

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัย
ที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แผนการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการเรียนภาษาไทย
 - 1.1 ความหมายของแผนการเรียนรู้
 - 1.2 ความสำคัญ ประโยชน์ของแผนการเรียนรู้
 - 1.3 องค์ประกอบการจัดทำแผนการเรียนรู้
2. กิจกรรมการเล่นเกมนประกอบการเรียนการสอนภาษาไทย
 - 2.1 ความหมายของคำว่า เกม
 - 2.2 ประเภทของเกม
 - 2.3 ส่วนประกอบของเกม
 - 2.4 ความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่มีต่อการเรียนภาษาไทย
 - 2.5 หลักการเลือกเกมนประกอบการเรียนในวิชาภาษาไทย
 - 2.6 ขั้นตอนการใช้เกมนประกอบการเรียนในวิชาภาษาไทย
3. แนวคิดทฤษฎีและพัฒนาการพฤติกรรมของผู้เรียน
 - 3.1 หลักการเพื่อความเข้าใจพัฒนาการและพฤติกรรมผู้เรียน
 - 3.2 ขั้นตอนต่าง ๆ ของการพัฒนาพฤติกรรมแต่ละด้านของมนุษย์
 - 3.3 ลักษณะและพัฒนาการเด็กวัยประถมศึกษา
4. แนวคิดทฤษฎีและธรรมชาติการเรียนรู้
 - 4.1 ความหมายของการเรียนรู้
 - 4.2 ลักษณะของการเรียนรู้
 - 4.3 ธรรมชาติของการเรียนรู้
 - 4.4 ทฤษฎีการเรียนรู้
 - 4.5 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้

5. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

5.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

5.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

6. หลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด

6.1 มาตราตัวสะกด

7. ทักษะการอ่าน

7.1 ความหมายของการอ่าน

7.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการอ่าน

7.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

7.4 วิธีการอ่านและการสอนอ่าน

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

8.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

8.3 งานวิจัยในต่างประเทศ

แผนการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการเรียนภาษาไทย

ความหมายของแผนการเรียนรู้

ความหมายของแผนการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2536, หน้า 71) กล่าวว่า แผนการเรียนรู้หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักสูตรทั้งในด้านจุดประสงค์ ความคิดรวบยอด เนื้อหาสาระ โดยเสนอแนะกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน วิธีวัดผลประเมินผล ที่สอดคล้องกับเนื้อหาไว้ให้ผู้สอนเลือกใช้ตามความจำเป็นและเหมาะสม แผนการเรียนรู้มีทั้งระยะยาวเป็นหน่วยการเรียนรู้ซึ่งกรมวิชาการเรียกว่า แนวการสอนและแผนการสอนระยะสั้นที่ครูใช้สอนครั้งหนึ่ง ๆ เรียกว่า แผนการสอนย่อย ส่วนสุวัฒน์ มุทมธธา (2523, หน้า 23) กล่าวว่า แผนการเรียนรู้คือ การนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อ อุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริง

ในห้องเรียน แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนซึ่งกำหนดขั้นตอนการสอนที่ครูมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนได้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาและประสบการณ์หน่วยใดหน่วยหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ แผนการเรียนรู้เป็นส่วนขยายของหลักสูตร ซึ่งกำหนดแนวทางการสอน และการจัดกิจกรรมเสนอแนะแก่ครู โดยยึดถือจุดประสงค์ของการเรียนรู้และความคิดรวบยอดในหลักสูตรไว้เป็นหลัก แผนการเรียนรู้ที่เป็นความหมายที่ครอบคลุมทั้งด้านลักษณะที่มาและสิ่งที่ควรกำหนดไว้ในแผนการสอน

สรุปความหมายของแผนการเรียนรู้ได้ว่า แผนการเรียนรู้ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ปัจจุบันหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมีการวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชา รายปีหรือรายภาค และหน่วยการเรียนรู้ที่จัดทำกำหนดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้

ความสำคัญ ประโยชน์ของแผนการเรียนรู้

ความสำคัญ ประโยชน์ของแผนการเรียนรู้ บุรชัย ศิริมหาสาร (2545, หน้า 3) กล่าวว่า แผนการสอนของครูเปรียบได้กับแผนที่ของนักเดินทางโดยมีหลักสูตรเป็นเข็มทิศนักเดินทางที่ดีต้องใช้แผนที่และเข็มทิศนำทางเพื่อเดินไปสู่เป้าหมายโดยไม่หลงทาง แผนการสอนที่ดีช่วยให้ครูปฏิบัติการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ส่วนสุพล วงสินธ์ (2536, หน้า 4) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดแผนการเรียนรู้หรือแผนการสอนไว้ว่า ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการสอน วิธีการเรียนที่ดีผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา ช่วยให้ผู้มีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเองทำให้เกิดความมั่นใจในการสอนตามเป้าหมายเป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอนแทนได้ เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลที่ต้องการ เทียบตรง เป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษ และเป็นผลงานทางวิชาการแสดงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของผู้ทำได้

สรุปได้ว่า ความสำคัญประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเอกสารเครื่องมือที่ช่วยให้ครูมีทิศทางดำเนินการจัดการเรียนรู้ไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยเหตุผลที่ว่า ได้รู้เป้าหมายการสอน สอนด้วยความมั่นใจ การจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับเวลา จัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งในเรื่องของวัยและจำนวนของผู้เรียนอีกทั้งผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้เกิดพฤติกรรมตามจุดประสงค์และทำให้ผู้สอนทราบปัญหาของการสอนสามารถปรับปรุงการสอนให้ดีขึ้นในโอกาสต่อไป

องค์ประกอบสำคัญของแผนการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นผลของการเตรียมการอย่างเป็นรูปธรรมของการแปลงหลักสูตรสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แผนการจัดการเรียนรู้จึงเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน จะต้องให้ความสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจ เพื่อให้สามารถจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มองเห็นภาพรวม และขั้นตอนของการดำเนินการที่ชัดเจน เพราะเป็นร่องรอย หลักฐาน แสดงความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงของครูผู้สอน แผนการจัดการเรียนรู้จึงถือได้ว่าเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร อาจมีการจัดทำได้หลากหลายรูปแบบ รายละเอียดขึ้นอยู่กับสถานศึกษาหรือความเข้าใจและความต้องการของครูแต่ละคน องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ทิศนา ขัมมณี และคณะ (2548, หน้า 16) ได้นำเสนอองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้ คือ สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ การวัดและประเมินผล บันทึกหลังสอน ซึ่งได้ระบุไว้ 3 ประการ ได้แก่ ผลการเรียนรู้ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ และแนวทางแก้ไข กาญจนา วัฒนา (2547, หน้า 86 – 88) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ควรประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ คือ มาตรฐานการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการวัดและประเมินผล กิจกรรมเสนอแนะและบันทึกหลังสอน สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546, หน้า 21) ได้กล่าวถึง แผนการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ ที่นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน ควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ คือ สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล และการบันทึกผลหลังสอน

ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อาจจัดทำได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการและความเข้าใจของครูผู้สอนแต่ละคน และสามารถเพิ่มเติมหัวข้ออื่นลงไปได้อีกตามความเหมาะสม แต่ก็ไม่ควรจะตัดทอนหัวข้อที่สำคัญลงไป เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื่องจากการตัดทอนหัวข้อดังกล่าวแล้วแผนการจัดการเรียนรู้นั้นจะไม่สมบูรณ์ในสาระสำคัญทันที ไม่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ จึงขอสรุปองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ควรมีดังนี้ มาตรฐานการเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ สารสำคัญหรือแนวคิดหลัก สาร

