



การใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Use of Games to Develop Reading and Writing Abilities in Basic Thai Words and Learning Motivation of Grade 1 Students

สิรสา สุขประเสริฐ^{1*}, นัตต อัสภากรณ์² และศักดิ์ สวาทยานันท์²

Sirasa Sukprasert^{1*}, Natad Assapaporn² and Sakda Swathanan²

¹นักศึกษาศาสาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

¹Graduate in Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

²Assistant Professor Dr. of Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

*Corresponding author Email: sirasa2512@gmail.com

(Received: March 16, 2025; Revised: April 1, 2025; Accepted: April 2, 2025)

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง การใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ เพื่อศึกษา 1) ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม 2) ความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม และ 3) แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน จำนวน 30 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนด้วยการใช้เกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 18.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.04) คิดเป็นร้อยละ 92.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ 2) ความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 17.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.96) คิดเป็นร้อยละ 86.17 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ และ 3) แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51)

คำสำคัญ: เกม, ความสามารถในการอ่านและการเขียน, คำพื้นฐานภาษาไทย, แรงจูงใจในการเรียน



ABSTRACT

The study titled use of games to develop reading and writing abilities in basic Thai words and learning motivation of grade 1 students aimed to 1) examine the Thai basic reading skills of students after using the games, 2) assess the Thai basic writing skills of students after using the games, and 3) evaluate the learning motivation of students after using the games. The population for this study consisted of 30 Grade 1 students in the second semester of the 2023 academic year at Banpasang School, Pasang District, Lamphun Province. The research tools included 10 lesson plans designed to teach basic Thai word reading and writing through games for Grade 1 students, a test measuring reading and writing skills of basic Thai words, and a learning motivation assessment. Data analysis were conducted using means, percentages, and standard deviations. The results revealed the following: 1) The Thai basic reading skills of students after learning with games were at an excellent level, with an overall mean score of 18.53 and a standard deviation of 1.04, corresponding to 92.67%, which exceeded the criterion of 70%. 2) The Thai basic writing skills of students after learning with games were at an excellent level, with an overall mean score of 17.23 and a standard deviation of 1.96, corresponding to 86.17%, which exceeded the criterion of 70%. and 3) The learning motivation of students after learning with games was at the highest level, with an overall mean score of 4.66 and a standard deviation of 0.51.

Keywords: Game, Reading and Writing Abilities, Basic Thai Words, Learning Motivation

บทนำ

การอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้และการพัฒนาชีวิตสู่ความสำเร็จ การอ่านอย่างคล่องแคล่วและเข้าใจความหมายเป็นทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 ช่วยส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์ การแยกแยะ และการประยุกต์ใช้ข้อมูล หากผู้เรียนบกพร่องหรือขาดความสามารถในการอ่านจะส่งผลให้การเรียนรู้ไม่อาจก้าวหน้าได้ และจะประสบความยากลำบากในการดำรงชีวิต จึงเป็นหน้าที่ของรัฐที่จะต้องพัฒนาความสามารถในการอ่านออก เขียนได้ อ่านคล่อง เขียนคล่องเพื่อเป็นการวางรากฐานสำคัญในการเรียนรู้ระดับสูงต่อไป ปัญหาคุณภาพการศึกษาของไทยคือ นักเรียนมีปัญหาด้านการอ่านออกเขียนได้เป็นจำนวนมาก ในระดับประถมศึกษาการอ่านออกเขียนได้ถือว่าเป็นเรื่องพื้นฐานและเป็นหัวใจหลักของการศึกษาในทุกสาขาวิชา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

จากความสำคัญและคุณค่าของการอ่าน การเขียน กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นกลุ่มสาระมาตรฐานสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยสาระที่ 1 การอ่าน ได้กำหนดมาตรฐาน ท.1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ดังนั้นการอ่านจึงมีความสำคัญ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการให้ความหมายว่า เป็นการแปลความหมายตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ความคิดและเกิดความเข้าใจในเรื่องราวที่อ่าน ตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนนำเสนอ ผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิดหรือเรื่องราวที่อ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ สาระที่ 2 การเขียน ได้กำหนดมาตรฐาน ท.2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมี



