

การศึกษาศักยภาพในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา

ปริญญานิพนธ์

ของ

อัมพา นกคุ้ม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

พฤษภาคม 2550

การศึกษาศักยภาพในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา

บทคัดย่อ
ของ
อัมพา นก้อม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2550

อัมพา นก้อม. (2550) การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา. ปริญญาโท กศ.ม.
(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ,
รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ ศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาใน
การเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน คำ
พื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนการสอน โดยใช้เกม
ทางภาษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 6 คน โดยมาจากโรงเรียนบ้านคลองปลายนา
จำนวน 2 คน โรงเรียนบ้านคลองปลายนา (สาขาน้ำไผ่ขวาง) จำนวน 1 คน โรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครอง
ประชานุกุล) จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง และใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์
ละ 5 วันๆละ 1 ชั่วโมง รวม 25 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เกมทางภาษาและแบบทดสอบ
วัดความสามารถด้านการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าความ
เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบของ วิลคอกซัน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks
Test)

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา มีความ สามารถ
ในการอ่านคำพื้นฐาน อยู่ในระดับดีมาก
2. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา มีความ สามารถ
อ่านคำพื้นฐานหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมทางภาษา อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

A STUDY ON THE READING ABILITY IN BASIC WORDS OF STUDENTS
WITH LEARNING DISABILITIES IN PRATHOM SUKSA II
BY USING LANGUAGE GAMES

AN ABSTRACT

BY

AMPA NOK-IM

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Special Education
at Srinakharinwirot University

May 2007

Ampa Nok-im. (2007). *A Study on the Basic word Reading Ability of Students With Reading Disabilities in Prathom Suksa II Using Language Games*. Master thesis, M.Ed (Special Education). Bangkok: Graduate School. Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Prof. Dr.Padoong Arrayavinyoo, Assoc. Prof. Wiraporn Paongajarn.

The purposes of this study were twofold : to investigate the basic word ability of students with learning disabilities using language games, and to compare the basic word reading ability of students with learning disabilities before and after using language games.

The subjects for this study were 6 students with learning disabilities in Prathom Suksa II at Banklongplaina School, Banklongplaina (Sakhabanpikhuang) School, Bansuantai (Krongprachanugoon) School, Sukhothai, in the second semester of the 2006 academic year by using purposive sampling. The duration of the study was 5 weeks (5 day a week, one hour a day). The instruments for the data collection were the second grade supplementary book produced by the Office of National Primary Education Commissioner, Ministry of Education and the assessment test constructed by the researcher. The data were analyzed using the Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test

The findings of this study were as follows :

1. The reading ability of the children with learning disabilities using language games was at good to excellent level.
2. The comparison between the pretest and posttest scores indicated that the posttest scores were significantly higher than the pretest scores at .05 level.

การศึกษาศักยภาพในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา

ปริญญานิพนธ์

ของ

อัมพา นกอิม

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

พฤษภาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตือนใจ เกียวซี อาจารย์ ดร. กุลยา ก่อสุวรรณ และอาจารย์ ดร. ศิริวิมล ใจงาม ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษา แนะนำช่วยเหลือ ตลอดจนให้กำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ณรงค์ ม่วงเย็น อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร และอาจารย์จินตนา อัมพรภาค ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือในการทำวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำในการทำวิจัย ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์บำรุง เยให้ อาจารย์บุญสม พลไกร และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองปลายนา และโรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครองประชานุกูล) ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลและทดลองในครั้งนี้

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นกำลังใจ จนทำให้ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลงได้ คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดามารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยประสบผลสำเร็จในการศึกษา

อัมพา นกอิม

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
สมมติฐานในการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้	8
ความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้	8
สาเหตุของปัญหาในการเรียนรู้	10
ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน	12
การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้	14
การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้	23
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน	24
ความหมายของการอ่าน	24
ความสำคัญของการอ่าน	26
จุดมุ่งหมายของการอ่าน	28
ขั้นตอนในการสอนอ่าน	30
หลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน	33
การสอนอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน	38

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	40
ความหมายของเกม	40
ความสำคัญของเกม	41
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม	41
จุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกม	44
ประโยชน์ของเกม	45
ประเภทของเกม	46
การเลือกเกมประกอบการสอน	49
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม	52
เกมทางภาษา	55
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม	56
3 วิธีดำเนินการวิจัย	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	59
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	61
การดำเนินการทดลอง	65
การวิเคราะห์ข้อมูล	68
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	68
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	70
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	73
ความมุ่งหมายของการวิจัย	73
สมมติฐานในการวิจัย	73

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

5 (ต่อ)

ขอบเขตของการวิจัย	73
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	75
วิธีดำเนินการทดลอง	75
การวิเคราะห์ข้อมูล	76
สรุปผลการวิจัย	76
อภิปรายผล	76
ข้อเสนอแนะ	78
ข้อเสนอแนะทั่วไป	78
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	79
 บรรณานุกรม	 80
 ภาคผนวก	 89
ภาคผนวก ก	90
ภาคผนวก ข	95
ภาคผนวก ค	98
ภาคผนวก ง	100
ภาคผนวก จ	114
 ประวัติย่อผู้วิจัย	 140

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แบบแผนการทดลอง	65
2 ระยะเวลาการทดลอง	66
3 คะแนนความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ด้านการอ่านโดยใช้เกมทางภาษา	71
4 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหา ในการเรียนรู้ด้านการอ่านก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา	72
5 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญ	96
6 แบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน	105
7 แบบบันทึกความเข้าใจความหมายของคำ	112
8 แบบสรุปคะแนนการอ่านออกเสียงและเข้าใจความหมายของคำ	113

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ	107
2 เกมหยิบคำประกอบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน	118
3 เกมไล่จับบอกคำประกอบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน	123
4 เกมซื้อผลไม้ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน	128
5 เกมกล่อกหาคู่ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน	133
6 เกมจ่ายตลาดประกอบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน	138

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยมีความสำคัญอย่างยิ่งในฐานะเป็นเอกลักษณ์ เป็นภาษาประจำชาติ และมรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษทั้งหลายได้สร้างสมไว้ให้ลูกหลาน และสามารถสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชาติ (ชวน หลีกภัย.2537 : 5) ซึ่งสอดคล้องกับ วรณีย์ โสมประยูร ที่ได้กล่าวว่า ภาษาไทยในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่ง และยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญยิ่งของชาติไทย คนไทยทุกคนจึงต้องรู้จักใช้ภาษาไทยเพื่อให้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วรณีย์ โสมประยูร.2537 : คำนำ) และยังสอดคล้องกับเพ็ญศรี กันกา ที่ว่าภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อคนไทยเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของชาติไทย ซึ่งแสดงถึงความเป็นไทยและเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ วิชาภาษาไทยยังเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนรู้สรรพวิชา ทั้งหมดอีกด้วย (เพ็ญศรี กันกา. 2536:92) ภาษาไทยจึงมีคุณค่าและมีความสำคัญยิ่งสำหรับคนไทย กระทรวงศึกษาธิการจึงได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทางภาษาทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารทั้งการรับความรู้และถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพ และสัมฤทธิ์ผล (กระทรวงศึกษาธิการ.2535:7) และต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะอย่างถูกต้องเหมาะสม ซึ่งการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้แสวงหาความรู้และประสบการณ์ เรียนรู้ในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษาให้เกิดความชื่นชมซาบซึ้ง และภูมิใจในภาษาไทย โดยเฉพาะคุณค่าของวรรณคดี และภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ไว้ อันเป็นส่วนเสริมสร้างความงามงามในชีวิต (กรมวิชาการ.2545 : 7)

การอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีหนังสือให้เลือกอ่านได้มากมาย การอ่าน ช่วยให้เราสามารถหาความรู้ความบันเทิง สร้างเสริมประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์แก่ชีวิต ทั้งการศึกษา อาชีพการงาน และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม (นพดล จันทรพิชญ.2542 : 74) นอกจากนั้นการอ่าน มีความสำคัญในหลักสูตรทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา เพราะกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน และนอกห้องเรียนต้องอาศัยทักษะการอ่านเป็นส่วนใหญ่ จึงจำเป็นที่ครู ผู้ปกครองตลอดจนผู้เกี่ยวข้องควรเห็นความสำคัญของการอ่าน และเอาใจใส่ในเรื่องการอ่านของบุตรหลานตนเองอย่างแท้จริง โดยเฉพาะการอ่านของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำหรับการอ่านในระดับสูงต่อไป และการอ่านก็ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญ

ที่ใช้ในการเสาะแสวงหาความรู้ด้านอื่นๆ (Bos. 1991 : 92) ในการฝึกทักษะการอ่านนั้นก็มีหลายวิธี ขึ้นอยู่กับว่า เราจะจัดลำดับขั้นตอนแต่ละขั้นอย่างไรอาจจะมียุทธวิธีหนึ่งที่ดีกว่าวิธีอื่นๆ คือดีที่สุดแต่ก็น่าจะเป็นไปได้ที่บางวิธีนั้นเหมาะสมกับบางคน แต่ไม่เหมาะกับทุกๆ คน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความถนัด สติปัญญา ความชอบ และความโน้มเอียงที่จะรับวิธีแบบใด (ศรีวิไล พลมณี. 2528 : 139) การอ่านมักพบปัญหาอยู่เสมอคือนักเรียนขาดความเข้าใจในเรื่องที่อ่านจับใจความของเรื่องไม่ได้ คือความไม่เป็น และครูระดับประถมศึกษาใช้เวลาส่วนใหญ่ในการสอนอ่านมากกว่า การเรียนการสอนด้านอื่นๆ แต่ก็ยังไม่ได้ผลที่น่าพอใจ ปัญหาที่น่าจะเกิดจากวิธีการสอน กิจกรรมการสอนแบบเรียน วัสดุการอ่านยังไม่เหมาะสม ปัญหาและอุปสรรคหลายๆ ด้านนี้น่าจะนำมาพิจารณาแก้ไข เพื่อให้เด็กสามารถเรียนภาษาได้ดีขึ้น (บันลือ พุกกะวัน. 2533)

เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ส่วนหนึ่งจะมีปัญหาในด้านการอ่านจะมีความลำบากในการรับรู้ การแยกแยะหรือการจำตัวอักษรมีความสับสนระหว่างตัวอักษร เช่น ม – น , ด – ค หรือ เห็น คำว่า กบ เป็น บก เป็นต้น ทำให้ยากต่อการเรียนรู้ (จริลักษ์ณ์ จิรวินุลย์. 2546) ซึ่งปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านนี้พบมากที่สุดและเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในวัยประถมศึกษา (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. 2544:26) ยังมีงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวนมากระบุว่า ครึ่งหนึ่งของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ พบว่า จะมีปัญหาในด้านการอ่าน (ผดุง อารยะวิญญู. 2542 : 69) ซึ่งปัญหาในการเรียนรู้ดังที่กล่าวมา มีผลต่อการเรียนรู้ในด้านการอ่านเป็นอย่างมาก ในการสอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการอ่านโดยใช้วิธีสอนเช่นเดียวกับเด็กปกติทั่วไป จึงไม่เป็นการเพียงพอต่อการเรียนรู้ของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้จะประสบผลสำเร็จได้นั้น ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเลือกวิธีสอน สื่อ และอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กให้มากที่สุด โดยเฉพาะ การเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ซึ่งจากการศึกษาธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กในทัศนะของ เพียเจท์ (Piaget) เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยการกระทำ โดยการให้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การสัมผัส และปฏิบัติจริง การสัมผัสจับต้องสิ่งของต่างๆ จะช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสการรับรู้ของเด็กซึ่งจะนำไปสู่การเชื่อมโยงกับโครงสร้างทางสมอง กิจกรรมในวัยเด็กจึงควรเน้นหนักในการพัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุด ดังนั้น ครูจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ปฏิบัติจริง และแสดงออก เด็กได้เรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน และประสบความสำเร็จเป็นระยะๆ (ผดุง อารยะวิญญู. 2539 : 131)

เกมเป็นนวัตกรรมการทางศึกษาหนึ่งที่ครูส่วนมากยอมรับกันว่า กิจกรรมการเล่นเกมสามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูสามารถนำเกมไปใช้สอน เพื่อให้การสอนดำเนินไป จนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ (Grambs and others. 1970 : 244) และเกมถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายจะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และเจตคติตามต้องการ (Reese. 1977 : 19) การจัดการให้เด็กได้มี

ส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แสดงออกตามต้องการของร่างกาย จะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กสูงขึ้น เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจและสนใจให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ และขณะที่เล่นเกมนั้นเด็กก็จะใช้ภาษาไปด้วย ซึ่งเกมทางภาษาจะช่วยให้เด็กนักเรียนใช้ภาษาค่องแคล่วขึ้น (สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2525 : 48) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมทางภาษาได้สอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรงของ สกินเนอร์ (Skinner) คือการ ให้ตัวเสริมแรงทันทีที่นักเรียนทำในสิ่งที่เราต้องการ นักเรียนจะได้ความรู้ที่ละน้อยจากการเล่นเกมจนเกิดความคิดรวบยอดจากเนื้อหาวิชานั้นๆ เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ซึ่งการเล่นเกมที่แต่ละเกมนั้นนักเรียนที่มี ความเข้าใจเนื้อหาอยู่จุดหนึ่งอยู่แล้วก็จะได้รับตัวเสริมแรงทันที ส่วนนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจก็ต้องเรียนรู้เนื้อหาอยู่จุดนั้นจากเกมจึงจะสามารถผ่านเกมไปได้ (วรสุตา บุญไวยโรจน์. 2530 : 81) และจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษาได้มีข้อคิดเห็นของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ เกี่ยวกับ การเรียนด้วยกิจกรรมการเล่น เกม ดังนี้ “ภาษาไทยข้าพเจ้าชอบทำนองการเล่น เพราะสนุก และจำง่ายดี” (ทิพภัสร์ ยมนาค 6/2) “การสอนโดยมีการเล่นเกมต่างๆ ทำให้เราได้ความรู้โดยไม่รู้ตัว” (ฉันทาย สิทธิพันธุ์ 6/2) “ข้าพเจ้าชอบการเรียนวิชาภาษาไทย โดยมีเกมมาเป็นเครื่องเล่นด้วย ข้าพเจ้าไม่ชอบที่จะให้ครูผู้สอนมานั่งสอนอยู่หน้าห้องเพราะฟังไปนานๆ ก็เบื่อและง่วงนอน” (อรมาศ พินิจชอบ 6/2) “การเล่นเกมนั้นมีความจำเป็นต่อเรียนภาษาไทยเพราะเป็นการผ่อนคลายอารมณ์ไม่ให้ตึงเครียดและเล่นเกมให้เกี่ยวข้องกับวิชาที่เรียน ” (สัมพันธนี อภัยพันธ์ 5/3) (อัฉรา ชีวพันธ์. 2530 : ภาคผนวก)

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมของปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์.(2530) ได้ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอน ด้วยการ ใช้เกม และเพลงประกอบการสอนนั้น มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียน ในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นิธิมา หาญมานพ. (2541) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ที่เรียนอยู่ในระดับประถมศึกษา พบว่า หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมแล้ว มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542) ได้ศึกษาความสามารถสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากการสอนโดยใช้เกมพบว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนสะกดคำโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05

จากเหตุผลดังที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม สามารถทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่น เกิดแรงจูงใจมีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่ายการเรียน และมีความสุขสนุกสนาน

ผลิตเพลินซึ่งการเล่นเกมนั้นยังสอดคล้องกับความต้องการของเด็กในวัยประถมศึกษารวมถึงเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการสอนโดยใช้เกมมาทดลองใช้สำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้เกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านสามารถอ่านคำพื้นฐานที่กำหนดให้หลังจากที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา ตลอดจนเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่มีความสนใจในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่าน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

เป็นนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เป็นนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อนที่กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ของโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต1 อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย ได้แก่โรงเรียนบ้านคลองปลายนา จำนวน 2 คน โรงเรียนบ้านคลองปลายนา (สาขามัธยมศึกษา) จำนวน 1 คน และโรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครองประชานุกุล) จำนวน 3 คน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 6 คน เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา มีดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมทางภาษา
2. ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน** หมายถึง เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านมีผลการเรียนด้านการอ่านต่ำกว่าเกณฑ์ มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการ ไม่มีปัญหาด้านอารมณ์ พฤติกรรม และปัญหาครอบครัว

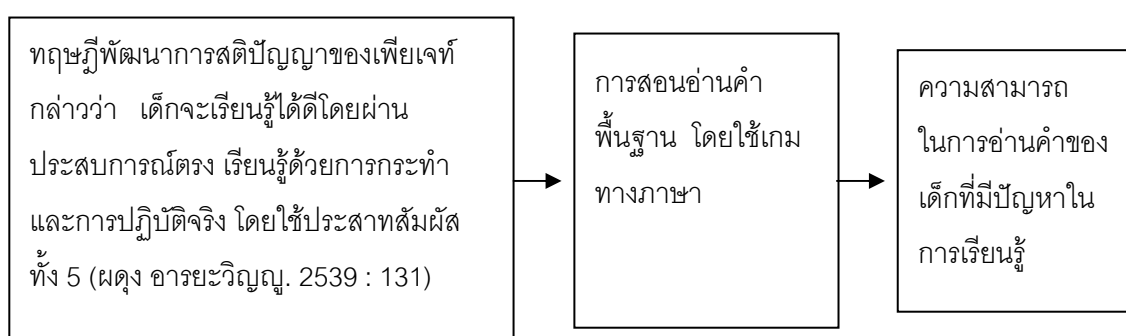
2. **ความสามารถในการอ่านคำ** หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ตัวหนังสือ (สระพยัญชนะที่ประกอบกันเป็นคำ) สามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจน และเข้าใจความหมาย ของคำพื้นฐานภาษาไทยจากหนังสือเรียนภาษาไทยชุดพื้นฐานภาษา เล่ม 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ซึ่งวัดความสามารถได้โดยการใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. **คำพื้นฐาน** หมายถึง คำที่เป็นคำใหม่ในบทเรียน เป็นคำคุ้นตา และพบบ่อยในชีวิตประจำวัน ซึ่งได้กำหนดไว้ให้เด็กเรียน ตามหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษาเล่ม 1 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

4. **เกมทางภาษา** หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจทางด้านภาษา โดยเฉพาะด้านการอ่าน เด็กสามารถเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ตรง เรียนรู้ด้วยการกระทำและปฏิบัติจริงโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นเกมที่มีขั้นตอนและกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีอุปกรณ์การเล่นเกมที่สร้างความสนใจและเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีการสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อให้เด็กมีความสนุกสนานในการเล่นเกมน่ายิ่งขึ้น มีการนำผลของการเล่นเกมมาอภิปรายสรุปเพื่อให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เป็นคำพื้นฐานแล้วนำไปสู่การเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนอ่านคำได้คล่องแคล่วขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาได้กำหนดกรอบแนวคิดไว้ดังนี้



สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานหลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา อยู่ในระดับดี
2. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ตามลำดับ ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
 - 1.2 สาเหตุของปัญหาในการเรียนรู้
 - 1.3 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน
 - 1.4 การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
 - 1.5 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
 - 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
 - 2.1 ความหมายของการอ่าน
 - 2.2 ความสำคัญของการอ่าน
 - 2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 2.4 ขั้นตอนในการสอนอ่าน
 - 2.5 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน
 - 2.6 การสอนอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
 - 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม
 - 3.3 จุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกม
 - 3.4 ประโยชน์ของเกม
 - 3.5 ประเภทของเกม
 - 3.6 การเลือกเกมประกอบการสอน
 - 3.7 ขั้นตอนในการจัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม
 - 3.8 เกมทางภาษา
 - 3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

1.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ศรียา นิยมธรรม (2537 : 3) ได้ให้คำจำกัดความของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ไว้ว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disable Children) หมายถึงเด็กที่มีความผิดปกติอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างของขบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้เกี่ยวกับความเข้าใจ การใช้ภาษาพูดหรือภาษาเขียน ซึ่งความผิดปกตินี้อาจเห็นได้ในลักษณะของการมีปัญหาในการรับฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน การสะกด หรือการคำนวณ ตลอดจนการรับรู้อันเป็นผลมาจากความผิดปกติทางสมอง แต่ไม่รวมถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อื่นเนื่องมาจากการมองเห็น ปัญญาอ่อน การไม่ได้ยิน การเคลื่อนไหว ไม่ปกติเนื่องจากร่างกายพิการมีอารมณ์แปรปรวนหรือเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษา

ผดุง อารยะวิญญู (2537 : 115) ได้กล่าวถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disabilities) หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่อง ในขบวนการ ทางจิตวิทยา ทำให้เด็กมีปัญหาในการใช้ภาษาทั้งในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการสะกดคำหรือมีปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวมิได้มีสาเหตุมาจากความบกพร่องทางร่างกาย แขนขา ลำตัว สายตา การได้ยิน ระดับสติปัญญา อารมณ์ สภาพจิตเวชและสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก

อุบล เล่นวารี (2542 : 13) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือเรียกย่อๆ ว่า LD หมายถึงเด็กที่มีความบกพร่องในขบวนการทางจิตวิทยา ทำให้เด็กมีปัญหาในการใช้ภาษาทั้งในการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการสะกดคำ หรือมีปัญหาในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวมิได้มีสาเหตุมาจากความบกพร่องทางร่างกาย แขน ขา ลำตัว สายตา การได้ยิน ระดับสติปัญญา อารมณ์ สภาพจิตเวชและสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2543 : 15) ได้อธิบายความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ไว้ว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึงเด็กที่มีความผิดปกติที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งเรื่องขึ้นไป ความผิดปกติดังกล่าวจะเกี่ยวเนื่องกับความเข้าใจหรือการใช้ภาษา การพูดหรือการเขียน ซึ่งอาจส่งผลถึงความสามารถที่บกพร่อง เกี่ยวกับการฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน สะกดคำ ตลอดจนการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ รวมถึงสภาวะความพิการด้านการรับรู้ การที่สมองบาดเจ็บสมองไม่อาจทำหน้าที่บางอย่างได้เล็กน้อย การมีปัญหาด้านการอ่านและการมีปัญหาด้านภาษา แต่ไม่รวมถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อื่นเนื่องจาก ความพิการด้านสายตาการได้ยินหรือร่างกายพิการ ตลอดจนการมีภาวะปัญญาอ่อนมีปัญหาด้านอารมณ์หรือเด็กด้อยโอกาส

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2543 : 3) ได้กล่าวถึงคำจำกัดความของเด็กที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ไว้ว่า ความบกพร่องในกระบวนการทางจิตวิทยาขั้นพื้นฐานอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือมากกว่านั้น ที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจภาษาหรือเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน ซึ่งอาจแสดงออกมาทางความสามารถที่ไม่สมบูรณ์ ในการฟัง การคิด การอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ คำจำกัดความยังได้ระบุต่อไปด้วยว่าความบกพร่องในการเรียนรู้นั้นยังครอบคลุมสภาพต่างๆ เช่นความบกพร่องในการรับรู้ภาวะที่สมองถูกกระทบกระเทือนเพียงเล็กน้อย ภาวะความบกพร่องในการอ่าน และความบกพร่องในการเข้าใจ

เบญจพร ปัญญา (2543 : 4) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ไว้ว่าเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือความบกพร่องด้านการเรียนรู้ (Learning Disabilities, LD) เป็นความบกพร่องในกระบวนการเรียนรู้ที่แสดงออกมาในรูปของปัญหาการอ่าน การเขียน การสะกดคำ การคำนวณ และเหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ เกิดจากการทำงานที่ผิดปกติของสมอง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าที่เป็น โดยพิจารณาจากผลการเรียนเปรียบเทียบกับ ระดับเชาว์ปัญญา

อรรณญา เชื้อทอง (2544 : 13) ได้กล่าวว่าเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องของกระบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ทำให้เด็กมีปัญหาในด้านการใช้ภาษา ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน และการสะกดคำ หรือการคำนวณ ตลอดจนปัญหาในการเคลื่อนไหว การรับรู้อารมณ์ พฤติกรรม โดยไม่ได้เกิดจากความบกพร่องทางสติปัญญาบกพร่องทางประสาทสัมผัส ปัญหาทางพฤติกรรม ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะส่งผลต่อการเรียนของเด็ก ทำให้เด็กไม่สามารถเรียนหนังสือโดยใช้วิธีเดียวกับเด็กปกติได้ จำเป็นต้องให้บริการทางการศึกษาที่แตกต่างกันไปจากเด็กปกติ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการศึกษาพิเศษ

เกียร์ฮาร์ท (Gearhart. 1973 : 12) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ว่า หมายถึง เด็กที่มีความเฉลียวฉลาดเท่าเด็กปกติทั่วไป หรือบางคนอาจฉลาดกว่าเด็กทั่วไป แต่เด็กเหล่านี้มีปัญหาในการเรียน ทำให้มีผลการเรียนต่ำเมื่อเทียบกับเด็กอื่นในวัยเดียวกัน จึงทำให้เกิดช่องว่างระหว่างความเฉลียวฉลาดที่แท้จริงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมิท และคนอื่นๆ (Smith and Other. 1995 : 101) ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่าเกิดจากความบกพร่องทางพันธุกรรมทำให้เด็กที่ปัญหายากในการดำเนินชีวิตประจำวัน การแสดงออกทางพฤติกรรมรับรู้ทางสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นซึ่งแสดงออกในลักษณะของการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การคิดและการเรียนคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน และไม่ได้รวมถึงเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ความบกพร่องทางประสาทสัมผัส ปัญหาทางพฤติกรรมความแตกต่างทางวัฒนธรรม

จากความหมายของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้อาจหมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องของกระบวนการพื้นฐานทางจิตวิทยาการเรียนรู้ทำให้เด็กมี

ปัญหาในด้านการใช้ภาษา ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด การเขียน และการสะกดคำ หรือการคำนวณ ตลอดจนปัญหาในเรื่องการเคลื่อนไหว การรับรู้ อารมณ์ พฤติกรรม โดยไม่ได้เกิดจากความบกพร่องทางสติปัญญา ความบกพร่องทางประสาทสัมผัส การมีปัญหาด้านพฤติกรรม และความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก ทำให้เด็กไม่สามารถเรียนหนังสือโดยใช้วิธีเดียวกับเด็กปกติได้

1.2 สาเหตุของปัญหาในการเรียนรู้

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 7-8) กล่าวถึงสาเหตุของความบกพร่องในการเรียนรู้ อาจจำแนกได้ดังนี้

1. การได้รับบาดเจ็บทางสมอง บุคลากรทางการแพทย์ที่ศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในหลายประเทศมีความเชื่อว่า สาเหตุสำคัญที่นักเรียนเหล่านี้ไม่สามารถเรียนรู้ได้นั้น เนื่องจากได้รับบาดเจ็บทางสมองเล็กน้อย อาจจะได้รับบาดเจ็บก่อนคลอด ระหว่างคลอดหรือหลังคลอดก็ได้ การได้รับบาดเจ็บนี้ทำให้ระบบประสาทส่วนกลางไม่สามารถทำงานได้เต็มที่ อย่างไรก็ตามการได้รับบาดเจ็บอาจไม่รุนแรงนัก สมองและระบบประสาทส่วนกลางยังทำงานได้ดีเป็นส่วนใหญ่ มีบางส่วนเท่านั้นที่บกพร่องไปบ้างทำให้นักเรียนมีปัญหาด้านการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้ของนักเรียน แต่ปัญหานี้ยังไม่เป็นที่ยอมรับทั้งหมดเพราะนักเรียนบางรายอาจเป็นกรณียกเว้นได้

2. พันธุกรรม งานวิจัยเป็นจำนวนมากระบุตรงกันว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้ บางอย่างสามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ ดังจะเห็นได้จากการศึกษาเป็นรายกรณีพบว่า นักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้บางคน อาจมีพ่อ แม่ พี่ น้อง หรือญาติใกล้ชิดมีปัญหาในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาในการอ่าน การเขียน และความเข้าใจทางภาษา มีรายงานการวิจัยที่น่าเชื่อถือ เกี่ยวกับนักเรียนฝาแฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกัน (Identical twins) พบว่านักเรียนฝาแฝดคนหนึ่งมีปัญหา ในด้านการอ่าน ฝาแฝดอีกคนหนึ่ง มักมีปัญหาในการอ่านด้วย แต่ปัญหานี้จะไม่ค่อยพบบ่อยนักสำหรับนักเรียนฝาแฝดที่เกิดจากไข่คนละใบ (Fraternal twins) จึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ปัญหาทางการเรียนรู้อาจสืบทอดทางพันธุกรรมได้

3. สิ่งแวดล้อม สาเหตุทางสภาพแวดล้อมในที่นี้ หมายถึง สาเหตุอื่นๆ ที่ไม่ใช่การได้รับบาดเจ็บทางสมองและพันธุกรรม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับนักเรียนภายหลังการคลอด เมื่อนักเรียนเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง เช่น การที่นักเรียนมีพัฒนาการทางร่างกายล่าช้า ด้วยสาเหตุบางประการ การที่ร่างกายได้รับสารอันเนื่องมาจากสภาพมลพิษสภาพแวดล้อม การขาดสารอาหารในวัยทารก และในวัยนักเรียน ตลอดจนการที่ผู้ปกครองมีความบกพร่องทางภาษา ทางด้าน การแสดงออก หรือภาษาที่ผู้ปกครองใช้อาจคลาดเคลื่อนไม่ถูกต้อง ในกรณีเช่นนี้ทำให้นักเรียนขาดต้นแบบที่ดีในการพัฒนาทางภาษา ทำให้มีความบกพร่องทางการเรียนรู้รวมถึงการสอนที่

ไม่มีประสิทธิภาพของครู ตลอดจนการขาดโอกาสในการศึกษาเป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อม เหล่านี้ อาจทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีความบกพร่องมากขึ้น

เบญจพร ปัญญา (2543 : 13) กล่าวว่า ความสำเร็จในการเรียนรู้ของนักเรียนอาจจะมีสาเหตุมาจากสมองทำงานผิดปกติ โดยมีรายงานการวิจัยสนับสนุนดังนี้