การเรียนรู้ / เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล การบันทึกผลหลังสอน

กิจกรรมการเล่นประกอบการเล่นการสอนภาษาไทย

ความหมายของคำว่า เกม

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งที่มีผลต่อเด็กด้านสติปัญญาและพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความหมายของเกมดังนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพุทธศักราช 2542 ได้ให้ความหมายคำว่า เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุกสนาน เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร เป็นต้น ความหมายของเกม มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย และคณะ (2544, หน้า 1) ได้สรุปความหมายเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน ช่วยส่งเสริมการใช้ภาษาช่วยฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ ใช้ประเมินผลการเรียนการสอน นำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและนักเรียนเกิดความสนุกสนาน ส่วนแพรวพรรณ สมทรัพย์ (2545, หน้า 13) ได้ให้ความหมายเกม คือกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดช่วยพัฒนาทางด้านร่างกายและการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพประกอบด้วยกฎ กติกาและผู้เล่น กระบวนการเล่นจะมีอุปกรณ์การเล่นหรือไม่ก็ได้ ส่วนสรวพร กุศลสง (2545, หน้า 43) ได้ให้ความหมายของเกม เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเจียมและเกมที่ต้องใช้ความว่องไว การเล่นเกมมีทั้งการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมผ่อนคลายความตึงเครียดและสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ วรณู จีระเดชากุล (2551, หน้า 141) ได้สรุปไว้ว่า เกมคือ กิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดเพศและวัยกิจกรรมเกมไม่มีกฎระเบียบหรือกติกาที่ไม่ซับซ้อนแต่เข้าใจง่าย ให้ความสุขความพอใจและสามารถที่จะนำไปประยุกต์ดัดแปลงให้เป็น กิจกรรมเสริมทักษะและพัฒนาการเข้าสู่กิจกรรมเป้าหมายอย่างอื่นได้ ทิศนา แจมมณี (2553, หน้า 365) ได้ให้ความหมายของเกม เกมหมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการที่ให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, หน้า 141) ได้ให้ความหมายของเกม เกมหมายถึงเป็น

กิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งให้ผู้เรียน ได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

จากความหมายของเกมพอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมแต่ละประเภท เป็นเกมการเล่นที่ช่วยให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความตึงเครียดทำให้เด็กมีการพัฒนาสติปัญญา เกิดการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด ทั้งยังช่วยให้เด็ก รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นแรงจูงใจและช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น ตั้งใจในการเรียนมากยิ่งขึ้นมีจุดมุ่งหมายเฉพาะประกอบด้วยกฎ กติกา และผู้เล่น กระบวนการเล่น และมีอุปกรณ์การเล่นหรือไม่ก็ได้ ซึ่งเกมมีหลายประเภทแต่ละประเภทมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อเด็กในหลายๆด้าน ในสาระการเรียนรู้แต่ละสาระมีจุดประสงค์ผลการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลประโยชน์ที่สูงสุด ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับประเภทของเกม

ประเภทของเกม

การจำแนกประเภทของเกมซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้ Columbus ในหนังสือ “ Is it tomorrow yet ? ” อ้างใน วรณู จิระเชชากุล (2551, หน้า 145-158) ได้แบ่งเกมสำหรับเด็กไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมฝึกการกระทำหรือฝึกความชำนาญ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมสามารถสร้างความสัมพันธ์ของระบบกล้ามเนื้อสายตาเพื่อให้เกิดความจำ จนสามารถมีปฏิบัติการเคลื่อนไหวต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่วว่องไว ตัวอย่างเกม เช่น เกมเพื่อฝึกความสัมพันธ์ของมือและสมอง เช่น เกมร้อยลูกปัด เกมเย็บบัตรรูปภาพ เกมจัดหมวดหมู่รูปภาพ ฯลฯ เป็นการส่งเสริมเด็กสามารถคิดและจัดหมวดหมู่ภาพได้อย่างถูกต้องหรือเกมร้อยเชือก ผูกกระดุมเสื้อผ้า ผูกสายรองเท้า มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กช่วยตนเองได้ แต่งตัวมาโรงเรียนได้เอง เป็นต้น

เกมสร้างสรรค์ เป็นเกมฝึกให้เด็กใช้จินตนาการและความคิดของตนเอง เช่น การแต่งตัวให้ตุ๊กตา สร้างบ้าน วาดภาพหรือเกมต่อบล็อก หรือให้เด็กประดิษฐ์สิ่งของตามใจชอบจากอุปกรณ์ที่มีอยู่ เช่น ก่อกระดาษ ไม้กระดาน ค้อน ตะปู หรืออุปกรณ์ตัวต่อต่าง ๆ เกมก่อสร้าง ให้สร้างสิ่งใหม่ ๆ คล้าย กับเกมสร้างสรรค์แต่อุปกรณ์ที่จัดให้ต้องมีแบบฟอร์มอยู่ก่อนแล้วเช่น การต่อรูปตัดต่าง ๆ เด็กเล็กอาจใช้ชิ้นส่วนโต ๆ ที่ไม่ค่อยสับสน เด็กโตหน่อยก็ใช้อุปกรณ์ที่มีรูปภาพหรือลวดลาย สลับซับซ้อนขึ้น เป็นการฝึกหัดความจำและทำลายความสามารถของเด็กให้เด็กมีความมานะอดทน

