

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “การอ่านมาตราตัวสะกดโดย
การเล่นเก็ประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา”
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี

THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL PACKAGES
ON FINAL LETTERS READING THROUGH WORD CARDS GAME
FOR GRADE 5 STUDENTS WITH INTELLECTUAL DISABILITY OF
PRACHABODEE SCHOOL, NONTHABURI PROVINCE

นายณนัทปวิธ ดีพรมกุล *

รองศาสตราจารย์พิเศษ พลโท ดร.วีระ วงศ์สรรค์**

วันรับ 18 / มิถุนายน / 2564
ตรวจสอบ 20-25 / มิถุนายน / 2564
ตอบรับ 28 มิถุนายน / 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาความพร้อม และคุณลักษณะของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่บกพร่องด้านสติปัญญาที่ใช้ในการทดลอง (2) หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเก็ประกอบบัตรคำของนักเรียนที่บกพร่อง ด้านสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (3) ศึกษาความต้องการ และความเป็นอยู่ของนักเรียนที่ บกพร่อง

ด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนที่บกพร่อง ด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี จำนวน 4 คน ที่มีระดับ สติปัญญา (I.Q.) 50 - 55 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ชุดกิจกรรม การเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเก็ประกอบบัตรคำ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การ

*สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี E-mail : Nunet_narak@hotmail.com

**รองศาสตราจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า (1) ความพร้อม และคุณลักษณะ ของนักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในระดับ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 เป็นผู้บกพร่องด้านสติปัญญาในระดับ IQ 50 - 55 จำนวน 4 คน เป็นนักเรียนที่เป็น เพศ ชาย 2 คน และเพศหญิง 2 คน (2) ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่น เกม ประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติ ปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.90 / 83.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ (3) นักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญา มีความต้องการ และความเป็นอยู่ ที่เหมือนกันทั้ง 4 คน จำนวน 3 รายการ ได้แก่ ความต้องการให้ มีคนรัก ความต้องการด้านการเรียนและการสร้าง อาชีพ และความต้องการกำลังใจ และมีเลือกเพียง 1 คน เลือกเพียง 1 รายการ ได้แก่ ความต้องการ อาหาร และข้าวของเครื่องใช้

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม, การอ่านมาตราตัวสะกด, การเล่นเกมประกอบบัตรคำ

Abstract

The objectives of this current research were: (1) to study readiness and characteristics of Grade 5 students with intellectual disabilities, (2) to investigate efficiency of instructional packages on final letters reading through word cards game for Grade 5 students with intellectual disability, and (3) to examine intellectual disability students' needs and subsistence. The research sample consisted of 4 Grade 5 students with intellectual disabilities of Prachabodee School in Nonthaburi Province

during semester 2/2019, who acquires a range of 50-55 I.Q. scores. Research instruments used comprised the instructional packages on reading final letters through word cards game and achievement tests. Data was analyzed using percentages. The research findings revealed that: (1) regarding the first objective, the samples composed of two male and two female students, who have intellectual disabilities and their I.Q. scores were in a range of 50-55, (2) the efficiency of the instructional packages designed was at 83.90/83.75, which is higher than the standard ratio 80/80, and (3) all sample students had identical needs in three aspects including love, education, and career building; one of the samples selected the needs of food and appliances.

Keywords : instructional package, final letters reading, word cards game.

บทนำ

ในการสอนเด็กที่มีการเรียนรู้ช้า หรือเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นเด็กที่มีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากับเด็กปกติในวัยเดียวกัน และยังมีพฤติกรรมการปรับตัวไม่เป็นไปตามลำดับ ชั้น หรือมีพัฒนาการล่าช้าอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องทางพัฒนาการของบุคคลที่มีความ บกพร่องทางสติปัญญานั้นเอง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจึงมีปัญหามากด้านการเรียนภาษา ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (นิภาพร ปวนสุรินทร์, 2542, หน้า 1)

การอ่านเป็นพัฒนาการทางสติปัญญาที่มีความสำคัญมากต่อการเรียนของเด็ก เด็กที่อ่าน ได้

ย่อมได้รับการยอมรับ สามารถเรียนร่วมกับเพื่อนๆ ได้ดี หากเด็กอ่านไม่ได้จะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนส่งผลให้พฤติกรรมการเรียนของเด็กเปลี่ยนไป ทำให้เด็กเกิดปมด้อยและขาดความมั่นใจในตนเอง (บันลือ พุกกะวัน, 2535, หน้า 10)

การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญประการหนึ่ง สำหรับการศึกษาเล่าเรียนวิชาต่างๆ ถ้านักเรียนมีทักษะการอ่านอยู่ในเกณฑ์ดีนักเรียนสามารถใช้การอ่านเป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาตนเอง (ธวัช วันชูชาติ, 2542, หน้า 103)

การจัดประสบการณ์และกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติ ปัญญาควรคำนึงถึงจิตวิทยาเด็กด้วย เพราะธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กจะต้องอาศัยการเล่นช่วยกระตุ้น และเร้าให้เกิดความสนุกสนาน ความสนใจที่จะเรียนนอกจากนี้การเล่นยังเป็นการกระทำที่เป็นผลรวม ของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวและทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ รอบตัว แล้ว นำข้อมูลที่รู้และเข้าใจนั้นเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา แล้วนำมาปรับขยายโครงสร้างเดิมซึ่ง เป็นการเตรียมความพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ต่อไป (นิภาพร ปวนสุรินทร์, 2542, หน้า 3 ; อ้างอิงจาก นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2524) ดังนั้น เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาซึ่งมีพัฒนาการทางสมองล่าช้า กว่าปกติ และมีปัญหาทางด้านการเข้าใจภาษา จึงควรได้รับการส่งเสริมด้วยการใช้กิจกรรม ซึ่งกิจกรรม หนึ่งที่เหมาะสมแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา คือกิจกรรมเกี่ยวกับการเล่นและเกม เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ เพราะเกมเป็นสื่อการเรียนชนิดหนึ่ง ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กเรียนรู้ได้จากการเล่น เกมช่วยให้เด็กเกิด ความสนุกสนาน เกิด การเรียนรู้ กิจกรรมส่วนใหญ่

ของชีวิตเด็กคือ การเล่น (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์, 2542, หน้า 1)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 มาตรา 22 กล่าวว่า “การ จัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่า ผู้เรียน มีความสำคัญมากที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติได้และเต็มศักยภาพ”(คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการยึด ผู้เรียนเป็นสำคัญโดยผ่านกระบวนการศึกษาที่เหมาะสม การศึกษาจึงนับเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดใน การสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้า และแก้ไขปัญหาต่างๆ ในสังคม การเตรียมคนให้สามารถเผชิญกับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจำเป็นต้องให้การ ศึกษาที่มีคุณภาพ เนื่องจาก การศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่สำคัญ เพราะ การเรียนรู้ของคนในชาติส่งเสริมความ เจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยอาศัยการถ่ายทอด ความรู้ การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การ สร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การ สร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้ อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต(พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542)

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กำหนดจุดประสงค์ในการสอนภาษาไทย มุ่ง สอนทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นกระบวนการธรรมชาติในการ สอนภาษา การฟังและการพูดเป็นทักษะที่ทุกคน ได้รับการฝึกฝนโดยธรรมชาติมาแล้วตั้งแต่ เรียนรู้ภาษา ส่วนการอ่านเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่นักเรียนใช้สำหรับเรียนเรื่องราวต่างๆ รอบตัวและ

ความสามารถในการอ่านมีความสำคัญในการเรียนวิชาต่างๆ มีผลต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 1) การอ่านถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญา สามารถนำความรู้ ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องฝึกฝนการอ่านอยู่เสมอ เพื่อเป็นพื้นฐานในการอ่านในขั้นสูงต่อไป (สนิท ตั้งทวี, 2529, หน้า 285) ดังนั้นการอ่านจึงมีความสำคัญมาก หากผู้อ่าน อ่านไม่ออก อ่านไม่เป็น อ่านไม่เก่ง ผู้นั้นจะไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ทฤษฎีวิชา ซึ่งส่งผลกระทบต่อถึงการเรียนรู้ในอนาคต (จิตนา ไบกาซุยี, 2534, หน้า 57) ในชีวิตประจำวันจำเป็นจะต้องอาศัยการอ่าน จึงจะเข้าใจและสื่อความหมายกันได้ การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับ ผู้เรียนจำเป็นจะต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาต่างๆ เพื่อให้ ตนเองได้รับความรู้และประสบการณ์ตามที่ต้องการ (วรณีสโสมประยูร, 2534, หน้า 120)