1. พยาธิสภาพของสมองการศึกษาเด็กที่มีบาดแผลทางสมอง เช่นคลอดก่อนกำหนด ตัวเหลืองหลังคลอด ฯลฯ แต่มีสติปัญญาปกติพบว่ามีปัญหาการอ่านร่วมด้วย
2. ความผิดปกติของสมองซีกซ้าย โดยปกติสมองซีกซ้ายจะควบคุมการแสดงออกทางด้านภาษา และสมองซีกซ้ายจะมีขนาดโตกว่าซีกขวา แต่เด็ก LD สมองซีกซ้ายและซีกขวามีขนาดเท่ากัน และมีความผิดปกติอื่นๆ ที่สมองซีกซ้ายด้วย
3. ความผิดปกติของสมองซีกซ้ายเด็ก LD จะมีคลื่นอัลฟาที่สมองซีกซ้ายมากกว่าเด็กปกติ
4. กรรมพันธุ์ เด็กที่มีปัญหาการอ่าน บางรายมีความผิดปกติของโครโมโซมคู่ที่ 15 และสมาชิกของครอบครัวเคยเป็น LD โดยที่พ่อแม่มักกล่าวว่าเมื่อตอนเด็กๆ ตนเคยมีลักษณะคล้ายกัน
5. พัฒนาการล่าช้า เดิมเชื่อว่าเด็ก LD มีผลจากพัฒนาการล่าช้า แต่ปัจจุบันไม่เชื่อเช่นนั้น เพราะเมื่อโตขึ้นเด็กไม่ได้หายจากโรคนี้

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545 : 355 - 366) กล่าวถึงสาเหตุของความด้อยความสามารถในการเรียนมีสาเหตุสำคัญ 4 ประการดังนี้

1. ระบบประสาทบกพร่อง เป็นเวลานานหลายสิบปีที่ความด้อยความสามารถในการเรียน (Learning Disabilities) ได้มีการพิสูจน์ว่าเกิดจากความผิดปกติทางระบบประสาท ซึ่งอาจเกิดจากการพัฒนาของระบบประสาทและสมองที่ผิดปกติ หรือความเสียหาย และบกพร่องที่เกิดขึ้นในระหว่างการพัฒนาการในครรภ์ การขาดออกซิเจนในระหว่างคลอด และการติดเชื้อ เป็นต้น
2. พัฒนาการด้านต่างๆ ช้ากว่าวัย บางทฤษฎีเชื่อว่า ความด้อยความสามารถในการเรียนเกิดจากการพัฒนาที่ช้ากว่าวัยตามเกณฑ์ปกติอย่างมากโดยเฉพาะสมองและระบบประสาท จากการศึกษาวิจัยมักพบว่านักเรียนเหล่านี้พัฒนาการล่าช้ากว่าวัย ในด้านต่างๆ หลายด้าน เช่น วุฒิภาวะเชิงทักษะ พัฒนาการทางภาษา การทำงานประสานสัมพันธ์ของการเห็นและการเคลื่อนไหว เป็นต้น
3. สาเหตุจากพันธุกรรม มีการศึกษาจำนวนมากที่ได้พิสูจน์ว่าความด้อยความสามารถในการเรียน เกิดจากปัจจัยทางพันธุกรรม
4. สาเหตุจากสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับสาเหตุจากพันธุกรรม มีการศึกษาหลายชิ้นที่สรุป ผลการศึกษาว่าความด้อยความสามารถทางการเรียนเกิดจากปัจจัยสิ่งแวดล้อม อาทิ ทุพโภชนาการ รั้งสี สารตะกั่ว ยา หลอดไฟที่เคลือบปรอท (Fluorescent) และการสอนที่ไร้ประสิทธิภาพ ในบางกรณีสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อความด้อยของการเรียนกำลังได้รับการศึกษาวิจัยอย่างมาก

จากคำกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า สาเหตุของปัญหาในการเรียนรู้ อาจเกิดจากการที่สมองได้รับบาดเจ็บ ทั้งก่อนคลอด ระหว่างคลอด และหลังคลอด ซึ่งสมองซีกซ้ายเป็นตัวควบคุมการแสดงออกด้านภาษา มีความผิดปกติคือมีขนาดเท่ากับสมองซีกขวา รวมถึงด้านพันธุกรรมและสภาพแวดล้อมที่ทำให้ปัญหาในการเรียนรู้เพิ่มความรุนแรงขึ้น

1.3 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2538 : 29) กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ไว้ดังนี้

ปัญหาด้านการอ่าน เด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านจะไม่สามารถอ่านหนังสือได้เท่ากับระดับของเด็กในชั้นเรียนเดียวกันแม้ว่าจะพยายามช่วยเหลือในเรื่องความจำเป็นพิเศษแล้ว ซึ่งอาจเป็นผลจากความบกพร่องของการมองเห็นหรือการได้ยิน พฤติกรรมการอ่านที่ไม่เหมาะสม จึงปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายที่แสดงอาการเครียด เช่น อารมณ์เสีย หนีงอ
2. อ่านหลงบรรทัด อ่านซ้ำ
3. อ่านตกหล่น อ่านเพิ่มคำ หาคำมาแทนที่หรืออ่านกลับคำ
4. อ่านเรียงลำดับคำผิด สับสนตำแหน่ง ประธาน กริยา กรรม
5. อ่านสับสนระหว่างอักษรหรือที่คล้ายคลึงกัน
6. อ่านซ้ำและตะกุกตะกัก
7. อ่านด้วยความลังเลไม่สนใจ
8. อ่านเอาเรื่องไม่ได้
9. บอกลำดับเรื่องราวไม่ได้
10. จำประเด็นสำคัญของเรื่องราวไม่ได้ (อ่านได้แต่อธิบายไม่ได้)
11. แยกสระเสียงสั้น ยาวไม่ได้

ผดุง อารยะวิญญู (2542 :24-25) ได้กล่าวถึงเด็กที่มีปัญหาในการอ่านว่าอาจมีพฤติกรรมดังนี้

1. จำตัวอักษรไม่ได้ ทำให้อ่านเป็นคำไม่ได้
2. จำตัวอักษรได้บ้าง แต่อ่านเป็นคำไม่ได้
3. ความสามารถในการอ่านต่ำกว่านักเรียนอื่นในชั้นเรียนเดียวกัน
4. ระดับสติปัญญาของเด็กอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยหรือสูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย เมื่อวัดโดยใช้แบบทดสอบเชาว์ปัญญาที่เชื่อถือได้
5. เด็กบางคนอาจมีความไวในการใช้สายตา
6. เด็กบางคนอาจมีความไวในการฟัง

7. พุดไม่เป็นประโยค

8. เด็กสามารถเข้าใจภาษาได้ดี หากเด็กฟังหรือมีคนอ่านหนังสือให้ฟังจากเทปแต่ถ้าให้อ่านเองเด็กจะอ่านไม่ได้ อ่านไม่เข้าใจหรือจับใจความไม่ได้

9. อ่านคำโดยสลับตัวอักษร เช่น

กบ เป็น บก

งอม เป็น มง

ยอด เป็น ดอย

กาบ เป็น บาก เป็นต้น

10. ไม่เข้าใจว่าตัวอักษรใดมาก่อน – หลัง ตัวอักษรใดอยู่ทางซ้ายหรือขวา

11. ไม่สามารถแยกเสียงสระในคำได้ เช่น ะหว่าง น้ำลง กับ แมลง เด็กมักอ่านคำว่า แม - ลง หรือ มะ - แลง - ลง เป็นต้น

เด็กกลุ่มนี้มีศัพท์ทางวิชาการเรียกว่า ดิสเล็กซิก (Dyslexic) เด็กที่มีปัญหาในการอ่านเรียกว่าเด็กดิสเล็กซิก (Dyslexic child) เด็กแต่ละคนอาจมีพฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไป

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 119) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ดังนี้

1) อ่านข้ามบรรทัด จับหนังสือเข้าแนบชิดหน้า สันศรีขณะอ่านหนังสือใช้เสียงสูงขณะออกเสียง กัดริมฝีปากขณะอ่านหนังสือ อ่านหนังสือไม่ออก ไม่ยอมอ่านตามที่ครูสั่งอาจารย์ให้

2) การจำคำ อ่านข้ามคำ ใช้คำอื่นแทนคำที่อ่าน อ่านสลับกันอ่านออกเสียงผิดอ่านคำง่ายๆ ไม่ได้ อ่านซ้ำ อ่านไม่ออก

3) ความเข้าใจ จำเรื่องที่อ่านไม่ได้ ไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน จำขั้นตอนของเรื่องที่อ่านไม่ได้ จับใจความสำคัญไม่ได้

ลักษณะอื่นๆ เช่น อ่านทีละคำ อ่านทีละพยางค์ ไม่สามารถนำพยางค์มารวมกันเป็นคำได้ ไม่เว้นวรรคในขณะอ่าน

เบญจพร ปัญญา (2543 : 5 - 9) กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ดังนี้

1. อ่านซ้ำ มีความลำบากในการอ่าน เช่น อ่านคำต่อคำ จะต้องสะกดคำจึงจะอ่านได้

2. อ่านออกเสียงไม่ชัดเจน

3. ไม่ระมัดระวังในการอ่าน จะเดาจากอักษรตัวแรก บาท เป็น บทที่ เมื่อนั้น เป็นบัดนั้น

4. อ่านข้าม อ่านเพิ่มคำ อ่านผิดประโยคหรือผิดตำแหน่ง

5. อ่านโดยไม่เน้นคำ หรือเน้นข้อความบางตอน

6. คำศัพท์ที่ได้จำกัด พยายามอธิบายความหมายของคำที่อ่านไม่ได้
7. ผันวรรณยุกต์ไม่ได้
8. เล่าเรื่องที่อ่านไม่ได้
9. จับใจความสำคัญหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านไม่ได้
10. ไม่รู้จักเดาคำจากคำหรือประโยคที่อยู่หน้าหรือหลังคำหรือย่อหน้านั้นๆ

ศรียา นิยมธรรม (2546 : 155) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน คือ

1. ขมวดคิ้ว นิ้วหน้าเวลาอ่านไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์
2. หลงบรรทัด อ่านตะกุกตะกัก ผิดๆ ถูกๆ
3. อ่านสลับคำ อ่านข้ามคำ อ่านซ้ำ อ่านย้อนกลับไปกลับมา
4. อ่านสลับตัวอักษร อ่านออกเสียงไม่ชัด
5. อ่านซ้ำ อ่านถอยหลัง

จากลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน สรุปได้ว่า เด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านการอ่าน พบว่าส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากสมองบาดเจ็บทำให้มีปัญหาในการรับรู้ภาษา และประสานงานของกล้ามเนื้อทำให้เด็กมีพฤติกรรมในการอ่านต่างจากเด็กปกติทั่วไป และเป็นปัญหาในการอ่านหนังสือและอาจทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยอยู่ในเกณฑ์ต่ำ และยังมีผลกระทบต่อการเรียนสาระอื่นๆ ด้วย

1.4 การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 45 - 48) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียน

แบบสำรวจปัญหาในการเรียนเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่ง ที่ใช้สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก ประกอบด้วยคำถาม 50 ข้อ ประเมินลักษณะปัญหาของเด็กในการเรียน 5 ด้านใหญ่ และ 25 ด้านย่อย ใช้มาตราส่วนประเมินค่า 1-5 ให้สำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา เครื่องมือมีความเที่ยงตรงตามมาตรฐานของเครื่องมือในการวิจัยที่ดี มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 98 มีเกณฑ์ปกติ (Norms) ให้เปรียบเทียบ โดยผู้ประเมินเด็กต้องรู้จักเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 3 เดือน ควรจะเป็นครูประจำชั้นหรือครูสอนเด็กประจำ

หลังจากกรอกแบบสำรวจแล้วนำข้อมูลมา Plot ลงในกราฟที่มีลักษณะ Profile ของเด็ก ถ้าหากเส้น กราฟตกในช่องเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 1-3 ตั้งแต่ 1 ด้านย่อยขึ้นไปให้ถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหา

ในการเรียน แต่เด็กที่มีปัญหาในการเรียนนี้อาจจะเป็นเด็ก LD หรือเป็นเด็กปัญญาอ่อนระดับเรียนได้ EMR ก็ได้ จึงจำเป็นต้องทดสอบต่อไปในขั้นที่ 2

ขั้นที่ 2 ใช้แบบสำรวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้าน

เป็นแบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้โดยเฉพาะ (Specific Learning Disabilities) ใช้ชื่อย่อ SLD สำรวจปัญหาในการเรียน 3 ด้านคือ ด้านการอ่าน ด้านการเขียนและการสะกดคำ ด้านคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยข้อย่อยทั้งหมด 100 ข้อ ให้มาตราส่วนประเมินค่าตั้งแต่ 1-5 ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 3 เดือน เด็กคนใดมีค่าเฉลี่ยของปัญหาตั้งแต่ 2.5 ขึ้นไปถือว่ามีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง

เชิญผู้ปกครองมาพบเพื่อสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็ก ก่อนสัมภาษณ์ควรให้ผู้ปกครองกรอกแบบ ชักประวัติเด็ก เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้ปกครองคือ การอ่าน เด็กมีปัญหาด้านใด เช่น เด็กอ่านเป็นคำไม่ได้เลย ไม่รู้จักตัวสระ พยัญชนะ อ่านเป็นคำได้แต่ไม่เข้าใจความหมาย อ่านเรื่องได้แต่จับใจความของเรื่องไม่ได้ อ่านเรื่องได้แต่เรียงลำดับเหตุการณ์ไม่ได้

ขั้นที่ 4 ทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล

สร้างแบบทดสอบขึ้นเองเป็นแบบทดสอบที่เป็นทางการเพื่อวัดทักษะของเด็กด้านการอ่าน เช่น ให้เด็กอ่านคำจากแบบเรียนที่เรียนในชั้นเรียนอยู่ เพื่อประเมินว่าเด็กอ่านคำในชั้นเรียนได้หรือไม่ นำข้อมูลทั้งหมดทั้ง 4 ชั้นมาประมวลกันแล้วพิจารณาว่า ความบกพร่องของเด็กที่ได้จากข้อมูลแต่ละชั้นสอดคล้องกันหรือไม่ หากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ชั้น ต้องให้สอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ชั้น และมีความรุนแรงในลักษณะที่ต้องการความช่วยเหลือ โดยพิจารณาว่าหากไม่ให้ความช่วยเหลือเด็กแล้ว เด็กจะไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ไม่มีพัฒนาการทางการเรียนเท่าที่ควรเรียนไม่ทันเพื่อนจึงตัดสินใจว่า เป็นเด็ก LD ในการพิจารณาตัดสินนั้น ควรร่วมกันตัดสินใจเป็นทีมซึ่งอาจจะประกอบด้วยครู การศึกษาพิเศษที่มีความรู้เกี่ยวกับ LD ครูผู้สอนเด็กปกติ นักจิตวิทยา หรือนักวิชาการเกี่ยวกับด้านการศึกษาพิเศษอื่นๆ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 15) กล่าวถึงการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านไว้ดังนี้

1. พิจารณาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับระดับสติปัญญาของเด็กคนเดียวกัน คือ เด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือการคิดคำนวณต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงเช่นเด็กที่มี IQ. 120 แต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม หรือวิชาใด วิชาหนึ่งต่ำกว่า
2. คำนึงถึงความสามารถเฉพาะทาง สังเกตจากเด็กที่มีสติปัญญาปกติ หรือสูงกว่าปกติแต่มีปัญหาในการเรียน ซึ่งเด็กจะมีความบกพร่องในการรับรู้หรือการทำงานของสมองเกี่ยวกับ

กระบวนการจัดทำกับข้อมูลเช่น เด็กที่ผิดปกติด้านการเขียน เขียน ก เป็น บ สลับอักษรหน้าและหลัง เช่น บก เป็น กบ เป็นต้น

3. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สังเกตจากความแตกต่างของเด็กกับเพื่อนว่า สิ่งใดที่เพื่อนทุกคนทำได้แต่เด็กคนนั้นยังทำไม่ได้ มีความยุ่งยากสับสนเกี่ยวกับเรื่องวัน เช่น วันนี้ พรุ่งนี้ แต่ไม่รู้ว่าเมื่อไรเป็นต้น สับสนเกี่ยวกับเรื่องเวลา เช่น นิด 9.00 น. ตอนเช้ามา 9.00 น. ตอนกลางคืน เป็นต้น

4. หากจุดตัดของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ พิจารณาจากการกำหนดค่าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ถ้าเด็กคนใดได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าที่ครูกำหนดเด็กคนนั้นจะเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ศรียา นิยมธรรม (2541 : 36 - 39) กล่าวว่า ทางเลือกในการคัดแยกเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีหลายทางไม่มีวิธีใดที่ง่ายในการคัดแยกทุกวิธีจะมีข้อจำกัดหรือ อาจมีข้อชวนสงสัยและยังไม่มีทางเลือกใดที่เป็นกระบวนการซึ่งยอมรับกันทั่วไป และได้สรุปรายละเอียดของวิธีการต่างๆ ที่เป็นทางเลือกในการคัดแยกไว้ดังนี้

ทางเลือกที่ 1 ดูความแตกต่าง (The Discrepancy Method) จะพิจารณาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับระดับสติปัญญาของเด็ก

ทางเลือกที่ 2 คำนึงถึงความสามารถเฉพาะทาง (The Specific Abilities Method) จะพิจารณาจากเด็กที่มีสติปัญญาปกติหรือดีกว่าปกติแต่มีปัญหาในการเรียน หรือมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาในการเรียนรู้ที่ดูจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยาซึ่งระบุว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ทางเลือกที่ 3 คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (The Intraindividual Differences Method) จะสังเกตความแตกต่างในแต่ละวิชาเด็กจะไม่มีปัญหาในหลายๆ ด้าน หรือไม่มีปัญหาเป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีความยุ่งยากสับสนเฉพาะบางเรื่องหรือบางด้านเท่านั้น เช่น ด้านการอ่าน ด้านการคำนวณ ด้านการสะกดคำ เรื่องความทรงจำ การสับสนเกี่ยวกับ เรื่องเวลา หรือยุ่งยากกับการจัดระเบียบสิ่งของต่างๆ

ทางเลือกที่ 4 โดยหากจุดตัดของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ (The Low Achievement Cut-off Method) เด็กทุกคนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำในระดับหนึ่งของวิชาใดก็ตามอาจได้รับความช่วยเหลือโดยไม่คำนึงถึงสาเหตุว่าทำไมจึงมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ เช่น อาจกำหนดจุดของผลสัมฤทธิ์ต่ำที่ 10 % คนใดที่ได้คะแนนต่ำใน 10% ก็จะถูกระบุว่าเป็นผู้ที่ต้องได้รับการช่วยเหลือ

ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 35 - 44) กล่าวถึงวิธีคัดแยกเด็กได้ 2 วิธีใหญ่ๆ คือการคัดแยกอย่างไม่เป็นทางการ และการคัดแยกอย่างเป็นทางการ ดังนี้

การคัดแยกอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Identification)

เป็นการคัดแยกนักเรียนโดยไม่ใช้แบบทดสอบมาตรฐาน ครูอาจใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมนักเรียนอย่างเป็นระบบ โดยมีผู้สังเกต 2-3 คน ครูลงมติด่วนกันว่านักเรียนที่สังเกตมีปัญหอะไรบ้าง ข้อมูลที่ได้สามารถใช้ประกอบการตัดสินใจคัดแยกประเภทนักเรียนได้เป็นอย่างดี อีกวิธีหนึ่งที่โรงเรียนหลายแห่งใช้ได้ผลมาแล้วคือ การบันทึกพฤติกรรมทางการเรียนของนักเรียนว่า นักเรียนมีปัญหในการเรียนอย่างไรบ้างจึงขอล่าวการคัดแยกอย่างไม่เป็นทางการ 2 วิธีพอสังเขป ดังนี้

ก. การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

ครูอาจประเมินผลนักเรียนเพื่อการคัดแยกนักเรียนที่มีปัญหาทางพฤติกรรมของนักเรียนได้ โดยการสังเกตพฤติกรรมด้านการเรียนและพฤติกรรมทั่วไป แบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านภาษาไทย ครูสังเกตว่านักเรียนมีพฤติกรรมดังต่อไปนี้หรือไม่

- 1.1 นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งครูได้หรือไม่ เพียงใด
 - 1.2 เวล่านักเรียนใช้คำพูดในการติดต่อสื่อสาร ครูฟังคำพูดของนักเรียนแล้วเข้าใจหรือไม่ เพียงใด
 - 1.3 ลักษณะการพูดของนักเรียน นักเรียนพูดเป็นคำ เป็นประโยคที่ขัดถ้อยขัดคำหรือไม่ เพียงใด
 - 1.4 นักเรียนอ่านคำง่าย ๆ ได้หรือไม่
 - 1.5 ความสามารถในการอ่านของนักเรียน เมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อนในชั้นต่ำกว่าหรือต่ำกว่าเพื่อนในชั้นหรือไม่
 - 1.6 นักเรียนอ่านข้ามบรรทัดหรือไม่
 - 1.7 นักเรียนอ่านข้ามข้อความหรือไม่
 - 1.8 นักเรียนอ่านสลับตัวอักษรหรือไม่
 - 1.9 นักเรียนลอกคำศัพท์จากกระดานดำได้หรือไม่
 - 1.10 นักเรียนเขียนตามคำบอกได้หรือไม่
 - 1.11 ลายมือของนักเรียนอ่านยากหรือไม่เพียงใด การสะกดคำ อ่านเป็นคำที่ถูกต้องได้หรือไม่
 - 1.12 นักเรียนเขียนตัวอักษรกลับหลังหรือไม่
 - 1.13 นักเรียนเขียนประโยคถูกต้องตามหลักภาษาไทยหรือไม่ เพียงใด
- ##### 2. ด้านคณิตศาสตร์ ครูสังเกตว่ามีพฤติกรรมดังต่อไปนี้หรือไม่
- 2.1 นักเรียนนับเลขได้หรือไม่
 - 2.2 นักเรียนเข้าใจความหมายของจำนวนหรือไม่

2.3 นักเรียนนับจำนวนตามครูได้หรือไม่ เพียงใด เช่น ครูให้นักเรียนพูดตาม 1 5 2
3 6 9 4 8 1 7 6 3

2.4 นักเรียนบอกขนาดของสิ่งของได้หรือไม่

2.5 นักเรียนบอกความแตกต่างของรูปทรงทางเรขาคณิตได้หรือไม่

2.6 นักเรียนเข้าใจความหมายของเงินตราหรือไม่

2.7 นักเรียนเข้าใจความหมายมาตรการชั่ง ตวง วัด หรือไม่

2.8 นักเรียนทำเลขได้ การบวก ลบ คูณ หาร ได้หรือไม่ เพียงใด

2.9 นักเรียนทำโจทย์ปัญหาได้หรือไม่ เพียงใด

3. ด้านพฤติกรรม

3.1 นักเรียนเสียสมาธิง่ายหรือไม่ เพียงใด

3.2 นักเรียนมีช่วงความสนใจสั้นหรือไม่ เพียงใด

3.3 นักเรียนมีใจจดจ่อกับพฤติกรรมได้นานหรือไม่ เพียงใด

3.4 นักเรียนอยู่นิ่งเฉยได้นานหรือไม่ เพียงใด

3.5 นักเรียนเดินหรือวิ่งได้คล่องแคล่วหรือไม่ เพียงใด

3.6 นักเรียนหยิบจับสิ่งของได้ดีหรือไม่ จับดินสอได้หรือไม่

3.7 นักเรียนมีความอดทนต่อการรอคอยได้หรือไม่ เพียงใด

3.8 นักเรียนจำสิ่งของได้หรือไม่ เช่น เกมการจำสิ่งของ

3.9 นักเรียนแสดงความสับสนระหว่างซ้าย ขวา หรือไม่ เพียงใด

3.10 นักเรียนทำงานเสร็จตามที่ได้รับมอบหมายหรือไม่ เพียงใด

ข. การบันทึกพฤติกรรมในการเรียนของนักเรียน

ครูผู้สอนจะเข้าใจปัญหาในการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากครูผู้สอนเป็นคนที่มีความทักษะในการสังเกตว่านักเรียนในชั้นเรียนของตน มีปัญหาในการเรียนอย่างไรบ้าง นักเรียนทำตามคำสั่งของครูได้หรือไม่ หากทำได้ ทำได้มากน้อยเพียงใด หากทำไม่ได้ นักเรียนแสดงพฤติกรรมอย่างไร เป็นต้น

ผู้ที่ทำหน้าที่สังเกตพฤติกรรมในการเรียน อาจเป็นครูประจำชั้น ครูประจำวิชาต่างๆ เช่น วิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ เป็นต้น ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัญหาของนักเรียนในการเรียนที่รวบรวมมาจากครู 2 - 3 คน เพื่อให้เห็นปัญหาชัดเจน โรงเรียนอาจกำหนดแบบฟอร์มขึ้น เพื่อใช้ในการบันทึกปัญหาในการเรียนของนักเรียน

การคัดแยกอย่างเป็นทางการ (Formal Identification)

เป็นการคัดแยกนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบมาตรฐานซึ่งมีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่นที่เชื่อถือได้ และมีเกณฑ์ปกติสำหรับการเปรียบเทียบเพื่อตัดสินใจในการคัดแยกนักเรียน แอลดี มักมีการประเมินนักเรียนใน 2 ลักษณะ ดังนี้คือ

1. การวัดระดับความสามารถของนักเรียน ความสามารถในที่นี้ หมายถึงความสามารถทางสมองนั่นคือ ระดับสติปัญญาผู้วัดส่วนใหญ่เป็นนักจิตวิทยา ซึ่งอาจใช้แบบ ทดสอบต่อไปนี้

- Stanford
- WISC
- WAIS
- Progressive Matrices

แบบทดสอบมาตรฐานที่จะนำมาใช้ในการทดสอบระดับสติปัญญา เพื่อตัดสินว่าเป็นนักเรียน หรือไม่ ควรใช้แบบทดสอบที่ไม่มีการทดสอบความสามารถด้านภาษา (Nonverbal Test) เพราะนักเรียนแอลดี อาจด้อยความสามารถในการทำแบบทดสอบที่มีภาษาเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งจะทำให้ไม่ได้ระดับสติปัญญาที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด แบบทดสอบที่นิยมใช้ในการคัดแยกนักเรียนแอลดี อาจเป็น Color Progressive Matrices เพราะเป็นแบบทดสอบที่ไม่วัดทักษะด้านภาษา

2. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะต้องทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ใน 3 ด้านเป็นอย่างน้อยนั่นคือ ด้านการอ่าน การเขียน และคณิตศาสตร์ แล้วนำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ปกติ (Norms) แบบทดสอบมาตรฐานที่ใช้ในการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีบริการตามที่สำนักทดสอบและประเมินต่างๆ ซึ่งมีชื่อเรียกกันมากมาย แบบทดสอบหนึ่งที่มีคนนำมาใช้มากคือ Wide Range Achievement Test (WRAT)

เมื่อได้คะแนนจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วให้นำมาเปรียบเทียบกับระดับสติปัญญาของนักเรียน โดยเทียบตามชั้นหรืออายุ นักวิชาการมีความเชื่อมั่นว่านักเรียนที่มีระดับสติปัญญาสูงจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงตามไปด้วย นักเรียนที่มีระดับสติปัญญาดำมักจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ แต่ถ้านักเรียนที่มีระดับสติปัญญาสูง แต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำแสดงว่านักเรียนอาจมีปัญหาบางอย่าง โดยทั่วไปแล้วนักเรียนแอลดี มักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าชั้นที่ตนเรียนอยู่ประมาณ 2 ปี เช่นนักเรียนเรียนอยู่ชั้น ป.3 แต่อ่านเขียนหนังสือแบบเรียนชั้น ป.3 ไม่ได้เป็นต้น แต่ผู้เกี่ยวข้องควรพิจารณา องค์ประกอบอื่นๆ ด้วยเพื่อไม่ให้เกิดการคัดแยกนักเรียนผิดพลาดได้

จากวิธีการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าในการใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กจะต้องรู้จักเลือกและใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับตัวเด็ก และเกิดประโยชน์แก่เด็กมากที่สุดจึงจะทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กที่เป็นจริง

1.5 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2538 : 83 – 86) ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียน การสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ ดังนี้

1. สอนโดยเน้นความสามารถเด่นของเด็กเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จ เช่น ถ้าพบว่าเด็กใช้สายตาในการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ครูควรให้เด็กมองวัตถุต่างๆ แทนที่จะพูดให้เด็กฟังเท่านั้น
2. พยายามลดกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะหรือความสามารถที่เป็นจุดบกพร่องของเด็ก เช่น ถ้าพบว่าเด็กมีปัญหาการเขียน ก็ไม่ควรให้งานที่เด็กต้องเขียนมากแต่อาจให้เด็กตอบด้วยปากเปล่า หรือตอบใส่เทปบันทึกเสียงแทนการเขียน
3. พยายามพัฒนาจุดบกพร่องของเด็กหลังจากที่เด็กประสบความสำเร็จ จากการใช้ความสามารถเด่นได้แล้ว
4. กำหนดความคิดรวบยอดที่จะให้เด็กเรียนให้ชัดเจน ถ้าจะสอน ความคิดรวบยอดใหม่ ครูต้องนำความคิดรวบยอดใหม่ไปสัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว และสรุปความคิดรวบยอดให้ชัดเจน เพราะเด็กจะไม่สามารถสรุปใจความสำคัญได้เอง
5. ช่วยให้เด็กตระหนักถึงเป้าหมาย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยชี้ให้เด็กเห็นว่าเมื่อวานนี้เด็กทำอะไรได้บ้าง วันนี้เด็กทำอะไรสำเร็จและเด็กจะทำอะไรได้ในวันนี้บ้าง
6. ตั้งเป้าหมายระยะสั้นอย่างชัดเจนที่เด็กสามารถทำได้ โดยจัดลำดับของงานให้มีความยากง่ายต่างๆ กันไป โดยให้เด็กทำงานในอันดับแรกๆ ตามความสามารถของเขา จากนั้นค่อยๆ จำกัดเวลาพร้อมทั้งบันทึกความก้าวหน้าของเด็ก เมื่อเด็กทำงานก้าวแรกได้สำเร็จตามกำหนดเวลา จึงค่อยให้งานที่ยากขึ้น โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบเดียวกัน
7. ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่เด็กทำงานได้สำเร็จถ้าเด็กทำผิดบอกให้ทราบทันทีอธิบายใหม่และให้เด็กแก้ไขใหม่ทันทีแต่ต้องใช้วิธีทางบวก ถ้าเด็กทำได้สำเร็จต้องรีบให้คำชมและบอกเหตุผลที่เด็กได้รับคำชม โดยเน้นความพยายามในการทำงานเป็นหลัก ไม่ชมเชยเฉพาะงานที่ครูพอใจ
8. ให้หยุดกิจกรรมนั้นชั่วคราวรอเวลาอีกระยะหนึ่ง ถ้าครูได้พยายามใช้วิธีการใหม่ๆ หรือกิจกรรมใหม่ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กแล้ว แต่เด็กยังไม่สามารถพัฒนาได้
9. อย่าพยายามสอนสิ่งที่เด็กไม่สามารถเรียนรู้และไม่อาจเรียนรู้ได้
10. เนื้อหา บทเรียนและเทคนิควิธีการเรียนการสอนที่จะนำมาใช้สอนนั้น ควรเริ่มสอน