2. เกมพัฒนาการความรู้ เป็นเกมมุ่งพัฒนาความรู้ ความคิดของเด็กเพื่อเป็นการเสริมทักษะในบทเรียนประจำวันของเด็ก เด็กสามารถใช้ความคิดหาเหตุผลเพื่อเสริมในการเล่นเกมนของตนเอง สามารถอธิบายเหตุผลได้ เกมชนิดนี้จะทำให้มองเห็นการเปลี่ยนแปลงของเด็กต่อการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนตัวอย่างเกม เช่น เกมการแยกประเภท เป็นเกมเพื่อฝึกแยกประเภทของสิ่งของต่าง ๆ รวมทั้งการจัดกลุ่ม การรวมกลุ่ม การจัดกลุ่ม การจัดคู่ เป็นการฝึกให้เด็กเกิดทักษะหลายด้าน เช่น การบอกให้เด็กนำเอาเชือกหรือด้ายไหมพรมมาขดเป็นรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้นแล้วนำเอากระดุม ก้อนหินหรือเปลือกหอยมาใส่ไว้ในรูปที่ทําไว้แยกประเภทไม่ให้ปะปนกันหรือแม้แต่การวาดภาพลงบนพื้นห้องแล้วนำสิ่งของไปแยกใส่ไว้ให้เป็นระเบียบ เป็นต้น คือ เกมลอดโดคือ เกมฝึกแยกประเภทชนิดหนึ่งโดยครูเตรียมกระดุมแผ่นโดไว้ มีเส้นแบ่งเขตไว้ที่ส่วนก็ได้ และมีภาพตัวอย่างไว้ในแต่ละเขต แล้วกำหนดให้เด็กนำเอาภาพหรือสิ่งของที่เตรียมไว้มาจัดให้เข้ากัน ตรงตามแต่ละเขตกำหนดไว้ ปกติเกมลอดโดจะเล่นง่ายโดยเด็กนำเอารูปภาพที่แยกไว้แต่ละชุดมาจับคู่กับภาพที่จัดไว้ไว้ในกระดุมจัดวางทาบให้เข้ากันอย่างถูกต้อง เกมลอดโดมีหลายแบบ เช่น จับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกันเช่น กุญแจกับลูกกุญแจ รมกับสายฝน นกกับรังนก เป็นต้น จับคู่สิ่งที่ตรงกันข้าม เช่น ดวงอาทิตย์กับดวงจันทร์ น้ำกับไฟ เครื่องบินกับเรือดำน้ำ เป็นต้น จับคู่สิ่งที่เรียกเสียงคล้ายกัน เช่น ไก่กับไข่ หมูกับหนู ม้ากับฟ้า เป็นต้น จับคู่ตัวอักษรที่ตรงกับรูปภาพ เช่น ก ตรง กับ ไก่ ข ตรงกับไข่ ช ตรงกับช้าง จับคู่หรือจัดหาสิ่งทีขาดหายไปหรือทำรูปภาพให้สมบูรณ์ เช่น รูปภาพขวาวา ปลูกข้าว เด็กก็จะค้นหาสิ่งทีควรจะอยู่ในเหตุการณ์นั้น คือ เลือกรูปควายมาใส่ไว้ หรือรูปบ้านเด็กก็จะเลือกหาส่วนประกอบของบ้านมาจัดใส่ให้สมบูรณ์ เป็นต้น ตัวอย่าง เกมจับคู่สิ่งของทีเหมือนกันหรือสิ่งทีไปด้วยกันได้โดยหาความสัมพันธ์ของสิ่งของในรูปภาพ เกมหาสิ่งของทีขาดหายไปให้รู้จักสังเกตและจินตนาการจากสถานการณ์หรือรูปภาพนั้น ๆ ว่าควรมีสิ่งของอะไรหรือ สิ่งไหนขาดหายไป เกมต่อจุดหรือการต่อรูปภาพในกลุ่มเดียวกันให้ต่อเนื่อง เกมตารางสัมพันธ์ เกมสำหรับเด็กประเภทตารางสัมพันธ์ประกอบด้วยตารางบนแผ่นกระดุมแข็งแผ่นโด ๆ ที่ทำตารางไว้เป็นช่อง ๆ ขนาดเท่ากัน 16 ช่องและใช้บัตรที่มีขนาดเท่ากับช่องตารางให้เด็กเลือกจัดรูปภาพให้เข้ากันโดยมีรูปภาพนำร่องเสียบไว้เป็นตัวอย่าง วิธีเล่นอาจกำหนดให้เด็กจัดรูปภาพ ให้เป็นคู่กับภาพทีเตรียมไว้ที่อยู่ข้างบนหรืออยู่ข้าง ๆ เช่นครววงบัตรสีแดงไว้ข้างบนวางบัตรรูปวงกลมสีแดงไว้ข้าง ๆ เด็กก็จะหาภาพวงกลมสีแดงมาจึงจะถูกต้อง เกมให้ฝึกหัดทำตามแบบ เกมฝึกหัดทำตามแบบเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักสร้างหรืออะไรตามแบบอย่าง หรือทำเลียนแบบให้ถูกต้องตามลำดับหรือแบบอย่างทีวางเอาไว้ เช่น การฝึกหัดวางสิ่งของตามลำดับแต่

ตามแบบฟอร์มจะวางสลับสิ่งของ สลับรูปร่าง สลับสีสัน ตัวอย่างเช่น วงกลมสลับรูปสามเหลี่ยม สลับรูปสี่เหลี่ยม แล้วกลับมาวงกลมสลับกันไป เด็กสามารถฝึกหัดขึ้นตอนลำดับก่อนหลังและการตัดสินใจเลือกปฏิบัติงานตามลำดับความสำคัญและความจำเป็น เกมฝึกอนุกรมหรือฝึกลำดับขึ้นตอน เกมการฝึกอนุกรมหรือฝึกลำดับขึ้นตอนเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสมองของเด็ก เด็กจะสามารถมีจินตนาการการรำลึกเหตุการณ์ เล่าเหตุการณ์ตามลำดับขึ้นได้ เช่น การจัดเรียงลำดับสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นไปตามความจริง เช่น ไข่ไก่ – ลูกเจี๊ยบ – ตัวไก่ ไข่กบ – ลูกอ๊อด – ตัวกบ เด็กถือไอศกรีม-ทำไอศกรีมหล่น-เด็กร้องไห้

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย เกมฝึกทักษะทางร่างกายส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของเกมกีฬา และเกมทางพลศึกษา ซึ่งมีอยู่มากมายหลายชนิดรวมทั้งกีฬาการบริหารในตอนเช้าก่อนเข้าห้องเรียน สามารถนำมาประยุกต์เป็นท่าทางประกอบจังหวะเพลง การรำมวยไทย ศิลปะการป้องกันตัว ท่าทางที่ใช้กับเด็กควรเป็นท่าที่ง่ายไม่สลับซับซ้อน ตัวอย่างเกม เช่น เกมทำตามผู้นำเกมนี้จะมีเด็กคนหนึ่งเป็นผู้นำกลางกลุ่มหรือหน้าแถว ซึ่งจะเลือกเอาเด็กคนไหนก็ได้และเวลาที่ท่าทางอะไรผู้นำจะต้องบอกว่า ไขมอนบอกว่า... แล้วทุกคนที่ร่วมเล่นก็ต้องทำตามท่าทางตามที่ผู้นำบอก ผู้ใดไม่ทำหรือไม่เหมือนจริงก็ถือว่าผิดข้อตกลง ต้องออกจากการเล่น เกมนี้ของไทยเราอาจเปลี่ยนแปลงชื่อเกมเป็นอย่างอื่นได้ เกมไล่จับเป็นเกมประเภทหนีหรือไล่จับ ผู้นำจะเป็นผู้ให้สัญญาณ เมื่อเริ่มเล่นจะต้องไล่จับผู้เล่นคนอื่น ผู้ที่ถูกจับได้จะต้องมาเป็นพวกของผู้นำและช่วยกันไล่จับหาพรรคพวกคนอื่น ๆ ต่อไป

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา เกมฝึกทักษะทางภาษาเป็นเกมที่เด็กต้องอาศัยความคิดและจินตนาการในการใช้คำพูดแต่ผลของการเล่นเกมภาษานี้จะส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะในการฟัง มีความจำ สามารถเดาหรือคาดคะเน จะเป็นการเสริมเชาว์ปัญญาของเด็กให้มีความเฉลียวฉลาดมากขึ้น เช่น เกมฝึกความจำเกมนี้เล่นโดยการให้เด็กเล่านิทานคนละ 1 ประโยคโดยให้ลงท้ายด้วยคำว่า หนึ่ง เช่น กาลครั้งหนึ่งมีเด็กคนหนึ่งอาศัยอยู่ในกระท่อมหนึ่ง ... อย่างนี้ไปเรื่อย โดยไม่ให้เด็กเล่าประโยคซ้ำกัน เป็นการฝึกความคิดจินตนาการของเด็กหรืออาจจะเป็นเกมฝึกภาษา ให้เด็กพูดคำคล้องจอง คำคล้ายกัน เช่น โรงเรียน – เขียนอ่าน - การบ้านเป็นต้น เกมทายอะไรเอ่ยเป็นเกมที่เด็กชอบมากอีกเกมหนึ่ง เด็กชอบทายเล่นสนุก ๆ ยามว่างทั้งที่บ้านและในโรงเรียน เด็กจะฝึกความคิดและพยายามฝึกคำถามพยายามหาคำตอบเป็นการทดลองผิดทดลองถูก ทำให้เด็กมีความกล้า รู้จักแก้ไขสิ่งผิดพลาด