ประสิทธิภาพ ตามความหมายการเขียน กระทรวงศึกษาธิการให้ความหมายว่า การเขียนหมายถึงการเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการวิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ดังนั้นการอ่านและการเขียนจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการเรียนการสอนกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ หากอ่านและเขียนไม่ได้ การเรียนการสอนย่อมพบกับอุปสรรคเป็นอย่างมาก ทักษะการอ่านและการเขียนจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน จำเป็นต้องอ่านและเขียนหนังสือเพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนทุกกลุ่มสาระ ทักษะการอ่านและการเขียนจึงเป็นทักษะสำคัญอันดับแรกที่จะต้องเร่งพัฒนาให้เกิดขึ้นกับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาไทยให้เป็นไปตามนโยบาย ปี พ.ศ. 2566 เป็นปีที่ปลอดนักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 ที่กำหนดมาตรการให้สถานศึกษาปลอดการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ โดยให้ผู้บริหารและคณะครูทุกคนมีส่วนร่วมรับผิดชอบแก้ไขปัญหาการอ่านและการเขียนของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ครูผู้สอนทุกกลุ่มสาระในโรงเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถเชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนอ่านได้ อ่านรู้เรื่อง และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ศึกษาในฐานะที่เป็นครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการเรียนรู้อ่านออกเขียนดีกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย จึงได้ทำการศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับหลักการพัฒนาการทางสติปัญญา และกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่อยู่ในช่วงอายุ 5-7 ปี ซึ่งรวมถึงนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนจะชอบเล่นมือและเท้าเป็นจังหวะ ชอบเล่นสัมผัสถ้อยคำ ชอบออกเสียงตะโกนแข่งกันพร้อมทั้งออกท่าทาง ทั้งนี้สาเหตุมาจากช่วงอายุ 6-10 ปี หรือปฐมวัยจะมีการเชื่อมโยงประสานการทำงานระหว่างสมองซีกซ้าย-ขวาและส่วนต่าง ๆ จะก่อตัวอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับกระบวนการเรียนรู้ โดยนักวิทยาศาสตร์ทางสมองพบว่า แขนงประสาทในคอร์ปัสแคลโลซัมของเด็กจะมีขนาดใหญ่ ถ้ามีการพัฒนาเรื่องจังหวะและดนตรี ด้วยเหตุนี้การพัฒนาการอ่านสำหรับเด็กจึงควรเริ่มต้นด้วยการอ่านและการเขียน เล่นเกม ฟังเพลงที่มีจังหวะจะโคน (พรพิไล เลิศวิชาและอัครภูมิ จารุภากร, 2560, หน้า 16) เช่นเดียวกับ สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์ (2560) มีแนวคิดว่าการอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่จะต้องฝึกให้มาก เด็กที่มีทักษะในการอ่านและเขียนว่องไว มีสมาธิ มีอารมณ์ และจินตนาการสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้จริงโดยผ่านประสบการณ์ด้วยตนเองย่อมเกิดการเรียนรู้ที่มากยิ่งขึ้น การเรียนการสอนที่มีการฝึกซ้ำกันบ่อย ๆ อาจทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ครูสามารถ นำเกมเข้ามาช่วยเป็นสื่อกลางในการฝึกทักษะ เพื่อช่วยให้เกิดความสนุกสนาน (วิณา วโรตมะวิชัย, 2559) เกมเป็นหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ซึ่งธรรมชาติของเด็กจะไม่ชอบอยู่นิ่งเฉยต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นจึงควรใช้เกมให้เกิดประโยชน์และ เป็นสิ่งช่วยกระตุ้นให้เด็ก มีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้นและเกมจะทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการเรียน (อมรรัตน์ อุณเรื่อน, 2565) และวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา นำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิศนา แคมมณี, 2563)

จากผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของนักเรียนโรงเรียนบ้านป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน ในปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านมานั้น ผลการประเมินรวม 2 ด้าน ได้แก่ การอ่านออกเสียง และการอ่านรู้เรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.21 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าสังกัดย่อย จังหวัด ศึกษาธิการภาค สังกัด และประเทศ (สำนักงาน



คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนจำนวนหนึ่งขาดทักษะการอ่านและการเขียน จึงส่งผลต่อการประเมินดังกล่าว นักเรียนที่มีทักษะการอ่าน การเขียนไม่คล่อง หรือมีทักษะการอ่านในระดับต่ำ ก็ไม่สามารถทำความเข้าใจหรือเชื่อมโยงความรู้อย่างถูกต้องได้ ในการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐาน ในระดับประถมศึกษา ถือเป็นการปูพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งการเรียนในระดับนี้ควรมุ่งเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษาอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นวัยเริ่มต้นที่ควรได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย เนื่องจากทักษะการอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้ของนักเรียนเองด้วย ดังที่ กาญจนา โพธิ์ลักษณ์ (2564) กล่าวว่า การอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ทักษะการอ่านและการเขียนเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังตั้งแต่วัยประถมศึกษาชั้นพื้นฐาน