11. จัดกิจกรรมในทักษะเดียวกันให้หลากหลาย เพื่อว่าเด็กจะได้เลือกงานที่ทำได้ และให้เด็กทำงานตามแนวทางของเขาเอง เช่น ใช้ปากกาสีแดงเลือกมุมที่นั่งทำงานเอง ใช้อุปกรณ์ช่วยประเภทเครื่องเล่นเทปหรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

12. ใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด

13. ใช้เกมและกิจกรรมให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหว ได้สัมผัส ได้มองเห็น ได้ยิน และได้ฟัง เพราะจะทำให้เด็กสนุกสนานในการเรียนและเรียนรู้ได้เร็ว

14. สอนซ้ำและทบทวนบ่อยๆ เพราะตามปกติแล้ว เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ต้องการประสบการณ์ซ้ำและบ่อยมากกว่าเด็กปกติ

15. จัดทำป้ายกระดานแข็งหรือธงสีแดง ซึ่งมีความหมายว่าต้องการความช่วยเหลือ โดยข้างหนึ่งของป้ายอาจเขียนว่า “พยายามทำงานต่อไป” และอีกข้างหนึ่ง ให้เขียนว่า “หนูมีปัญหา” ให้เด็กยกขึ้นตั้งหันออกนอกตัวเมื่อต้องการความช่วยเหลือจากครู วิธีนี้จะช่วยลดความคับข้องใจให้แก่เด็กได้บ้าง และป้ายหรือธงก็จะช่วยลดความวุ่นวายไปได้ โดยที่เด็กไม่ต้องลุกจากที่นั่ง หรือยกมือ หรือเรียกร้องขอความช่วยเหลือจากครูบ่อยๆ และนอกจากนี้ ป้ายดังกล่าวยังทำหน้าที่เตือนเด็กให้ทำงานต่อไปอีก

กระทรวงศึกษาธิการ (2541 : 19 – 20) ได้อธิบายว่า เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้มีหลายประเภท ซึ่งเกิดจากปัญหาทางด้านจิตวิทยาหรือเกิดจากความผิดปกติของสมองบางส่วน ดังนั้นการสอนเด็กเหล่านี้จึงต้องใช้วิธีที่หลากหลายโดยพิจารณาจากปัญหาของเด็กแต่ละคน ซึ่งการสอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้มีหลักการสอน ดังนี้

1. ไม่สอนเด็กโดยการบรรยายเพียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายๆ ด้าน
2. ใช้คำสั่งที่สั้น ชัดเจน เข้าใจง่าย และในหนึ่งคำสั่งไม่ควรให้ทำกิจกรรมหลายๆ กิจกรรมคือ ระดับประถมศึกษาไม่ควรเกิน 3 กิจกรรมในหนึ่งคำสั่ง และในระดับมัธยมศึกษา ไม่ควรเกิน 5 กิจกรรมในหนึ่งคำสั่ง

3. ใช้คำสั่งที่ซ้ำๆ กัน แต่ควรเปลี่ยนคำหรือสำนวนทุกครั้งแต่มีความหมายเหมือนกันแล้ว ให้เด็กทบทวนคำสั่งของครูก่อนลงมือปฏิบัติ เพื่อตรวจสอบว่าเด็กมีความเข้าใจตรงตามที่ ครูสั่งหรือไม่

4. การบ้านที่เด็กนำมาส่งครูไม่จำเป็นต้องเขียนแต่อาจพิมพ์ก็ได้ บันทึกเสียงก็ได้ ไม่ควรให้การบ้านเด็กมากเกินไป

5. ให้การเสริมแรงเมื่อเด็กตอบถูกหรือตอบไม่ถูก เมื่อพิจารณาดูแล้วว่าเด็กได้ใช้ความพยายามแล้ว

6. งานที่มอบให้เด็กทำจะต้องกำหนดเวลาให้พอเหมาะไม่ควรมากเกินไป

7. ครูทำให้รับสภาพว่าเด็กไม่สามารถทำทุกๆ สิ่งได้ตามที่ครูต้องการ
8. ครูกับเด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นแล้วบันทึกความก้าวหน้าของเด็กไว้หากเด็กประสบความสำเร็จอย่างใดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ควรรายงานให้ผู้ปกครองทราบ
9. ถ้าให้เด็กทำงานที่ต้องใช้เวลานาน ควรให้เด็กรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะๆ
10. เปิดโอกาสให้เด็กปกติได้ช่วยเหลือเป็นพี่เลี้ยงแก่เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในการเรียน

หลักการสอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน

1. ให้เด็กเข้าใจจุดหมายของการอ่าน เช่น อ่านเพื่อเสาะแสวงหาความรู้หาความเพลิดเพลิน ทางอารมณ์ หาข้อมูลเพื่อจะสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ ควรส่งเสริม ให้เด็กเลือกอ่านตามความสนใจของตัวเองครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ
2. จัดให้เด็กได้อ่านในช่วงเวลาสั้นๆ เป็นประจำทุกวัน มุ่งเน้นความสำเร็จในการอ่าน และครูให้การเสริมแรง
3. ประสานงานกับผู้ปกครองโดยแจ้งให้ทราบความสำเร็จ ความก้าวหน้าในการอ่าน และเสนอแนะให้ผู้ปกครองจัดกิจกรรมการอ่านที่บ้านในลักษณะเดียวกัน
4. จัดหาหนังสือในการอ่านไว้มากๆ ครอบคลุมในหลายแขนงวิชา เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสเลือกอ่านตามความสนใจ
5. จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้เด็ก เพื่อให้มีโอกาสฝึกทักษะในการอ่านและการเขียน เช่น จัดชุมนุมการละคร สโมสรกวี สโมสรนักอ่าน หนังสือพิมพ์ประจำห้อง
6. สอนให้เด็กรู้จักแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ
7. สอนให้เด็กรู้จักประเมินตนเอง โดยเฉพาะการประเมินผลความสามารถในการอ่านหนังสือของตนเอง
8. นำเทคนิค “เพื่อนสอนเพื่อน” มาใช้กับเด็กที่อ่านช้า เมื่อมีโอกาสพัฒนาความสามารถในการอ่าน
9. ตรวจสอบว่าเด็กมีปัญหาเกี่ยวกับสายตาหรือไม่ โดยตรวจสอบเป็นระยะๆ ถ้าหากพบว่าเด็กมีปัญหาเกี่ยวกับสายตา ก็ส่งไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสายตาแก้ไข

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ควรจัดให้เหมาะสมและหลากหลายวิธี โดยจัดลำดับความยากง่ายของกิจกรรมให้แตกต่างกันไป อุปกรณ์ที่ใช้ควรเป็น

รูปธรรมให้มากที่สุดและกิจกรรมควรให้เด็กได้มีส่วนร่วม ให้เด็กมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน เช่น กิจกรรมการเล่นเกม เพราะจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ศรียา นิยมธรรม (2537 : 43 - 44) ได้ทำวิจัย การสร้างแบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยศึกษาเด็กอายุ 4 - 5.5 ปี จำนวน 1,500 คน จากทั่วประเทศ ทำการทดสอบเพื่อคัดแยกและพิจารณาว่าเด็กที่อยู่ใน “ภาวะเสี่ยง” หรือมีปัญหาทางการเรียนรู้โดยดัดแปลงเครื่องมือคัดแยกของแมคคาร์ธี (Mc Carthy Screening Test) ทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล และมีเนื้อหาในการทดสอบ 6 หมวด คือ ข่าย - ขวา การจำคำ การวาดรูป การจำตัวเลข การจัดหมวดหมู่ และการใช้ตา ผลการวิจัยทำให้ได้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้สำหรับใช้คัดแยกเด็กปฐมวัยที่มีอายุอยู่ในช่วง 4 - 6.5 ปี เครื่องมือนี้มีความเชื่อมั่น .63 - .85 มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเชิงโครงสร้างจำแนกและความเที่ยงตรงตามเกณฑ์สัมพัทธ์

วาสนา เลิศศิลป์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (พ.ศ.2540) ผลการศึกษาพบว่า จำนวนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ขั้นรุนแรง ในโรงเรียนสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร คิดเป็นร้อยละ 5.51 ปัญหาในการเรียนรู้เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่พบมากที่สุดจากมากไปน้อย คือ หมวดพฤติกรรมภาษา คณิตศาสตร์ การเคลื่อนไหว เวลา และทิศทาง ผลการเปรียบเทียบปัญหาในการเรียนรู้ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใน 5 หมวด และแยกย่อย 25 ด้าน จำแนกตามเพศ อายุ และกลุ่มโรงเรียนพบว่า ปัญหาในการเรียนรู้ของเด็กอายุ 6 ปี 4 ปี และ 8 ปี แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ปัญหาในการเรียนรู้ของเด็กจำแนกตามกลุ่มโรงเรียนพบว่าเด็กในแต่ละกลุ่มมีปัญหาในการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดวงใจ วรรณสังข์ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการจำพยัญชนะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยัญชนะไทย พบว่า ความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หลังจากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยัญชนะไทยสูงกว่าก่อนการสอน โดยใช้ชุดการสอนประกอบภาพพยัญชนะไทย ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ผดุง อารยวิญญู (2542 : 2-3) ได้ทำวิจัยเรื่องการสร้างเครื่องมือในการคัดแยก เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อายุระหว่าง 6 -12 ปี เป็นเครื่องมือมาตรฐานพร้อมทั้งหาเกณฑ์ (Norm) สำหรับเด็กทั่วประเทศเพื่อใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบและตัดสินใจในการคัดแยก เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า สรรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก 5 ด้านใหญ่ๆ

คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลาและทิศทาง การเคลื่อนไหว พฤติกรรม และสำรวจปัญหาในการเรียน 25 ด้านย่อย คือ คำศัพท์ การคำนวณ เวลา ขนาด การจัดลำดับ ทิศทาง การเดิน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว การใช้นิ้วมือ การเคลื่อนไหวที่ผิดปกติ ความร่วมมือ ความสนใจ ความเป็นระเบียบ การปรับตัว และการยอมรับความรับผิดชอบ โดยให้ครูประจำชั้นเป็นคนประเมินค่าเด็ก ข้อจำกัดของเครื่องมือนี้คือ ผู้ประเมินจะต้องเป็นผู้รู้จักเด็กเป็นอย่างดีและไม่ลำเอียง

แมรีและเบิร์ตแตรม (Mary and Bertram.1977:174-178) ได้ศึกษาทฤษฎีการสอนอ่านและเขียน หนังสือสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากครูการศึกษาพิเศษและนักการศึกษาทั่วไปได้ศึกษาเด็กเกรด 2 และเกรด 5 ว่าครูใช้วิธีสอนแบบใดบ้าง ผลการสำรวจพบว่า กลุ่มครูผู้สอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ใช้วิธีอ่านแล้วเติมคำตอบ (Guided Reading) 90% การอ่านเป็นรายบุคคล (Individualized Reading) 87.0% การแลกเปลี่ยนหนังสือกัน (Trade books) 81.5% และการเปลี่ยนกันอ่าน (Round-Robin Reading) 74.1% เป็น 4 วิธีของระดับแรกที่ยอมรับใช้กันมากที่สุด และยังมีอีก 17 วิธีที่ใช้สอนเด็กปกติและเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

2.1 ความหมายของการอ่าน

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2537 : 106) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านหมายถึงการที่ผู้อ่านรับรู้ความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ทราบโดยผ่านทางตัวหนังสือ

บันลือ พฤษะวัน (2538 : 2) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า

1. การอ่าน เป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมผสานเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด
2. การอ่าน เป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียง เป็นคำหรือประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความโดยการอ่าน
3. การอ่าน เป็นการสื่อความหมายที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้ จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน
4. การอ่าน เป็นการพัฒนาความคิด โดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลายๆ ด้าน เช่น ให้การสังเกตจำรูปคำ

อรัญญา ฤทธิชัย (2541 :18) ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายของตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำหรือความเข้าใจจากตัวอักษรมาเป็นความคิดแล้วสามารถนำความคิดนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ศศิธร วงศ์ชาติ (2542 : 12) ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายของ สัญลักษณ์ โดยผ่านกระบวนการทางความคิดไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่อ่านซึ่งต้องอาศัยทักษะการวิเคราะห์คำ ถอดความ ตีความ ขยายความ และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน

นพดล จันทรพิชญ์ (2542 : 73) ได้ให้ความหมายของการอ่านว่า การอ่านคือ การแปลความหมายของตัวอักษร เครื่องหมายสัญลักษณ์ เครื่องสื่อความหมายต่างๆ ที่ปรากฏแก่ตาออกมาเป็นความคิด ความเข้าใจเชิงสื่อสาร แล้วผู้อ่านสามารถนำความคิด ความเข้าใจนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ต่อไป

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543 : 2) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านคือ การที่ผู้อ่านสามารถจำเรื่องได้ และเก็บไว้ในสมองถ้ามีโอกาสเล่าให้ผู้อื่นฟังก็สามารถเล่าได้อย่างถูกต้อง แต่การที่ผู้อ่านจะจำข้อความที่อ่านได้ก็จะต้องเข้าใจความหมายของคำ รุ้หน้าที่ของคำ อีกทั้งยังสามารถแยกพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ออกจากคำได้ อีกประการหนึ่ง การที่ผู้อ่านจำเรื่องได้มากหรือน้อย ยังขึ้นอยู่กับความสนใจเรื่องนั้นด้วย

เตือนใจ กรุยกระโทก (2543 : 15) ได้อธิบายการอ่านว่า การอ่าน เป็นกระบวนการแปลความหมายของตัวอักษร เป็นความคิดโดยอาศัยประสบการณ์เดิมแล้วนำความคิดไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

แม่นมาศ ขวลิต (2544 : 3) กล่าวถึงความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองในการรับสารซึ่งแสดงด้วยถ้อยคำที่เขียนไว้เป็นลายลักษณ์ (ภาพ รหัส แผนภูมิ) และอักษร โดยใช้อวัยวะสำหรับรับสารที่แสดงเป็นลายลักษณ์อักษร คือ ตา

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2546 : 28) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่มีการแปลความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่มองเห็นโดยผ่านกระบวนการคิด เกิดความเข้าใจและถ่ายทอดออกมาเป็นถ้อยคำที่มีความหมาย สื่อได้ตรงกันระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน

สมคิด บุญบุรณ์ (2546 : 17) ได้กล่าวว่าการอ่านหมายถึง กระบวนการแปลความหมายจากสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำ หรือความคิดของผู้อ่าน เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรที่อ่านระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้มีความเข้าใจตรงกัน ทั้งนี้โดยอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาประกอบ แล้วนำความคิดความเข้าใจที่ได้จากการอ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

แฮริส และสมิธ (Harris and Smith. 1976 : 14) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นรูปแบบของการสื่อความหมาย แลกเปลี่ยนความคิด ขาวสารความรู้ระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียนนั้น คือ ผู้เขียนจะแสดงความคิดเห็นของตนบนกระดาษไปตามภาษาของแต่ละคน และผู้อ่านก็พยายามให้เข้าใจความหมายที่ผู้เขียนได้เขียนไว้

กู๊ดแมน (Goodman.1979 : 5 - 6) กล่าวว่า การอ่านคือ กระบวนการรับรู้ทางภาษา (Receptive Language Process) การอ่านยังเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดในระหว่างที่สายตามองตามสัญลักษณ์ สมอจะคิดและตีความ ทำความเข้าใจกับข้อความนั้นๆ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิดกับภาษาในการอ่าน ตลอดจนถอดความหมายจากผู้เขียนได้อย่างกลมกลืน

รูบิน (Rubin. 1993 : 6 - 7) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก อารมณ์ ความเข้าใจในบทอ่าน และรับรู้ถึงความหมายของคำโดยอาศัยกระบวนการคิด เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ในบทอ่าน

ลิว และคินเซอร์ (Leu and Kinzer. 1995 : 11) กล่าวถึงการอ่านว่า เป็นเรื่องของการพัฒนาการเป็นการปฏิสัมพันธ์ และเป็นกระบวนการก่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งขึ้นกับความสามารถของบุคคลในการที่จะเข้าใจข้อความเกี่ยวกับภาษา

จากความหมายของการอ่านดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ เป็นกระบวนการแปลความหมายจากสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรออกมาเป็นถ้อยคำ หรือความคิดของผู้อ่าน เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ หรือตัวอักษรที่อ่านระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้มีความเข้าใจตรงกัน การอ่านมีความสำคัญต่อการเรียนการศึกษาค้นคว้าความรู้ ตลอดจนนำไปใช้ประกอบอาชีพในการดำรงชีวิตต่อไป

2.2 ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญยิ่งเพราะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในทักษะวิชาด้านอื่นๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และสามารถนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไป นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

บันลือ พฤกษ์วัน (2538 : 10 - 11) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า

1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้
2. เด็กที่อ่านเป็นย่อมได้รับการยอมรับสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้อย่างมั่นใจ
3. การอ่านได้ อ่านเป็น เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้อย่างกว้างขวาง
4. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกอบอาชีพของผู้เรียนในอนาคต
5. การอ่าน มีความจำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดีในการรับรู้ข่าวสาร เหตุการณ์บ้านเมือง
6. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการวิเคราะห์ ตัดสินใจในการเลือกตัวแทนในด้านการเมือง การปกครอง
7. การอ่านนับเป็นกิจกรรมสำคัญในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ได้รับความเพลิดเพลินและพัฒนาด้านจิตใจอีกด้วย

8. การอ่านช่วยให้ผู้เรียนทราบและสามารถปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ของสังคม พัฒนาตนเองได้

เสริมศรี หอทิมาวรกุล (2539 : 348) กล่าวว่า นอกจากการอ่านจะเป็นทักษะสำคัญของการแสวงหาความรู้แล้ว การอ่านยังมีความสำคัญในด้านอื่นๆ อีก ดังนี้

1. การอ่านเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาอื่นๆ ทั้งนี้เพราะต้องการหาความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ จำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือ

2. การอ่านเป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกละและความต้องการระหว่างบุคคลกับบุคคล

3. การอ่านเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เป็นผู้ที่สำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะได้อ่านเอกสารความรู้ในการปรับปรุงงานของตนเองอยู่เสมอ

4. การอ่านเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เพราะถ้าเราอ่านได้ก็สามารถทำความเข้าใจร่วมกับคนอื่นได้เป็นอย่างดี ตลอดจน สามารถแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้นให้ผ่านไปได้อย่างราบรื่น

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543 : 1) กล่าวว่า การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ การรู้และให้วิธีอ่านที่ถูกต้อง จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้่านทุกคน

สนิท สัตโยภาส. (2545 : 93 - 94) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่านช่วยให้ผู้อ่านได้รับความรู้ มีความรอบรู้ยิ่งถ้าได้อ่านหนังสือพิมพ์ วารสารหรือนิตยสารอยู่เป็นประจำแล้วก็จะทำให้ผู้อ่านเป็นคนทันสมัย ทันเหตุการณ์ รู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกเมื่อเข้าวุ่นสนทนากับใครก็จะร่วมสนทนาได้เข้าใจ และเข้าสังคมได้โดยไม่ขัดเงิน

2. การอ่านจะช่วยพัฒนาความคิด และยกระดับสติปัญญาให้สูงขึ้น เพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มากเมื่อมีความรู้มากย่อมก่อให้เกิดสติปัญญาที่แหลมคม มีความฉลาดปราดเปรื่อง และอ่านถึงขั้นเชี่ยวชาญในเรื่องที่สนใจและคิดตามเรื่องที่อ่านได้

3. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญของการศึกษา เพราะไม่ว่านักเรียนนักศึกษาจะเรียนวิชาใดล้วนอาศัยการอ่านช่วยศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นทั้งสิ้น

4. การอ่านช่วยให้มีความก้าวหน้าในอาชีพ เพราะการประกอบอาชีพทุกอาชีพย่อมอาศัยความรู้ความสามารถ ความชำนาญในการทำงาน ถ้าบุคคลใดพยายามแสวงหาความรู้ความสามารถใส่ตนให้ทันสมัยและสอดคล้องกับวิทยาการใหม่ๆ อยู่เสมอย่อมมีความเจริญก้าวหน้าในอาชีพมากกว่าผู้ที่ไม่พัฒนาตนเอง และวิธีการสำคัญประการหนึ่งที่จะได้ความรู้ประสบการณ์ และความสามารถในวิทยาการใหม่ๆ คือ “การอ่าน”

5. การอ่านช่วยปรับปรุงบุคลิกภาพให้ดีขึ้น ด้วยเหตุที่หนังสือในกลุ่มเนื้อหา ซึ่งเสนอแนะ เกี่ยวกับการวางตน การพูดจา การเข้าสังคม การแต่งกาย ตลอดจนแนะนำการปฏิบัติตน

ไปในทางที่เหมาะสม และทันสมัยมีอยู่มากมาย ถ้าผู้อ่านได้นำข้อแนะนำนั้นมาทดลองปฏิบัติตาม ก็จะทำให้ บุคลิกภาพเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีได้

6. การอ่านช่วยแก้ปัญหาในใจได้ เพราะปัญหาที่เราประสบในชีวิตประจำวัน อาจมีวิธีแก้ไขในหนังสือที่อ่านก็จะสามารถนำมาประยุกต์แก้ปัญหาของเราได้ เช่น ปัญหาชีวิต ปัญหาสุขภาพ ปัญหาการดูแลลูก ปัญหากฎหมาย หรือปัญหาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ เป็นต้น

7. การอ่านทำให้เกิดการจรรโลงใจ ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนานช่วยให้จิตใจได้พักผ่อนหลังจากที่เคร่งเครียดกับงานมา

8. การอ่านช่วยให้เราใช้เวลาว่างอย่างมีคุณค่าหรือเรียกว่า “การอ่านช่วยฆ่าเวลาให้มีค่า”

จากความสำคัญของการอ่านสรุปได้ว่า ความสำคัญของการอ่านเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ ซึ่งจะต้องรู้และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้อง ผักผ่อนอย่างสม่ำเสมอจะทำให้ผู้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านที่ดี เกิดความชำนาญและมีความรู้กว้างขวางและนำมาซึ่งการพัฒนาในด้านความรู้ ความคิด และด้านอื่นๆให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ไว้ดังนี้

ศรีรัตน์ เจริญจันทร์ (2536 : 8) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านดังนี้

1. อ่านเพื่อความรู้ที่เราต้องการให้ความรู้ของตนเองออกมายกย่องขอบเขตออกไปจากที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจตนเอง รู้ทันต่อความก้าวหน้าต่างๆ
2. อ่านเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น
3. อ่านเพื่อความเพลิดเพลินหรือความบันเทิง เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ หรือสิ่งตีพิมพ์ที่มีเนื้อหาไม่เป็นวิชาการนัก
4. อ่านเพื่อจรรโลงใจ บางครั้งชีวิตของคนเราพบปัญหาและเกิดความท้อใจหากได้อ่านหนังสือที่เกี่ยวกับบุคคลที่ฝ่าอุปสรรคชีวิตจนประสบความสำเร็จทำให้ผู้ที่หมดหวังในชีวิตมีกำลังใจดีขึ้น อ่านเพื่อสนองความต้องการอื่นๆ เช่น หนังสือแนะแนวทางแก้ไขปัญหา เพื่อสร้างบุคลิกภาพ การสร้างฐานะทางเศรษฐกิจ

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 127 - 128) แบ่งจุดมุ่งหมายในการอ่าน ไว้ดังนี้

1. การอ่านเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความ อ่านสารคดี
2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
3. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือประเภทขบขันหัวต่างๆ
4. การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์

5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
6. การอ่านเพื่อหาประเด็นว่าส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง และส่วนใดเป็นของจริง เช่น การอ่าน คำโฆษณาต่างๆ
7. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องใช้ไฟฟ้า
9. การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีน้ำเสียงเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหมือนกับพูดเช่น อ่านบทละครต่างๆ

นพดล จันทรพิชญ (2542 : 74 - 75) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ดังนี้

การอ่านเพื่อศึกษาความรู้ เป็นการอ่านเพื่อมุ่งให้ได้ความรู้ในเรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวเนื้อหานั้นๆ โดยผู้อ่านอาจจะต้องการศึกษาหาความรู้โดยละเอียดหรือโดยย่อก็ได้ การอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ มักใช้ในการอ่านตำราวิชาต่างๆ หรืออ่านงานเขียนเฉพาะเรื่องที่ต้องการศึกษาเข้าใจ

1. อ่านเพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ผู้อ่านมุ่งที่ความผ่อนคลายอารมณ์ ความเพลิดเพลิน ที่เกิดจากการอ่าน อันได้แก่ การอ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดี นวนิยาย หรือสารคดีที่มีเนื้อหาสร้างความเพลิดเพลิน เช่น สารคดีท่องเที่ยว วรรณคดี วารสาร นิตยสารที่ประกอบด้วยเรื่องราวในแนวสาระบันเทิงต่างๆ การอ่านเพื่อจุดมุ่งหมายนี้เป็นการอ่านที่ใช้มากในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป

2. อ่านเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการซึ่งหมายถึงการคิดค้นในเรื่องที่ตนสนใจเป็นพิเศษ

3. อ่านเพื่อฝึกทักษะในการอ่านออกเสียงเป็นการฝึกฝนตนเองในการอ่านออกเสียง เพื่อให้ผู้อื่นฟังแล้วเกิดความรู้ความเข้าใจ หรือซาบซึ้งในอรรถรส ทั้งนี้แล้วแต่ประเภทของงานเขียน ส่วนผู้อ่านนั้นมุ่งที่การฝึกฝนการอ่านออกเสียงของตนให้ถูกต้องชัดเจน และเหมาะสมตามประเภทของงานเขียนที่นำมาอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (2543 : 52 - 53) กำหนดจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ดังนี้

1. อ่านได้ถูกต้อง คล่องแคล่วรวดเร็ว
2. อ่านจับใจความและเข้าใจถูกต้อง
3. อ่านได้โดยไม่ต้องอ่านย้อนหน้าย้อนหลัง
4. เข้าใจความสัมพันธ์ในเนื้อเรื่องรู้รายละเอียดสามารถขยายความได้
5. ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้
6. วิเคราะห์เรื่องที่อ่านได้
7. เข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ในเรื่องที่อ่านได้
8. อ่านในใจได้โดยไม่ทำปากขมุขมิบ

เดียนใจ ทรุยกะโทก (2543 : 18) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านหนังสือทุกครั้ง ผู้อ่านควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการอ่าน เช่น อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้เพื่อความสนุกสนาน หรืออ่านเพื่อต้องการอยากรู้

มิลเลอร์ (Miller. 1973 : 15) ได้อธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ 6 ข้อ ดังนี้

1. อ่านเพื่อความเข้าใจอย่างคร่าว ๆ
2. อ่านเพื่อจับใจความ
3. อ่านเพื่อสำรวจรายละเอียด
4. อ่านเพื่อความเข้าใจอย่างถ่องแท้
5. อ่านเพื่อใช้วิจารณ์ตามข้อความที่อ่าน
6. อ่านเพื่อวิเคราะห์ข้อความหรือแนวคิดจากเรื่อง

เกรลเลท (Grellet. 1994 : 4) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ดังนี้

1. การอ่านเพื่อความบันเทิง
2. การอ่านเพื่อหาความรู้จากข้อมูลต่างๆ

2.4 ขั้นตอนในการสอนอ่าน

บันลือ พฤษะวัน (2538: 117 - 118) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนอ่าน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ได้แก่ การเตรียมตัวที่จะสอนนับตั้งแต่เด็กก้าวย่างเข้าโรงเรียนในวันแรก รวมถึงการปฐมนิเทศเด็ก การพัฒนาความพร้อม และการแก้ไขช่วยเหลือให้เด็กได้เรียน และเล่นร่วมกันไปด้วย

1.1 การเตรียมการอ่าน ถือว่าเป็นการเตรียมงานในขั้นการปรับ ฟูพื้นฐาน ภาษาพูด กิริยามารยาท และระเบียบในการอยู่ร่วมกัน โดยใช้การฟัง การพูด ในการเตรียมตัวเด็ก การสังเกต การเรียกชื่อ สิ่งของ สภาพแวดล้อมทั่วไปทั้งในโรงเรียน และที่บ้าน ตลอดจน การเล่าถึงกิจวัตรประจำวัน

1.2 การพัฒนาและตรวจสอบความพร้อมในการอ่าน เช่น สังเกตความเหมือน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ของกล้ำเนื้อกับสายตา การฝึกกล้ามมือ การเล่นเกม การขับร้อง การฝึกวาด ปั้น พับกระดาษ เพื่อนำไปสู่การพูด การฟังได้อย่างกว้างขวาง

1.3 การฝึกอ่าน เริ่มนับตั้งแต่การฝึกอ่านพจนานุกรมภาพ (พยัญชนะ) พจนานุกรมเสียง (สระ) การฝึกนึกคำที่เริ่มด้วยพยัญชนะต้นหรือเสียงพร้อมกับการช่วยเหลือแก้ไขอย่างใกล้ชิดจากครูผู้สอนไปด้วย

1.4 ฝึกอ่านบัตรคำประกอบภาพและบัตรประโยคประกอบภาพเรื่องราวหรือนิทานสั้นๆ โดยฟังจากครูอ่านหนังสือและเปิดให้ดูภาพไปด้วย

