ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย นางสาวอิศรา สร้อยนาค
สถานศึกษา โรงเรียนวัดชลอ ตำบลวัดชลอ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี
สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดนนทบุรี
ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และ (2) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีจำนวนนักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดชลอ ตำบลวัดชลอ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดนนทบุรี กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่อง การอ่านและการเขียนคำยาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 แผน 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกผลการสอนแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์และแบบทดสอบท้ายวงจร 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก ชั้นระถมศึกษาปีที่ 1 รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวงจรปฏิบัติการ 3 วงจร ดังนี้ วงจรปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 วงจรปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 -10 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11-12 เมื่อสิ้นสุดแต่ละวงจรผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ วิพากษ์และสะท้อนผลการปฏิบัติเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนในวงจรปฏิบัติการต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการสร้างความสนใจด้วยการใช้เพลง ปริศนาคำทาย การอ่านบทร้อยกรองง่ายๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ 2) ขั้นสอน เป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์วิธีการ การอ่านและการเขียนคำยาก ด้วยการนำเกมมาใช้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะการอ่านและการเขียน 3) ขั้นสรุป นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในทักษะการอ่านและการเขียน ทำให้นักเรียนมีหลักเกณฑ์ในการอ่านคำ สามารถอ่านคำได้คล่องและรวดเร็วขึ้น ทักษะการอ่านและการเขียนนักเรียนสามารถใช้คำได้ถูกต้องเหมาะสม ดังนี้

วงจรที่ 1 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-5 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่าน เท่ากับ 14.28 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และทักษะการเขียนคำยากเฉลี่ย 14.62 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.14

วงจรที่ 2 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6-10 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่าน เท่ากับ 14.60 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.00 และทักษะการเขียนคำยากเฉลี่ย 15.11 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.57

วงจรที่ 3 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11-12 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่าน เท่ากับ 14.68 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 73.42 และทักษะการเขียนเท่ากับ 15.68 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.42

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 73.71 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ 29 คน คิดเป็นร้อยละ 82.85 ของนักเรียนทั้งหมด

บทคัดย่ออังกฤษ (กำลังแปล)