เนื่องจากธรรมชาติของภาษาไทยที่มีพยัญชนะ 44 ตัว แต่มีเสียงเพียง 21 เสียงทำให้คำภาษาไทยมีเสียงพ้องกัน แต่มีความหมายต่างกันเป็นจำนวนมากซึ่งถ้าจำหลักเกณฑ์ในการเขียนไม่ได้ ก็มัก จะเขียนสะกดคำผิด ใช้คำไม่ถูกต้อง ทำให้ความหมายผิดไป สื่อสารไม่เข้าใจ ซึ่งสาเหตุที่นักเรียนสะกด คำผิด เนื่องจากมีประสบการณ์ผิด การไม่ทราบความหมายที่แท้จริงของคำที่เขียน การออกเสียง การเดา (สุนันทา โสรจัจ, 2511, หน้า 87) และครูมักปล่อยปละละเลยเมื่อพบว่า นักเรียนเขียนสะกด คำผิด ไม่พยายามชี้แนะให้นักเรียนเห็นความสำคัญในการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง (ประทีน มหาจันทร์, 2519, หน้า 604 – 616)

ภาวะบกพร่องทางการอ่านของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ในด้านการอ่าน

เป็นปัญหาที่สำคัญในการเรียนรู้วิชาต่างๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทย ปัญหาที่พบคือ นักเรียนอ่านหนังสือ ไม่ออก เขียนไม่ได้ และไม่สามารถสรุปใจความของเรื่องที่ตนเองอ่านได้ ซึ่งส่งผลให้เด็กไม่สนใจเรียน มี พฤติกรรมก่อกวนชั้นเรียน แกล้งเพื่อนหรือพูดส่อเสียดแทรกขณะครูสอน ในขณะที่ครูมอบหมายให้ปฏิบัติ งานก็จะถูกจากที่นั่งหรือเดินไปรอบๆ ห้องโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวส่งผลให้การเรียนรู้ การสอนไม่ประสบความสำเร็จ แต่ถ้าผู้เรียนได้รับการช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นเช่นเดียวกันกับผู้บริหารโรงเรียน ดังกล่าวว่า ควรพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทย โดยเฉพาะควรพัฒนาทักษะการเขียน ตลอดจนพัฒนาทางด้านสื่อการเรียนการสอนควบคู่กันไปด้วย เพราะการฝึกทักษะทางการเรียนรู้ในเรื่องมาตราตัวสะกด ในแต่ละเมื่อนั้น ผู้เรียน ค่อนข้างเข้าใจยากจึงต้องอาศัยเฉพาะแบบเรียน และแบบฝึกหัดในแบบเรียนอย่างเดียว นับว่ายากเกินไปสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านสติปัญญา ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 และเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเขียน การอ่าน การจำ ด้านการ สะกดคำในแต่ละมาตราตัวสะกด สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขึ้นเพื่อให้ใช้เป็นเครื่องมือในการช่วย พัฒนาทักษะการอ่านสะกด คำภาษาไทยตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้ จดจำและดียิ่งขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ไปพัฒนาในด้านการสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพร้อม และคุณลักษณะ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่บกพร่องด้านสติปัญญาที่ใช้ในการทดลอง

2. เพื่อหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. เพื่อศึกษาความต้องการ และความเป็นอยู่ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี จำนวน 4 คน ที่มีระดับสติปัญญา (I.Q.) 50 – 55

สมมติฐานของการวิจัย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับ สติปัญญา 35 – 50 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนประชาบดี อำเภอบางกรี่ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียน จำนวน 18 คน (ฝ่ายทะเบียน, 2562)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการ

อ่านมาตราตัว สะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ

3. ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย การอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ จำนวน 8 แม่ คือ แม่ก ก แม่กด แม่บ แม่กง แม่กม แม่กน แม่เกย แม่เกอว

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยเริ่มภาคเรียนที่ 2 วันที่ 2 ธันวาคม 2562 ถึง 3 มกราคม 2563 ปีการศึกษา 2562 เวลาทั้งหมด 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่าน มาตราตัวสะกด โดยการเล่นเกม ประกอบบัตรคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวแปรตาม

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาทักษะการอ่านคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยใช้ ชุดกิจกรรมการเล่นประกอบบัตรคำมาตราตัวสะกด