5. เกมทายบัตร เกมทายบัตรเป็นเกมที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ ฝึกฝนความจำสามารถ แยกแยะพิจารณา มีเหตุผล ครูควรพิจารณาว่าจะใช้เกมทายบัตรประเภทไหนที่จะเหมาะสมกับ เด็กและจะให้เด็กได้เรียนรู้อะไรบ้าง ตัวอย่างเกม เช่น เกมหาคู่ อุปกรณ์คือ บัตรที่มีรูปภาพเป็นคู่ ๆ และมีอยู่หลายบัตร

6. เกมพิเศษอื่น ๆ เป็นเกมที่ครูหรือผู้นำกิจกรรมเด็กเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นเป็น ครั้งคราวเพราะเกมเหล่านี้ต้องอาศัยสถานที่กว้างมาก และต้องการความปลอดภัยสูง เด็กที่จะเล่น ต้องรู้จักรับผิดชอบตนเองได้ ทั้งผู้นำและผู้เล่นต้องอาศัยความร่วมมือกัน การเล่นอาจจะเล่นเป็น หมวดหมู่หรือทั้งกลุ่มใหญ่ก็ได้ ได้แก่ เกมล่าลายแทงขุมทรัพย์ เกมโจรสลัด เกมสะกดรอย หรือ เดินป่า ตัวอย่างเช่น เกมหาสิ่งของของเกมนี้อาจเล่นโดยแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 – 6 คน ครูหรือผู้นำ แจกรายการสิ่งของที่เด็กจะต้องหาให้ครบ ถ้าเด็กอ่านไม่ออกอาจจะวาดภาพให้ดูก็ได้ เมื่อเริ่มเล่น ให้เวลาเด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันออกไปหาสิ่งของเหล่านั้น เมื่อหาได้ครบแล้วก็ให้นำสิ่งของมาให้ครู เพื่อตรวจเช็คให้ถูกต้อง ถ้ากลุ่มไหนได้มาครบแล้วก็ให้นำสิ่งของมาให้ครูเพื่อตรวจเช็คให้ถูกต้อง ถ้ากลุ่มไหนได้มาครบและทำเวลาได้ตามกำหนดก็ถือว่าชนะและอาจจะมีการมอบให้ เป็นต้น เกมล่าขุมทรัพย์ มีวิธีการเล่นคล้าย ๆ กับเกมหาสิ่งของแต่ครูจะมอบลายแทงหรือแผนที่สำหรับ เดินทางไปเสาะหาสมบัติที่ครูหรือผู้นำซ่อนไว้มาให้ได้ ครูจะต้องสำรวจเส้นทางและทำ เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไว้ให้เด็กสังเกตเพื่อเป็นการเร้าความสนใจของเด็ก เกมนี้ สร้างความตื่นเต้นให้เด็กมีแรงจูงใจที่จะต้องค้นหาให้พบ เมื่อพบแล้ว ขุมทรัพย์อาจจะเป็นขนม หรือผลไม้ ครูให้เด็กนำมาแบ่งกันรับประทาน วรณู จิระเดชากุล (2551, หน้า 158-159) ได้กล่าวว่า เกมถึงแม้ว่าจะเป็นกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่ก็ใช้ว่าเกมทุกชนิดจะเหมาะสมกับ ทุกคนเหมือนกันหมด การเลือกเกมให้เหมาะสมกับสมาชิกผู้เข้าร่วมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึง ถึงเด็กผู้หญิงจะไม่ชอบเกมโหดโชน เด็กผู้ชายชอบเกมผจญภัย ดังนั้นเกมที่จัดให้แก่เด็ก ควรจะ เหมาะสมกับเพศและวัย มีเวลาพอดี มีความเหมาะสมกับจำนวนเด็กที่เล่น เด็กจึงจะเกิดความสนุกสนาน และประทับใจเกมสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษาควรเป็นเกมชนิดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ เกมการเล่น เป็นนิยาย ได้แก่ การเล่นเกมตามเรื่องราวหรือตามนิยาย โดยให้เด็กแสดงท่าทางตามเนื้อเรื่องหรือ สมมุติเป็นคน สัตว์ สิ่งของตามความในเรื่องของนิยายนั้น เกมเล่นเลียนแบบ ได้แก่ การเล่นเกม เลียนแบบท่าทางของคนและสัตว์ และทำเสียงร้องให้เป็นเหมือนสัตว์ที่สมมุติ เกมเบ็ดเตล็ด ได้แก่ เกมที่มุ่งส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของมนุษย์ให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เป็นเกมที่ไม่มี กติกายุ่งยากและมีเวลาการเล่นที่พอดี เกมนี้ได้แก่ เกมที่มุ่งเสริมสร้างทักษะเพื่อสามารถนำไป ใช้ในการเล่นกีฬาที่ต้องการ เกมชนิดนี้ยังส่งเสริมเด็กให้มีความสนใจในการเล่นกีฬาอีกด้วย เกม

ประกอบเพลงได้แก่เกมการเล่นประกอบกับเสียงดนตรีหรือจังหวะเป็นการทำท่าทางประกอบเนื้อเพลง หรือสามารถร้องเพลงนั้นไปด้วยก็ได้ เกมใหม่ได้แก่ เกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายของความสนุกสนานเป็นสำคัญ ไม่คำนึงถึงผลแพ้ชนะหรือแม้แต่การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายแต่อย่างใดทั้งสิ้น ผู้เล่นต้องการเล่นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดเท่านั้น

สรุปได้ว่า การแบ่งประเภทของเกมนั้นสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบทั้งเกมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกมที่ใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน เกมที่ใช้ฝึกทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ลักษณะที่คล้ายคลึงกันเกมที่ฝึกทักษะทางร่างกายมีการเคลื่อนไหวตามคำสั่งกติกากฎเกณฑ์ที่ฝึกทักษะทางด้านสมองขึ้นอยู่กับกรอบแบบวิธีการเล่น

ส่วนประกอบของเกม

ส่วนประกอบของเกมเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญโดยการสร้างเกมหรือการนำเกมมาประกอบการเรียนการสอนนั้น ผู้ที่ใช้ต้องมีความรู้ ความสามารถและปฏิบัติตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้องทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์และได้ผลที่เกิดตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่ง วรณูจิระเดชากุล (2551, หน้า 159 - 160) ได้สรุปการลำดับขั้นในการสอนเกมระดับประถมศึกษาไว้ดังนี้ บอกชื่อเกมให้ผู้เรียนรู้ จัดผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ อธิบายวิธีการเล่น แจกกฎ กติกา และการตัดสินใจให้ผู้เล่นเมื่อผู้เล่นไม่เข้าใจ ตอบคำถาม ชักชวนความเข้าใจ เริ่มเล่น ส่วนอัญญา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 5) ได้สรุปลักษณะส่วนประกอบของกิจกรรมการเล่นประกอบการเล่นภาษาไทยไว้ดังนี้ ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึก ทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน ถ้าการเล่นเป็นลักษณะการแข่งขันควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบข่ายที่ไม่รบกวนห้องข้างเคียง ถ้าหากการเล่นใดที่ครูเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะเล่นในห้องเรียน ก็ควรหาสถานที่ใหม่ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่ที่กว้างกว่าห้องเรียนก็ควรจัดเตรียมสถานที่นั้นไว้ล่วงหน้าการเล่นแต่ละชนิดควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี การเล่นนั้นควรได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร สุคนธ์ ลินธพานนท์ (2553, หน้า 142) ได้สรุปลักษณะส่วนประกอบ การใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้ บอกชื่อเกม และจุดประสงค์ของการเล่นให้ผู้เรียนทราบ จัดสภาพของผู้เรียนหรือชั้นเรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกาการเล่น และเวลาในการเล่น ผู้สอนสาธิตให้ผู้เรียนเข้าใจและตอบคำถามในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ

เริ่มเล่นเกมโดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมเน้นความยุติธรรม เมื่อจบเกมแล้วประกาศผลผู้ชนะ และให้รางวัลมีการสรุปประเด็นหรือแง่คิดที่ได้จากเกมทันที

จากส่วนประกอบของเกมสรุปได้ว่า ส่วนประกอบของเกมเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึง เพราะการเล่นแต่ละครั้งต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ จำนวนผู้เล่น ระยะเวลา วิธีการเล่นและกติกาในการเล่นเพื่อการประเมินผลที่ดีต่อกิจกรรมนั้น

ความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรมการเล่นเกมที่มิต่อการเรียนการสอนภาษาไทย

ความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรมการเล่นเกมที่มิต่อการเรียนการสอนภาษาไทย สมศักดิ์ สินธุระเวชช์ และคณะ (2544, หน้า 1) ได้สรุปความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้ ช่วยให้ผู้เรียนในวิชาภาษาไทยมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดอย่างวิเคราะห์วิจารณ์อย่างเสรี ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว ช่วยให้เกิดการพัฒนาทางร่างกายและสติปัญญา ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจำเนื้อหาภาษาไทยได้แม่นยำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยทำให้เกิดการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนา เช่น รู้จักการให้ มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ช่วยให้การดำเนินการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวก ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยมากยิ่งขึ้น ส่วนอัจฉรา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 4) ได้สรุปกิจกรรมการเล่นเกมที่ประกอบกับการเรียนภาษาไทย มีความสำคัญและคุณประโยชน์ ดังนี้ ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์ ช่วยให้ผู้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนเสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นถึงความสำคัญ ประโยชน์และคุณค่าของการนำเกมมาใช้ ประกอบการเรียนการสอน สรุปได้ว่า การสอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ครูผู้สอนจำเป็นต้องใช้เทคนิค กระบวนการสอน วิธีการสอน รวมทั้งสร้างและเสริมแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ การนำเกมมาประกอบในการสอนวิชาภาษาไทยจึงเป็นการสร้างแรงจูงใจได้ทำให้ผู้เรียน

ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายทำให้เกิดผลต่อตัวผู้เรียน
 ดังเช่น ความเข้าใจในสาระการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น มั่นยำในเนื้อหาวิชา ส่งผลให้เป็นผู้เรียนมีเหตุผล
 เคารพกติกาและข้อปฏิบัติเป็นการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักการเลือกกิจกรรมการเล่นเกมประกอบการเรียนภาษาไทย

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540ก, หน้า 40 - 41) ได้กล่าวถึง
 หลักการเลือกเกม สรุปได้ดังนี้เป็นเกมที่ตรงกับจุดประสงค์ของเนื้อหาและกิจกรรมที่สอน เป็นเกม
 ที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียนเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน
 เป็นเกมที่แปลกใหม่ที่นักเรียนยังไม่เคยเล่นเกมมาก่อนเป็นเกมที่ท้าทายความสามารถหรืออยู่ใน
 ความสนใจของผู้เรียนมีกติกาการเล่นที่ชัดเจนให้ความยุติธรรมต่อผู้เล่นทุกฝ่าย เป็นเกมที่นักเรียน
 ทุกคนมีส่วนร่วม เป็นเกมที่นักเรียนได้ใช้ทักษะทุกด้านควรเลือกเกมหลายรูปแบบและนักเรียนได้
 แสดงพฤติกรรมได้หลากหลายไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ส่วนอัจฉรา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 5)
 ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมสรุปได้ดังนี้ เหมาะสมกับวัยของนักเรียนและเนื้อหาที่สอน มีกติกา
 การเล่นเกม ไม่ซับซ้อนใช้เวลาในการเล่นไม่มากนักให้ความสนุกสนานและฝึกฝนทักษะทางภาษา
 และสามารถพัฒนาความสามารถของนักเรียนให้เป็นคนมีเหตุผล สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553,
 หน้า 142) ได้ให้หลักการเลือกเกมในการสอน พอสรุปได้ว่าควรเลือกเกมที่เหมาะกับสภาพชั้นเรียน
 จำนวนผู้เรียน อายุ ระดับชั้น เนื้อหาสาระที่เรียน จุดประสงค์ในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียน
 มีส่วนร่วม ความเสมอภาคและพิจารณาถึงความแตกต่าง คำนึงถึงความปลอดภัย หลักจิตวิทยา
 พัฒนาการของผู้เรียน ตลอดจนอุปสรรคในการเล่นหาง่าย มีราคาไม่แพง

จากที่กล่าวมาหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนสรุปได้ว่า ต้องคำนึง
 ถึงตัวผู้เรียน เนื้อหาสาระของหน่วยที่ต้องการเรียนรู้ คุณค่าที่จะได้รับความรู้ความเข้าใจพร้อมทั้ง
 ความสนุกสนาน การเลือกเกมต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับความคิด สติปัญญาของผู้เรียน
 มีกฎ กติกาการเล่นที่ชัดเจน เข้าใจเหมาะสม

ขั้นตอนการใช้กิจกรรมการเล่นเกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทย

สมศักดิ์ สันธุระเวช และคณะ (2544, หน้า 2) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมประกอบ
 การสอนในวิชาภาษาไทยว่าขั้นเลือก ครูควรเลือกเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนให้เหมาะสม
 กับวัยและความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนเวลาและสถานที่ที่จะปฏิบัติเกมด้วยขั้นกำหนดตัวผู้เรียน
 เกมบางชนิดใช้ผู้เล่นจำนวนน้อยบางชนิดใช้ผู้เล่นจำนวนมาก ดังนั้นการกำหนดตัวผู้เล่นเกม

ควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติทุกครั้ง
 ขึ้นเล่น ผู้สอนควรอธิบายกฎ กติกา การเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจโดยอาจ มีการสาธิตก่อนและขณะเล่น
 ครูควรแนะนำ คู่มือ เอาใจใส่ผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ขั้นวิเคราะห์ หลังจากจบกิจกรรมแล้ว ผู้สอนและ
 ผู้เรียนควรอภิปรายร่วมกันถึงประโยชน์ที่ได้รับและอาจมอบหมายงานให้ไปค้นคว้าเพิ่มเติมอีกก็ได้
 ขึ้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการปฏิบัติ ส่วนอัจฉรา ชิวพันธ์ (2551, หน้า 6)
 ได้เสนอแนะการนำการเล่นเกมมาใช้ประกอบการเรียนภาษาไทย ดังนั้นการเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้
 ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล การเล่นนั้นต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน การเล่นนั้น
 ต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครู
 ต้องให้นักเรียนเข้าใจ ความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูจะต้องเน้น
 ให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่าง
 ชัดเจน กำหนดเวลาเล่นไว้ให้แน่นอนไม่ควรล่าช้าเกินไปในการจัดแบ่งหมู่แข่งขันครูควรจัดคละกัน
 ระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อนเพื่อฝึกให้รู้จักกันช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น
 ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้ หรือชนะ
 อยู่ที่ว่าแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกันและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง ในการจัด
 กิจกรรมการเล่น ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นหรือส่งเสริม
 ให้นักเรียนลองคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนเองบ้างในกรณีที่การเล่นมีวัสดุ
 อุปกรณ์ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ เขียนชื่อและจุดมุ่งหมาย เพื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น
 ได้อีก ประหยัดค่าใช้จ่าย