1.5 ฟังครูเล่านิทาน เช่น นิทานพื้นบ้าน เด็กฝึกพูดหรืออ่านตามครู และฝึกให้เด็กฟัง และเล่าเรื่องอย่างย่อๆ ได้

1.6 ฟังก่อนจำบทประพันธ์ง่ายๆ ต่อคำสัมผัสหรือคำคล้องจองเป็นตอนๆ

2. ^{ขั้น}เริ่มอ่าน หมายถึงการเริ่มอ่านหนังสือที่เป็นเรื่องราวสั้นๆ นิทาน กิจวัตรประจำวัน โดยใช้วิธีจำรูปคำและภาพประกอบ

2.1. ฟีกอ่านคำและประโยคประกอบภาพ

2.2. ฟีกอ่านประโยคและเรื่องราวโดยอาศัยภาพประกอบช่วย

2.3. ฟีกอ่านนิทานสั้นๆ หรือเรื่องราวที่ครูและนักเรียนจัดเตรียมหรือแต่งขึ้น หรือแผนภูมิประสบการณ์ที่ช่วยขยายประสบการณ์

2.4. ฟีกให้ใช้การเทียบคำ เทียบประโยค เพื่อใช้ประโยชน์ในการอ่าน

3. ^{ขั้น}อ่านหนังสือแตกหรือมีความก้าวหน้าในการอ่าน ได้แก่ สามารถใช้การอ่านได้ยาวนานขึ้นโดยสามารถใช้วิธีสะกดตัวผสมช่วยในการอ่านคำแปลกๆ ใหม่ๆ

3.1. ฟีกอ่านนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์ และกิจวัตรประจำวันที่ใช้คำแปลกๆ

3.2. ฟีกอ่านนิทานที่ยาวขึ้น และสามารถเล่าเรื่องราว ลำดับเหตุการณ์ได้

3.3. ฟีกอ่านบทประพันธ์สั้นๆ โดยการใช้จกกลางจังหวะสัมผัส

3.4. ฟีกอ่านเรื่องราวบทความ และสามารถจำรูปคำ เทียบคำ สะกดตัวได้ดีจนนำไปใช้แสดงความคิดเห็น รายงานได้

4. ^{ขั้น}เสริมสร้างนิสัยในการอ่านที่ดี หมายถึง สามารถอ่านในใจได้เร็ว สามารถอ่านเพื่อค้นคว้าหาคำตอบหาความเพลิดเพลินจากการอ่าน และอ่านหนังสือได้หลายรสนหลายประเภท

4.1. ฟีกอ่านในใจ และมีความสนใจในการอ่าน

4.2. ฟีกอ่านหนังสืออ่านประกอบเพื่อค้นหาสาระสำคัญ

4.3. ฟีกอ่านแบบคร่าวๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่สนใจและเก็บสาระสำคัญของเรื่องที่ประเมินเรื่องราวและวิจารณ์หนังสือที่อ่านได้

5. ^{ขั้น}อ่านหนังสือได้อย่างกว้างขวาง หมายถึง สามารถเล็งเห็นคุณค่าประโยชน์ของการอ่าน เกิดสนิยมในการอ่านหนังสือประเภทใดประเภทหนึ่ง มีความสนใจในวรรณคดี เจริญย์และสารคดีจนสามารถหยิบยกส่วนดีเด่นขึ้นอ้างอิงชักชวนให้ผู้อื่นสนใจภาษาได้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543 : 156 -158) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนอ่าน ไว้ดังนี้

ในการสอนการอ่านออกเสียงครูควรดำเนินการตามลำดับขั้นการสอนอ่าน ดังนี้

1. พิจารณาประเภทของข้อความที่นำมาอ่าน ข้อความแต่ละประเภท เช่น นิทาน สารคดี ข่าว และบทความที่ให้ความรู้สึกต่างๆ ย่อมมีวิธีการอ่านแตกต่างกัน ดังนั้น ครูจึงควรแนะนำ

ให้นักเรียนพิจารณาข้อความก่อนการอ่านเพื่อให้รู้ว่าเป็นประเภทใดแล้วจึงพิจารณาต่อไปว่าจะอ่านอย่างไร โดยคำนึงถึงหลักสำคัญว่าการอ่านออกเสียงที่ตนจะอ่านนั้นจัดอยู่ประเภทใดใน 4 ข้อดังนี้

- 1.1 อ่านเพื่อให้ผู้ฟังซึ่งมีสารประเภทเดียวกันกับที่ตนรับรู้
- 1.2 อ่านเพื่อเป็นการติดตามผลการอ่านในใจของตนว่าสามารถเก็บใจความได้ครบถ้วนหรือไม่
- 1.3 อ่านเพื่อให้ผู้ฟังซึ่งไม่มีสารประเภทเดียวกันกับที่ตนรับรู้
- 1.4 อ่านตามจุดมุ่งหมายที่ครูกำหนด เช่น อ่านบทตลก บทตื่นเต้น บทละคร บทสนทนา ฯลฯ

2. แนะนำลักษณะของการอ่านออกเสียงที่ดี ควรคำนึงหลักต่อไปนี้

- 2.1 ไม่รู้สึกกระดากอายหรือเก้อเขินขณะอ่านออกเสียงต่อหน้าผู้อื่น
- 2.2 ออกเสียงชัดเจนและถูกต้องเพื่อให้ผู้ฟังจับใจความได้ถูกต้อง
- 2.3 ไม่อ่านข้าม หรืออ่านกระโดดทำให้ผู้ฟังเข้าใจผิดเพราะใจความไม่ต่อเนื่องกัน
- 2.4 เว้นวรรคตอนในการอ่านไม่ถูกต้อง
- 2.5 ออกเสียงดังให้ได้ยินทั่วถึง
- 2.6 อ่านใส่ความรู้สึกตามบทของผู้เขียนโดยพิจารณาตามประเภทของสารที่อ่าน

3. จัดกิจกรรมการอ่านออกเสียงควบคู่กับการอ่านในใจหมายความว่า เมื่อมีการอ่านในใจ ควรมีการอ่านออกเสียงต่อกันไปเพื่อให้นักเรียนเห็นความแตกต่าง เป็นการฝึกความถูกต้องในการอ่านออกเสียง และเป็นการช่วยทำให้กิจกรรมการสอน มีความสมบูรณ์มากขึ้น

4. การเตรียมสื่อเพื่อใช้ในการอ่านออกเสียงมีหลายวิธี ดังนี้

- 4.1 นักเรียนเป็นผู้เตรียมสื่อ เช่น แต่งบทละคร หรือนิทาน หาช่าว และข้อความอื่นๆ แล้วนำมาอ่านออกเสียง
- 4.2 ครูเตรียมนิทานที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน สื่อที่นำมาใช้อ่านออกเสียงจะต้องคำนึงถึงความยากง่ายให้เหมาะสมกับความสามารถในการอ่านของนักเรียนและจะต้องไม่ยาวจนเกินไป เพราะมุ่งที่จะให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสได้อ่าน หากมีคำที่นักเรียนอ่านออกเสียงไม่ถูกต้องควรให้เปิดพจนานุกรมทุกครั้ง เพื่อตรวจดูเสียงอ่านของคำที่ถูกต้องต่อไป

5. วิธีฝึกอ่านออกเสียง ควรดำเนินการในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

- 5.1 อ่านออกเสียงพร้อมกันเป็นกลุ่ม ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5-6 คน ให้มีนักเรียนที่ซื่อๆ กับนักเรียนที่กล้าแสดงออกคละกัันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เพื่อฝึกให้คนที่มิขีนิสัยไม่กล้าแสดงออกเกิดความเชื่อมั่นและไม่รู้สึกเคอะเขิน ครูพิจารณาความพร้อมเพรียงและความถูกต้องเป็นประการสำคัญ การอ่านในลักษณะนี้สามารถ ใช้เป็นกิจกรรมขั้นพื้นฐานของการอ่านประสานเสียง และการร้องเพลงประสานเสียงได้เป็นอย่างดี

5.2 อ่านออกเสียงเป็นรายบุคคลตามข้อความหรือบทเรียนที่กำหนดให้ ซึ่งมีทั้งคำยากและเว้นวรรคตอนในการอ่านให้ถูกต้อง นอกจากนั้นให้นักเรียนฝึกการเน้นเสียง และใส่อารมณ์ประกอบการอ่านตามข้อความที่กำหนดไว้ ครูอาจจัดทำเป็นเวทีสำหรับผู้ที่จะอ่านออกเสียงหรืออาจมีฉากประกอบเพื่อให้เลดูตื่นเต้นและสนุกสนานสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม

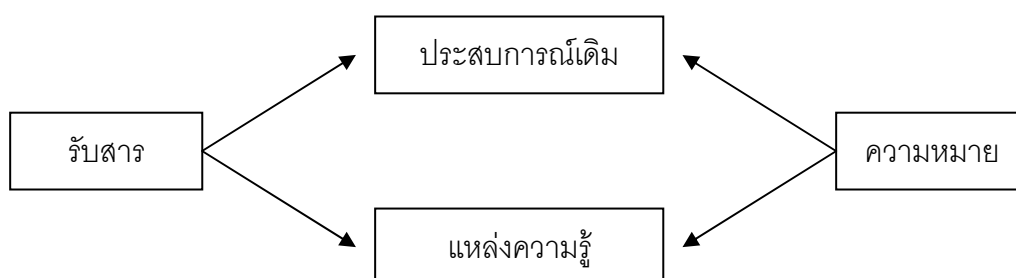
5.3 ให้ดูตัวอย่างจากผู้ใหญ่ที่อ่านออกเสียงดี เพื่อฝึกหัดตามแบบอย่าง เช่น โฆษณาอ่านข่าวโทรทัศน์ ตลอดจนผู้ที่มีชื่อเสียงในการอ่านออกเสียงบทความต่างๆ สิ่งสำคัญที่จะต้องเน้นคือ การอ่านที่จะได้ผลดีนั้นต้องมีการฝึกฝนทุกวัน

จากขั้นตอนการสอนอ่านสรุปว่า ครูผู้สอนต้องรู้จักหาข้อความหรือคำที่จะให้เด็กอ่านต้องเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ และเร้าความสนใจให้เด็กอยากอ่าน ครูต้องศึกษาขั้นตอนการสอนอ่านอย่างถ่องแท้และสอนตามลำดับขั้นตอนการสอนอ่านได้แก่ขั้นเตรียม ขั้นเริ่มอ่านขั้นอ่านหนังสือแตก หรือมีความก้าวหน้าในการอ่าน ขั้นเสริมสร้างนิสัยที่ดีในการอ่าน และขั้นอ่านหนังสือได้อย่างกว้างขวางก็จะทำให้เด็กมีความสามารถในการอ่าน

2.5 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539 : 58 - 62) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการสอนอ่าน ที่สอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้การสอน ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีของ Trabasso ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กัน 2 ประการ คือ ผู้อ่านรับรู้สาร ต่อจากนั้นจะทำการเปรียบเทียบโดยอาศัยประสบการณ์เดิม ทฤษฎีนี้ได้เน้นว่าระดับการอ่านของผู้อ่านจะไม่คงที่ ในขณะที่อ่านข้อความนั้น ผู้อ่านจะควบคุมเพียงโครงสร้างผิวเผินจนกว่าสารที่รับรู้จะได้รับการเปรียบเทียบ เช่น เมื่อเด็กอ่านประโยค “ฉันเห็นลูกบอลสีแดง” เมื่อเด็กอ่านประโยคเสร็จแล้วหากยังไม่เคยมีประสบการณ์ก่อนว่าสีแดงเป็นอย่างไร ก็จำเป็นต้องอาศัยผู้รู้แนะนำช่วยตัดสินใจ เมื่อเด็กได้พบสิ่งของที่มีสีแดงก็จะใช้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนพิจารณาและตัดสินใจได้ ดังนั้นลำดับขั้นของการอ่านตามพื้นฐานทฤษฎีนี้จึงแบ่งเป็น 3 ขั้น ดังแผนภูมิ

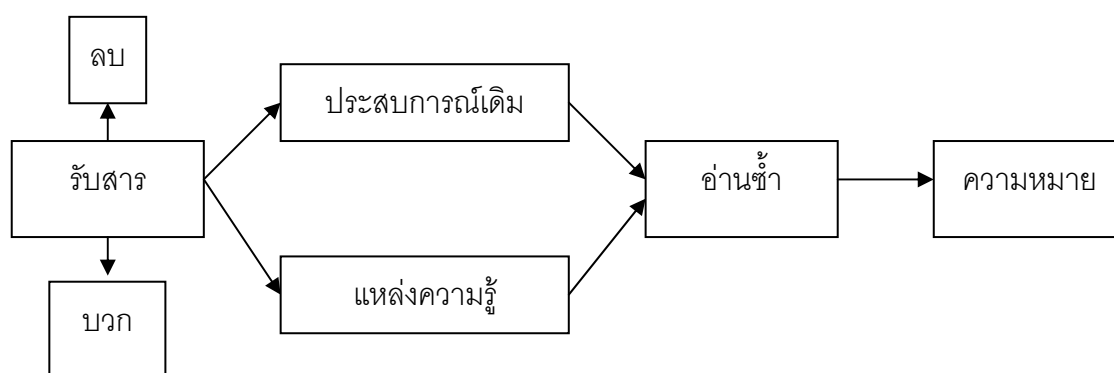


ก. การรับสารโดยใช้สายตารับรู้

ข. การใช้ประสบการณ์เดิม ความจริงและภาพทำการเปรียบเทียบกับสารที่ได้รับว่าแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิมหรือไม่ ถ้าเป็นเรื่องที่ไม่รู้จักผู้อ่านจะอ่าน ทบทวน 2-3 ครั้ง จนกว่าจะตัดสินใจว่าอะไรคือคำตอบที่แท้จริง

ค. คำตอบที่ได้จากการเปรียบเทียบกับประสบการณ์เดิม หรือโดยอาศัยความรู้จากแหล่งอื่นมาช่วยตัดสินใจนั้น ถือว่าเป็นความรู้ใหม่ที่ได้จากการอ่าน

2. ทฤษฎี Chase และ Clark เป็นทฤษฎีที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของใจความที่อ่านกับประสบการณ์เดิม โดยมีขั้นตอนของการอ่านดังแผนภูมิ



ก. ผู้อ่านจะรับสารแล้วทำการเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของจริงและภาพ ถ้าไม่ตรงกับข้อมูลดังกล่าวหรือยังไม่มีคามสนใจ ก็จะใช้วิธีการอ่านซ้ำข้อความนั้น

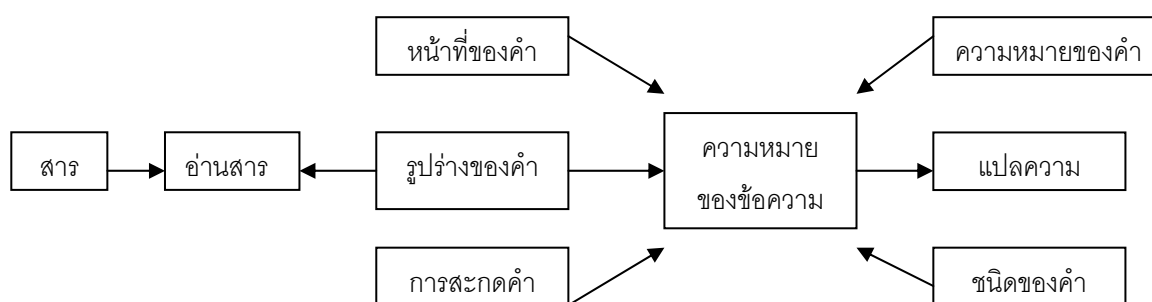
ข. สารที่ให้ความรู้สึกในทางลบจะให้เวลาในการรับรู้ไวและนาน หมายความว่าเมื่อรับรู้แล้วจะเก็บไว้นานกว่าสารให้ความรู้สึกบวก ซึ่งระยะเวลาในการเก็บจะสั้นกว่าหรืออาจลืมได้เร็วกว่าสารที่ให้ความรู้สึกทางลบ

มาลีเป็นเด็กดี เธอจึงได้รับคำชมเชยจากครู (บวก)

นิดไม่ทำการบ้าน จึงถูกอาจารย์ตี 3 ที (ลบ)

ก. ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะและความหมายของคำ จะได้รับการบันทึกไว้ในสมอง

3. ทฤษฎีของ Rumelhart ได้กล่าวถึงการอ่านว่าเป็นกระบวนการที่ทำงานคล้ายกับเครื่องคอมพิวเตอร์ มีความซับซ้อนแต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กัน ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่งจะทำให้การอ่านไม่สมบูรณ์ ดังแผนภูมิ



ผู้อ่านจะเริ่มต้นด้วยการอ่านสารโดยพิจารณารูปร่างของคำที่รู้จัก เพื่อทำความเข้าใจความหมายต่อจากนั้นการเปรียบเทียบความหมายของคำกับความรู้เดิมที่มีอยู่เพื่อเป็นการพิสูจน์หาข้อเท็จจริง โดยผู้อ่านจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของคำ ความหมายการสะกดคำ และชนิดของคำ องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถแปลความของสารได้ หลักสำคัญของทฤษฎีมีอยู่ 4 ประการ คือ

ก. การที่ผู้อ่านจะรับรู้ว่คำนั้นเป็นคำชนิดใด ต้องสังเกตหน้าที่ของคำที่อยู่ใกล้เคียง ในประโยคเดียวกันหรือในข้อความใกล้เคียงกันว่าคำนั้นทำหน้าที่อย่างไร

ข. การที่ผู้อ่านจะรับรู้ความหมายของคำขึ้นอยู่กับความเข้าใจความหมายของคำใกล้เคียงอาจเป็นคำที่มาก่อนหรือหลังก็ได้ จะเป็นแนวทางชี้แนะให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำใหม่ได้เร็วขึ้น

ค. การที่ผู้อ่านจะรับรู้หน้าที่ของคำนั้น ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้อ่านเกี่ยวกับหน้าที่ของคำอื่นที่มาก่อนหรือมาหลังคำใหม่ จะเป็นแนวทางช่วยชี้แนะหน้าที่ของคำใหม่ให้ผู้อ่านเข้าใจ

ง. การที่ผู้อ่านจะแปลความหมายของคำขึ้นอยู่กับบริบทของคำบางคำ

จะเห็นได้ว่าทฤษฎีเหล่านี้เน้นความสัมพันธ์ของคำ ประโยค และข้อความ ผู้อ่านจะต้องรู้จักความหมายของคำ ชนิด หน้าที่ รูปร่าง และสะกดได้จะช่วยให้เข้าใจความหมายของเรื่องราวทั้งหมด นักการศึกษาได้ชี้ให้เห็นการทำงานของกระบวนการอ่าน ซึ่งคล้ายกับระบบการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ แท้ที่จริงเป็นการแยกให้เห็นว่าสมองจะต้องมีความรู้ในเรื่องอะไรบ้าง เป็นการชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสมองของผู้อ่านนั่นเอง

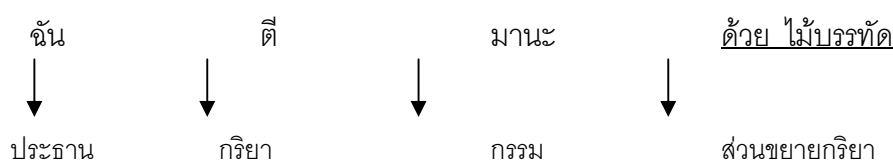
4. ทฤษฎีของ Dawes ได้กล่าวว่า ข้อความหรือเรื่องราวที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงประโยคให้มีความเกี่ยวข้อง เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนเป็นที่เข้าใจของผู้อ่านในลักษณะเช่นนี้ ถือว่ามีความสัมพันธ์เป็นบวก ความสัมพันธ์ในที่นี้คือ ความเกี่ยวข้องของความหมายในแต่ละประโยคนั่นเอง แม้บางครั้งประโยคแต่ละประโยคไม่ได้เกี่ยวข้อง หรือสัมพันธ์กัน หากผู้อ่านพยายามตีความหมายเข้ามาเกี่ยวข้องกันก็สามารถสร้างความสัมพันธ์ของประโยคได้ เช่น

ประโยคที่ 1 ผู้ชายทุกคนสวมกางเกงสีน้ำเงิน

ประโยคที่ 2 ผู้หญิงบางคนสวมกางเกงสีน้ำเงิน

จากทั้งสองประโยคทำให้ผู้อ่านรู้ว่าในกลุ่มคนที่ผู้เขียนกล่าวนี้มีผู้ชายกับผู้หญิง และผู้ชายทุกคนที่อยู่ในกลุ่มนี้สวมกางเกงสีน้ำเงิน ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้หญิงบางคน ที่อยู่ในกลุ่มนี้สวมกางเกงสีน้ำเงิน ดังนั้น ประโยคที่ 1 จึงเป็นประโยคนำให้กับประโยคที่ 2 และอาจกล่าวได้ว่าประโยคที่ 2 เป็นประโยคสรุป ผู้อ่านจะรู้ความหมายที่คล้ายกันของประโยคที่ 1 และ 2 คือ การที่ผู้ชายและผู้หญิงสวมกางเกงสีน้ำเงิน ส่วนข้อต่างกันก็คือ ผู้ชายทุกคนกับผู้หญิงบางคนสวมกางเกง สีน้ำเงิน Dawes เชื่อว่า ผู้อ่านจะเห็นข้อต่างและคล้ายกันของความหมายในประโยคที่อ่าน คือ การที่ประโยคเหล่านี้มีความ สัมพันธ์ในเชิงบวกนั่นเอง สำหรับประโยคที่มีได้รับการปรับปรุงแก้ไข ผู้อ่านอ่านแล้วไม่สามารถที่จะแยกได้ว่าอะไรเหมือนกันและต่างกันข้อความที่มีลักษณะเช่นนี้ถือว่ามีความสัมพันธ์ในเชิงลบ

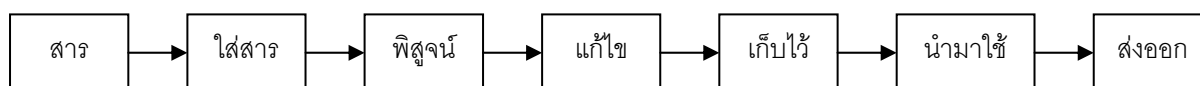
5. ทฤษฎีของ Frederiken ทฤษฎีนี้ได้นำโครงสร้างทางหลักภาษาเป็นแกนสำหรับสร้าง ความเข้าใจในการอ่าน กล่าวคือผู้อ่านจำเป็นต้องทำความเข้าใจความหมายของถ้อยคำในประโยคการเข้าใจหน้าที่ของคำ การนำถ้อยคำมาเชื่อมโยงโดยอาศัยวิธีการทางหลักภาษาซึ่งโครงสร้างของประโยคจะประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม และส่วนขยาย เช่น



ถ้าผู้อ่านเข้าใจโครงสร้างทางหลักภาษาก็จะเข้าใจความหมายของประโยค และทฤษฎีนี้ยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเรื่องที่ผู้อ่านมักจะพบเป็นส่วนมากมีดังนี้

1. แนวคิดของเนื้อเรื่องที่อ่าน เป็นแนวคิดรวมตลอดเนื้อเรื่อง
2. แนวคิดย่อยๆ ของเนื้อเรื่องจะมีความสัมพันธ์กัน และเมื่อนำมารวมกันแล้วก็สามารถสรุปรวมเป็นแนวคิดของเนื้อเรื่องทั้งหมดได้
3. ข้อเสนอแนะที่ผู้เขียนได้กล่าวไว้ในท้ายบท
4. บทสรุปผลรวมของแนวคิดแต่ละบทหากเนื้อเรื่องมีหลายตอน เพื่อมิให้ผู้อ่านสับสนผู้เขียนจึงมักจะมีบทสรุปไว้ตอนท้ายของบทด้วย

นอกจากนั้น Frederiken ยังได้กล่าวต่อไปว่าการอ่านเป็นกระบวนการที่คล้ายกับโปรแกรมของคอมพิวเตอร์คิดเลข เมื่อใส่สารเข้าไปในโปรแกรมแล้วจึงจำเป็นต้องได้รับการพิสูจน์จากผู้อ่านว่าถูกต้องหรือไม่ทั้งนี้โดยใช้ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาเปรียบเทียบหรือตัดสิน เมื่อได้รับการพิสูจน์แล้วจึงทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขด้วยการเก็บส่วนที่เป็นความรู้ไว้ในสมอง ส่วนที่ไม่จำเป็นก็จะทิ้งไป ความรู้ที่ได้เก็บไว้นั้นจะได้รับการนำมาใช้เมื่อถึงเวลาจำเป็นกระบวนการอ่านตามแนวคิดของ Frederiken



จากการศึกษาทฤษฎีการสอนอ่านดังที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ทฤษฎีการสอนอ่านเป็นตัวกำหนดแนวทาง กระบวนการ ขั้นตอนในการสอนอ่านเพื่อพัฒนาการสอนอ่านให้สอดคล้อง กับธรรมชาติของการเรียนการสอนภาษา ทฤษฎีการสอนอ่านจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับการศึกษา

2.6 การสอนอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ผดุง อารยะวิญญู (2539 : 129 ; อ้างอิงจาก Du Bard. 1974) ได้เน้นการสอนภาษาแก่เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านภาษา (Aphaxia) ไว้ดังนี้

1. สอนเพื่อเพิ่มความสนใจของเด็กให้ยาวขึ้น
2. สอนเพื่อเพิ่มความสามารถของเด็กให้จำคำได้มากขึ้น
3. สอนเพื่อเพิ่มความสามารถของเด็กในการจำคำได้นานขึ้น
4. ปรับปรุงโครงสร้างของภาษาให้ง่ายขึ้น เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารได้
5. จัดให้เด็กได้มีโอกาสใช้ภาษาและการพูด เพื่อให้เด็กประสบความสำเร็จในการ

ใช้ภาษาและการพูด

ทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในด้านการอ่านนั้น ได้แก่ การจำคำ การเข้าใจความหมายของศัพท์ และความสามารถในการเข้าใจสิ่งที่อ่าน

1. การจำคำได้ การที่เด็กจะจำคำได้นั้นต้องอาศัยความพร้อมในการอ่าน ความพร้อมในการอ่านด้านการจำคำได้ มีเนื้อหา ดังนี้

- 1.1 การจับคู่ภาพเหมือน
- 1.2 การจับคู่อักษรที่เหมือนกัน
- 1.3 การจับคู่คำที่เหมือนกัน
- 1.4 การตั้งใจที่จะฟัง
- 1.5 การจำแนกเสียงพยัญชนะต้น ตัวสะกด และพยัญชนะควบกล้ำ
- 1.6 การจำแนกเสียงสระสั้น และยาว
- 1.7 การจำแนกเสียงสระแท้ และสระประสม

เมื่อเด็กมีทักษะทั้งหมดนี้แล้ว เด็กจะสามารถจำคำได้ ซึ่งเป็นความพร้อมอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กสามารถอ่านหนังสือได้ในโอกาสต่อไป

2. การเข้าใจความหมายของศัพท์ การที่ได้ก็จะสามารถอ่านหนังสือได้นั้นจำเป็นต้องรู้คำศัพท์จำนวนมากมาก่อนแล้ว และก่อนที่เด็กจะรู้คำศัพท์เป็นจำนวนมากได้นั้น จะต้องมีการมีทักษะเบื้องต้นต่อไปนี้

- 2.1 จัดกลุ่มคำที่มีความหมายเหมือนกันได้
- 2.2 จัดกลุ่มคำที่มีความหมายตรงกันข้ามได้
- 2.3 บอกได้ว่าคำไหนสะกดผิด
- 2.4 ใช้พจนานุกรมเป็น
- 2.5 จัดกลุ่มคำที่มีความหมายเดียวกันได้
- 2.6 ให้ความหมายโดยใช้คำที่กำหนดได้
- 2.7 ให้ความหมายของคำตามที่ปรากฏในประโยคได้
- 2.8 จัดประเภทของคำได้
- 2.9 เดาความหมายของประโยคได้ถูกต้อง แม้จะมีคำขาดหายไปบ้าง

3. การเข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่าน การเข้าใจความหมายในสิ่งที่อ่านเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นความสามารถในการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง ผู้อ่านจะต้องมีทักษะ ดังนี้

- 3.1 ทักษะเกี่ยวกับระบบเสียงในภาษาไทย แต่ละคำสามารถออกเสียงได้และจะต้องออกเสียงให้ถูกต้องตามวรรณยุกต์ จึงจะสามารถเข้าใจได้ถูกต้อง
- 3.2 ทักษะเกี่ยวกับการเข้าใจความหมาย คำแต่ละคำมีความหมายในตัวของมันเอง นักเรียนจะต้องจำความหมายของคำให้ได้ จึงจะสามารถอ่านหนังสือและเข้าใจความหมาย
- 3.3 ทักษะเกี่ยวกับการเรียงคำ นั่นคือการนำคำหลายคำมาเรียงกันเป็นวลี หรือประโยค และจะต้องเรียงกันในลักษณะที่ถูกต้องจึงจะมีความหมาย

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

บัวแก้ว บัวเย็น (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบรู้แจ้งมีความสามารถทางการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญศิริ ทศลี (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการทดลองใช้ตัวอักษรวิ่งไฟฟ้าคอมพิวเตอร์ในการสอนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยแก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งระดับการได้ยินตั้งแต่ 27 เดซิเบลขึ้นไปจำนวน 8 คน โดยใช้ตัวอักษร ไฟฟ้าคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยออกเสียงตามครูโดยการดูภาพและคำศัพท์ภาษาไทย จำนวน 15 คำ ใช้เวลาเรียน

15 ครั้งๆ ละ 30 นาที ผลปรากฏว่าการใช้ตัวอักษรวิ่งไฟฟ้าคอมพิวเตอร์ในการสอนอ่านคำศัพท์ภาษาไทย ให้แก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ทำให้นักเรียนผ่านจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมร้อยละ 100

ปิยลักษณ์ พฤษะวัน (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจโดยใช้แนวทางสอนอ่าน เอ อาร์ ซี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลองปรากฏว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถ ในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าเกณฑ์การประเมินผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมาน แด้มพิมาย (2543 : 43 - 44) ได้ศึกษาการสร้างแบบฝึกอ่านคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนโดยใช้แบบฝึกอ่านคำควบกล้ำสูงกว่าก่อนเรียน