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมในกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 และเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความสามารถด้านการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม
2. เพื่อศึกษาความสามารถด้านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดไว้ มีผลการแข่งขันแพ้ ชนะ ซึ่งแต่ละเกมจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 20-30 นาที โดยลักษณะของการเล่นเกม จะเป็นการเล่นแบบทีม แบบคู่ และแบบรายบุคคล ได้แก่ เกมประสมคำ เกมจับคู่คำ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมจิ๊กซอว์ เกมปริศนาคำทาย และเกมโดมิโน

2. คำพื้นฐานภาษาไทย หมายถึง คำศัพท์ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้เรียนรู้จากบัญชีคำพื้นฐานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ผู้ศึกษาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 100 คำ ซึ่งจำแนกตามหมวดหมู่ของคำศัพท์ จำนวน 10 หมวด ดังนี้ 1) หมวดผลไม้ 2) หมวดสัตว์ 3) หมวดผัก 4) หมวดสิ่งของ 5) หมวดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย 6) หมวดบุคคล 7) หมวดอาหารและเครื่องดื่ม 8) หมวดคำบอกตำแหน่ง 9) หมวดคำวิเศษณ์ และ 10) หมวดคำกริยา

3. ความสามารถในการอ่าน หมายถึง ทักษะในการอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน ฉะฉาน โดยเฉพาะคำควบกล้ำ และพยัญชนะตัว ร ล โดยมีการประเมินความสามารถด้านการอ่าน จากคะแนนแบบทดสอบทักษะการอ่าน นำไปคำนวณหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และนำไปเทียบเกณฑ์การผ่านที่ตั้งไว้ ร้อยละ 70 จากหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านป่าซาง ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2565



4. ความสามารถในการเขียน หมายถึง ทักษะในการเขียนสื่อสารออกมาเป็นตัวหนังสือได้ถูกต้องตามคำบอก ทั้งพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด โดยมีการประเมินความสามารถด้านการเขียน จากคะแนนแบบทดสอบทักษะ การเขียน นำไปคำนวณหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และนำไปเทียบเกณฑ์การผ่านที่ตั้งไว้ ร้อยละ 70 จากหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียน บ้านป่าซาง ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2565

5. แรงจูงใจในการเรียน หมายถึง ภาวะที่นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนภาษาไทย และเกิดความรู้สึกปรารถนา มีความพึงพอใจในการเรียน มีความมานะพยายาม รวมถึงความคาดหวัง หรือการตั้งเป้าหมายเพื่อให้บรรลุผลตาม วัตถุประสงค์ในการเรียนภาษาไทย จำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายนอก เป็นกิจกรรม หรือสิ่งที่ใช้กระตุ้นนักเรียนในการเรียนวิชาภาษาไทย และ 2) แรงจูงใจภายใน เป็นความพึงพอใจ การมีความสุข หรือความรู้สึกของนักเรียนต่อการเรียนวิชา ภาษาไทย ประเมินได้จากแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาไทยที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และมีแรงจูงใจที่ดี ในการเรียนวิชา ภาษาไทย
2. ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และสามารถนำแนวทางดังกล่าวไปพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ ของผู้เรียนต่อไปได้
3. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา

วิธีดำเนินการศึกษา

ผู้ศึกษาดำเนินการศึกษาในประเด็นดังต่อไปนี้

ขอบเขตประชากร

การศึกษานี้ดำเนินการกับประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียน บ้านป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้อิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในสาระที่ 1 การอ่าน ตัวชี้วัดที่ ท 1.1 ป.1/1 อ่านออกเสียงคำคล้องจองและข้อความสั้น ๆ สาระ ที่ 2 การเขียน ตัวชี้วัดที่ ท 2.1 ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ และคำพื้นฐานภาษาไทยจากบัญชีคำพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และแรงจูงใจในการเรียน



เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ผลไม้หลากหลาย หมวดคำศัพท์ ผลไม้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มากมายสัตว์น่ารัก หมวดคำศัพท์ สัตว์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 รู้จักผักสวนครัว หมวดคำศัพท์ ผัก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 สิ่งของทั่วไป หมวดคำศัพท์ สิ่งของ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 อะไรในร่างกาย หมวดคำศัพท์ ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คำทายฉันทคือใคร หมวดคำศัพท์ บุคคล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ใส่ใจเรื่องเครื่องดื่ม หมวดคำศัพท์ อาหารและเครื่องดื่ม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ไม่ลืมบอกตำแหน่ง หมวดคำศัพท์ คำบอกตำแหน่ง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 รวมแหล่งคำวิเศษณ์ หมวดคำศัพท์ คำวิเศษณ์ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 มาสังเกตคำกริยา หมวดคำศัพท์ คำกริยา โดยผู้ศึกษาหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่ามีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53

2. แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ โดยผู้ศึกษานำคำศัพท์ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้เรียนรู้จากบัญชีคำพื้นฐานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ผู้ศึกษาใช้ในการจัดกิจกรรมเรียนการสอนภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน แผนละ 2 คำรวมทั้งหมด 20 คำ ได้แก่ สับประต มะละกอ กระจ่าง จิงโจ้ ค่น้ำ ชะอม กะละมัง นาฬิกา แขน ปาก ครู เพื่อน กาแฟ พะโล้ ขว้า ช่าย เรือ สีเขียว ต้ม และหัวเราะ สร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย และดำเนินการปรับปรุง แก้ไขแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ให้เหมาะสม และสมบูรณ์พร้อมสำหรับนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนด้วยการใช้เกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ โดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียน จำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายนอก และ 2) แรงจูงใจภายใน ซึ่งให้เลือก 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วย ปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด ผู้ศึกษาหาคุณภาพแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนโดยการหาค่า IOC ผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่าแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนมีค่า IOC รายข้ออยู่ในช่วงคะแนน 0.60 - 1.00 สามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง

2. หลังสิ้นสุดกระบวนการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 10 แผนแล้ว ผู้ศึกษาจึงดำเนินการทดสอบความสามารถด้านการอ่าน การเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบความสามารถด้านการอ่าน จำนวน 20 ข้อ แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียน จำนวน 20 ข้อ แล้วบันทึกคะแนน และนำผลคะแนนมาวิเคราะห์ผล แปลผล โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วัดแรงจูงใจในการเรียน หลังจากดำเนินการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 10 แผน แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมมาวิเคราะห์ผล แปลผล โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การประเมินความสามารถด้านการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

ร้อยละ	80 – 100	หมายถึง	ดีเยี่ยม
ร้อยละ	70 – 79	หมายถึง	ดี
ร้อยละ	60 – 69	หมายถึง	พอใช้
ร้อยละ	50 – 59	หมายถึง	ค่อนข้างต่ำ
ร้อยละ	0 – 49	หมายถึง	ไม่ผ่าน

โดยผู้ศึกษากำหนดการผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จากหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านป่าซาง ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2565

2. การประเมินความสามารถด้านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย โดยใช้การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

ร้อยละ	80 – 100	หมายถึง	ดีเยี่ยม
ร้อยละ	70 – 79	หมายถึง	ดี
ร้อยละ	60 – 69	หมายถึง	พอใช้
ร้อยละ	50 – 59	หมายถึง	ค่อนข้างต่ำ
ร้อยละ	0 – 49	หมายถึง	ไม่ผ่าน

โดยผู้ศึกษากำหนดการผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จากหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านป่าซาง ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2565

3. การวัดแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	มีแรงจูงใจในการเรียนระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	มีแรงจูงใจในการเรียนระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	มีแรงจูงใจในการเรียนระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	มีแรงจูงใจในการเรียนระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง	มีแรงจูงใจในการเรียนระดับน้อยที่สุด

ผลการศึกษา

1. ผลการศึกษาความสามารถด้านการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกม แสดงดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 คะแนนการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม (N=30)

ช่วงร้อยละ	ผลร้อยละ	N	μ	σ	ค่าร้อยละ
80 - 100	ดีเยี่ยม	24	19.83	0.12	79.34
70 - 79	ดี	3	14.00	4.24	7.00
60 - 69	พอใช้	3	12.67	5.19	6.33
50 - 59	ค่อนข้างต่ำ	-	-	-	-
0 - 49	ไม่ผ่าน	-	-	-	-
รวม		30	18.53	1.04	92.67

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลความสามารถด้านการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 18.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.04) คิดเป็นร้อยละ 92.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้

เมื่อพิจารณาตามผลร้อยละ จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า นักเรียนจำนวน 24 คน มีผลร้อยละอยู่ในระดับดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ยคะแนน 19.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.12) นักเรียนจำนวน 3 คน มีผลร้อยละอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ยคะแนน 14.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.24) และนักเรียนจำนวน 3 คน มีผลร้อยละอยู่ในระดับพอใช้ (ค่าเฉลี่ยคะแนน 12.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.19)