จากขั้นตอนการใช้เกมประกอบการเรียนวิชาภาษาไทยพอสรุปได้ว่า ครูผู้สอนและ
 ผู้เรียนต้องมีความมั่นใจในการเล่นเกมน่าขึ้นทำให้การปฏิบัติของผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ง่าย รู้สึก
 ถึงความสนุกสนานและสนใจการเรียนมากยิ่งขึ้น และบางเกมอาจปฏิบัติซ้ำ ๆ ได้ทำให้เกิดค
 บรรยากาศที่เป็นกันเอง ผู้เรียนมีความตื่นตัวตลอดเวลาและมีความสามารถทางทักษะทางภาษา
 ได้อย่างต่อเนื่องมีประสิทธิภาพต่อไป

แนวคิดทฤษฎีและพัฒนาการพฤติกรรมของผู้เรียน

หลักการเพื่อความเข้าใจพัฒนาการและพฤติกรรมผู้เรียน

หลักการเพื่อความเข้าใจพัฒนาการและพฤติกรรมผู้เรียน ชีวิตมนุษย์ย่อมมีเกิด แก่ เจ็บ

และตายด้วยกันทุกคนในแต่ละช่วงชีวิตมีการพัฒนาเป็นไปตามขั้นตอนซึ่ง มาลี จูทา (2544,
 หน้า 10 – 14) ได้สรุปหลักการสำคัญของการพัฒนาการของมนุษย์และผู้เรียนไว้ดังนี้ การพัฒนาการ

จะเป็นไปในลักษณะต่อเนื่องกันหมายความว่า พัฒนาการจะเกิดทุกช่วงของชีวิตการพัฒนา จึงจัดเป็นระบบ หรือขบวนการที่ต่อเนื่องกันตามลำดับ เป็นขบวนการที่นำความเปลี่ยนแปลงมาสู่ร่างกายตลอดเวลา และเราไม่สามารถหยุดการเปลี่ยนแปลงของร่างกายได้ ฉะนั้นพัฒนาการระยะหนึ่ง ๆ จะเป็นรากฐานของการพัฒนาในระยะต่อไป การพัฒนาจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นตอนตามลำดับ พัฒนาการของมนุษย์จะเป็นไปตามลำดับขั้นตอน เช่น ทารกเอียงตัว พลิกหงาย พลิกคว่ำ คลาน นั่ง ตั้งไข่ ยืน และเดินตามลำดับ การพัฒนาการจะเกิดเป็นทิศทางเฉพาะ มีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป เริ่มจากศีรษะลงไปที่เบื้องล่างตามลำดับเรียกว่าจากหัวไปเท้า เด็กจะเริ่มเคลื่อนไหวศีรษะได้ก่อนมือและเท้า การเจริญเติบโตอีกชนิดหนึ่งจะเริ่มจากแกนกลางของลำตัวออกไปสู่ส่วนย่อย จากส่วนที่ใกล้ไปหาส่วนที่ไกล เด็กสามารถเคลื่อนไหวลำตัวได้ก่อนมือและนิ้ว อัตราของพัฒนาการของแต่ละคนจะแตกต่างกัน อัตราของพัฒนาการของแต่ละวัยแตกต่างกัน อัตราการเจริญเติบโตของอวัยวะของแต่ละคนจะแตกต่างกัน อวัยวะที่สำคัญมีอัตราการเจริญเติบโตที่แตกต่างกันจัดแบ่งเป็น คือ การเจริญเติบโตของร่างกายทั่วไปเป็นการเจริญเติบโตด้านน้ำหนัก ส่วนสูง ระบบการหายใจ ระบบทางเดินอาหาร การเจริญเติบโตของระบบประสาทได้แก่ สมอง ไขสันหลัง ตา และประสาทตา ศีรษะ การเจริญเติบโตของเนื้อเยื่อ น้ำเหลืองได้แก่ ต่อม้ำเหลือง ต่อมไขมัน ต่อมทอนซิล และอะดรีนัล การเจริญเติบโตของอวัยวะสืบพันธุ์ได้แก่ ลูกอัณฑะ ต่อมลูกหมาก รังไข่และมดลูก ในเด็กหญิง อัตราการเจริญเติบโตของเด็กชายและเด็กหญิงจะแตกต่างกัน ได้แก่ น้ำหนัก ส่วนสูง หลักการเพื่อความเข้าใจพัฒนาการพฤติกรรมผู้เรียนพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 2 ประการ คือ องค์ประกอบทางพันธุกรรมซึ่งเป็นลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับการถ่ายทอดจากพ่อแม่ ในด้านสติปัญญา พบว่า พันธุกรรมมีอิทธิพลต่อระดับสติปัญญาของบุคคลมากกว่าสิ่งแวดล้อม พัฒนาการด้านร่างกาย โดยเฉพาะรูปร่างและหน้าตามีผลมาจากพันธุกรรมมากกว่าสิ่งแวดล้อมและองค์ประกอบด้านการอบรมเลี้ยงดูและสิ่งแวดล้อม สำหรับพัฒนาการทางด้านสังคม อารมณ์ และจริยธรรม รวมทั้งบุคลิกภาพโดยส่วนรวม พบว่าอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมมีผลต่อการพัฒนาการในด้านเหล่านี้มากกว่าพันธุกรรม โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว และการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่มีส่วนในการพัฒนาบุคคลในด้านต่าง ๆ มาก

สรุปได้ว่าการศึกษาเรื่องพัฒนาการเป็นการศึกษาถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งกระบวนการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะมีความสัมพันธ์กับร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาโดยเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นกับบุคคลทุกคนการเข้าใจในกระบวนการพัฒนาการของมนุษย์จึงเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นประโยชน์ในการเข้าใจถึงพัฒนาการของทั้งตนเองและบุคคล

ในการเรียนเรื่องพัฒนาการมนุษย์จึงมีจุดมุ่งหมายที่ก่อประโยชน์แก่ผู้เรียนดังนี้ เพื่อที่ได้เข้าใจถึงพัฒนาการของบุคคล และลักษณะของพฤติกรรมของบุคคลในแต่ละวัย การได้เข้าใจถึงพัฒนาการของบุคคลในแต่ละช่วงของอายุช่วยให้บุคคลเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและเข้าใจผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ และบุคลิกภาพในแต่ละช่วงอายุ ตั้งแต่วัยทารกถึงวัยชรา เนื่องจากการพัฒนาร่างกายเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางด้านจิตใจ การเข้าใจในกระบวนการพัฒนาการที่เร็วหรือช้าของแต่ละบุคคลจะสามารถเข้าใจถึงกระบวนการทางจิตใจที่ปกติหรือผิดปกติได้ การเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวนี้นำสร้างให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่ปรับตัวสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความสำเร็จในการดำรงชีวิตประจำวัน และชีวิตในการทำงาน