อัจฉรา นาคทรัพย์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยวิธีสอนอ่านเป็นคำ ผลวิจัยพบว่า การสอนอ่านเป็นคำมีประสิทธิภาพที่ 94.44 / 92.45 และนักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำหลังการสอนอ่านเป็นคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมคิด บุญบุรณ์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้วิธีการสอนอ่านตามแบบ ปรากฏว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาในด้านการอ่านภาษาไทยมีความสามารถในการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

พินเตอร์ (Pinter.1977 : 710 – 711- A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้ตำรากับนักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน ในรัฐเพนซิลวาเนีย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยใช้ตำรา

ฟราลิง (Fraling. 1981 : 437-A) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเพิ่มทักษะความเข้าใจในการอ่าน โดยการยึดการเรียนรู้ที่มีการเตรียมการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ The union for experimenting colleges and university ในสหรัฐอเมริกาผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ยึดการเรียนรู้โดยการเตรียมการอ่านประสบความสำเร็จในการเพิ่มทักษะความเข้าใจในการอ่านโดยมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้ยึดการเรียนรู้ที่มีการเตรียมการอ่าน

รอส (Ross.1993 : 188) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการสอนอ่านเป็นคำไว้ว่า การสอนวิธีอ่านเป็นคำนี้ ใช้ได้ดีทั้งเด็กพิเศษและเด็กปกติ ซึ่งดีในด้านการจำคำ เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์ได้มากกว่า และใช้เวลาน้อยกว่าการเรียนรู้โดยปกติ

จากผลการวิจัยของนักการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสรุปได้ว่า การสอนอ่านคำสำหรับเด็คนั้น ครูจะต้องรู้จักเลือกวิธีสอน และนวัตกรรมที่จะนำมาใช้กับการสอนอ่านให้เหมาะสมกับความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก จึงจะทำให้มีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำสูงขึ้น

3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม

3.1 ความหมายและความสำคัญของเกม

ความหมายของเกม

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

วรี เกียรติกุล (2530 : 72) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานมีกฎเกณฑ์กติกา ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจ

เยาวพรรณ ทิมทอง (2535 : 43) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นการเล่นมีทั้งเกมเงียบและเกมเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสุขสนุกสนานผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

สุวิมล ต้นปิติ (2536 : 13) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกัน โดยผู้เล่นจะต้องเล่นอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ และกติกาตามที่ได้วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่ 1 คน 2 คน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่น จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสมาธิและไหวพริบ

กรรณิการ์ สุขบท (2539 : 28) ได้กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะต่างๆ

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2545 : 150) ให้ความหมายของเกมว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้นโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจ ทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนด้วย

ราตรี เพียวพานิช (2547 : 48) ได้กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการศึกษา โดยการเล่นต้องมีกฎเกณฑ์ และกติกาที่ชัดเจน

แกรม และคนอื่นๆ (Grambs and others . 1970 : 244) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการศึกษาให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

อาร์โนลด์ (Arnold. 1975 : 110 – 113) ให้ความหมายของเกมว่า เกมคือการเล่น ซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากมีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิดซึ่งการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

รีส (Reese. 1977 : 3) ได้ให้คำจำกัดความของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและทัศนคติตามที่ต้องการนอกเหนือจากความสุขสนุกสนาน

ความสำคัญของเกม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2525 : 169) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมต่อเด็กปฐมวัยว่า เกมคือ การเล่นของเด็กที่พัฒนาขึ้นมาจากการเล่นที่ไม่ต้องมีระเบียบ ข้อบังคับมาเป็นการเล่นที่มีกติกา กฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน เกมมีความสำคัญเช่นเดียวกับการเล่นเกม จะช่วยฝึกให้เด็กมีระเบียบวินัยเคารพกฎเกณฑ์กติกา รู้แพ้รู้ชนะ อันเป็นการเตรียมเด็กให้ปรับตัวในสังคมได้ดีเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ นอกจากนั้นเกมยังเป็นสิ่งที่ช่วยเร้าใจ ยั่วเย้าให้เกิดความอยากเล่น ผลการเล่นเกมที่เด็กประสบผลสำเร็จจะเป็นแรงเสริมและรางวัลให้กับเด็กในทันที ส่งผลให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ดังนั้น เกมจึงนำมาใช้ในการเรียนการสอนกับเด็กในทุกวัยทุกระดับ โดยเฉพาะกับเด็กปฐมวัย

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2530 : 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกม ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกให้เด็กเกิดความรับผิดชอบและช่วยฝึกให้รู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

จากความหมายและความสำคัญของเกมสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีกฎ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีและบางเกมช่วยฝึกสมองและทักษะพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเกมจึงเป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกยุคทุกสมัย

3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 :13-16) ได้กล่าวถึงทฤษฎี การเล่นในกลุ่มทฤษฎีร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ไว้ดังนี้

ก. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์นี้มี فروยด์ (Freud) และ อิริคสัน (Erikson) เป็นผู้นำกลุ่ม ทฤษฎีนี้ มุ่งที่จะพัฒนาด้านบุคลิกภาพ มองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก فروยด์ กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจได้นั้นจะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง فروยด์ยังได้มองเห็นอีกว่า การเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะทำให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ ส่วนอิริคสันได้ขยายผลงานของ فروยด์ เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ๆ และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

ฟรอยด์ แบ่งขั้นตอนการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำๆ ตลอดจนการส่งเสียงซ้ำๆ เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่น หรือสิ่งของอื่นๆ การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

2. การเล่นในโลกของเด็ก เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบๆ ตัวโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ เช่น ของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ เป็นต้น

3. การเล่นในสังคม เริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างกว่า รู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาการเล่น ขั้นแรกนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรเล่นคนเดียวและเมื่อไรควรจะเล่นกับผู้อื่น

ข. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญานั้นมี เพียเจท์ (Piaget) เป็นผู้นำทฤษฎีนี้ เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมการพัฒนาการทางสติปัญญา เพียเจท์ มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่น โดยใช้ประสาทสัมผัสซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการพัฒนาที่เป็นการสำรวจจับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาสติปัญญาเป็นขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้างเด็ก จะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่างๆ ขึ้นมา นับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว

โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างถึงวัตถุที่ไม่อยู่ในขณะนั้นได้ โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆ

นอกจากนี้ อรุณี หรดาล (2539 : 8 - 9) กล่าวถึงแนวคิดและหลักการของนักการศึกษา โดยกล่าวถึงการจัดปฐมวัยแบบวอลดอร์ฟ (Woldorf) สไตเนอร์ (Steiner) เป็นผู้ริเริ่มแนวการสอนวอลดอร์ฟ ที่เน้นว่า การเล่นมีความสำคัญอย่างมากต่อเด็ก เพราะนอกจากเด็กจะมีพัฒนาการเคลื่อนไหว การคิดและสมาธิ หรือความจดจ่อในงาน หรือสิ่งที่ทำแล้ว การเล่นยังเป็นการสร้างเจตคติที่จะมีต่อไปในภายหน้าของเด็กด้วย สไตเนอร์ ได้ให้ความสำคัญของการจัดสิ่งแวดล้อมที่สวยงาม เป็นธรรมชาติ และมีอุปกรณ์สำหรับให้เด็กทำกิจกรรม ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ หลักการที่สำคัญของการจัดการศึกษาสำหรับเด็ก มีดังนี้

1) การเล่นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ ได้ใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย เคลื่อนไหวได้ ฝึกสมาธิทางจิตและช่วยสร้างนิสัยในการรักการทำงาน

2) การจัดอุปกรณ์เครื่องเขียน เพื่อให้เด็กได้สื่อสารความรู้สึกนึกคิดออกมาให้คนอื่นรู้ เด็กวัยนี้เรียนภาษาได้ดีที่สุด

3) ของเล่นเด็กควรเป็นของธรรมชาติและของใช้ภายในบ้าน โดยให้เด็กคิดวิธีเล่นเอง ไม่ควรมีของเล่นสำเร็จรูปมากเกินไป เพราะจะทำให้ลายจินตนาการของเด็ก

เพียเจท์ (Piaget. 1962) ได้เป็นผู้หนึ่งที่วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

ในชีวิตของเรานั้นจะต้องมีการปรับตัวทางด้านสรีระ และด้านความคิดความเข้าใจเพื่อให้เกิดความสมดุล การปรับตัวเป็นกระบวนการพื้นฐานทำงานต่อเนื่อง ลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นตามแนวทฤษฎีเพียเจท์ มีดังนี้ คือ

1. ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสรู้สึกและกลไกเคลื่อนไหวต่างๆ ขั้นแรกของการเจริญวัยการเล่นของเด็กในระยะก่อนวัย 4 ขวบ มุ่งที่จะนำตัวออกไปประสบกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่สามารถแยกตนเอง และสิ่งแวดล้อมให้ออกมาจากกันได้ เล่นโดยใช้สมรรถภาพและร่างกายเข้าร่วมเล่นมีประสาทสัมผัสรับรู้

2. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ระยะวัย 2 ถึง 7 ขวบ เด็กพัฒนาด้านสติปัญญา รู้จักใช้ความคิด มโนภาพ จินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตนจะเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็ก

3. ขั้นการเล่นที่ถือความคิดความเข้าใจ

เด็กที่มีอายุ 7 ขวบ ต่อเติมความคิดจัดความคิดรวบยอดได้รับรู้ที่จะสามารถจัดหมวดหมู่จัดประเภทของวัตถุและสถานการณ์ได้ รู้จักรวบรวมและวางความคิดเพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมีเหตุผลเป็นไปได้และเพื่อสื่อความคิดของตนให้กับผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ

รูบิน และไมโอนี (Rubin and Maioni. 1975 : 171-179) ได้ศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาการทางการเล่นของเด็กด้านความสามารถในการแยกการจัดหมู่ การจัดประเภทของสิ่งต่างๆ การยอมรับความคิดเห็นทัศนะของผู้อื่น ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการทางการเล่นของเด็กมีสัมพันธ์กันในทางบวก นั่นคือ การที่เด็กได้เล่นมากๆ จะทำให้เด็กยอมรับความคิดเห็นและทัศนะของผู้อื่นได้ดี ตลอดจนมีความสามารถในการแยก การจัดหมวดหมู่ และจัดประเภทของสิ่งของต่างๆ ได้ดีด้วย ถ้าได้รับการเล่น

เฮอส์โตน และเบนท์ลีย์ (Herstone and Brantlay. 1973 : 243 - 246) ได้ทดลองลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์ในทางบวกนั่นคือการทดลองให้เด็กเล่นแบบจินตนาการในชั้นเรียน เด็กถ้าได้เล่นมากจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้

3.3 จุดมุ่งหมายของการสอนโดยใช้เกม

การใช้เกมประกอบการสอนต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ดังที่นักการศึกษากล่าวไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 90) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยความสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โอกาสแลกเปลี่ยน และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

เยาวภา เตชะคุปต์ (2546 : 58 - 62) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมประเภทต่างๆ รู้วิธีการเล่น เข้าใจกติกาเข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกม
2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการใช้อวัยวะต่างๆ ของร่างกายและทักษะเบื้องต้นทางกีฬา เพราะเกมต่างๆ นำไปสู่กีฬาประเภทต่างๆ ทั้งสิ้น
3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติรักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองภายหลัง
4. เพื่อให้เด็กมีความสนุกสนาน แจ่มใส มีความใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น

ราตรี เพ็ญพานิช (2547 : 48) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมการเล่นประเภทต่างๆ รู้วิธีเล่น เข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกมประเภทนั้นๆ
2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย
3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติรักและชอบทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมต่างๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพของตนสืบต่อไป

4. เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานร่าเริง แจ่มใส ในหมู่บรรดาเพื่อนฝูงความสนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความปรารถนาของเด็กทุกคนอยู่แล้ว

5. เพื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ภัย ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะเรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่างๆ ให้เด็กได้รู้ ปฏิบัติตามกฎกติกา เกิดทัศนคติรักและชอบทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ภัย

จากจุดมุ่งหมายของการใช้เกมสรุปได้ว่า การนำเกมมาประกอบการสอนนั้น เพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่างๆ ให้เด็กได้รู้จัก ปฏิบัติตามกฎกติกา เกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ภัย

3.4 ประโยชน์ของเกม

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2533 : 3 - 4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยให้การฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. ช่วยให้เกิดความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น
10. ให้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

อุษา กลแกม (2533 : 17) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่าเป็นวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะรวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อน ในสังคมได้เป็นอย่างดี

ราตรี เปรียวพานิช (2547 : 52) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. เกมช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะเดียวกันก็เกิดความรู้

2. เกมช่วยให้นักเรียนภาษาไทยน่าสนใจ ช่วยให้นักเรียนภาษาในการเรียนการสอนดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนานและได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

3. เกมภาษา ช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว

4. เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาการทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใจ ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ฝึกการใช้ความคิดเชิงปัญหาในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

5. เกมการเล่นส่วนใหญ่ให้นักเรียนต้องใช้ความรู้และทักษะทางภาษา เช่น ความรู้ในวิชาหลักภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนทำให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา

6. เกมร่วมพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี และรู้จักรับผิดชอบในงานร่วมกัน

7. เกมช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถเป็นการสนองธรรมชาติของเด็กซึ่งชอบเล่นและแข่งขันกันเพื่อความสนุกสนาน

8. เกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น

9. เกมช่วยให้นักเรียนเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวกมากขึ้น

10. เกมช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ต่างๆ

11. เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอนเช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชี้สอนขั้นตอนการจัดกิจกรรมประกอบ และกิจกรรมการวัดผล

12. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย

13. การใช้เกมประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสสังเกตพฤติกรรม ลักษณะนิสัยส่วนตัวของแต่ละคนทำให้ส่งเสริมไปได้ถูกทางมากขึ้น

14. การเรียนการสอนโดยใช้เกม จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาภาษาไทยได้ดีเท่ากับเรียนจากตำรา จากการศึกษานอกสถานที่ และจากการบรรยายเกมใช้เวลาเรียนน้อย แต่ได้เนื้อหาวิชามาก จึงเห็นได้ว่าเกมถ่ายทอดความรู้ได้สมบูรณ์กว่า วิธีสอนตรงๆ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมนั้น สามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนได้หลายขั้นตอน นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมจะทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียน นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และเกมยังแฝงไปด้วยความรู้ คุณธรรม ความมีระเบียบวินัยต่างๆ ที่จะปลูกฝังให้นักเรียนอีกด้วย

3.5 ประเภทของเกม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2528 : 226 - 236) กล่าวถึงเกมสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับเป็นส่วนใหญ่ แบ่งดังนี้

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่นมีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ส่วนมากจะเป็นเกมเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาทสัมผัส

วรสุตา บุญยไวยโรจน์ (2530 : 80) พิจารณาตามหลักของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎ หรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้พบเห็นได้ทุกแห่งเช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษา (Nonacademic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา ได้โดยยึดเนื้อหา และจุดประสงค์ของการสอน บทเรียนนั้น เกมการศึกษา แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริง หรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจเป็นการย่ำซ้ำทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ และเกิดทักษะในบทเรียนดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมในการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ในฐานะผู้นำเกมและผู้ตัดสินการแข่งขัน

เกมประเภทที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง อีกลักษณะหนึ่ง เป็นเกมที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง มีโอกาสค้นคว้าจากอุปกรณ์ของเกมด้วยตนเอง หรือจากวิธีการเล่นของเกม นักเรียนจะประสบความสำเร็จจากการเล่นเกมด้วยตนเอง และสามารถตรวจสอบประเมินผล การเล่นเกมด้วยตนเอง และ

เกมประเภทนี้จะอยู่ในรูปของชุด (Package หรือ Kit) เกมแต่ละชุดจะมีอุปกรณ์การเล่น บัตรคำสั่ง วิธีการเล่น และบัตรเฉลยคำตอบ จึงอาจเรียกเกมลักษณะนี้ว่า เกมการศึกษาหรือชุดฝึกด้วยตนเอง

สำหรับเกมประกอบการสอนภาษาไทยนั้น สมพล ฐปัญชา (2524 : 15) ได้แบ่งเกมภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดี เช่น การแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี การแข่งขันหาคำศัพท์ ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี

2. เกมการใช้ภาษา เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ การแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษา เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมเรียงคำ เกมผสมคำ เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ อรทัย มูลคำ (2545 : 92) ได้แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆ ที่สามารถจัดให้เล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่น เพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะสั้นๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดทักษะ ความชำนาญ และคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดงโดยการกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้เล่นแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหา หรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาสมมติเพื่อโต้ตอบ หรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ

4.1 เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ได้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ต้องใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีก ไม่ให้ถูกจับต้อง อาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่นๆ คนพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย สนุกสนานว่าแรงและความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้านซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณเช่น เกมหมากเก็บ เกมสละบ้า เกมจ้ำจี้ เป็นต้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุดและบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้นเพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีความง่ายขึ้นและเหมาะสำหรับเด็ก แต่ยังอาศัยหลักและทักษะแบบเดียวกันกับที่กีฬาใหญ่ใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

9. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มเปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

10. เกมสันทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่างๆ

11. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกมหลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูล ของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ประเภทของเกมนั้นแบ่งตามประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่นเกมเพื่อสนองความต้องการในการเรียนรู้ของเด็กที่จะได้รับจากการเล่นเกม

3.6 การเลือกเกมประกอบการสอน

เกคินี โชติกเสถียร (2533 : 73) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนนั้นครูต้องพิจารณาการเลือกเกม ดังนี้

1. เนื้อหาที่เรียน
2. จุดประสงค์ของบทเรียน
3. ชนิดของการเรียนรู้ให้ละเอียด

ซึ่งจะต้องเลือกพิจารณาเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา หรือพฤติกรรมที่ประสงค์ให้เกิดแก่ตัวเด็กนักเรียนมากที่สุดมาใช้

สำรวจ พุ่มวิเศษ (2530 : 123 - 124) เพื่อให้การใช้เกมคณิตศาสตร์เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ครูจำเป็นต้องรู้จักเลือกโดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

1. คำนึงถึงคุณค่าทางการศึกษา ถ้าเกมนั้นให้แต่ความสนุกอย่างเดียวไม่ควรเลือก แต่ควรเลือกเกมที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้คณิตศาสตร์
2. คำนึงถึงความคุ้มค่ากับการลงทุน
3. คำนึงถึงความปลอดภัย เช่น พกสีฉูดฉาดอันตราย หรือพกปาลูกดอก ซึ่งไม่เหมาะสมกับเด็กเล็ก
4. ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับบทเรียน
5. ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย หรือพัฒนาการเด็ก
6. ถ้าเป็นไปได้ควรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่น ซึ่งจะทำให้มีความสนใจมากขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 93 - 94) กล่าวถึงวิธีการเลือกเกมไว้ว่า การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับปรุงดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เองผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลงผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่น เกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่างๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้าช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (software) และฮาร์ดแวร์ (hardware) คือ ตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนจึงสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (published game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกเล่นเกมจำลองสถานการณ์ ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์

ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริง ของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมี ความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้น ผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจหรือไม่ ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอน ส่วนที่แตกต่างออกไปหากสามารถทำได้

วิลเลียม (William.1981 : 180 - 181) ได้เสนอแนะแนวทางในการพิจารณาเลือกข้อปฏิบัติ การควบคุมเกม เพื่อใช้เครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องเหมาะสมกับผู้เล่นจะต้องสลับซับซ้อนพอที่จะเรียกร้องความสนใจ ให้แก่ผู้เล่น แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมากเกินไปต้องใช้เวลาศึกษาล่วงหน้านานเกินไปควรดูว่าจะเล่นอย่างไร เกมต้องมีลักษณะเหมือนดูประหนึ่งว่าเป็นการทดสอบความสามารถและประสบการณ์ในการศึกษา ถ้าจำเป็นให้ต้องเลือกใช้เกมซึ่งกำหนดสถานการณ์ไว้

2. เกมต้องง่ายต่อการควบคุม เกมที่ซับซ้อนอาจทำลายความสนใจของผู้เล่นมาก ที่เดียว

3. เนื้อหาสาระต่างๆ ที่เกมสอนต้องให้เห็นได้ชัด

4. ผู้เล่นต้องเคารพต่อกฎเกณฑ์ในการสร้างเกมจะต้องได้รับความเชื่อถือจากผู้เล่น มิฉะนั้นการเล่นเกมจะไม่ได้ผลและไร้ประโยชน์

องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ของการเล่น เช่นถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกม ที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

2. ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรพิจารณาถึงเกมที่เหมาะสมกับสภาพร่างกายระดับ ความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกมเพราะ จะต้อง เหมาะสม กับจำนวนของผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัย

4. จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้

5. อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัดและ ปลอดภัย ต่อการเล่นซึ่งคงจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองก็ได้

6. กติกา กฎ ระเบียบ ในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือต้องใช้เทคนิคสูง ไม่เหมาะสม ที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเพื่อความสนุกสนาน ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้นำเกมจะต้อง ชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

การเลือกเกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า การเลือกเกมนั้นจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาที่จะเรียน จุดประสงค์ของบทเรียน มีความเหมาะสมกับผู้เล่น ไม่ซับซ้อนเหมาะกับการควบคุม และเป็นเกม ที่ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

3.7 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 93-94) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนโดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้งจนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจแล้วจึงดัดแปลงใช้ก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันแก้ไขล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียด ที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

2.4 ช้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็น ที่จะให้ผู้เล่นลองช้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่นบันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกม อยู่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็น การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายการเล่นเกมนควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น

ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร

ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร

ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด

ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับเช่น ผู้เรียนได้ พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใดประสบความสำเร็จตามที่ต้องการ หรือไม่มี ข้อผิดพลาดอะไรบ้างและจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับเช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ทิตนา แชมมณี (2545) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของการสอน ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
 2. ผู้เรียนเล่นตามกติกา
 3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่น
- ของผู้เรียน

4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการสอนโดยใช้เกม มีดังต่อไปนี้

1. ก่อนนำเกมมาใช้ในการสอน ผู้สอนจะต้องจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียนซึ่งอาจจะใช้อักษร ตัวเลข หรือชื่อ แทนกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกๆ คนในแต่ละกลุ่มได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง
2. ผู้สอนจัดเตรียมวิธีการเล่นเกม อุปกรณ์ต่างๆ เช่นภาพ บัตรคำ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสม โดยให้สอดคล้องกับความรู้ในด้านวิชาการที่ผู้เรียนจะได้รับหรือเพื่อเป็นการฝึกฝนความคิด หรือความรู้ ในด้านวิชาการตามที่ต้องการ

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2545 : 150) กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนด้วยเกม ดังนี้

1. นำเสนอเกม ชี้แจงวิธีเล่นและกติกาการเล่น ครูผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้น ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วมาดัดแปลงให้เหมาะสม แล้วนำไปใช้เลยก็ได้ แต่ผู้สอนก็ต้องศึกษาเกมให้เข้าใจแล้วทดลองเล่นก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็น และข้อขัดข้องต่างๆ แล้วเตรียมการป้องกันและแก้ไขไว้ล่วงหน้า ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนการเล่น และชี้แจงรายละเอียดกติกาการเล่นที่ชัดเจนหรืออาจให้ ผู้เรียนได้ซ้อมก่อนและเล่นจริง

2. การเล่นเกม ผู้เรียนจะเล่นเกมตามกติกา โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และอาจต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วยขณะที่ผู้เรียนเล่น ครูผู้สอนควรติดตามดูอย่างใกล้ชิด เพื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนและจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นหรืออาจมอบหมาย ให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตและจดบันทึกหรือควบคุมกติกาการเล่นด้วยก็ได้

3. การอภิปรายหลังการเล่น เป็นขั้นตอนที่สำคัญยิ่งเพราะหากไม่มีขั้นตอนนี้ การเล่นก็จะกลายเป็นการเล่นแบบธรรมดา จุดเน้นของการเล่นเกมอยู่ที่กลวิธีที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย

การฝึกทักษะคำพื้นฐาน

ศรียา นิยมธรรม (2525 : 138) กล่าวถึงการฝึกทักษะคำพื้นฐานไว้ว่า คำศัพท์ ที่จัดเป็นคำพื้นฐานได้แก่ คำที่พบบ่อยๆ ในชีวิตประจำวันเด็กจะเห็นคำเหล่านี้จนคุ้นตา เป็นคำที่เด็กส่วนใหญ่จะจำได้และเป็นพื้นฐานที่จะทำให้เด็กสามารถอ่านเรื่องราวต่างๆ ได้ด้วยความเข้าใจ คล่องแคล่ว และเกิดความซาบซึ้งในการเลือกคำพื้นฐานนี้ครูอาจสำรวจเอง หรือใช้ผลจากการสำรวจที่มีผู้ทำไว้แล้ว เช่น รายงานการสำรวจประมวลคำของเด็กวัยเริ่มเรียน ของการวิจัย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เป็นต้น การใช้คำจากรายงานการสำรวจที่ทำอย่างกว้างขวางอาจให้ผลดีตรงที่ ช่วยให้เด็กได้รู้จักคำพื้นฐาน ซึ่งเด็กทุกคนรู้จักกันจริงๆ และหากมีคำที่ครูผู้สอนคิดว่าเป็นคำพื้นฐานของเด็กในถิ่นนั้น ก็ควรนำมาผนวกในการสอนซ่อมเสริมด้วยเช่นกัน

การสอนและฝึกทักษะคำเหล่านี้ควรใช้วิธีเล่นปนเรียนเช่น การเล่นเกมต่างๆ เพื่อให้เด็กสนุกสนาน ไม่ตึงเครียด อย่างไรก็ตามครูจะต้องระวังมิให้ความสนุกสนาน จากการเล่นเกมมาประทับใจและกลบเกลื่อนจุดมุ่งหมายของการสอนซ่อมเสริมเสียหมด

ตัวอย่างการเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะคำพื้นฐาน

ศรียา นิยมธรรม (2525 : 139) ได้กล่าวถึงการเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะคำพื้นฐานว่า ครูจัดเตรียมคำพื้นฐานที่ต้องการสอนมา 1 ชุดโดยเขียนลงในบัตรคำด้วยขนาดที่ชัดเจน ข้างหลังบัตรคำมีตัวเลข ซึ่งเป็นคะแนนที่แบ่งระดับความยากง่ายของคำกำกับไว้เช่น เลข 1 เป็นคำที่อ่านง่ายที่สุด (จากคำพื้นฐานของเด็ก ป.1) เลข 2 ยากขึ้นมาเป็นลำดับ 2 (คำพื้นฐานของเด็กระดับ ป.2) และเลข 3 เป็นคำที่ยากลำดับ 3 (คำพื้นฐานระดับ ป.3) ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องผลัดกันอ่านบัตรคำเหล่านั้นสุดแล้วแต่ใครจะเลือกหยิบบัตรใดขึ้นมาหากอ่านได้ถูกต้องก็เก็บไว้ที่ตัว หากอ่านผิดก็เอาบัตรเก็บซ่อนไว้ข้างล่างของบัตรกองกลางผลัดกันอ่านทีละคนจนบัตรหมด แล้วนับคะแนนจากคะแนนในจำนวนบัตรที่อ่านได้ถูกต้องว่าใครจะได้มากที่สุดคนนั้นก็ชนะ ในกรณีที่คำที่ครูเลือกมีความง่ายง่ายระดับเดียวกันก็ได้คะแนนเท่ากัน การนับคะแนนก็ถือเอาผลรวมของจำนวนคำที่อ่านได้ถูกต้อง

ในบางกรณีครูควรให้เด็กได้ฝึกใช้คำ เห็นคำในประโยคแทนที่จะเห็นเดี่ยวๆ ก็อาจทำได้ ในทำนองเดียวกันนี้ หรือครูอาจพลิกแพลงประกอบการเล่นเกมอื่นๆ เช่น ให้เล่นเกม “ผ่านดาว” นักเรียนกลุ่มหนึ่งเป็นคนเฝ้าประตู อีกกลุ่มหนึ่งเป็นนักท่องเที่ยว ซึ่งต้องการเข้าไปชม “แดนสนุก” แต่ต้องผ่านด่าน โดยคนเฝ้าประตูจะถามว่า จะไปไหน นักเรียนคนที่ 1 บอก จะขอดู.. (อะไร ก็ได้) คนเฝ้าประตูหยิบบัตรให้อ่าน ถ้าอ่านออกก็ให้ไปยังคนเฝ้าประตูคนที่ 2 ได้ และเก็บบัตรที่อ่านได้ไว้เช่นนี้เรื่อยไปจนสามารถผ่านด่านได้หมด ถ้าอ่านผิดก็ต้องย้อนไปต่อทางแถว จนกระทั่งหมดเวลาที่ครูกำหนด ก็นับคะแนนเต็มสลับกันเป็นคนเฝ้าประตู ความสนุกของเกมนี้ อยู่ที่ข้อความบนบัตรที่คนเฝ้าประตูหยิบบัตรให้อ่าน ซึ่งครูก็ต้องจัดเตรียมไว้ล่วงหน้า การฝึกทักษะคำพื้นฐานนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า เด็กที่มีความจำด้านสายตาดี มักเรียนและอ่านคำพื้นฐานได้เร็ว ในการฝึกแต่ละครั้งถ้าเป็นเด็กอ่อนมาก ก็ไม่ควรใช้จำนวนคำในการฝึกมากเกินไป

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมพอสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ครูจะต้องมีความรู้ความสามารถในการเลือกใช้เกมให้เหมาะสม และสอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็ก ให้เด็กได้เล่นกิจกรรมร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนทนินผลิตเพลิน

3.8 เกมทางภาษา

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2523 : 42) ได้ให้ความหมายของเกมทางภาษา หรือ เกมการใช้ภาษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีขั้น กติกา ประกอบด้วยอุปกรณ์ในการเล่น มีวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจทางภาษา และมีความสุขสนทนินผลิตเพลินช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน

สมพล ฐปฐา (2524 : 15) ได้กล่าวถึงลักษณะประเภทของเกมทางภาษา หรือเกมการใช้ภาษา ได้แก่ เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรมเกมหาคำตรงข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2525 : 28) กล่าวถึงลักษณะเกมการใช้ภาษา หรือเกมทางภาษา ที่ครูสามารถเลือกใช้ประกอบการสอนไว้พอสรุปได้ ดังนี้