2. ผลการศึกษาความสามารถด้านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คะแนนการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม (N=30)

ช่วงร้อยละ	ผลร้อยละ	N	μ	σ	ค่าร้อยละ
80 - 100	ดีเยี่ยม	20	19.40	0.42	64.68
70 - 79	ดี	2	14.50	3.89	4.83
60 - 69	พอใช้	8	12.50	5.30	16.66
50 - 59	ค่อนข้างต่ำ	-	-	-	-
0 - 49	ไม่ผ่าน	-	-	-	-
รวม		30	17.23	1.96	86.17

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลความสามารถด้านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ ดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 17.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.96) คิดเป็นร้อยละ 86.17 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้

เมื่อพิจารณาตามผลร้อยละ จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 30 คน คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนจำนวน 20 คน มีผลร้อยละอยู่ในระดับดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ยคะแนน 19.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42) นักเรียนจำนวน 2 คน มีผลร้อยละอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ยคะแนน 14.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.89) และนักเรียนจำนวน 8 คน มีผลร้อยละอยู่ในระดับพอใช้ (ค่าเฉลี่ยคะแนน 12.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.30)



3. ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกม แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกม (N=30)

รายการประเมิน	ผลการประเมินแรงจูงใจ		
	μ	σ	ระดับคุณภาพ
แรงจูงใจภายนอก			
1. การแข่งขันเกมในกิจกรรมการเรียน	4.83	0.38	มากที่สุด
2. การอ่านในกิจกรรมการเรียน	4.30	0.60	มาก
3. การเขียนในกิจกรรมการเรียน	4.43	0.57	มาก
4. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน	4.47	0.63	มาก
5. การส่งงานทันเวลา	4.57	0.57	มากที่สุด
6. คำพื้นฐานภาษาไทยที่จำได้มากขึ้น	4.63	0.49	มากที่สุด
7. คำพื้นฐานภาษาไทยที่อ่านได้ถูกต้องมากขึ้น	4.73	0.52	มากที่สุด
8. คำพื้นฐานภาษาไทยที่เขียนได้ถูกต้องมากขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด
9. ความสนุกและไม่น่าเบื่อในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย	4.57	0.63	มากที่สุด
10. ความสนุกและไม่น่าเบื่อในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย	4.60	0.50	มากที่สุด
รวม	4.57	0.55	มากที่สุด
แรงจูงใจภายใน			
11. ความสุขที่ได้เรียนวิชาภาษาไทย	4.73	0.45	มากที่สุด
12. ประโยชน์ของภาษาไทย	4.67	0.48	มากที่สุด
13. การเรียนภาษาไทยได้ดีขึ้น	4.67	0.48	มากที่สุด
14. ความพอใจต่อกิจกรรมการเรียนโดยใช้เกม	4.83	0.38	มากที่สุด
15. ความตื่นต่องานกิจกรรมการเรียนโดยใช้เกม	4.83	0.38	มากที่สุด
16. ความพยายามในการเรียนเพิ่มขึ้น	4.60	0.56	มากที่สุด
17. ความสนุกสนานในการเรียน	4.80	0.41	มากที่สุด
18. ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมในช่วงเรียน	4.63	0.56	มากที่สุด
19. ความอยากเรียนวิชาภาษาไทย	4.80	0.41	มากที่สุด
20. ความอยากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนโดยใช้เกม	4.83	0.38	มากที่สุด
รวม	4.74	0.45	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.66	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกม โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51)



เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า แรงจูงใจภายนอก มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55) และแรงจูงใจภายใน มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.74 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45)

เมื่อพิจารณาแรงจูงใจภายนอกเป็นรายข้อ พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) การแข่งขันเกมในกิจกรรมการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38) 2) คำพื้นฐานภาษาไทยที่อ่านได้ถูกต้องมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49) 3) คำพื้นฐานภาษาไทยที่จำได้มากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49) 4) คำพื้นฐานภาษาไทยที่เขียนได้ถูกต้องมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50) 5) ความสนุกและไม่น่าเบื่อในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทย (ค่าเฉลี่ย 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50) 6) การส่งงานทันเวลา (ค่าเฉลี่ย 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57) 7) ความสนุกและไม่น่าเบื่อในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย (ค่าเฉลี่ย 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63) 8) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย 4.47 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63) 9) การเขียนในกิจกรรมการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57) และ 10) การอ่านในกิจกรรมการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย 4.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60)