ขั้นต่าง ๆ ของการพัฒนาพฤติกรรมแต่ละด้านของมนุษย์

พัฒนาการของมนุษย์สามารถแบ่งออกได้เป็นด้านต่าง ๆ ได้แก่ พัฒนาการด้านความคิด ความเข้าใจ พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านศีลธรรม เป็นต้น ซึ่งพัฒนาการแต่ละด้านมีลำดับขั้นของการพัฒนาแตกต่างกันออกไป จึงจำเป็นต้องพิจารณาขั้นของการพัฒนาเหล่านี้ที่ละด้าน ศรีเรือน แก้วกังวาน (2549, หน้า 53 – 57) และ มาลี จูทา (2544, หน้า 17 – 19) ได้สรุปลักษณะพฤติกรรมพัฒนาของมนุษย์ไว้ในทิศทางที่แตกต่างกันดังนี้ พัฒนาการด้านความคิดความเข้าใจ การพัฒนาด้านการรับรู้ความคิด ความเข้าใจความเป็นไปของชาวน์สติปัญญา การที่บุคคลเราสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ ซึ่งการปรับตัวนี้มีมาตั้งแต่ทารกแรกเกิด และจะพัฒนาต่อเนื่องกันตามวัยจนถึงวัยผู้ใหญ่ คือในระยะแรกของชีวิตจะรับรู้สิ่งแวดล้อมเพียงเล็กน้อย และจะรับรู้มากขึ้นมีเหตุผลมากขึ้นเมื่อถึงวัยผู้ใหญ่ อีกทฤษฎีที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญา ความคิด และการใช้เหตุผล ความเจริญทางด้านสติปัญญา มีการแบ่งพัฒนาการทางความคิดคือ ความคิดของเด็กแสดงออกมาในรูปของการเคลื่อนไหวเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม เด็กไม่สามารถคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กมองไม่เห็น การใช้ภาพพจน์เครื่องหมายแทนการกระทำ เด็กจะสามารถจดจำรูปลักษณะของวัตถุ ความสามารถในการจดจำภาพพจน์เหล่านี้เป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงระดับสติปัญญาของเด็ก การใช้สัญลักษณ์ คือสามารถนำเอาความคิดออกมาสื่อสารโดยทางสัญลักษณ์ เป็นภาษา เป็นคำพูดและประโยค เพื่อเป็นตัวแทนทางความคิดขั้นพัฒนาการที่สำคัญและมีความหมายที่สุดของบุคคล การพัฒนาการทางสติปัญญาไม่ได้ขึ้นกับอายุเป็นสำคัญ แต่ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมชักนำไปในแนวทางใด การพัฒนาการความต้องการทางเพศ และทางสังคมเน้นการให้เห็นถึงความสำคัญของประสบการณ์ในวัยเด็กจะมีผลโดยตรงต่อลักษณะพัฒนาการและบุคลิกภาพของบุคคลในวัยผู้ใหญ่ สิ่งสำคัญที่เป็นพลังกระตุ้นให้คนประกอบ

พฤติกรรมนั้นคือ พลังเพศและพลังก้าวร้าว ระยะพัฒนาการในแต่ละวัยมีความสำคัญ ในช่วง 6 – 12 ปี เด็กในวัยนี้เริ่มเข้าเรียนและต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น มีพัฒนาการทางด้านความขยันขันแข็ง โดยพยายามคิดทำ คิดผลิตสิ่งต่าง ๆ พัฒนาการทางเป็นสิ่งที่เกิดกับบุคคลทุกชาติทุกภาษามีการเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าอยู่ตลอดเวลา เนื่องมาจากประสบการณ์ในอดีต ก่อให้เกิดความสามารถในการแยกแยะถึงผลดีผลเสีย พัฒนาการทางอารมณ์เด็กในวัยต้นเป็นระยะที่มีความสำคัญ เนื่องจากการวางรากฐานในวัยต่อไป การพัฒนาทางอารมณ์จะทำให้เราเห็นการสนองตอบที่ไม่เหมือนกันเมื่อก้าวจากวัยหนึ่งมาสู่วัยหนึ่งอารมณ์มีหลายลักษณะ ดังเช่น อารมณ์โกรธ

สรุปได้ว่าขั้นต่าง ๆ ของการพัฒนาพฤติกรรมแต่ละด้านของมนุษย์ พัฒนาการของมนุษย์และผู้เรียนจะเป็นไปในลักษณะต่อเนื่อง ตามลำดับขั้นตอน พัฒนาของแต่ละคนและแต่ละวัยแตกต่างกัน สามารถแบ่งออกได้เป็นด้านต่าง ๆ ได้แก่ พัฒนาการด้านความคิดความเข้าใจ พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านศีลธรรม เป็นต้น ซึ่งพัฒนาการแต่ละด้านจะมีลำดับขั้นของการพัฒนาแตกต่างกันออกไป

ลักษณะและพัฒนาการเด็กวัยประถมศึกษา

ลักษณะและพัฒนาการเด็กวัยประถมศึกษา (อายุ 6 – 12 ปี) ซึ่ง สุรางค์ ไคว่ตระกูล (2548, หน้า 82-86) ได้สรุปไว้ดังนี้ การพัฒนาการทางร่างกาย การเจริญเติบโตของร่างกายของเด็กวัยประถมศึกษาช้ากว่าเด็กวัยอนุบาลโดยทั่วไปเด็กมีรูปร่างสูงและผอม ความแตกต่างระหว่างบุคคลในที่สูงและน้ำหนัก เด็กหญิงหรือเด็กชายที่มีความเจริญเติบโตเร็วกว่าเพื่อนวัยเดียวกันจะรู้สึกโตกว่าและมีการแยกตัวส่วนเด็กชายมีการปรับตัวที่ดีกว่า พัฒนาการของกล้ามเนื้อกระดูกและประสาทเพิ่มขึ้นประสานการทำงานดีขึ้น การประสานระหว่างมือและตาดีขึ้นเด็กสามารถที่อ่านเขียนและวาดรูปได้ดี กิจกรรมที่เด็กทำรู้สึกไม่เหน็ดเหนื่อยและส่วนใหญ่ทำกับเพื่อนทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน การพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของเด็กวัยนี้มีความสามารถคิดเหตุผลเชิงตรรกะได้ สามารถรับรู้สิ่งแวดล้อมได้ตามความเป็นจริง สามารถที่จะพิจารณา เปรียบเทียบโดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่างได้ พัฒนาการทางด้านภาษาและการใช้สัญลักษณ์ เริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล เข้าใจความหมายของบทเรียนทั้งคณิตศาสตร์ ภาษาและการอ่าน มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและสามารถอธิบายได้ การแก้ปัญหาด้วยความคิด เหตุผลถ้าแก้ได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ การพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่อธิบายบุคลิกภาพของเด็กในวัยประถมศึกษาที่มีอายุ 6-12 ปี เป็นวัยของการเรียนรู้พบสิ่งแปลกใหม่และประสบการณ์รอบตัว

สรุปได้ว่าถ้าเด็กมีขั้นพัฒนาการที่เต็มไปด้วยความสุขทำให้เกิดความคิดว่า โลกที่ตนอยู่น่ารื่นรมย์มีความสุข แต่ถ้าเด็กเกิดความทุกข์ใจ ยุ่งยากในเรื่องต่าง ๆ ความรู้สึกของเด็กจะเป็นไปในทางตรงกันข้าม เพราะฉะนั้น ความรู้สึกของเด็กจึงขึ้นอยู่กับปฏิบัติ สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึงคือ ให้เด็กมีความแน่ใจว่าความรัก ความสัมพันธ์ในขั้นตอนนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาความเชื่อมั่นและอารมณ์ในวัยต่อไปของเด็ก