1. เป็นเกมที่ง่าย ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน
2. มีคำสั่งและกติกาการเล่นชัดเจน
3. เป็นเกมสั้นๆ ใช้เวลาไม่เกิน 15 นาที
4. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสุขสนทนิน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
5. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน
6. เป็นเกมที่ให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2528 : 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมภาษา ไว้ดังนี้

1. ฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
2. เสริมสร้างการใช้ทักษะทางภาษาทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน
3. พัฒนาด้านการคิดของนักเรียน
4. นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
5. ได้รับความสนใจของนักเรียน
6. ใช้เป็นกิจกรรมในชั้นการสอนต่างๆ
7. ประเมินผลการเรียนการสอน

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกมทางภาษาเป็นเกมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้มีความรู้ความเข้าใจทางภาษา ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน มีขั้นตอนกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีความสนุกสนาน ได้รับความสนใจในการเรียน

3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนด้วยเกม

งานวิจัยในประเทศ

นิธิมา หาญมานพ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ คือ มีระดับสติปัญญา 50 – 10 ปี ที่เรียนอยู่ในระดับก่อนประถมศึกษา พบว่าหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมแล้ว มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกมพบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยก่อน และหลังจากการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปิยศักดิ์ สินทรัพย์ (2530) ได้ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลพร คำสะอาด (2541) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงและเกมประกอบการสอนมีความสำคัญในการใช้ภาษา มีความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในวิธีสอนภาษาไทยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุษา กลเกม (2533 :บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวก ที่ได้รับการฝึกทักษะ โดยใช้เกมการศึกษา และแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่านักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัดมีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 นักเรียนที่ได้รับ การฝึกโดยใช้เกมการศึกษา และนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัดมีความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาแตกต่างกัน

งานวิจัยในประเทศ

คาร์เตอร์ (Carter. 1975 : 3474 - A) ได้ศึกษาผลการทดลองให้นักเรียนเล่นเกมนอกเวลาเรียนปกติ เขาแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มหนึ่ง ควบคุมอีกกลุ่มหนึ่ง ทั้งสองกลุ่มมีวิธีการสอนเหมือนกันแต่กลุ่มทดลองให้เล่นเกมการคำนวณนอกเวลาเรียนปกติ ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้เล่น ผลการทดลองคือทั้งสองกลุ่มมีเจตคติและผลสัมฤทธิ์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งขัดแย้งกัน

คินเคด (Kincaid. 1977 : 4194 – A) ซึ่งได้ศึกษาเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่นำเกมและปัญหาคณิตศาสตร์ไปเล่นที่บ้านโดยได้รับความร่วมมือ จากบิดามารดาของนักเรียนใช้เวลาในการทดลองนาน 10 สัปดาห์ ทุกๆ สัปดาห์มีการประชุม ผู้ปกครอง บิดามารดา ของนักเรียนเพื่อเรียนและสร้างอุปกรณ์ในการเล่นเกมที่รวมทั้งให้มีการทดลอง เล่นก่อนที่จะนำกลับไปให้ลูกเล่นที่บ้าน ผลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่เล่นเกมและทายปัญหาคณิตศาสตร์ที่บ้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม และทายปัญหาคณิตศาสตร์มีเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ดีกว่าบิดามารดาของนักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกม และทายปัญหาคณิตศาสตร์

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456-A) ได้ศึกษาการจำคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกมการเคลื่อนไหวเกมเฉื่อย และการสอนตามปกติโดยให้นักเรียนศึกษาคำศัพท์ใหม่วันละจำนวน 2 คำ พบว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเฉื่อยและกลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ

ออร์คัทท์ (Orcutt.1977 : 147 - A) ทดลองใช้เกมการสอนกับเด็กอนุบาล ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ใช้เกม มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม และกลุ่มที่เด็กเลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้

วินรอต (Wynroth. 1970 – 942 – A – 943 –A) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสอนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมกับเด็กอนุบาลโดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกสอนโดยใช้เกม กลุ่มที่สองสอนตามปกติ ผลปรากฏว่าทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

จากเอกสารงานวิจัยดังที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่า เกมเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สามารถใช้ได้กับเด็กปกติและเด็กที่มีความต้องการพิเศษในด้านต่างๆ เช่น เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ และเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม และเกมควรสอดคล้องกับความต้องการของเด็ก เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมการเล่นเกมมาทดลองใช้สอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ตามศักยภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ นักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ของโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต 1 อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย ได้แก่ โรงเรียนบ้านคลองปลายนา จำนวน 2 คน โรงเรียนบ้านคลองปลายนา (สาขาบ้านไผ่ขาว) จำนวนนักเรียน 1 คน โรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครองประชานุกุล) จำนวนนักเรียน 3 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 6 คน ได้คัดเลือกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้สำรวจปัญหาในการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบและแบบสำรวจของ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และแบบประเมินความสามารถทางเชาวน์ปัญญาเด็กอายุ 2-15 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขโดยมีขั้นตอนการคัดเลือก ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้และแปลผลข้อมูล (แบบ ครป.) ประกอบด้วยคำถามทั้งหมด 57 ข้อ เป็นการประเมินความสามารถของนักเรียนในด้านการรับรู้ และการแปลผลข้อมูล 8 ด้าน ได้แก่ การรับรู้และการแปลผลข้อมูลด้วยการฟัง

การรับรู้และแปลผลของข้อมูลด้วยสายตา การจัดหมวดหมู่ข้อมูล การรับรู้ความคิดรวบยอด ความเร็วในการรับรู้และแปลผลข้อมูลการรับรู้ทางสายตาและการเคลื่อนไหว การรับรู้ทางสังคม ด้านสมาธิ แล้วนำผลจากการทดสอบมาพิจารณาตัดสิน ถ้าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ให้ตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ แต่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนนี้อาจเป็นเด็กที่มีปัญหาการเรียนด้านอื่นหรือเป็นเด็กปัญญาอ่อนในระดับเรียนได้ก็ได้นั้นจึงต้องทำการทดสอบในขั้นที่ 2 ต่อไป

ขั้นที่ 2 สํารวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้าน โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้าน (แบบ สปร.) ประกอบด้วยแบบสำรวจปัญหาทางการเรียนทั้งหมด 3 ด้าน คือ ด้านการอ่าน ด้านการเขียน และการสะกดคำ ด้านคณิตศาสตร์ มีข้อสำรวจลักษณะข้อย่อย 80 ข้อ ใช้มาตราส่วนประเมินค่าตั้งแต่ 1-5 โดยครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน ซึ่งครูผู้สอนต้องรู้จักเด็ก ไม่น้อยกว่า 3 เดือน เด็กคนใดมีค่าเฉลี่ยของปัญหาเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์การตัดสินถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ของด้านนั้นๆ

จากนั้นครูผู้สอนจึงนำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบในขั้นที่ 1 และข้อมูลที่ได้จากแบบสำรวจในขั้นที่ 2 มาประมวลผลแล้วพิจารณาว่า ถ้าข้อมูลทั้ง 2 แบบมีผลการประเมินตรงกันถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง ครูผู้สอนเชิญผู้ปกครองของนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้มาเพื่อทำการสัมภาษณ์ และให้ผู้ปกครองกรอกแบบการซักประวัติก่อนการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กให้มากที่สุด แล้วจึงทำการสัมภาษณ์ในด้านการอ่าน การเขียน การสะกดคำ ลักษณะลายมือ และด้านคณิตศาสตร์ ว่าเด็กมีความบกพร่องในด้านเหล่านี้มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 4 ทดสอบเด็กความสามารถด้านการอ่านคำเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบด้านการอ่านคำ โดยเลือกคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เล่ม 1 มาทำการทดสอบ เพื่อหาความบกพร่อง นำข้อมูลทั้ง 4 ขั้นมาพิจารณาว่าข้อมูลแต่ในขั้นที่ได้นั้น มีความสอดคล้องกันหรือไม่ ถ้าหากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ขั้น หรือมีความสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ขั้น ถือว่ามีความรุนแรงต้องให้ความช่วยเหลือโดยครูพิจารณาว่า หากไม่ได้รับความช่วยเหลือแล้วเด็กไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ไม่มีการพัฒนาด้านการเรียนเท่าที่ควร เรียนไม่ทันเพื่อนจึงตัดสินว่า เป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 ประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา ด้วยแบบประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา เด็กอายุ 2-15 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข มีค่าความเชื่อมั่น 90% ขึ้นไป เพื่อเป็นข้อมูลนำมาตัดสินให้ถูกต้องและแน่นอนว่าเด็กเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือไม่

นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการคัดแยกและตัดสินว่ามีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 6 คน

เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา เพื่อใช้สอนการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งหมด 25 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน เป็นแบบทดสอบเพื่อใช้ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำ โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และคู่มือการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.2 ศึกษาสภาพปัญหาในการเรียนภาษาไทยด้านการอ่านคำของนักเรียนจากแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านของนักเรียน

1.3 ศึกษาวิธีการสอนโดยใช้เกมทางภาษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเกี่ยวกับเกม

1.4 ศึกษาวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

1.5 เลือกเนื้อหาเพื่อนำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งได้แก่ คำพื้นฐานภาษาไทย (คำใหม่ในบทเรียน) โดยเป็นคำที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจากคำที่เป็นปัญหาสำหรับนักเรียน เช่น จำพยัญชนะ ในคำนั้นได้แต่อ่านเป็นคำไม่ได้ หรือจำสระในคำนั้นไม่ได้ จึงอ่านเป็นคำไม่ได้ เป็นต้น ได้แก่คำที่มีวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกด คำที่มีสระลดรูป คำที่มีอักษรนำ รวมจำนวนทั้งหมด 25 คำ ได้แก่คำว่า รถไฟ ขึ้น ลูกหมา เล่น ชู สีดำ ลูกแมว บ้าน นั่ง รถกระบะ กิน ดื่ม นมวัว วึ่ง หนึ่ง กับข้าว แม่ไก่ ขาย เงิน น่อง จิก ไผ่ วงกลม ลูกแพะ ใบไม้

1.6 การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาโดยนำคำพื้นฐานและวิธีการเล่นเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนซึ่งจะต้องให้สอดคล้องกับเนื้อหา

สาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียน มีความสนุกสนานในการเรียน โดยมีส่วนประกอบในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) สาระสำคัญ
- 2) สาระการเรียนรู้
- 3) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- 4) กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 5) สื่อการเรียนรู้
- 6) การประเมินผล
- 7) เกณฑ์การประเมินผล

1.7 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอนภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลทางการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษเพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ มีจำนวน 3 ท่าน ดังมีรายนามต่อไปนี้

1) อาจารย์ณรงค์ ม่วงเย็น ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการสอนวิชาภาษาไทย

2) อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผลทางการศึกษา

3) อาจารย์จินตนา อัมพรภาค ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการประเมินผล โดยเลือกตอบในช่องแสดง ความคิดเห็นในการให้คะแนนคุณภาพเป็น 5 ระดับ โดยพิจารณาการให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า วิเคราะห์และแปลความหมายเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด.2546 :162)

เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพ 5 ระดับ

- | | | |
|---------|---------|-------------------------|
| 5 คะแนน | หมายถึง | มีคุณภาพระดับมากที่สุด |
| 4 คะแนน | หมายถึง | มีคุณภาพระดับมาก |
| 3 คะแนน | หมายถึง | มีคุณภาพระดับปานกลาง |
| 2 คะแนน | หมายถึง | มีคุณภาพระดับน้อย |
| 1 คะแนน | หมายถึง | มีคุณภาพระดับน้อยที่สุด |

เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูล (บุญชม ศรีสะอาด.2546;162)

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณาและยอมรับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาทั้งหมดจำนวน 25 แผน โดยผู้เชี่ยวชาญจะต้องได้ผลการประเมินตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ซึ่งหมายถึงมีคุณภาพตั้งแต่ระดับมากขึ้นไป จึงจะนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ทดลองได้

ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีจำนวนทั้งหมด 25 แผน ได้คะแนนเฉลี่ย 3.50 ซึ่งหมายถึงผลการประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง จึงต้องนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- 1) ให้ใช้คำว่าผลการเรียนรู้ที่คาดหวังแทนคำว่าจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2) ให้ปรับปรุงการอธิบายวิธีการเล่นเกม โดยให้แบ่งเป็นขั้นตอน
- 3) ให้เพิ่มเกณฑ์การประเมินผล

1.8 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษามาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจและประเมินคุณภาพของแผน การจัดการเรียนรู้อีกครั้งหนึ่ง จึงได้คะแนนเฉลี่ย 4.60 ซึ่งหมายถึงผลการประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน โดยมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการอ่านคำ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารการวัดผลประเมินผลของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3)

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบการวัดผลประเมินผลทางการศึกษาพิเศษของ ศรียา นิยมธรรม (2542)

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย แบบทดสอบจำนวน 2 ตอน เพื่อใช้ทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานโดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบ ตอนที่ 1

อ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

อ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง หรือไม่ออกเสียง ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบ ตอนที่ 2

โยงคำกับภาพให้มีความหมายเดียวกันได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

โยงคำกับภาพให้มีความหมายเดียวกันไม่ถูกต้อง ให้ 0 คะแนน

2.4 นำแบบทดสอบที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการสอนภาษาไทย และด้านการวัดผลการศึกษาโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม พิจารณาตรวจสอบ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบ โดยมีเกณฑ์พิจารณาดังนี้

คะแนน +1 = แน่ใจว่าข้อทดสอบวัดวัตถุประสงค์ข้อนั้น

คะแนน 0 = ไม่แน่ใจว่าข้อทดสอบวัดวัตถุประสงค์ข้อนั้น

คะแนน -1 = แน่ใจว่าข้อทดสอบไม่วัดวัตถุประสงค์ข้อนั้น

2.5 นำคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการแทนค่าในสูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 249)

$$IOC = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำกับจุดประสงค์
	ΣR	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.6 ค่าดัชนีที่คำนวณได้ของแบบทดสอบตอนที่ 1 (การอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน) จำนวน 25 ข้อได้ค่าดัชนีที่คำนวณได้เท่ากับ 1.0 ทุกข้อ แต่ค่าดัชนีที่คำนวณได้ของแบบทดสอบตอนที่ 2 (วัดความเข้าใจความหมายของคำ) บางข้อน้อยกว่า 05 ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น และนำไป

ให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบใหม่ จึงได้ค่าดัชนีที่คำนวณได้เท่ากับ 1.0 ทั้งหมดจำนวน 25 ข้อ ดังรายละเอียดในตาราง 5,6 ที่ปรากฏในภาคผนวก ข

2.7 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249) ดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่มทดลอง	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

เมื่อ E แทน กลุ่มทดลองเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน

T₁ แทน การสอนโดยใช้เกม

X แทน การทดสอบการอ่านด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำก่อนเรียน

T₂ แทน การทดสอบการอ่านด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำหลังเรียน

2. วิธีดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ระยะเวลาทดลอง 5 สัปดาห์ จะทำการทดลองในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาทดลองทั้งหมด 25 ครั้ง ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองปลายนา และโรงเรียนบ้านสวนใต้(ครองประชานุกุล) เพื่อดำเนินการทดลอง

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ด้วยแบบทดสอบและแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้ของ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู (2535 ; 129-139) และแบบประเมินความสามารถทางเชาวนปัญญาสำหรับเด็กอายุ 2-15 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

(คู่มือประเมินความสามารถทางเชาวนปัญญาสำหรับเด็กอายุ 2-15 ปี (ปสช.) ฉบับปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 3 พ.ศ. 2546)

2.3 ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยไปติดต่อขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองปลายนา และผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครองประชานุถูล) เพื่อดำเนินการวิจัย

2.4 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดลอง และดำเนินการตามขั้นตอนการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.5 ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยและเป็นกันเองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.6 ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน จำนวน 2 ตอน ซึ่งตอนที่ 1 ทำการทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง จำนวน 25 คำ และตอนที่ 2 ทำการทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ จำนวน 25 คำ แล้วบันทึกคะแนนผลการทดสอบก่อนการทดลอง เพื่อนำผลไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2.7 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 25 แผน โดยมีระยะเวลาการทดลอง ดังนี้

ตาราง 2 ระยะเวลาการทดลอง

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วันที่ทดลอง	กิจกรรม	
			คำพื้นฐานที่ใช้สอน	ชื่อเกมทางภาษา
1	1	จันทร์	ชู่	เกมหยิบคำ
	2	อังคาร	ไล่	เกมไล่จับบอกคำ
	3	พุธ	สีดำ	เกมซื้อผลไม้
	4	พฤหัสบดี	เล่น	เกมกล่องหาคู่
	5	ศุกร์	แม่ไก่	เกมจ่ายตลาด
2	6	จันทร์	ดื่ม	เกมรจนาหาคู่
	7	อังคาร	วิ่ง	เกมตกปลา
	8	พุธ	นั่ง	เกมส่งดอกไม้
	9	พฤหัสบดี	ขึ้น	เกมกล่องสมบัติ
	10	ศุกร์	รถกระบะ	เกมเห็นปั๊บอ่านปั๊บ

ตาราง 2 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	ครั้งที่	วันที่ทดลอง	กิจกรรม	
			คำพื้นฐานที่ใช้สอน	ชื่อเกมทางภาษา
3	11	จันทร์	หนึ่ง	เกมบันไดงู
	12	อังคาร	บ้าน	เกมแข่งม้าหาคำ
	13	พุธ	น้อง	เกมแข่งรถคันคำ
	14	พฤหัสบดี	ขาย	เกมเก็บคำใส่ตะกร้า
	15	ศุกร์	ลูกหมา	เกมเขียนเขียนอ่านคำ
4	16	จันทร์	ไปไม่	เกมใครเก่ง
	17	อังคาร	กิน	เกมสอยดาว
	18	พุธ	เงิน	เกมเชื่อมสี่เสี่ยงคำ
	19	พฤหัสบดี	ลูกแพะ	เกมกระชิบ
	20	ศุกร์	กับข้าว	เกมคำสั่งนางฟ้า
5	21	จันทร์	ลูกแมว	เกมโดมิโนต่อคำ
	22	อังคาร	รถไฟ	เกมเธออยู่ไหน..ฉันอยู่ที่นี่
	23	พุธ	จิก	เกมแม่ไก่ไขคำ
	24	พฤหัสบดี	นมวัว	เกมไชโย
	25	ศุกร์	วงกลม	เกมบุพเพสันนิวาส

2.6 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง เป็นเวลา 5 สัปดาห์แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับกับแบบทดสอบก่อนการทดลอง โดยทดสอบเป็นรายบุคคล แล้วทำการบันทึกคะแนน เพื่อนำผลไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป โดยมีเกณฑ์การตัดสินความสามารถในการอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำ ซึ่งแบ่งเป็นช่วงระดับคะแนน ดังนี้

ตอนที่ 1 คะแนนการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน 25 คะแนน

ตอนที่ 2 คะแนนความเข้าใจความหมายของคำ 25 คะแนน

นำคะแนนของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำทั้ง 2 ตอนมารวมกันเป็นคะแนนเต็ม 50 คะแนน แล้วตัดสินโดยพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินผลของคะแนนแบบทดสอบเป็น 5 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 59) แล้วประเมินระดับความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน ซึ่งพิจารณาตามเกณฑ์การประเมินผลของคะแนนแบบทดสอบเป็น 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 41 – 50 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดีมาก

คะแนน 31 – 40 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดี

คะแนน 21 – 30 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 11 – 20 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด

คะแนน 0 – 10 มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษาโดยใช้แบบทดสอบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 92)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน มีดังนี้

1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนจากการทดสอบ ใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 59)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตรดังนี้

(บุญชม ศรีสะอาด. 2541 : 87)

$$S.D = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานก่อน และหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา โดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test ซึ่งเป็นวิธีการทดสอบนัยสำคัญ ณ ระดับนัยสำคัญที่ตั้งไว้ (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 93)

$$D = Y - X$$

เมื่อ	D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนน X และ Y ก่อนและหลังการทดลอง
	Y	แทน	ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานหลังทำการทดลอง
	X	แทน	ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานก่อนทำการทดลอง

หาความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่กำกับด้วยเครื่องหมายบวก และลบ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาจัดอันดับจากน้อยไปหามาก โดยให้ค่าที่น้อยที่สุดอยู่ในอันดับที่มีเครื่องหมายบวก และผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายลบ ค่าของผลรวมของอันดับที่มีค่าน้อยกว่าเป็นค่า T ที่จะทำการทดสอบ (โดยไม่คิดเครื่องหมาย)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนน X และ Y ก่อนและหลังการทดลอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมาย และสมมติฐานการวิจัย ตามลำดับดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา รายละเอียดดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 คะแนนความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา ดังในตาราง

คะแนนหลังการทดลอง				
คนที่	การอ่านออกเสียง (25 คะแนน)	เข้าใจความหมายของคำ (25 คะแนน)	คะแนนรวม (50 คะแนน)	ระดับความสามารถ
1	21	24	45	ดีมาก
2	22	23	45	ดีมาก
3	24	25	49	ดีมาก
4	25	25	50	ดีมาก
5	20	22	42	ดีมาก
6	23	25	48	ดีมาก
$\bar{X}$	22.50	24.00	46.50	ดีมาก
S.D.	1.87	1.26	3.01	

จากตาราง 3 ความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้เกมทางภาษาจากการทดสอบทั้ง 2 ครั้งได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 46.50 คะแนน ซึ่งแบ่งออกเป็นคะแนนการอ่านออกเสียงเฉลี่ยเท่ากับ 22.50 คะแนน และคะแนนวัดความเข้าใจความหมายของคำคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.00 คะแนน

ผลการวิเคราะห์แสดงว่าความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้เกมทางภาษาหลังการทดลอง ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 46.50 คะแนน มีความสามารถในการอ่านคำอยู่ในระดับดีมาก

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านการอ่าน ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา รายละเอียดดังแสดงในตาราง

ตาราง 4 คะแนนการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านการอ่าน ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา ดังในตาราง

คนที่	คะแนน		ผลต่างของคะแนน	ลำดับที่	ลำดับตามเครื่องหมาย	
	ก่อนสอน (X)	หลังสอน (Y)			บวก	ลบ
1	7	45	38	2	+2	-
2	7	45	38	3	+3	-
3	9	49	40	4.5	+4.5	-
4	9	50	41	5	+5	-
5	5	42	37	1	+1	-
6	8	48	40	4.5	+4.5	-
			T = 0*		T+ = 20	T- = 0

* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (ค่า T ที่ .05 = 2 เมื่อ N = 6)

จากตาราง 4 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา พบว่าเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษาก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านมีความสามารถในการอ่านสูงกว่าก่อนการทดลอง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้เกมทางภาษา เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัยโดยสรุป ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยใช้เกมทางภาษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน หลังจากรับการสอนโดยใช้เกมทางภาษาอยู่ในระดับดี
2. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน หลังได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 อำเภอเมืองสุโขทัย ได้แก่โรงเรียนบ้านคลองปลายนา จำนวน 2 คน โรงเรียนบ้านคลองปลายนา (สาขามัธยมศึกษา) จำนวน 1 คน และโรงเรียน บ้านสวนใต้ (ครองประชานุกุล) จำนวน 3 คน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 6 คน เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling) ได้สำรวจ

ปัญหาในการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบและแบบสำรวจของ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และแบบประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญาเด็กอายุ 2-15 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข โดยมีขั้นตอนการคัดแยกดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจปัญหาในการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้และแปลผลข้อมูล (แบบ ครป.) ประกอบด้วยคำถามทั้งหมด 57 ข้อ เป็นการประเมินความสามารถของนักเรียนในด้านการรับรู้และการแปลผลข้อมูล 8 ด้าน ได้แก่ การรับรู้และการแปลผลข้อมูลด้วยการฟัง การรับรู้และแปลผลข้อมูลด้วยสายตา การจัดหมวดหมู่ข้อมูล การรับรู้ความคิดรวบยอด ความเร็วในการรับรู้และแปลผลข้อมูล การรับรู้ทางสายตาและการเคลื่อนไหว การรับรู้ทางสังคม ด้านสมาธิ แล้วนำผลจากการทดสอบมาพิจารณาตัดสิน ถ้าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับเกณฑ์ หรือสูงกว่าเกณฑ์ให้ตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ แต่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนนี้อาจเป็นเด็กที่มีปัญหาการเรียนด้านอื่นหรือเป็นเด็กปัญญาอ่อนในระดับเรียนได้ก็ได้ ดังนั้นจึงต้องทำการทดสอบในขั้นที่ 2 ต่อไป

ขั้นที่ 2 สำรวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้าน โดยใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้าน (แบบ สปร.) ประกอบด้วยแบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้ทั้งหมด 3 ด้านคือ ด้านการอ่าน ด้านการเขียน และการสะกดคำ ด้านคณิตศาสตร์ มีข้อสำรวจลักษณะข้อย่อย 80 ข้อ ให้มาตราส่วนประเมินค่าตั้งแต่ 1-5 โดยครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน ซึ่งครูผู้สอนต้องรู้จักเด็กไม่น้อยกว่า 3 เดือน เด็กคนใดมีค่าเฉลี่ยของปัญหาเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์การตัดสินถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง ผู้วิจัยเชิญผู้ปกครองของนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้มา เพื่อทำการสัมภาษณ์ และให้ผู้ปกครองกรอกแบบการซักประวัติก่อนการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กให้มากที่สุดแล้วทำการสัมภาษณ์ในด้านการอ่าน การเขียนและการสะกดคำ ลักษณะลายมือ และด้านคณิตศาสตร์ เพื่อให้ทราบว่าเด็กมีความบกพร่องในด้านเหล่านี้มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 4 ทดสอบเด็กความสามารถด้านการอ่านคำเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบด้านการอ่านคำ โดยเลือกคำพื้นฐานภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เล่ม 1 มาทำการทดสอบ เพื่อหาความบกพร่อง จากนั้นนำข้อมูลทั้ง 4 ขั้นมาพิจารณาว่าข้อมูลแต่ละขั้นที่ได้นั้นมีความสอดคล้องกันหรือไม่ ถ้าหากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ขั้น หรือมีความสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ขั้น ให้ถือว่ามีความรุนแรงต้องให้ความช่วยเหลือ โดยครูพิจารณาว่า หากไม่ได้รับความช่วยเหลือแล้วเด็กไม่สามารถเรียนหนังสือได้ไม่มีการพัฒนาการเรียนเท่าที่ควร เรียนไม่ทันเพื่อนจึงตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 5 ประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา ด้วยแบบประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญาสำหรับเด็กอายุ 2-15 ปี ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข มีค่าความเชื่อมั่น 90% เพื่อเป็นข้อมูลมาตัดสินให้ถูกต้องและแน่นอนว่าเด็กเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือไม่

นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการคัดเลือกและตัดสินใจว่ามีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 แผน
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานซึ่งแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน จำนวน 25 คำ
 - ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ขั้นก่อนทดลอง

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน โดยฟังการอ่านออกเสียงคำพื้นฐานของนักเรียน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล (Pretest) เพื่อดูความสามารถในการอ่านคำก่อนการสอนอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา และบันทึกคะแนน ไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง

2. ขั้นดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองวิธีการสอนอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาตามลำดับขั้นตอนการสอนกับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 5 สัปดาห์ ๆ ละ 5 ครั้ง ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวม 25 ครั้ง

3. ขั้นหลังการทดลอง

3.1. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถในการอ่าน คำพื้นฐานด้วยแบบทดสอบทั้ง 2 ตอน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับการสอนก่อนการทดลอง กับกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล (Posttest) และบันทึกคะแนนไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง

3.2. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน มาทำการวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อประเมินระดับความสามารถ
2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษา ใช้สถิติทดสอบ แบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา สรุปได้ว่า

1. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานอยู่ในระดับดี
2. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน หลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนการสอน โดยใช้เกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา ผู้วิจัยอภิปรายผลตามจุดมุ่งหมายและสมมติฐานของการวิจัยดังนี้

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษา มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 46.50 ซึ่งเมื่อเทียบกับเกณฑ์การตัดสินการประเมินผลของคะแนนแบบทดสอบ 5 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงแสดงว่าหลังการสอนการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานอยู่ในระดับดี โดยมีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนการสอน โดยใช้เกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะการสอนโดยใช้เกมทางภาษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนา และส่งเสริมให้เด็กมีความรู้ ความเข้าใจทางด้านภาษา โดยเฉพาะด้านการอ่าน เด็กสามารถเรียนรู้โดยผ่านประสบการณ์ตรง เรียนรู้ด้วยการกระทำและปฏิบัติจริงโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นเกมที่มีขั้นตอนและกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีอุปกรณ์การเล่นเกมที่สร้างความสนใจและเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีการสร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ให้นักเรียนสนุกสนานในการเล่นเกมน่ายิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังมีการนำผลของการเล่นเกมมาอภิปรายสรุป เพื่อให้

แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาซึ่งเป็นคำพื้นฐานที่ได้เรียนไปแล้วให้นำไปสู่การเรียนรู้ของนักเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของ ฟรอยด์ (Freud) และ อิริคสัน (Erikson) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมเกิดจากความต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจได้นั้นจะต้องสนองด้วยการเล่นเกม เกมเป็นสิ่งมีคุณค่าอย่างมากสำหรับเด็ก และยังสอดคล้องกับทฤษฎีทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา การเล่นเกมของเด็กจะเริ่มจากการเล่นเกมโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการพัฒนา และเป็นการสำรวจจับต้องวัตถุ เป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาสติปัญญา เป็นขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิมล ตันปิติ ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมคู่มือครู (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : บทคัดย่อ) และยังสอดคล้องกับผลการวิจัย ของนิภาพร ปวนสุรินทร์ (2542) นิธิมา หาญมานพ (2541) วิไลพร คำสะอาด (2541) อุษา กลแกม (2533) และ ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์ (2530) ที่ได้ศึกษาค้นคว้าและพบว่า นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษในด้านต่างๆ และนักเรียนที่ปกติ เมื่อได้รับการสอนโดยใช้เกมทางภาษาแล้ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนโดยวิธีอื่น

ซึ่งการศึกษาศักยภาพในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน โดยใช้เกมทางภาษา พบว่ามีข้อดี ดังนี้