เมื่อพิจารณาแรงจูงใจภายในเป็นรายข้อ พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) ความพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม (ค่าเฉลี่ย 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38) 2) ความตื่นต่องานกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม (ค่าเฉลี่ย 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38) 3) ความอยากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม (ค่าเฉลี่ย 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38) 4) ความสนุกสนานในการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41) 5) ความอยากเรียนวิชาภาษาไทย (ค่าเฉลี่ย 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41) 6) ความสุขที่จะได้เรียนวิชาภาษาไทย (ค่าเฉลี่ย 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45) 7) ประโยชน์ของภาษาไทย (ค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48) 8) การเรียนภาษาไทยได้ดีขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48) 9) ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมในช่วงเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56) และ 10) ความพยายามในการเรียนเพิ่มขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56)

อภิปรายผล

สำหรับการอภิปรายผล ผู้ศึกษาได้จำแนกตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ผลความสามารถด้านการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 18.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.04) คิดเป็นร้อยละ 92.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ รวมถึงผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของนักเรียนโรงเรียนบ้านป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน ในปีการศึกษา 2566 ผลการประเมินรวม 2 ด้าน ได้แก่ การอ่านออกเสียง และการอ่านรู้เรื่อง มีพัฒนาการที่ดีขึ้นจากคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 71.21 เป็น 73.00 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2567) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในชั้นสอนของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเลือกเกม ผู้ศึกษาเลือกเกมที่สอดคล้องกับคำพื้นฐานภาษาไทย ในบทเรียน เหมาะสมกับนักเรียน ทั้งในด้านของวัย ความสนใจ ตลอดจนเวลา และสถานที่ที่จะเล่นเกม 2) ขั้นกำหนดตัวนักเรียน ในการเล่นเกมผู้ศึกษากำหนดผู้เล่นเกมให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นทุกครั้ง 3) ขั้นเล่น ผู้ศึกษาอธิบายกฎ กติกา วิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจอย่างละเอียด โดยมีการสาธิตก่อน และในขณะที่เล่นผู้ศึกษาได้แนะนำ ดูแล เอาใจใส่นักเรียนอย่างใกล้ชิด 4) ขั้นวิเคราะห์ หลังจากจบเกมแล้ว ผู้ศึกษาและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้รับ มีการมอบหมายงานให้ไปค้นคว้า ทบทวนเพิ่มเติมอีกครั้ง และ 5) ขั้นสรุป ผู้ศึกษา



และนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม ซึ่งแต่ละเกมผ่านการศึกษาจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม ประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้แก่ เกมประสมคำ เกมจับคู่คำ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมจิ๊กซอว์ เกมปริศนาคำทาย และเกมโดมิโน ซึ่งเป็นเกมที่เหมาะสมกับวัย ธรรมชาติ ลักษณะการเรียนรู้ ประสบการณ์ของนักเรียน รวมไปถึงบริบทของโรงเรียน และสอดคล้องกับเนื้อหา มีการกำหนดกติกา วิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีการยืดหยุ่น เวลาตามความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทย มีการทบทวนคำพื้นฐานภาษาไทยที่เรียนไปทุกครั้งก่อนเริ่มเรียนในแต่ละชั่วโมง จึงทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำพื้นฐานภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง มีความมั่นใจในการอ่านออกเสียง ด้วยน้ำเสียงที่ดัง พังชัด ฉะฉาน ชัดเจน นักเรียนจะมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ช่วยลดความเครียด เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านออกเสียง ย่อมพัฒนาการเรียนไปสู่ทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง การดู การพูด และการเขียน ในลักษณะทักษะสัมพันธ์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ และเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ในโลกกว้าง นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมยังกระตุ้นการทำงานของสมองทั้งสองซีก ทำให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงข้อมูล จดจำได้ดีขึ้น มีพัฒนาการทางพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดี มีความสนใจ สนุกสนาน และเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างเป็นที่น่าพึงพอใจ ซึ่งสอดคล้องกับ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาไทยคือ ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยในการฝึกทักษะทางด้านภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ช่วยประเมินผลการเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจ และสร้างความสนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์ ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และยังใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน รวมไปถึงสรุปบทเรียนได้อีกด้วย