2. ทำให้ทราบประสิทธิภาพทักษะการอ่านคำก่อนสอนและหลังการสอนอ่านคำของนักเรียน ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยใช้ชุดกิจกรรมการเล่นประกอบบัตรคำมาตราตัวสะกด

3. ผลการวิจัย ครูผู้สอน หรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้สอนกับนักเรียนที่เรียนรู้ช้า หรือนักเรียนที่บกพร่องทางด้านสติปัญญาได้ สามารถ

ปรับเปลี่ยนแนวทางในการสอนให้กับนักเรียนได้อย่างหลากหลายรูปแบบ เช่น การสร้างบัตรคำ การใช้เกม และสอดแทรกเนื้อเพลงประกอบเพื่อให้ นักเรียน สามารถจดจำได้ง่ายขึ้น

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ศึกษาอยู่ใน โรงเรียนประชาบดี อำเภอบางกรัณ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียน จำนวน 18 คน (ฝ่ายทะเบียน, 2562)

1.2 ตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับ สติปัญญา 35 – 50 ทดสอบโดยแบบทดสอบสติปัญญามาตรฐาน และเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี อำเภอบางกรัณ จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวนนักเรียน 8 คน ซึ่งจะสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) จากทั้งหมด 2 ห้องเรียน และจำเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญา มาวัดระดับ IQ ได้ 50-55 คือระดับ พอเรียนได้จำนวน 4 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

2.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แล้ว กำหนดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 16 แผน ใช้เวลา 20 ชั่วโมง

3. วิธีการสร้าง และการหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนวิธีการสร้างชุดกิจกรรม และหาคุณภาพของเครื่องมือมีดังนี้

3.1.1 ศึกษาเอกสารแนวคิดและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.1.2 ศึกษาตำรา ทฤษฎี หลักจิตวิทยา บทความ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม ตลอดจนขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้

3.1.3 รวบรวมคำที่มีตัวสะกดที่ตรงมาตราแม่ก แม่กด แม่กบ แม่กง แม่กม แม่กน แม่เกย และแม่เกว ในแบบเรียนหลักภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และนำคำที่นักเรียนมักอ่านไม่ออก ผ่านการพิจารณาจากครูผู้สอน นำคำทั้งหมดให้นักเรียนทดสอบ และนำมารวบรวมสร้างชุดกิจกรรม

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิธีสร้าง และหาคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังนี้

3.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือ และคู่มือครู

3.2.2 ศึกษาวิธีการวัดผลและประเมินผล ด้านความรู้ ความสามารถ ทักษะพื้นฐาน ทางภาษาที่จำเป็นของสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3.2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเกมประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี 3.2.4 การหาคุณภาพ

3.2.4.1 นำแบบทดสอบที่ได้ดำเนินการปรับปรุงไปทดลองใช้เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าจำแนก (D) โดยข้อสอบที่ดีควรมี

ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.2 – 0.8

3.2.4.2 การหาค่าจำแนกอยู่ระหว่าง 0.2 ขึ้นไป

3.2.4.3 หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยการตรวจสอบผลการวัดที่สม่ำเสมอ และคงที่โดยใช้วิธีการของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) KR-20 ผลการตรวจสอบได้ค่าเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

3.2.4.4 หาค่า IOC ซึ่งให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือ ค่า IOC ซึ่งได้ค่า IOC เกินกว่า 0.5 ทุกข้อ

3.2.4.5 นำแบบทดสอบที่หาความเชื่อมั่น และไปทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ของชุดฝึกกิจกรรมการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชานิธิ จังหวัดนนทบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการทดลอง แบบหนึ่งกลุ่มมีการทดสอบหลังการทดลอง (One Group Post – test Design) แบบแผนการวิจัย

แบบหนึ่งกลุ่ม มีการทดสอบหลังการทดลอง

ทดลอง X หลังทดลอง T 1

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการศึกษา

X แทน การดำเนินการทดลองโดยจัดการเรียนรู้ ด้วยชุดกิจกรรม

T 1 แทน การทดสอบหลังการทดลอง

4.1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดังนี้

4.1.1 ผู้วิจัยชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกด

4.1.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านมาตรา ตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ใช้เวลา 20 ชั่วโมง ตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

4.1.3 สังเกตและบันทึกเหตุการณ์ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังเกตบทบาทของนักเรียน ด้านความรับผิดชอบ การทำกิจกรรมกลุ่ม การประเมินผลท้ายกิจกรรมด้วยแบบประเมินการปฏิบัติ เป็นรายบุคคล และแบบทดสอบย่อยท้ายกิจกรรม

4.1.4 ดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภายหลัง จากการทดลองเสร็จเรียบร้อยแล้ว

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ศึกษาความพร้อม และคุณลักษณะของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ที่เป็นกลุ่ม ตัวอย่างที่ใช้ทดลอง โดยการวิเคราะห์จากการวัดระดับสติปัญญา (I.Q.)