1. คำพื้นฐานที่นำมาใช้ในการทดลองกับเด็กมีปัญหาการเรียนรู้ด้านการอ่าน เป็นคำที่เด็กคุ้นตาและพบบ่อยในชีวิตประจำวัน และเมื่อนำคำพื้นฐานไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา ประกอบกับการเรียนรู้จากเกมนั้นเป็นกิจกรรมที่ ทำให้เด็กคิดว่าเป็นการเล่น จึงทำให้การสอนโดยใช้ เกมทางภาษาของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่าน คำพื้นฐานได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของศรียา นิยมธรรม ที่ได้กล่าวว่า การฝึกทักษะคำพื้นฐานเป็นคำคุ้นตาเด็ก พบบ่อยในชีวิตประจำวัน และเป็นคำพื้นฐานที่จะทำให้เด็กสามารถอ่านประโยค ข้อความ และเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว ดังนั้นครูควรใช้วิธีการสอนแบบเล่นปนเรียน เป็นวิธีสอนที่สามารถจูงใจให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กคิดว่าเป็นการเล่น เช่น การเล่นเกมต่างๆ เพื่อให้เด็กได้สนุกสนาน ไม่ตึงเครียด อย่างไรก็ตามครูต้องระวังมิให้ความสนุกสนานจากการเล่นมาประทับใจ และกลบเกลื่อนจุดมุ่งหมายของการสอนเสียหมด (ศรียา นิยมธรรม. 2525 : 138)

2. มีการสร้างสถานการณ์จำลองในการเล่น เกม เพื่อให้เด็กมีความสนุกสนานในขณะที่เล่นเกม และอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ได้กล่าวว่า เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบ

จากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทและลักษณะต่างๆให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2528 : 226 – 236)

3. มีอุปกรณ์ในการเล่นเกมที่ส่วนใหญ่ทำมาจากวัสดุและเศษวัสดุที่หาได้ง่าย เด็กพบเห็นบ่อย ประหยัด และไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก สอดคล้องกับคำกล่าวของวิลเลียม ที่ได้เสนอแนะแนวทางในการพิจารณาเกมว่า อุปกรณ์ควรเป็นลักษณะที่จัดหาได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัด และปลอดภัยต่อการเล่นของเด็ก (William. 1981 : 180 – 181)

4. อุปกรณ์ในการเล่นเกมน่าสนใจสวยงาม สะดุดตา ได้รับความสนใจของเด็ก และเหมาะสมกับวัยของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ อัจฉรา ชีวพันธ์ ที่ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมทางภาษาไว้ว่า เกมทางภาษา ควรเป็นเกมที่สามารถจูงใจและได้รับความสนใจของเด็ก เพื่อให้เด็กมีความสนใจและอยากเรียนรู้ (อัจฉรา ชีวพันธ์. 2528 : 3)

ผู้วิจัยได้นำการสอนโดยใช้เกมทางภาษามาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับการสอนด้วยเกม เช่นการสร้างความคุ้นเคยและวางตัวให้เป็นกันเองกับนักเรียนขณะเล่นเกม และร่วมกิจกรรมในการเล่นเกมนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูและนักเรียน และเกิดความรู้สึกไว้วางใจมีความมั่นใจในการเล่นเกมน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาให้สอดคล้อง เหมาะสม และสะดวกต่อการเคลื่อนไหวร่างกายของนักเรียนในขณะที่เล่นเกม และบางครั้งมีการสร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อให้เกมมีความคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริง อีกทั้งผู้วิจัยยังได้มีการเตรียมอุปกรณ์การเล่นเกมน ศึกษาวิธีการเล่นเกมตลอดจนทำการทดลองเล่นเกมก่อนทุกครั้งที่ทำการสอน และเพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเล่นเกมซ้ำอีก เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการอ่านคำ และมีความสามารถในการอ่านคำมากขึ้น

ดังนั้นผลการวิจัยครั้งนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การสอนอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษาสามารถทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานอยู่ในระดับดีมาก และมีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานหลังการสอนโดยใช้เกมทางภาษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย และสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนควรสร้างความคุ้นเคยและวางตัวเป็นกันเองกับนักเรียนโดยร่วมกิจกรรมในการเล่นเกมนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้สึกไว้วางใจ และมีความมั่นใจในการเล่นเกมน

1.2 ครูผู้สอนควรคำนึงถึงสถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมน ควรมีพื้นที่ให้กว้างเพียงพอและสะดวก ต่อการเคลื่อนไหวร่างกายของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมได้อย่างเต็มที่

1.3 ครูผู้สอนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นเกมน ศึกษาวีธีการเล่นเกมนให้เข้าใจเป็นอย่างดี ตลอดจนทดลองเล่นเกมนก่อนทุกครั้ง และเมื่อทำการสอนจริงครูควรร่วมกิจกรรม ในการเล่นเกมนกับนักเรียนอย่างใกล้ชิดเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับนักเรียน

1.4 ครูผู้สอนควรสร้างเกมนให้มีสีสันสวยงาม สะดุดตา สร้างสถานการณ์จำลองให้มีความคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริง เพื่อให้เร้าความสนใจของเด็กให้อยากเรียนรู้ และสนุกสนานในการเล่นเกมนมากยิ่งขึ้น

1.5 ครูผู้สอนควรให้นักเรียนเล่นเกมซ้ำอีก ถ้ายังไม่หมดเวลาสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถจำคำได้คล่องแคล่วขึ้น

1.6 ครูผู้สอนควรนำอุปกรณ์การเล่นเกมนต่างๆไปจัดวางให้เป็นมุมของการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถนำมาเล่นเกมซ้ำอีก และเป็นการทบทวนเรื่องที่เรียนไปแล้ว

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

2.1 ครูผู้สอนควรนำวิธีสอนโดยใช้เกมทางภาษาไปใช้สอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ในด้านอื่นๆที่เริ่มเรียนรู้การอ่าน

2.2 ครูผู้สอนควรนำวิธีสอนโดยใช้เกมทางภาษาไปใช้สอนทางด้านทักษะการฟัง การพูด การเขียน นอกเหนือจากทักษะการอ่าน

2.3 ครูผู้สอนควรนำวิธีสอนโดยใช้เกมทางภาษาไปใช้สอนกับการอ่านประโยค และข้อความ เพื่อให้เด็กมีความสามารถด้านการอ่านในระดับสูงต่อไป

2.4 ครูผู้สอนควรทำการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำโดยใช้เกมทางภาษากับวิธีการสอนอื่นๆ เพื่อให้มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ, (2535). **หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศาสนา .
-(2537). **คู่มือการจัดการเรียนร่วม**. กรุงเทพฯ: กรมสามัญศึกษา.
-(2541). **ชุดฝึกอบรมด้วยตนเอง เรื่องการจัดการศึกษาพิเศษ การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เล่ม 8**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
-(2543). **แนวทางการจัดการเรียนร่วมในโรงเรียนประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
-(2544). **หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย .
-(2544). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรรณิการ์ สุขบท. (2539). **การศึกษาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ เซาว์ปัญญา 50-70 ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก**. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เกศินี โชติกเสถียร. (2533). **การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในโรงเรียน**. กรุงเทพฯ :โอเดียนสโตร์.
- กรมวิชาการ. (2545). **การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2523). **คู่มือเกม**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จรีลักษณ์ จิรวินุลย์. (2546). **คู่มือครูและผู้ปกครองสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อ่าน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ชวน หลีกภัย. (2537. ตุลาคม – ธันวาคม). **การใช้ภาษาไทยทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์**. สารสถาบันภาษาไทย. 11(3).
- ดวงใจ วรรณสังข์. (2541). **การศึกษาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยัญชนะไทย**. ปรินญานินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- เตือนใจ ฤกษ์กระโทก. (2543). การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริมด้านความเข้าใจในการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3โดยใช้หนังสือแผ่นเดียวเป็นสื่อ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทีศนา แชมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทพร คชสิริพงษ์. (2526). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิธินา หาญมานพ. (2541). การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับประถมศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิภา ศรีโพธิ์จัน. (2533). สถิตินอนพาราเมตริก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากการสอนโดยใช้เกม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นพดล จันทรเพ็ญ. (2542). การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ 1999 .
- บันลือ พุกกะวัน. (2533). มิติใหม่ในการสอนอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2538). การสร้างและการสอนประสบการณ์ภาษาของมนุษย์. เอกสารประกอบคำบรรยาย ณ สำนักงานศึกษาธิการเขต 8. จังหวัดเชียงใหม่.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม1. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม.
- (2546). การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญศิริ ทศสี่. (2538). การทดลองใช้อักษรวิ่งไฟฟ้าคอมพิวเตอร์ในการสอนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยแก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจพร ปัญญา. (2543). คู่มือช่วยเหลือเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- บัวแก้ว บัวเย็น. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่1.โดยการสอนแบบรู้แจ้งกับการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- ปิยลักษณ์ พุกกะวัน. (2541). การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจโดยใช้แนวการสอนอ่าน เอ อาร์ ซี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์. (2530). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกมเพลงประกอบการสอน. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2533). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: บรรณกิจเทรดดิ้ง.
- (2537). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- (2539). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- (2542). การเรียนร่วมระหว่างเด็กปกติกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญศรี กันกา. (2536). หนูน้อยค่อยเพียรเรียนภาษาไทย,วิทยาการก้าวไกล. 4(7) : 92 -94.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). การเล่นของเด็ก , เอกสารคำสอนวิชา ปว.33_ กรุงเทพฯ: ภาควิชา หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2525). เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก. หน่วยที่ 10. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- แมนมาส ชวลิต. (2534). การพัฒนาการอ่านภาษาไทย หน่วยที่ 1 -7 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวภา เตชะคุปต์. (2546). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แม็ค.
- ราตรี เปรี้ยวพานิช. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่1 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- (2543). **สถิติวิทยาทางการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรี เกียสกุล. (2530). **การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกหัด**. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). **เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- วรรณ โสมประยูร. (2537). **การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วาสนา เลิศศิลป์. (2540). **การศึกษาเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร**. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรสุดา บุญยไวยโรจน์. (2530). **เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศศิธร วงศ์ชาติ. (2542). **การศึกษาความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษา**กับการสอนตามคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- คันสนีย์ ชัตรคุปต์. (2543). **ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือ แอลดี ,ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- (2544). **ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ศรีรัตน์ เจริญจันทร์. (2536). **การอ่านและการสร้างนิสัยการอ่าน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรียา นิยมธรรม. (2537). **แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรียา นิยมธรรม และ ประภัศร นิยมธรรม. (2525). **การสอนซ่อมเสริม (การสอนเพื่อบรรเทา)**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- (2537). **รายงานการวิจัยการสร้างแบบฝึกคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรียา นิยมธรรม. (2541). **ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยาการศึกษาและสังคม**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พี เอ อาร์ต พรินติ้ง.
- (2546). **การศึกษาพิเศษ**. กรุงเทพฯ: ธนชัยการพิมพ์ .

- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2545). **จิตวิทยาเด็กพิเศษแนวคิดสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: ภาคจิตวิทยา คณะศิลปศาสตรมหาวิทาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีวิไล พลมณี. (2528). **ภาษาและการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- สนิท สัตโยภาส. (2545). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น**. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- สมาน แต้มพิมาย. (2543). **การสร้างแบบฝึกการอ่านคำควบกล้ำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมคิด บุญบุญ. (2546). **การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีสอนอ่านตามแบบ** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมพล ฐปฐา. (2524). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- (2543). **การจัดการเรียนร่วมในโรงเรียนประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สำรวม พุ่มวิเศษ. (2530). **พฤติกรรมการสอนคณิตศาสตร์**. สุราษฎร์ธานี: สถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2539). **หลักการและวิธีสอนภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2543). **หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2525). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง**. กรุงเทพฯ: โครงการผลิตตำรา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). **20 วิธีการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาพการพิมพ์.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2528). **เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา. หน่วยที่ 4** นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- (2536). **การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและฝึกทักษะ โดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เสริมศรี หอทิมาวรวงศ์. (2539). **เอกสารการสอนชุดการสอนกลุ่มทักษะ 1 (ภาษาไทย) หน่วยที่ 1-8**. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, (2543). **การบริหารและการจัดการศึกษาพิเศษเรียนรวม**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ไร่ไทยเพรส .

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2538). **คู่มือการดำเนินการสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : หน่วยงานพิเศษ.
- อมรรตน์ คงสมบูรณ์. (2536). **การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยเกมและแบบฝึกหัด**. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรัญญา เชื้อทอง. (2544). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านคำยากของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในสถานศึกษาที่จัดการเรียนร่วม โดยใช้บัตรย่อยกรอง**. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรัญญา ฤกษ์ชัย. (2541). **การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านความสามารถในการเขียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ทางภาษากับการสอนตามคู่มือครู**. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรุณี หวดาล. (2539). **แนวคิดและหลักการของ “ปฐมวัยศึกษา” พัฒนาความคิดค้นหาความเป็นเลิศ**. เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการวิทยากรแกนนำระดับก่อนประถมศึกษา. สำนักงานกรุงเทพมหานคร.
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2528). **คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2530). **คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2533). **คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อัจฉรา นาคทรัพย์. (2546). **การศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่านโดยวิธีการสอนอ่านเป็นคำ**. บทคัดย่อ. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุบล เล่นวารี. (2542). **การบริหารและการจัดการศึกษาพิเศษเรียนรวม**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : จำไทยเพรส.
- อุษา กลแกม. (2533). **การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด**. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Arnold ,A. (1975). *World Book of Children's Games* . New York : World Publishing.

- Best , Bill Arnold. (1969 , April). "The Effect of Special Program on Kean Gains in Reading" Dissertation Abstracts International.(10) : 3316 – A.
- Bos . (1991). Strategies for Teaching Students With Learning and Behavior Problems. Massachusetts: Allyn and Bacon A Division of Simon & Schuster , Inc
- Cater , T. E. (1975). "Computational Games in a Mathematics Club Setting on Attitudes and Achievement of Inner – City Students."Dissertation abstracts International.
- Dickerson, Dolarces Pawley. " A comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words With Mid- Year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularies. " Dissertation Abstracts International. 36(10) : 6465-A ; 1976.
- Fraling,Clara C. (1981). "A Study to Improving the Reading Comprehension Skill Through The Use of Prepared Reading Learning Stations", Dissertation Abstracts International. 42(10) : 4377 A ; April.
- Gearhart , Bill R. (1973). Learning disabilities. 2nd ed. The C.V. Mosby Company , Saint others.
- Goodman , Kenneth S. (1976). "Reading : Psycholinguistic Guessing Game", Journal of the Reading Specialist 4(5) : 5-11;May.
- Grambs , J.D. , Carr, J.C. and Fitch,R.M. (1970). Methods in Secondary Education.3rd ed . U.S.A.Holt, Rinehart and Winston,Inc.
- Grellet, Francoise. (1994). Developing Reading Skills. 4th ed. Cambridge University Preass.
- Harris,Larry A and Carl B. Smith. (1976). Reading Instruction Diagnostic Teaching in the Classroom. New York : Holt , Rinehart and Winston.
- Herstone, E. and J. Brantley . (1973). Effects of Dramatic Play on Classroom Problem Solving Abilitiy. Journal of Education Research.
- Julie, Spreadbury and Elkins John. (1993). "Family Literacy in Australia" DAO.
- Kincaid. W.A. (1977). "A Study of Effects on Children's Attitude and Achievement in Mathematics Resulting from the Introduction of Mathematical Gams into the Home by Specially Trained Parents." Dissertation Abstracts. International.
- Marry and Bertram. (1977). "Instructional Strategies used by General Educations and Teachers of Students with Learning Disabilities." Remedial and Special Education.

- Miller, Walma. H. (1973). **Diagnosis and Correction of Reading Difficulties in Secondary School Student**. New York : Center of Applied Research in Education,38(2) : 710-A . 711-A.
- Orcuit, L. E. (1977,July). **“Child Management of Instructional Games: Effects upon Cognitive Abilitiies, Behavioral Maturity and Self- Concept of Disadvantaged Preschool Children”**. Dissertation Abstracts International. 1: 147-A
- Piaget, J. (1962). **“Play Dream and Immitation in Children**. New York : W.W Norton
- Pinter, D.K. (1977, August). **The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grade**. Dissertation Abstracts International.32 (2): 710-A 711-A.
- Reese, J. (1977). **Simulation Games and Learning Activities Kit for the Elementary School**. New York : Paker Publishing.
- Ros Bender and William N (1993). **Teaching Students with Mild Disabilities**. Massachusetts : Allyn and Bacon, A Simon & Schuster Company.
- Rubin,Dorothey. (1993). **A Practical Approach to Teaching Reading**. New York : A Simon & Schuster,Inc.
- Rubin,K.and T.Maioni. (1975). **Play Reference and its Relationship to Egocentrism Popularity and Classification Skills in Preschoolers**. Merrill Palmer Quarterity.
- Smith, Tom . C and Other. (1955). **Teaching Students with Special Needs in Inclusive Setting**. New York : By Allyn and Bacon.
- William R Dill. (1981). **“What Management Game Do Best Manangement of Human Reserch**. Edited by Paul Pigors Charter A. Myers and F. T Maln : N. Y. Mc Graw-Hill Book Company.
- Wynroth;L.Z. (1970, September). **“Learning Arithmetic by Playing.”** Dissertation Abstracts International. 56 : 1665-A

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

อาจารย์ณรงค์ ม่วงเย็น

ตำแหน่ง คีษานเทศก์

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการบริหารการศึกษา

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต1 จังหวัดสุโขทัย

ความเชี่ยวชาญ การสอนภาษาไทย

อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร

ตำแหน่ง คีษานเทศก์

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการวัดผลทางการศึกษา

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต1 จังหวัดสุโขทัย

ความเชี่ยวชาญ การวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา

อาจารย์จินตนา อัมพรภาค

ตำแหน่ง คีษานเทศก์

วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัยเขต1 จังหวัดสุโขทัย

ความเชี่ยวชาญ การสอนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

ที่ ศธ 0519.12/ ๕๘๙๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุมนวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๖๘ สิงหาคม 2549

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบทดสอบ และแผนการจัดการเรียนรู้

เนื่องด้วย นางอัมพา นกอม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถในการอ่าน คำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา” โดยมี ศาสตราจารย์ผดุง อารยะวิญญู และ รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำ ปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์มะลิ ตุ่มบุตร ศึกษาานิเทศชำนาญการพิเศษ การวัดผลและประเมินผล เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ออกเสียงคำพื้นฐาน และแบบทดสอบการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน เพื่อวัดความสามารถในการ เข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน นายณรงค์ ม่วงเย็น ศึกษาานิเทศก์เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย เป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา และ นางจินตนา อัมพรภาค ศึกษาานิเทศก์ ชำนาญการ ด้านการศึกษาพิเศษ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ พื้นฐาน แบบทดสอบการโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน เพื่อวัดความสามารถในการเข้าใจความหมาย ของคำพื้นฐาน และแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางอัมพา นกอม และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพ็ญศิริ จิระเชษฐกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2664-1000 ต่อ 5731

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ มือถือ 01-680-7640



ที่ ศร 0519.12/ 7 / ๕๐

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

/ 3 พฤศจิกายน 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองปลายนา

เนื่องด้วย นางอัมพา นกอิม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา” โดยมี ศาสตราจารย์ผดุง อารยะวิญญู และ รองศาสตราจารย์วิราพร พงษ์อาจารย์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน และแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา ในระหว่างเดือน พฤศจิกายน – ธันวาคม 2549

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางอัมพา นกอิม ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญศิริ จิระเชษฐกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-6495063 , 02-6641000 ต่อ 5731 , 5646

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 055 - 632407 มือถือ 081 - 6807640



ที่ ศธ 0519.12/ 7100

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤศจิกายน 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสวนใต้ (ครองประชานุกูล)

เนื่องด้วย นางอัมพา นกอม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมทางภาษา” โดยมี ศาสตราจารย์ผดุง อารยะวิญญู และ รองศาสตราจารย์วิราพร พงษ์อาจารย์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน และแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา ในระหว่างเดือน พฤศจิกายน – ธันวาคม 2549

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางอัมพา นกอม ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญศิริ จีระเดชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-6495063 , 02-6641000 ต่อ 5731 , 5646

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 055 - 632407 มือถือ 081 - 6807640

ภาคผนวก ข

การวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ

ตาราง 5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนี

ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ ตอนที่ 1 การอ่าน
ออกเสียงคำพื้นฐาน

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣX	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
9	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
10	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
14	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
15	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
16	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
18	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
19	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
20	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
21	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
22	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
24	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
25	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

ตาราง 6 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน ตอนที่ 2 วัดความเข้าใจความหมายของคำ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣX	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
9	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
10	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
14	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
15	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
16	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
18	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
19	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
20	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
21	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
22	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
24	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
25	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

ภาคผนวก ค

ผลการประเมินความสามารถทางเชาวน์ปัญญา

ผลการประเมินความสามารถทางเชาวน์ปัญญา (IQ)

การประเมินความสามารถทางเชาวน์ปัญญา (IQ) ของเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน (กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน) มีผลการประเมินดังนี้

คนที่ 1	ระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญา	เท่ากับ	92
คนที่ 2	ระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญา	เท่ากับ	94
คนที่ 3	ระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญา	เท่ากับ	92
คนที่ 4	ระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญา	เท่ากับ	94
คนที่ 5	ระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญา	เท่ากับ	91
คนที่ 6	ระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญา	เท่ากับ	91

ภาคผนวก ง

แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ
2. แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ

คู่มือดำเนินการทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐาน

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานนี้เป็นการประเมินความสามารถในการอ่านคำของนักเรียนเป็นรายบุคคล
2. ผู้ทดสอบควรทดสอบในแบบทดสอบตอนที่ 1 ก่อน และตามด้วยแบบทดสอบตอนที่ 2 ตามลำดับ
3. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานนี้ใช้สำหรับทดสอบก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง ซึ่งประกอบด้วย
 - ตอนที่ 1 แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน โดยการอ่านออกเสียงคำพื้นฐานที่กำหนดให้ จำนวน 25 คำ
 - ตอนที่ 2 แบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงเส้นจับคู่คำกับรูปภาพที่มีความหมายเดียวกัน จำนวน 25 คำ
4. ข้อควรระวังในการดำเนินการสอบ
 - 4.1. สถานที่ดำเนินการสอบไม่ควรมีเสียงดัง หรือผู้คนพลุกพล่าน
 - 4.2. ก่อนทำการทดสอบ ผู้ทดสอบควรสร้างความคุ้นเคย และสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองกับนักเรียน

คู่มือดำเนินการทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน

ขั้นตอนในการดำเนินการทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบควรศึกษาขั้นตอนและวิธีการทดสอบให้เข้าใจ ก่อนลงมือทดสอบเป็นรายบุคคล
2. ผู้ทดสอบ เตรียมแบบทดสอบในการอ่านคำพื้นฐาน (สำหรับนักเรียน) และแบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำ(สำหรับครู) ให้เพียงพอสำหรับจำนวนนักเรียนที่จะทำการทดสอบ
3. ผู้ทดสอบจัดที่นั่งในการสอบสำหรับนักเรียนให้พร้อม และการทดสอบในแต่ละครั้งห้ามมิให้ผู้อื่นมาเกี่ยวข้องขณะทำการทดสอบ
4. ผู้ทดสอบ บอกลำดับที่ของการทดสอบให้นักเรียนทราบก่อนทำการทดสอบ

ระหว่างทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟัง
2. ผู้ทดสอบ แจกแบบทดสอบให้นักเรียนดู
3. ให้นักเรียนวางแบบทดสอบลงบนโต๊ะ เพื่อให้เห็นคำได้ชัดเจน
4. ผู้ทดสอบบอกให้นักเรียนอ่านคำตามแบบทดสอบ ให้ใช้เวลาอ่านคำละประมาณ 5 นาที ถ้านักเรียนอ่านไม่อ่าน ให้ผู้ทดสอบถามว่า “อ่านได้หรือไม่” ถ้านักเรียนตอบว่า “อ่านไม่ได้” ให้ทดสอบคำอื่นต่อไป
5. ผู้ทดสอบบันทึกการอ่านของนักเรียนลงในแบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำ เมื่อทำการทดสอบเสร็จแล้วในแต่ละคำทันที

หลังทำการทดสอบ

ผู้ทดสอบตรวจสอบความเรียบร้อยของการทดสอบ การบันทึกคะแนนในแบบบันทึก และประเมินผลการอ่านออกเสียงคำพื้นฐานจากแบบบันทึก

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
การอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านคำต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (25 คะแนน)

ขู่

ไล่

สีดำ

เล่น

แม่ไก่

ดื่ม

วิ่ง

นั่ง

ขึ้น

รถกระบะ

หนึ่ง

บ้าน

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน (ต่อ)

น้อง

ชาย

ลูกหมา

ใบไม้

กิน

ลูกแพะ

กับข้าว

เงิน

ลูกแมว

รถไฟ

จิก

นมวัว

วงกลม

แบบบันทึกการอ่านออกเสียงคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อผู้ทดสอบ

ชื่อผู้รับการทดสอบ

คำพื้นฐาน	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		หมายเหตุ
	อ่านได้	อ่านไม่ได้	อ่านได้	อ่านไม่ได้	
ปู่					คะแนนการอ่าน 25 คะแนน อ่านคำได้ถูกต้อง ได้ 1 คะแนน อ่านคำไม่ถูกต้อง ได้ 0 คะแนน
ไล่					
สีดำ					
เล่น					
แม่ไก่					
ดื่ม					
วิ่ง					
นั่ง					
ขึ้น					
รถกระบะ					
หนึ่ง					
บ้าน					
น้อง					
ชาย					
ลูกหมา					
ใบไม้					
กิน					
เงิน					
ลูกแพะ					
กับข้าว					
ลูกแมว					
รถไฟ					
จิก					
นมวัว					
วงกลม					

สรุปคะแนนการอ่านคำ

จำนวนคำที่อ่านได้.....คะแนน

จำนวนคำที่อ่านไม่ได้.....คะแนน

คู่มือดำเนินการทดสอบความเข้าใจความหมายของคำ

ขั้นตอนในการดำเนินการทดสอบ

ก่อนทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบควรศึกษาขั้นตอนและวิธีการทดสอบให้เข้าใจ ก่อนลงมือทดสอบเป็นรายบุคคล
2. ผู้ทดสอบเตรียมแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนที่จะทดสอบ

3. ผู้ทดสอบจัดที่นั่งสำหรับนักเรียนให้พร้อมในการทดสอบ โดยให้ห่างกันพอประมาณ
4. ผู้ทดสอบให้นักเรียนนั่งประจำโต๊ะ และเตรียมอุปกรณ์การเรียนให้พร้อม

ระหว่างทำการทดสอบ

1. ผู้ทดสอบอ่านคำชี้แจงและอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบให้นักเรียนฟัง
2. ผู้ทดสอบแจกแบบทดสอบให้นักเรียนเขียน ชื่อและนามสกุล ลงในแบบทดสอบให้เรียบร้อย
3. ผู้ทดสอบให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน เป็นเวลา 20 นาที

หลังทำการทดสอบ

ผู้ทดสอบตรวจแบบทดสอบ บันทึกคะแนนลงในแบบบันทึก และประเมินผลการทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำของนักเรียนแต่ละคน

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

วัดความเข้าใจความหมายของคำ

ชื่อ ชั้น โรงเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงคำกับรูปภาพให้มีความหมายเดียวกัน (25 คะแนน)

ขู่



ไล่



สีดำ



เล่น



แม่ไก่



แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

ดิ้ม



วิ่ง



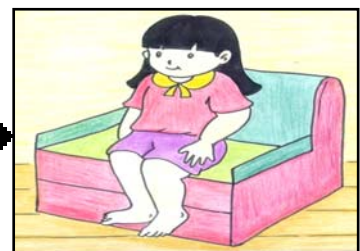
นั่ง



ขึ้น



รถกระบะ



แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

หนึ่ง



บ้าน



น้อง



ชาย

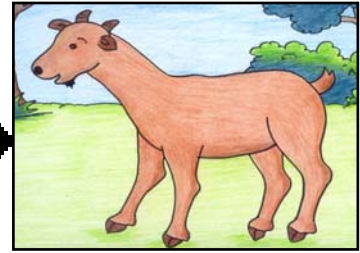


ลูกหมา

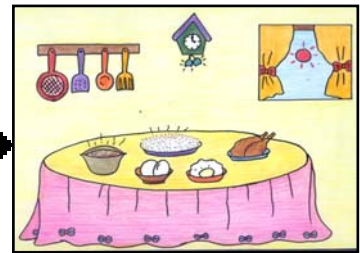


แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

ใบไม้



กิน



ลูกแพะ



กับข้าว



เงิน



แบบทดสอบวัดความเข้าใจความหมายของคำ (ต่อ)

ลูกแมว



รถไฟ



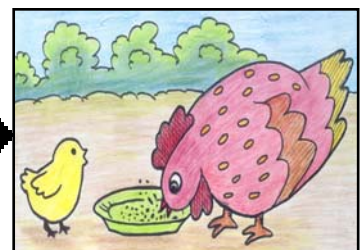
จิก



นมวัว



วงกลม



ภาคผนวก จ

แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมทางภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมหีบคำ เวลา 1 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางอัมพา นกอิม ใช้สอนวันที่ 15 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า ชู ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมหีบคำ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสาร ชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน คำว่า ชู

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐาน คำว่า ชู ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า ชู ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนเล่นบทบาทสมมติเป็นแมวแสดงอาการป้องกันตัว เพื่อไม่ให้สุนัขทำร้าย
2. ครูสนทนาซักถามนักเรียนที่ได้แสดงบทบาทสมมติว่า การที่แมวแสดงอาการพองขน แยกเขี้ยว และส่งเสียงร้อง เราเรียกลักษณะอาการนี้ว่าอย่างไร
3. นักเรียนช่วยกันคิดว่ามีสัตว์ชนิดใดบ้างที่แสดงการชู พร้อมทั้งเลียนเสียงของสัตว์นั้นๆ
4. ครูนำบัตรคำ ชู เสียบที่กระเป๋าผนัง อ่านให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนอ่านตาม
5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1 ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2 ครูชี้แจงกติกาการเล่น และสาธิตการเล่น พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3 ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้ทั้ง 2 ชุดมาเสียบที่กระเป๋าผนัง ชุดละ 1 กระเป๋าผนัง
- 1.4 ครูนำกระเป๋าผนังวางไว้หน้าห้องให้ห่างกัน โดยหันกระเป๋าผนังไม่ให้ นักเรียนเห็นบัตรคำ