2. ผลความสามารถด้านการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 17.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.96) คิดเป็นร้อยละ 86.17 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เน้นให้นักเรียนทุกคนได้ลงมือปฏิบัติเอง นักเรียนที่ได้เล่นเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาผ่านประสบการณ์ตรง ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ ซึ่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง รวมถึงมีการฝึกเขียนซ้ำ ๆ ทำให้นักเรียนเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง อีกทั้งเกมที่ผู้ศึกษาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเกมที่แปลกใหม่ น่าสนใจ ทำลายความสามารถของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนสนใจ จดจ่ออยู่กับการเล่น สนุกกับการเรียนและรู้สึกภูมิใจที่ตนเองเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนจึงสูงขึ้น สอดคล้องกับสุนิษฐา บุญศรี อัสภา พลอยโสภณ และรัชณี อิมอก (2563) ได้ศึกษาผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่อง การเขียนสะกดคำ มีคะแนนเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ทั้งนี้เกมที่ผู้ศึกษาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเกมที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และสอดคล้องกับเนื้อหา ได้แก่ เกมที่แข่งขันเป็นทีม เกมที่แข่งขันเป็นคู่ และเกมที่แข่งขันเป็นรายบุคคล ซึ่งแต่ละเกมมีจุดเด่นดังนี้ 1) เกมที่แข่งขันเป็นทีมจะมีผู้เล่นตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป ลักษณะของเกมเป็นเกมที่รวมกลุ่มนักเรียนลดความสามารถเก่ง ปานกลางและอ่อน อยู่ในกลุ่มเดียวกัน การแข่งขันเป็นทีมจะช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน นักเรียน



ได้ช่วยเหลือกันภายในทีมจนประสบผลสำเร็จ จุดเด่นของเกมในลักษณะนี้คือ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน เกิดการช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียน กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน นักเรียนเกิดความสามัคคี ทำให้มีมุมมองที่กว้างขึ้น สามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมศักดิ์ สีนธุระเวช (2564) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นทีมช่วยทำให้เกิดการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนา เช่น การรู้จักให้อภัย มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย 2) เกมที่แข่งขันเป็นคู่จะมีผู้เล่นจับคู่กัน 2 คน ลักษณะของเกมเป็นเกมที่จับคู่กันระหว่างนักเรียนกลุ่มเก่งกับกลุ่มอ่อน และนักเรียนกลุ่มปานกลางกับกลุ่มปานกลาง จุดเด่นของการแข่งขันเป็นคู่ ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองไม่รู้สึกตัวคนเดียว มีเพื่อนคู่คิดร่วมกันทำงานให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย การทำงานร่วมกันระหว่างเพื่อนที่เป็นคู่ของตนเอง ทำให้นักเรียนรู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักการรอคอย ใช้เหตุผล รู้กฎระเบียบ กติกา และเคารพผู้อื่น ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2561) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมแบบจับคู่ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และช่วยฝึกความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ และ 3) เกมที่แข่งขันเป็นรายบุคคล ลักษณะของเกมเป็นเกมที่แข่งขันเป็นรายบุคคล จุดเด่นของเกมทำให้นักเรียนจะต้องเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมทุกขั้นตอน นักเรียนจะมีความตื่นตัว ตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลาเกิดการพึ่งพาตนเอง สามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว มีอิสระในการคิดและการลงมือทำด้วยตนเองตามศักยภาพที่มีในตัวนักเรียนแต่ละคน เช่นเดียวกับ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2561) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมแบบรายบุคคลช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด ส่งเสริมทักษะด้านการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยฝึกทักษะทางภาษา และฝึกให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

3. ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้เกม โดยรวมมีคุณภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคน ได้แก่ เกมประสมคำ เกมจับคู่คำ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมจิ๊กซอว์ เกมปริศนาคำทาย และเกมโดมิโน ซึ่งนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้พยายามคิดค้นหาคำตอบ หรือแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง โดยมีผู้ศึกษาทำหน้าที่ให้คำปรึกษา แนะนำ กระตุ้น สนับสนุน และกล่าวคำชมเชย มีการเสริมแรงทางบวก ให้กำลังใจในความมุ่งมั่น เพื่อยุติความของนักเรียนตลอดการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันไป ทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนกลุ่มเก่งจะคอยกระตุ้นนักเรียนกลุ่มอ่อนให้กล้าที่จะคิด กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะลงมือปฏิบัติโดยไม่เขินอาย และยอมรับฟังความคิดเห็นของซึ่งกันและกัน ร่วมมือกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม ร่วมกันระดมความคิดจนกิจกรรมสำเร็จไปได้ด้วยดี นักเรียนแต่ละคนจะรู้สึกภูมิใจในการทำกิจกรรมได้สำเร็จ ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้อยากทำกิจกรรม อยากเรียนวิชาภาษาไทย เป็นการสร้างแรงจูงใจที่ดีในการเรียน รวมไปถึงผู้ศึกษายังได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเริ่มบทเรียนในทุกครั้ง มีการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผ่อนคลาย เป็นมิตรกับนักเรียน เช่น ให้นักเรียนร้องเพลงพร้อมแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว กิจกรรมเข้าจังหวะประกอบเพลง การใช้บัตรภาพ บัตรคำ ที่มีรูปภาพ สีสัน น่าสนใจ และที่สำคัญคือการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ในชั้นสอน นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้น อยากรู้ อยากเห็น อยากทำกิจกรรมร่วมกัน กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมอยู่ตลอดเวลาซึ่งสอดคล้องกับ Froebel (2020) ได้กล่าวว่า เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้โดยผ่านการเล่นอันเป็นการเรียนไม่เป็นทางการ ซึ่งกลายมาเป็นแนวทางในจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยมุ่งให้เด็กมีโอกาสเล่นควบคู่กับการเรียน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการตามธรรมชาติของเด็กที่ต้องการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ เช่นเดียวกับการกระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นคำตอบสนองพัฒนาการทาง อารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่



ที่เล่นเด็กจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเองต้องการ ได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เกิดกลความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยให้เกิดความแจ่มใส

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1. ในขั้นของการเล่นเกมผู้สอนควรมีการยืดหยุ่นเวลาตามความเหมาะสม สำหรับนักเรียนบางคน บางกลุ่ม หรือบางทีมที่ช้า และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ชื่นชมผลงานของตนเอง รวมถึงของเพื่อนหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง
2. ในขั้นของการเลือกเกมประกอบการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้สอนควรเลือกเกมที่เข้าใจได้ง่าย มีกติกาการเล่นที่ไม่ซับซ้อน เป็นเกมที่น่าสนใจสามารถนำไปประยุกต์เข้ากับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย
3. ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัย ธรรมชาติ ลักษณะการเรียนรู้ ประสบการณ์ของนักเรียน รวมไปถึงบริบทของโรงเรียนนั้น ๆ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนวิชาภาษาไทยในเนื้อหาอื่น ๆ เช่น การจับใจความสำคัญ มาตราตัวสะกด เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาความสามารถในการอ่านและการเขียนด้วยวิธีการสอนแบบอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เช่น การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน เกมออนไลน์ เกม Augmented Reality (AR) เป็นต้น
3. ควรมีการศึกษาลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กาญจนา โพธิ์ลักษณ์. (2564). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทิตนา แหมมณี. (2563). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. กรุงเทพฯ: สุริยาสนาสน.
- พรพิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุภากร. (2560). *การออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเข้าใจสมอง*. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- โรงเรียนบ้านป่าซาง. (2565). *หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านป่าซาง ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2565*. ลำพูน: โรงเรียนบ้านป่าซาง
- วิณา วโรตมะวิชัย. (2559). *กลวิธีการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมศักดิ์ สีนธะระเวช และคณะ. (2564). *กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). *รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2566, จาก <http://180.180.244.45/NT/ExamWeb/AnnouncementExams/NTSAAnnouncementExams.aspx>.



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2567). รายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2567, จาก

<http://180.180.244.45/NT/ExamWeb/AnnouncementExams/NTSAAnnouncementExams.aspx>.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). บัญชีคำพื้นฐานภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. สืบค้นเมื่อ 16 พฤษภาคม 2566, จาก https://www.spcvedu.com/academic/thai_words_1-6/.

สุนิษฐา บุญศรี อัสภา พลอยโสภณ และรัชนี อิ่มอก. (2563). ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเรื่อง การเขียนสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารการจัดการทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์. (2560). ทักษะการอ่าน คติวิเคราะห์ และเขียน. นนทบุรี: ซี.ซี. นอลลิจลิ่งคส์.

อมรรัตน์ อุ่นเรือน. (2565). ผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกม การแข่งขัน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อังฉรา ชิวพันธ์. (2561). การใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อังฉรา ชิวพันธ์. (2561). พัฒนาทักษะภาษาพัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Froebel, F. (2020). *The Education of Man*. Germany: Kessinger Publishing.

วารสารหลักสูตรและการสอน มช.