5.2 หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านมาตราตัวสะกด โดยการเล่นเกม ประกอบบัตรคำ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยการหาค่าร้อยละ

5.3 หาความต้องการและความ เป็นอยู่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลต่อการเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการหาค่าร้อยละ

สรุปผลการวิจัย

1. ความพร้อม และคุณลักษณะของนักเรียน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 เป็นผู้บกพร่องด้านสติปัญญาในระดับ IQ 50 - 55 จำนวน 4 คน เป็นนักเรียนที่เป็นเพศชาย 2 คน และเพศหญิง 2 คน

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำของ นักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.90 / 83.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

3. จากการสัมภาษณ์นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่บกพร่องทางสติปัญญา จำนวน 4 คน เพื่อศึกษาความต้องการและความเป็นอยู่ พบว่า มีความต้องการที่เหมือนกันทั้ง 4 คน จำนวน 3 รายการ ได้แก่ ความต้องการให้มีคนรัก, ความต้องการด้านการเรียนและการสร้างอาชีพ, ความต้องการกำลังใจ มีความต้องการเหมือนกัน 3 คน จำนวน 9 รายการ ได้แก่ ความต้องการมีคนสนใจ, ความต้องการมีคนเอาใจใส่, ความต้องการครอบครัวที่อบอุ่น, ความต้องการให้ผู้อื่นยอมรับตัวเอง, ความต้องการ ความสุข, ความต้องการความอิสระ, ความต้องการคนดูแล, ความต้องการความปลอดภัย, ความต้องการ ประสบความสำเร็จในชีวิต มีความต้องการเหมือนกัน 2 คน จำนวน 7 รายการ ได้แก่ ความต้องการ เพศตรงข้าม, ความต้องการบุคคลที่ไว้วางใจได้, ความต้องการเครื่องแต่งกายที่สวยงาม, ความต้องการ ที่อยู่อาศัยที่ดี, ความต้องการสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย, ความต้องการเป็นผู้ใหญ่, ความต้องการร่างกาย ที่แข็งแรง และมีเพียง 1 คน ที่เลือกจำนวน 1 รายการ ได้แก่ ความต้องการอาหาร และข้าวของเครื่องใช้

อภิปรายผล

จากผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กิจกรรมระหว่างเรียน และทดสอบหลังเรียน โดยใช้ชุด กิจกรรม ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำของ นักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี จากผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน กิจกรรมระหว่างเรียน และทดสอบหลังเรียนโดยการใช้ชุดกิจกรรม มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.90 / 83.75 ซึ่งแสดงว่านักเรียนสามารถทำกิจกรรมทั้ง 8 ชุดกิจกรรมได้ถูกต้อง โดยเฉลี่ย 83.90 นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมได้ถูกต้อง โดยเฉลี่ย 83.75 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าชุดกิจกรรม มีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาในการ เรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ มะลิ อาจวิชัย (2540) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึก ภาษาไทย เรื่องการสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กก แม่กน แม่กด และแม่กบ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการทดลองปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นที่ได้ รับการฝึกการเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกด แม่กน แม่กด และแม่กบ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิรัตน์ จิตีประภาค (2542) ทำวิจัย เรื่องการสร้างแบบฝึกทักษะการเขียนตัวสะกดคำ

ยากของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยปรากฏว่า แบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ $90.39 / 87.22$ หมายถึงผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนหลังการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกการเขียนสะกดคำยาก สูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญภา แสนลี ทำการวิจัยเรื่องการสร้างชุดการสอนวิชาคณิตศาสตร์นันทนาการ เรื่องพหุนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน $80/80$ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการสอนด้วยชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 เช่นเดียวกันกับปิยวรรณ สังข์จันทร์พร ทำวิจัยเรื่อง พัฒนาชุดการสอน เสริมทักษะการเขียนสะกดคำไทยไม่ตรงมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการ วิจัยปรากฏว่า ชุดการสอนเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงมาตราตัวสะกดที่ผู้วิจัยสร้าง ขึ้น มีประสิทธิภาพ $86.01 / 80.25$ ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเก็ประกอบบัตรคำของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี มีประสิทธิภาพเท่ากับ $83.90 / 83.75$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน $80/80$ ด้วยเหตุผลในการสร้าง ชุดกิจกรรม ดังต่อไปนี้