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม เข้าแถว แล้วยืนตรงข้ามกับกระเป๋าน้ำ
- 2.2 ให้นักเรียนคู่แรกวิ่งมาหยิบบัตรคำที่กำหนด ที่เสียใบที่กระเป๋าน้ำเพียงจำนวน 1 บัตร วิ่งนำมาใส่ตะกร้าที่วางไว้ข้างหลังแถวของกลุ่มตัวเอง
- 2.3 นักเรียนคู่ที่ 2,3 ก็เล่นเกมเช่นเดียวกับคู่แรก
- 2.4 ครูให้นักเรียนเล่นเกมอีก 1-2 รอบ
- 2.5 ครูให้สัญญาณหยุดการเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.5 ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มช่วยกันนำบัตรคำที่หยิบมาได้มาวางเรียงบนโต๊ะ
 - 3.6 ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ละกลุ่ม
 - 3.7 ให้นักเรียนนับจำนวนบัตรคำที่หยิบมาได้ กลุ่มใดหยิบคำมาได้มากกว่าและถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ
 - 3.8 ครูให้นักเรียนหยิบบัตรคำคนละ 1 บัตร อ่านทีละคน แล้วนำบัตรคำไปเสียใบที่กระเป๋าน้ำ ทั้ง 2 กลุ่ม (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมนับคำ ดังนี้
- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
 - นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
 - นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
7. นักเรียนอ่านคำที่ครูเสียใบที่กระเป๋าน้ำอีกครั้งหนึ่ง
8. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. บทบาทสมมติ
2. บัตรคำ ชู
3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
4. กระเป๋าน้ำ
5. รูปภาพแมวแสดงอาการชูหูขึ้น
6. ตะกร้า
7. เกมนับคำ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกม
2. สังเกตการอ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ
นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

จากการสอนการอ่านคำโดยใช้เกมหยิบคำพบว่า นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเล่นเกม และเล่นเกมตามลำดับขั้นตอนด้วยความสนุกสนาน สามารถอ่านคำและเข้าใจความหมาย
คำว่า ชู ได้ถูกต้อง

(ลงชื่อ)

(นางอัมพา นกอิม)

ครูผู้สอน

1. เกมหยิบคำ



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน คำว่า “ชู” ได้

อุปกรณ์

1. กระดาษแข็ง
2. สีเมจิก
3. กรรไกร
4. ตะกร้า
5. กระเป๋าน้อง

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรคำ
2. เขียนคำว่า “ชู” และคำที่เรียนไปแล้วได้แก่คำว่า ดู หนู อีกจำนวน 2 คำ อีกจำนวน

คำละ 10 บัตร

3. นำบัตรคำที่เขียนไว้ทั้งหมดมาแบ่งเป็น 2 ชุดเท่าๆ กัน

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม

- 1.2. ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกม และสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้ทั้ง 2 ชุดมาเสียบที่กระเป๋ามั่ง ชุดละ 1 กระเป๋ามั่ง
- 1.4. ครูนำกระเป๋ามั่งวางไว้หน้าห้องให้ห่างกัน โดยหันกระเป๋ามั่งไม่ให้นักเรียนเห็นบัตรคำ

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม เข้าแถว แล้วยืนตรงข้ามกับกระเป๋ามั่ง
- 2.2. ให้นักเรียนคู่แรกวิ่งมาหยิบบัตรคำที่กำหนด 13-ทีเสียบไว้ที่กระเป๋ามั่งเพียงจำนวน 1 บัตร วิ่งนำมาใส่ตะกร้าที่วางไว้ข้างหลังแถวของกลุ่มตัวเอง
- 2.3. นักเรียนคู่ที่ 2,3 ก็เล่นเกมเช่นเดียวกับคู่แรก
- 2.4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมอีก 1-2 รอบ
- 2.5. ครูให้สัญญาณหยุดการเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มช่วยกันนำบัตรคำที่หยิบมาได้มาวางเรียงบนโต๊ะ
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำทีละกลุ่ม
- 3.3. ให้นักเรียนนับจำนวนบัตรคำที่หยิบมาได้ กลุ่มใดหยิบคำมาได้มากกว่าและถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ
- 3.4. ครูให้นักเรียนหยิบบัตรคำคนละ 1 บัตร อ่านทีละคน แล้วนำบัตรคำไปเสียบที่กระเป๋ามั่ง ทั้ง 2 กลุ่ม (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

%%%%%%%%%

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมไล่จับบอกคำ เวลา 1 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน นางอัมพา นกอิม ใช้สอนวันที่ 16 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า ไล่ ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมไล่จับบอกคำ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำว่า ไล่

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนอ่านคำพื้นฐานคำว่า ไล่ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า ไล่ ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูนำภาพที่เกี่ยวกับสัตว์ไล่ทำร้ายคนให้นักเรียนดู แล้วสนทนาซักถามเหตุการณ์ในภาพ
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาประสบการณ์ที่ถูกล่าสัตว์ไล่ หรือการไล่สัตว์
3. ครูชูบัตรคำให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1.ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2.ครูชี้แจงกติกาการเล่น และสาธิตการเล่น พร้อมให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3.ครูนำบัตรคำทั้ง 2 ชุดเสียบที่กล่องโฟรมทั้ง 2 กล่อง
- 1.4.เขียนหมายเลข 1 , 2 ที่ด้านข้างของกล่องโฟรม หมายเลขละ 1 กล่อง
- 1.5.ครูนำลูกโป่งใส่ตะกร้าและวางไว้หน้าห้อง

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1.ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆกัน
- 2.2.ให้นักเรียนคู่ที่ 1 ของกลุ่ม มาหยิบลูกปิงปองคนละ 1 ลูก
- 2.3.ให้นักเรียนที่ได้ลูกปิงปองหมายเลข 1 เป็นผู้เล่นก่อน โดยให้นักเรียนวิ่งไปที่
กล่องโฟรมที่1 แล้วเลือกบัตรคำที่กำหนด 1 บัตร จากนั้นให้นักเรียนวิ่งไปที่
กล่องโฟรมที่ 2 พร้อมกับเลือกบัตรคำที่กำหนดอีก 1 บัตร แล้วถือบัตรคำวิ่ง
กลับมาที่กลุ่มของตัวเอง
- 2.4.นักเรียนที่ได้ปิงปองหมายเลข 2 ก็เริ่มเล่นเช่นเดียวกัน
- 2.5.นักเรียนคู่ที่ 2 , 3 ก็เล่นเกมตามลำดับเช่นเดียวกัน
- 2.6.ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้
- 2.7.ครูให้สัญญาณหยุดการเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1.ครูให้นักเรียนนำบัตรคำที่เลือกมาได้ ชูให้เพื่อนดู ทั้ง 2 กลุ่ม
- 3.2.ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มผลัดกันอ่านคำ และนับบัตรคำ กลุ่มใดมีจำนวนบัตรคำ
ถูกต้องมากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าว
คำชมเชย)
5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนากล่าวการเล่นเกมที่จับบอกคำ ดังนี้
 - นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
 - นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
 - นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
6. นักเรียนอ่านคำที่ครูเขียนไว้ที่กระป๋องผนังอีกครั้งหนึ่ง
7. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพสัตว์ไล่คน
2. บัตรคำ ไล่
3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
4. กล่องโฟรม จำนวน 2 กล่อง
5. ลูกปิงปอง
6. เกมไล่จับบอกคำ

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกม
2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ
นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

จากการสอนการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมได้จับบอกคำพบว่า นักเรียนเล่นเกมได้ตามลำดับ
ขั้นตอน สามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำได้ถูกต้อง

(ลงชื่อ)

(นางอัมพา นกอิม)

ครูผู้สอน

2. เกมไล่จับบอกคำ



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า ไ้ ได้

อุปกรณ์

1. กระดาษแข็ง
2. สีเมจิก
3. ไม้ไผ่ ขนาดเท่าตะเกียบ
4. กระดาษกาวย่น
5. กล่องโฟม 2 กล่อง
6. ลูกปิงปอง

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งทำบัตรคำ เขียนคำว่า ไ้ และคำที่เรียนไปแล้วได้แก่คำ ไป ในจำนวน คำละ 10 บัตร
2. นำไม้ไผ่มาติดกับด้านหลังของบัตรคำด้วยกระดาษกาวย่น เพื่อเป็นด้ามจับ
3. แบ่งบัตรคำเป็น 2 ชุด เท่า ๆ กัน
4. เขียนหมายเลข 1,2 ที่ลูกปิงปอง หมายเลขละ 10 ลูก

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1.ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2.ครูชี้แจงกติกาการเล่น และสาธิตการเล่น พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3.ครูนำบัตรคำทั้ง 2 ชุดเสียบที่กล่องโฟรมทั้ง 2 กล่อง
- 1.4.เขียนหมายเลข 1 , 2 ที่ด้านข้างของกล่องโฟรม หมายเลขละ 1 กล่อง
- 1.5.ครูนำลูกปิงปองใส่ตะกร้าและวางไว้หน้าห้อง

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1.ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆกัน
- 2.2.ให้นักเรียนคู่ที่ 1 ของกลุ่ม มาหยิบลูกปิงปองคนละ 1 ลูก
- 2.3.ให้นักเรียนที่ได้ลูกปิงปองหมายเลข 1 เป็นผู้เล่นก่อน โดยให้นักเรียนวิ่งไปที่กล่องโฟรมที่1 แล้วเลือกบัตรคำที่กำหนด 1 บัตร จากนั้นให้นักเรียนวิ่งไปที่กล่องโฟรมที่ 2 พร้อมกับเลือกบัตรคำที่กำหนดอีก 1 บัตร แล้วถือบัตรคำวิ่งกลับมาที่กลุ่มของตัวเอง
- 2.4.นักเรียนที่ได้ปิงปองหมายเลข 2 ก็เริ่มเล่นเช่นเดียวกัน
- 2.5.นักเรียนคู่ที่ 2 , 3 ก็เล่นเกมตามลำดับเช่นเดียวกัน
- 2.6.ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้
- 2.7.ครูให้สัญญาณหยุดการเล่น

3. ขั้นสรุป

- 3.1.ครูให้นักเรียนนำบัตรคำที่เลือกมาได้ ชูให้เพื่อนดู ทั้ง 2 กลุ่ม
- 3.2.ให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มผลัดกันอ่านคำ และนับบัตรคำ กลุ่มใดมีจำนวนบัตรคำถูกต้องมากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

%%%%%%%%%

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมชื่อผลไม้ เวลา 1 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางอัมพา นกอิม ใช้สอนวันที่ 17 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า สีด้า ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมชื่อผลไม้ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า สีด้า

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานคำว่า สีด้า ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพให้มีความหมายตรงกับคำว่า สีด้า ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูชูกระดาษสีด้าให้นักเรียนดู และสนทนาซักถามว่ากระดาษมีสีอะไร
2. นักเรียนช่วยกันบอกชื่อสีของเครื่องใช้ และอาหารที่มีสีด้า
3. ครูชูบัตรคำ สี ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูชูบัตรคำ ด้า ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
5. ครูนำบัตรคำ สีด้า เสียบที่กระเป๋าด้าน แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกมน

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกมน พร้อมกับการให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. จัดโต๊ะนักเรียนให้เป็นแถวยาวๆ เพื่อสมมุติเป็นโต๊ะวางขายผลไม้ของในร้านขายผลไม้
- 1.4. นำบัตรภาพผลไม้ที่มีบัตรคำเสียบติดไว้มาวางเรียงบนโต๊ะโดยให้บัตรคำคละกัน
- 1.5. ให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกันและมารับตะกร้าคนละ 1 ใบ

2. ชั้นเล่น

- 2.1. ครูสมมติสถานการณ์ให้นักเรียนมาซื้อผลไม้ในร้านขายผลไม้
- 2.2. ให้นักเรียนถือตะกร้าคนละ 1 ใบ แล้วเดินเข้ามาในร้านขายผลไม้
- 2.3. ครูกำหนดเวลาในการเลือกซื้อผลไม้
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกหาบัตรคำรูปผลไม้ตามที่ครูกำหนดใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. นักเรียนทุกคนถือตะกร้าผลไม้เดินมาหาครูซึ่งอยู่ที่โต๊ะจ่ายเงินเพื่อตรวจดูความถูกต้อง

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนคนที่ 1 หยิบบัตรคำรูปผลไม้ออกจากตะกร้าที่ละบัตรพร้อมกับอ่านคำให้ครูฟัง
 - 3.2. ถ้านักเรียนเลือกบัตรคำมาไม่ถูกต้อง หรือเลือกบัตรคำได้ถูกต้องแต่อ่านไม่ถูกต้องนักเรียนก็จะไม่ได้บัตรผลไม้ไป แต่นักเรียนจะได้บัตรผลไม้ก็ต่อเมื่ออ่านคำได้ถูกต้อง
 - 3.3. นักเรียนที่เลือกผลไม้ได้ถูกต้องและมีจำนวนมากกว่าเป็นผู้ชนะ
7. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาการเล่นเกมนี้อย่างนี้ ดังนี้
- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
 - นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
 - นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
8. นักเรียนอ่านคำที่ครูเขียนไว้ที่กระเป๋านั่งอีกครั้งหนึ่ง
9. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. เศษกระดาษสีดำ
2. บัตรคำ คำว่า สี,ดำ,สีดำ
3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
4. บัตรรูปผลไม้ต่างๆ
5. ตะกร้า
6. เกมซื้อผลไม้

6. การประเมินผล

3. สังเกตการณ์ปฏิบัติการในการเล่นเกมน
4. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

จากการสอนการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมชื่อผลไม้พบว่านักเรียนมีความตื่นตัวและอยากเล่นเกม นักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่นเกมเพราะมีรูปร่างและสีสันสวยงาม นักเรียนเล่นเกมอย่างสนุกสนาน เด็กชายบุญเลิศ โพธิ์แจ้งเลือกคำผิด 1 คำ ครูได้ให้คำแนะนำและชี้แจงจนเข้าใจ นักเรียนทุกคนสามารถเลือกคำว่า สีส้ม ได้ถูกต้อง

(ลงชื่อ)

(นางอัมพา นกคุ้ม)

ครูผู้สอน

3. เกมซื้อผลไม้



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า สีด่า ได้

อุปกรณ์

1. กระดาษโปสเตอร์แข็งสีต่างๆ
2. สีเมจิก
3. กรรไกร
4. กาว
5. ตะกร้า
6. ลวดเสียบกระดาษ

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งเป็นรูปผลไม้ต่างๆ
2. เขียนคำว่า “สิด่า” จำนวน 12 บัตร
3. เขียนคำว่า ชื่อ แม่ ว่า แต้ม จำนวนคำละ 4 บัตร
4. นำลวดเสียบกระดาษเสียบบัตรคำกับบัตรภาพผลไม้เข้าด้วยกัน

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียน และให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. จัดโต๊ะนักเรียนให้เป็นแถวยาวๆ เพื่อสมมติเป็นโต๊ะวางขายผลไม้ของในร้านขายผลไม้
- 1.4. นำบัตรภาพผลไม้ที่มีบัตรคำเสียบบิดไว้มาวางเรียงบนโต๊ะโดยให้บัตรคำคละกัน
- 1.5. ให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกันและมารับตะกร้าคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่น

- 2.1. ครูสมมติสถานการณ์ ให้นักเรียนมาซื้อผลไม้ในร้านขายผลไม้
- 2.2. ให้นักเรียนถือตะกร้าคนละ 1 ใบ แล้วเดินเข้ามาในร้านขายผลไม้
- 2.3. ครูกำหนดเวลาในการเลือกซื้อผลไม้
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกหาบัตรคำรูปผลไม้ตามที่ครูกำหนดใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. นักเรียนทุกคนถือตะกร้าผลไม้เดินมาหาครูซึ่งอยู่ที่โต๊ะจ่ายเงินเพื่อตรวจดูความถูกต้อง

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนคนที่ 1 หยิบบัตรคำรูปผลไม้ออกจากตะกร้าที่ละบัตรพร้อมกับอ่านคำให้ครูฟัง
- 3.2. ถ้านักเรียนเลือกบัตรคำมาไม่ถูกต้อง หรือเลือกบัตรคำได้ถูกต้องแต่อ่านไม่ถูกต้องนักเรียนก็จะไม่ได้บัตรผลไม้ไป แต่นักเรียนจะได้บัตรผลไม้ก็ต่อเมื่ออ่านคำได้ถูกต้อง
- 3.3. นักเรียนที่เลือกผลไม้ได้ถูกต้องและมีจำนวนมากกว่าเป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

%%%%%%%%%

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมกลองหาคู่ เวลา 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางอัมพา นกอิม ใช้สอนวันที่ 20 เดือน พฤศจิกายน.. พ.ศ. 2549

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า เล่น ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมกลองหาคู่ สามารถช่วยให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า เล่น

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานคำว่า เล่น ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยสามารถโยงรูปภาพให้มีความหมายตรงกับคำว่า เล่น ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนดูรูปภาพการละเล่นต่างๆของเด็ก แล้วสนทนาร่วมกัน
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันบอกการละเล่นต่างๆ ที่นักเรียนเคยเล่น หรือเคยรู้จัก
3. ครูชูบัตรคำ เล่น ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามได้จนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำกลองไม้ขีดไฟมาแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนด้านนอก และส่วนด้านใน มาวางเรียงบนโต๊ะทั้ง 2 ตัว ให้ห่างกันเล็กน้อย
- 1.4. ครูแจกกระเป๋าล้างคอให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่น

- 2.1. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 3 คน ยืนเข้าแถวเป็น 2 แถวให้ห่างจากโต๊ะที่วางบัตรคำ
- 2.2. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น โดยให้นักเรียนคนแรกของกลุ่มวิ่งนำกล่องไม้ขีดไฟ ทั้ง 2 ส่วนมาสวมเข้าด้วยกัน โดยจะต้องเลือกคำให้ตรงกันทั้งส่วนนอกและ ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟ
- 2.3. ให้นักเรียนนำกล่องไม้ขีดไฟมาอ่านให้ครูฟัง ถ้าเลือกและอ่านถูกต้องก็ให้นำ กล่องไม้ขีดไฟใส่กระเป๋าค้างคอไว้ แต่ถ้าเลือกและอ่านไม่ถูกต้องก็ต้องนำ กล่องไม้ขีดไฟไปวางไว้ในที่เดิม
- 2.4. นักเรียนคนที่ 2,3 ก็เล่นเช่นเดียวกันกับนักเรียนคนที่ 1
- 2.5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้
- 2.6. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนเทกล่องไม้ขีดไฟออกมานับจำนวน
 - 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่กล่องไม้ขีดไฟทีละคน นักเรียนคนใดอ่านคำได้ ถูกต้องมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ(ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำ ชมเชย)
5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนากิจกรรมเล่นเกมกล่องหาคู่ ดังนี้
- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
 - นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
 - นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
6. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพการละเล่นต่างๆ
2. บัตรคำ คำว่า เล่น
2. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
3. กล่องไม้ขีดไฟ
4. กระเป๋า
5. เกมกล่องหาคู่

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่น
2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

จากการสอนการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมกล่อกหาคู่พบว่านักเรียนชอบอุปกรณ์ในการเล่น เช่น กระเป๋าค้างคอ เป็นต้น และตั้งใจเล่นเกมมาก นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำได้ถูกต้อง

(ลงชื่อ)

(นางอัมพา นกอิม)

ครูผู้สอน

4. เกมกล่องหาคู่



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า “เล่น” ได้
อุปกรณ์

1. กล่องไม้ขีดไฟ
2. กรรไกร
3. สีเมจิก
4. กระดาษแข็ง
5. กาวลาเท็กซ์
6. กระดาษล่อนก

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งให้มีขนาดเท่ากับกล่องไม้ขีดไฟ
2. เขียนคำว่า “เล่น” จำนวน 20 คำ ลงบนกระดาษแข็ง เขียนคำว่า “ไล่” จำนวน 6 คำ และคำว่า “ชู” จำนวน 6 คำ
3. นำบัตรคำ “เล่น” มาทากาวติดที่ส่วนบนของกล่องไม้ขีดไฟ จำนวน 10 คำ และติดที่ส่วนในอีก 10 คำ และบัตรคำว่า “ไล่”, “ชู” มาทากาวติดที่ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟอีกอย่างละ 6 คำ

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. บอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับบัตรภาพที่ครู
ชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามได้จน
เข้าใจ
- 1.3. ครูนำกล่องไม้ขีดไฟมาแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนด้านนอก และส่วนด้านใน
มาวางเรียงบนโต๊ะทั้ง 2 ตัว ให้ห่างกันเล็กน้อย
- 1.4. ครูแจกกระเป๋าค้างคอให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่น

- 2.1. แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 3 คน ยืนเข้าแถวเป็น 2 แถวให้ห่างจากโต๊ะที่วางบัตรคำ
- 2.2. ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น โดยให้นักเรียนคนแรกของกลุ่มวิ่งนำกล่องไม้ขีดไฟ
ทั้ง 2 ส่วนมาสวมเข้าด้วยกัน โดยจะต้องเลือกคำให้ตรงกันทั้งส่วนนอกและ
ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟ
- 2.3. ให้นักเรียนนำกล่องไม้ขีดไฟมาอ่านให้ครูฟัง ถ้าเลือกและอ่านถูกต้องก็ให้นำ
กล่องไม้ขีดไฟใส่กระเป๋าค้างคอไว้ แต่ถ้าเลือกและอ่านไม่ถูกต้องก็ต้องนำ
กล่องไม้ขีดไฟไปวางไว้ในที่เดิม
- 2.4. นักเรียนคนที่ 2,3 ก็เล่นเช่นเดียวกันกับนักเรียนคนที่ 1
- 2.5. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนหมดคำที่ครูเตรียมไว้
- 2.6. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนเทกล่องไม้ขีดไฟออกมานับจำนวน
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านบัตรคำที่กล่องไม้ขีดไฟทีละคน นักเรียนคนใดอ่านคำได้
ถูกต้องมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ(ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำ
ชมเชย)

แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้เกมทางภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมจำลองตลาด เวลา 1 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางอัมพา นกอิม ใช้สอนวันที่ 21 เดือน พฤศจิกายน.. พ.ศ. 2549

1. สาระสำคัญ

การอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยคำว่า แม่ไก่ ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมจำลองตลาด สามารถช่วยให้
ให้นักเรียนอ่านคำ และเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานได้ถูกต้อง แม่นยำ นำไปใช้สื่อสารใน
ชีวิตประจำวันได้

2. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า แม่ไก่

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอ่านคำพื้นฐานคำว่า แม่ไก่ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเข้าใจความหมายของคำพื้นฐาน โดยการโยงรูปภาพกับคำให้มีความหมายตรงกับ
คำว่า แม่ไก่ ได้ถูกต้อง

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ครูนำไข่ไก่ให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนตามประเด็นต่อไปนี้
 - สิ่งที่คุณนำมาคืออะไร
 - มันเกิดมาจากอะไร
 - มีประโยชน์อย่างไร
2. ครูและนักเรียนสรุปว่า ไข่ไก่เกิดมาจากแม่ไก่
3. ครูชูบัตรคำให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนอ่านตาม
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการเล่นเกมน

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่
ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกมน พร้อมทั้งให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำสินค้ามาจัดวางที่ชั้นวางของเพื่อสมมติเป็นสินค้าในร้าน
- 1.4. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้เสียบที่กระเป๋ามังโดยให้คำละกัน

1.5. ครูแจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ชั้นเล่นเกม

- 2.1. ครูสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเป็นร้านค้าแห่งหนึ่ง
- 2.2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน และให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม
- 2.3. นักเรียนทุกคนต้องมาเลือกบัตรคำที่กำหนด คนละ 1 บัตร แล้ววิ่งนำมาให้ครูดู ถ้าเลือกได้ถูกต้องก็ให้เข้าไปซื้อสินค้าได้ แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องก็ต้องไปเลือกบัตรคำมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่มีค่าที่กำหนดให้ใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนนำสินค้าออกมาวางเรียง เพื่อตรวจดูความถูกต้อง
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ติดอยู่กับสินค้าทีละคน ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านได้ถูกต้อง นักเรียนก็จะได้นำสินค้านั้นไปแต่ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านคำไม่ถูกต้อง ก็จะต้องนำสินค้านั้นไปคืนที่ร้านค้า
- 3.3. นักเรียนนับจำนวนสินค้าที่ได้ ใครมีสินค้ามากกว่าก็เป็นผู้ชนะ (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนากล่าวถึงเกมจำลองตลาด ดังนี้

- นักเรียนชอบเกมนี้หรือไม่ และรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
- นักเรียนเล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

6. ครูให้นักเรียนเตรียมตัวเล่นเกมในครั้งต่อไป

5. สื่อการเรียนรู้

1. ไข่ไก่
2. บัตรคำรูปไข่ คำว่า แม่ไก่
3. บัตรคำอื่นที่เรียนแล้ว
4. กล่องสินค้าชนิดต่างๆ
5. ตะกร้า
6. กระเป๋านักเรียน
7. ชั่งวางสินค้า
8. เกมจำลองตลาด

6. การประเมินผล

1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรมในการเล่นเกม
2. สังเกตการณ์อ่านคำพื้นฐาน

7. เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานจำนวนทั้งหมด 50 คำ
นักเรียนอ่านและเข้าใจความหมายของคำได้ 31 คำขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

8. บันทึกหลังสอน

จากการสอนการอ่านคำพื้นฐานโดยใช้เกมจ่ายตลาดพบว่า นักเรียนมีความสนใจและ
อยากเล่นเกมมาก นักเรียนสนใจอุปกรณ์ในการเล่นเกมว่า ที่บ้านของนักเรียนก็มีเช่นกัน นักเรียน
สามารถเลือกและอ่านคำว่า แม่ไก่ได้ถูกต้องทุกคน

(ลงชื่อ)

(นางอัมพา นกอิม)

ครูผู้สอน

5. เกมจ่ายตลาด



จุดประสงค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานคำว่า “แม่ไก่” ได้
อุปกรณ์

1. เศษวัสดุต่างๆ ได้แก่ กระป๋องแป้ง กลองนม กลองสบู่ กลองยาสีฟัน ขวดต่างๆ ฯลฯ
2. กระดาษแข็ง
3. สีเมจิก
4. กาว
5. กรรไกร
6. ตะกร้า
7. ช้อนวางของ

วิธีทำ

1. ตัดกระดาษแข็งสำหรับทำบัตรคำให้มีจำนวนเท่ากับสินค้า
2. เขียนคำพื้นฐานลงบนบัตรคำ ดังนี้
 - “แม่ไก่” จำนวน 20 คำ
 - “ไข่ไก่” จำนวน 5 คำ
 - “ลูกไก่” จำนวน 5 คำ
 - “แม่กา” จำนวน 5 คำ
 - “ทำไม” จำนวน 5 คำ
3. นำบัตรคำมาทากาวติดกับเศษวัสดุที่เตรียมไว้

4. ครูเขียนคำข้างต้นอีกอย่างละ 1 คำ รวม 5 คำ แล้วนำไปเสียบที่กระเป๋านั่งและติดที่ส่วนในอีก 10 คำ และบัตรคำว่า “ไล” , “ชู” มาทากาวติดที่ส่วนในของกล่องไม้ขีดไฟอีกอย่างละ 6 คำ

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ขั้นเตรียม

- 1.1. ครูบอกชื่อเกมแก่นักเรียนและให้นักเรียนนำคำที่มีความหมายตรงกับรูปภาพที่ครูชูให้นักเรียนดูมาใช้ในการเล่นเกม
- 1.2. ครูชี้แจงกติกาและสาธิตการเล่นเกม พร้อมกับให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจ
- 1.3. ครูนำสินค้ามาจัดวางที่ชั้นวางของเพื่อสมมติเป็นสินค้าในร้าน
- 1.4. ครูนำบัตรคำที่เตรียมไว้เสียบที่กระเป๋านั่งโดยให้คำละกัน
- 1.5. ครูแจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ

2. ขั้นเล่นเกม

- 2.1. ครูสร้างสถานการณ์ สมมติว่าเป็นร้านค้าแห่งหนึ่ง
- 2.2. ครูให้นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน และให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม
- 2.3. นักเรียนทุกคนต้องมาเลือกบัตรคำที่กำหนด คนละ 1 บัตร แล้ววิ่งนำมาให้ครูดู ถ้าเลือกได้ถูกต้องก็ให้เข้าไปซื้อสินค้าได้ แต่ถ้าเลือกไม่ถูกต้องก็ต้องไปเลือกบัตรคำมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง
- 2.4. ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่มีค่าที่กำหนดให้ใส่ตะกร้าให้ได้มากที่สุด
- 2.5. ครูให้สัญญาณหยุดเล่นเกม

3. ขั้นสรุป

- 3.1. นักเรียนทุกคนนำสินค้าออกมาวางเรียง เพื่อตรวจดูความถูกต้อง
- 3.2. ครูให้นักเรียนอ่านคำที่ติดอยู่กับสินค้าทีละคน ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านได้ถูกต้อง นักเรียนก็จะได้อ่านสินค้านั้นไป แต่ถ้านักเรียนเลือกสินค้าและอ่านคำไม่ถูกต้อง ก็จะต้องนำสินค้านั้นไปคืนที่ร้านค้า
- 3.3. นักเรียนนับจำนวนสินค้าที่ได้ ใครมีสินค้านั้นมากที่สุด (ครูให้การเสริมแรงโดยการปรบมือและกล่าวคำชมเชย)

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางอัมพา นกอิม
วันเดือนปีเกิด	26 เมษายน พุทธศักราช 2502
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	44/41 หมู่ที่ 4 ตำบลบ้านหลุม อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย 64000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู คศ.3
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านคลองปลายนา (สาขาน้ำไม่ขวาง) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต1 อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย 64220
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2520	มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุดมดรุณี อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย
พ.ศ. 2522	ประกาศนียบัตรการศึกษาระดับสูง (ป.กศ.สูง) วิชาเอกภูมิศาสตร์ วิทยาลัยครูพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2526	การศึกษาระดับบัณฑิต (กศ.บ.) วิชาเอกสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก
พ.ศ. 2550	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