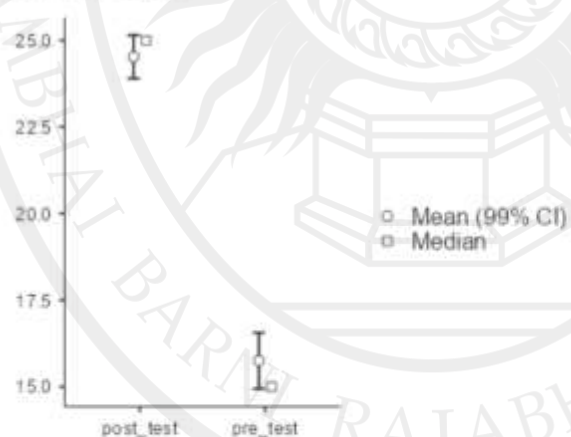
								99% Confidence Interval	
								Lower	Upper
Paired Samples T-Test									
post_test	pre_test	Student's t	statistic	df	p	Mean difference	SE difference		
			23.9	35.0	<.001	8.78	0.368	7.88	Inf

NOTE: H₀: Measure 1 - Measure 2 > 0

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

Plots

post_test - pre_test



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 2 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

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

ตาราง 14 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตรการวัดสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

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

ตาราง 14 (ต่อ)

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การทดลองค่าที่เพื่อเปรียบเทียบการเขียนสะกดคำของกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test

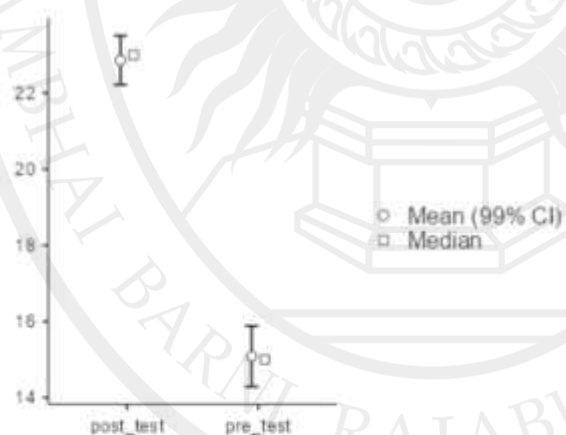
							99% Confidence Interval		
							Lower	Upper	
Paired Samples T-Test									
post_test	pre_test	Student's t	21.3	35.0	<.001	7.78	0.365	6.89	Inf

Note. H₀: Measure 1 - Measure 2 > 0

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

Plots

post_test - pre_test



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 3 นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษามีความสามารถในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

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

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

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

ตาราง 15 (ต่อ)

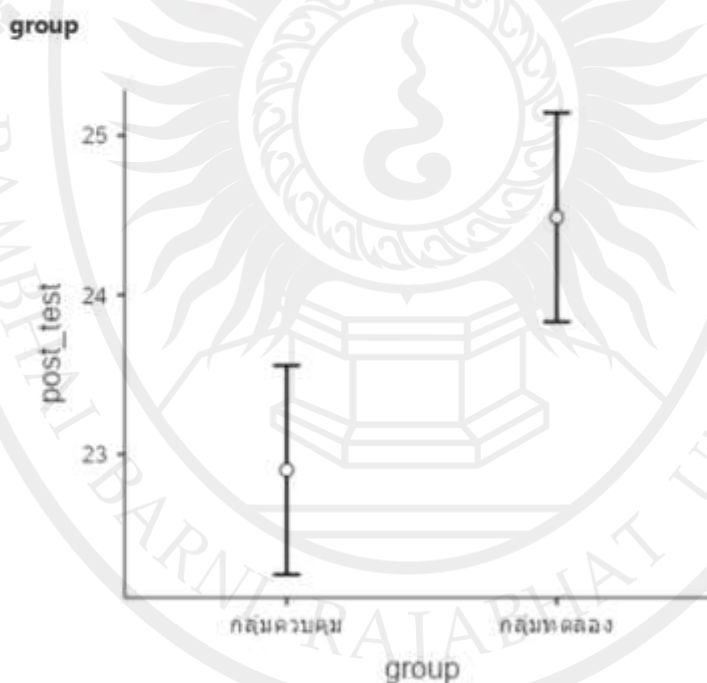
คนที่	หลังเรียน	
	การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	การจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปพร้อมกับเกมทางภาษา
15	25	23
16	22	25
17	21	25
18	21	23
19	20	22
20	25	28
21	23	25
22	22	23
23	22	26
24	25	25
25	24	24
26	22	24
27	21	25
28	22	23
29	25	23
30	21	24
31	23	25
32	25	25
33	21	26
34	22	22
35	25	24
36	25	25
Σ	823	883
$\bar{X}$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

วิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ANCOVA

ANCOVA

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

Estimated Marginal Means



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