2.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่นเก็ประกอบบัตรคำของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัย ได้สร้างขึ้นโดยยึดหลักปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการของการสร้างชุดกิจกรรมของ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525:189-192) โดยเริ่มจากการ

วิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ แล้วนำไปออกแบบชุดกิจกรรม ตรวจสอบความถูกต้องของชุดกิจกรรมและแบบวัดประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม หลังจากนั้นนำชุด กิจกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ชุดกิจกรรมผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการทำกิจกรรมเป็นขั้น ตอนเรียงจากง่ายไปหายาก ผู้เรียนได้ฝึกทักษะซ้ำๆ บ่อยๆ อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับกฎแห่งการ ฝึกหัด (Law Of Readiness) โดยเริ่มจากผู้เรียนร้องเพลงคำในมาตราตัวสะกด ที่กำหนดให้เล่นเกม เพื่อ จับคู่คำกับคำอ่าน เขียนคำอ่านจากคำกำหนดให้ เขียนคำจากคำอ่านที่กำหนดให้ เขียนคำอ่านและ อ่านคำได้ถูกต้อง ร้องเพลงคำในมาตราที่กำหนดให้เพื่อการทบทวนอีกครั้ง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ คงทนถาวร

3. ผลสัมภาษณ์นักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญาทั้ง 4 คน เพื่อศึกษาความต้องการ และความเป็นอยู่ ของนักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี โดยวัดจากข้อมูลที่สัมภาษณ์นักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญาทั้ง 4 คน เพื่อศึกษาความต้องการ และความเป็นอยู่ ของนักเรียนที่มีผลต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านมาตราตัวสะกดโดยการเล่น เกมประกอบบัตรคำ ของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประชาบดี จังหวัดนนทบุรี และมีระดับในการวัดความพึงพอใจจากการสัมภาษณ์ มีระดับพอใจมาก เป็นเพราะว่า ผู้วิจัยได้นำเกมประกอบบัตรคำ และเสริมโดยการใช้เพลงประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับ ทรง จิตประสาธ (2543:18) กล่าวว่า การนำเพลงมาใช้ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ และสุวิทย์ มูลคำ และ

อรรถย มูลคำ (247:90) กล่าวว่า เกมทำให้ ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยความสนุกสนาน และ ทำหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ ได้รับประสบการณ์ตรง

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การศึกษาครั้งนี้เป็นแนวคิดที่ได้จาก ประสบการณ์ในการปฏิบัติที่เป็นประโยชน์ต่อการ จัดการ เรียนการสอนและทำการศึกษาดังนี้

1.ครูผู้สอนที่จะนำชุดกิจกรรมไปใช้ควร ศึกษารายละเอียดของกิจกรรมในแต่ละชุด กิจกรรม ให้เข้าใจ เพื่อจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และกิจกรรม ให้ถูกต้องหรือเหมาะสมกับแต่ละบุคคลเพื่อให้การ ปฏิบัติ กิจกรรมของนักเรียนไปอย่างมีลำดับขั้นตอน และบรรลุตามวัตถุประสงค์

2.จากผลการสอนพบว่าความสามารถ ในการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนที่ บกพร่องด้านสติปัญญา ด้วยวิธีการสอนการอ่าน มาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่บกพร่องด้านสติ ปัญญา จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่าน มาตรา ตัวสะกดของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติ ปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม เพื่อให้ นักเรียน เกิดทักษะในการอ่านคำ และจดจำแนวคิด ได้มากขึ้น

3. ในการเรียนด้วยชุดกิจกรรมครูผู้สอน ควรดูแลเอาใจใส่นักเรียนอย่างใกล้ชิดเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้อง ความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็น รายบุคคลเป็นระยะๆ เพื่อจะได้ปรับปรุงข้อผิดพลาดของ นักเรียน ให้ถูกต้องทันทีที่พบ 4. การจัด ประสบการณ์ควรกระตุ้นให้นักเรียนคิด และกระตุ้น ให้นักเรียนได้ใช้ความพยายาม ในการอ่านคำและ จำคำได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลอง การสอนอ่านคำมาตราตัวสะกด โดยการเล่น เกม ประกอบบัตรคำ กับนักเรียนที่บกพร่องด้าน สติปัญญา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน ประชาบดี จังหวัดนนทบุรี ควรมีการทดลองหรือ วิจัยกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ด้วย 2. ควรนำวิธี การสอนอ่านคำในมาตราตัวสะกด โดยการเล่น เกม ประกอบบัตรคำ ทดลองใช้ ในการเรียนการสอน ในรายวิชาอื่นๆ 3. ควรศึกษาความสามารถในการ อ่านคำในมาตราตัวสะกด ของวิชาภาษาไทยของ นักเรียน ที่ บกพร่องด้านสติปัญญา โดยใช้วิธีการ หรือเครื่องมืออื่นๆ เช่น การใช้คำคล้องจอง สำนวน- สุภาษิต หรือ โดมิโนคำศัพท์ เป็นต้น

2. จากผลการสอนพบว่าความสามารถ ในการอ่านคำในมาตราตัวสะกดของนักเรียนที่ บกพร่องด้านสติปัญญา ด้วยวิธีการสอนการอ่าน มาตราตัวสะกดโดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่บกพร่องด้านสติ ปัญญา จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่าน มาตรา ตัวสะกดของนักเรียนที่บกพร่องด้านสติ ปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม เพื่อให้ นักเรียน เกิดทักษะในการอ่านคำ และจดจำแนวคิด ได้มากขึ้น

3. ในการเรียนด้วยชุดกิจกรรมครูผู้สอน ควรดูแลเอาใจใส่นักเรียนอย่างใกล้ชิดเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้อง ความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นราย บุคคลเป็นระยะๆ เพื่อจะได้ปรับปรุงข้อผิดพลาด ของ นักเรียน ให้ถูกต้องทันทีที่พบ

4. การจัดประสบการณ์ควรกระตุ้นให้นักเรียนคิด และกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความ พยายาม ในการอ่านคำและจำคำได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลอง การสอนอ่านคำมาตราตัวสะกด โดยการเล่น เกม ประกอบบัตรคำ กับนักเรียนที่บกพร่องด้าน สติปัญญา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน ประชาบดี จังหวัดนนทบุรี ควรมีการทดลองหรือ วิจัยกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ด้วย

2. ควรนำวิธีการสอนอ่านคำในมาตราตัว สะกด โดยการเล่นเกมประกอบบัตรคำ ทดลองใช้ ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ

3. ควรศึกษาความสามารถในการอ่านคำ ในมาตราตัวสะกด ของวิชาภาษาไทยของนักเรียน ที่ บกพร่องด้านสติปัญญา โดยใช้วิธีการหรือเครื่อง มืออื่นๆ เช่น การใช้คำคล้องจอง สำนวน-สุภาษิต หรือ โดมิโนคำศัพท์ เป็นต้น

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). แนวทางการประเมินผลด้วยทางเลือกใหม่ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จินตนา ใบชูกายี. (2534). การเขียนสื่อการสอน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ทรง จิตประสาท. (2534). การเขียนผลงานทางวิชาการที่เป็นเอกสาร. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. นครสวรรค์: สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติ ปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม.ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษา พิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บันลือ พุกกะวัน. (2535). มิติใหม่ในการสอนอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประเทิน มหาพันธ์. (2519). การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮาส์.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. (2542). เกมส์ พลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ปิยวรรณ สังข์จันทร์พร. (2547). การพัฒนาชุดการสอนเสริมทักษะการเขียนสะกดคำ ภาษาไทยไม่ตรงตาม มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปริญญาานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). คุชรดิตถ์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- เพ็ญญา แสนลี. (2542). การพัฒนาชุดกิจกรรมคณิตศาสตร์นันทนาการเรื่องพหุนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มะลิ อาจิวชัย. (2540). การพัฒนาแบบฝึกทักษะภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราสะกดแม่ กน แม่กต และแม่กน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรรณ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). พัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุนันทา ไสรจัจ. (2511). การศึกษาความสามารถทางการเขียนสะกดการันต์และการศึกษาหามูลเหตุแห่งการ

เขียนสะกดการันต์ผิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดพระนคร. วิทยานิพนธ์. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.