แนวคิดทฤษฎีและธรรมชาติการเรียนรู้

ความหมายของการเรียนรู้

ความหมายของการเรียนรู้มีนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ในที่นี้จะสรุปพอเป็นแนวทางให้เข้าใจดังนี้คือ การเรียนรู้เป็นพื้นฐานของการดำเนินชีวิต มนุษย์มีการเรียนรู้ตั้งแต่วัยแรกเกิดจนถึงก่อนตายดังคำกล่าวที่ว่า ไม่มีใครแก่เกินเรียน การเรียนรู้จะช่วยให้พัฒนาคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้เป็นการแสดงออกให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับมา การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากสภาพเดิม มาลี จูทา (2544, หน้า 64) ได้สรุปความหมายการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับมา ผลของการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคือ ความรู้ เช่น ความคิด ความเข้าใจ และความจำในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ทักษะเช่นการพูด การกระทำ และการเคลื่อนไหว ความรู้สึกเช่นเจตคติ จริยธรรมและค่านิยม

สรุปได้ว่าความหมายของการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิดคนสามารถเรียนได้จากการได้ยินการสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยีอันเป็นผลจากการที่บุคคลทำกิจกรรมใด ๆ ทำให้เกิดประสบการณ์และเกิดทักษะต่าง ๆ ขึ้นยังผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมค่อนข้างถาวร การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่ทำให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบใดก็ได้เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนเป็นผู้สร้างเงื่อนไขและสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

ลักษณะของการเรียนรู้

การเรียนรู้ ความหมายทางจิตวิทยา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์ พรรณี ชูทัย เจนจิต (2545, หน้า 150 – 151) ถึงได้กล่าวถึง พฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากการเรียนรู้จะต้องมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปต้องเปลี่ยนไปอย่างค่อนข้างถาวร จึงถือว่าเป็นการเรียนรู้ขึ้น หากเป็นการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวก็ยังไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้ เช่น นักศึกษาพยายามเรียนรู้การออกเสียงภาษาต่างประเทศบางคำ หากนักศึกษาออกเสียงได้ถูกต้องเพียงครั้งหนึ่ง แต่ไม่สามารถออกเสียงซ้ำให้ถูกต้องได้อีก ก็ไม่นับว่า นักศึกษาเกิดการเรียนรู้การออกเสียงภาษาต่างประเทศ ดังนั้น ถือว่านักศึกษาเกิดการเรียนรู้ก็ต่อเมื่อออกเสียงคำดังกล่าวได้ถูกต้องหลายครั้ง ซึ่งก็คือเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรนั่นเอง อย่างไรก็ตาม ยังมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมแต่เปลี่ยนแปลงชั่วคราวอันเนื่องมาจากการที่ร่างกายได้รับสารเคมี ยาบางชนิด หรือเกิดจากความเหนื่อยล้า เจ็บป่วยลักษณะดังกล่าวไม่ถือว่าเป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปนั้นเกิดจากการเรียนรู้
2. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปต้องเกิดจากการฝึกฝน หรือเคยมีประสบการณ์นั้น ๆ มาก่อนเช่น ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ต้องได้รับการฝึกฝนและถ้าสามารถใช้เป็นแสดงว่าเกิดการเรียนรู้หรือความสามารถในการขับรถซึ่งไม่มีใครขับรถเป็นมาแต่กำเนิดต้องได้รับการฝึกฝนหรือมีประสบการณ์ จึงขับรถเป็น ในประเด็นนี้มีพฤติกรรมบางอย่างที่เกิดขึ้นโดยที่เราไม่ต้องฝึกฝนหรือมีประสบการณ์ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเจริญเติบโตหรือการมีวุฒิภาวะและพฤติกรรมที่เกิดจากแนวโน้มการตอบสนองของในด้านกระบวนการเจริญเติบโตหรือการมีวุฒิภาวะได้แก่ การที่เด็ก 2 ขวบสามารถเดินได้เอง ขณะที่ เด็ก 6 เดือน ไม่สามารถเดินได้ฉะนั้นการเดินจึงไม่จัดเป็นการเรียนรู้แต่เกิดเพราะมีวุฒิภาวะเป็นต้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปจากเดิม อันเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในที่นี้ มิได้หมายถึงเฉพาะพฤติกรรมทางกายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงพฤติกรรมทั้งมวลที่มนุษย์แสดงออกมาได้คือ พฤติกรรมทางสมองหรือพุทธิพิสัย เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด และหลักการ พฤติกรรมด้านทักษะหรือทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมทางกล้ามเนื้อ แสดงออกทางด้านร่างกาย เช่น การว่ายน้ำ การขับรถ อ่านออกเสียง แสดงท่าทาง พฤติกรรมทางความรู้สึกรหรือจิตพิสัย เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในเช่น การเห็นคุณค่า เจตคติ ความรู้สึก สงสาร เห็นใจเพื่อนมนุษย์ เป็นต้น

สรุปได้ว่า ลักษณะการเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากพฤติกรรมที่ถาวรและการเกิดจากการฝึกฝนจากประสบการณ์นั้น ส่วนพฤติกรรมอาจยังแสดงออกมาในพฤติกรรมทางสมอง ด้านทักษะและความรู้ลึกอีกด้วย

ธรรมชาติของการเรียนรู้

ธรรมชาติของการเรียนรู้โดยทั่วไป นักจิตวิทยาเชื่อว่ามนุษย์มีการเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อมนุษย์ได้ทำกิจกรรมใด ๆ แล้วเกิดประสบการณ์ ประสบการณ์ที่สะสมมาก ๆ และหลาย ๆ ครั้งทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ขึ้นและเกิดการพัฒนาด้านที่เรียนรู้จนเกิดเป็นทักษะและเกิดเป็นความชำนาญ ดังนั้นการเรียนรู้ของมนุษย์อยู่กับตัวของมนุษย์เรียกว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ดังนั้นนักการศึกษาหลายท่านได้สรุปว่า ธรรมชาติของการเรียนรู้ของมนุษย์มีอะไรบ้าง สรุปได้ดังนี้ว่าการเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมค่อนข้างถาวร การเรียนรู้ย่อมมีการแก้ไข ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง โดยการเปลี่ยนแปลงนั้น ๆ มาจากประสบการณ์ การเปลี่ยนแปลงชั่วคราวชั่วคราว ไม่นับว่าเป็นการเรียนรู้ การเรียนรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งย่อมต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดเวลาที่บุคคลมีชีวิตอยู่ โดยอาศัยประสบการณ์ในชีวิต การเรียนรู้ไม่ใช่วุฒิภาวะแต่อาศัยวุฒิภาวะ วุฒิภาวะคือระดับความเจริญเติบโตสูงสุดของพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคลในแต่ละช่วงวัยที่เป็นไปตามธรรมชาติ แต่การเรียนรู้ไม่ใช่วุฒิภาวะแต่ต้องอาศัยวุฒิภาวะประกอบกัน การเรียนรู้เกิดได้ง่ายถ้าสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน การเรียนรู้ของแต่ละคนแตกต่างกัน การเรียนรู้ย่อมเป็นผลให้เกิดการสร้างแบบแผนของพฤติกรรมใหม่ การเรียนรู้อาจจะเกิดขึ้นโดยการตั้งใจหรือเกิดโดยบังเอิญ ส่วนมาลี จูทา (2545, หน้า 67 – 68) ได้สรุปธรรมชาติของการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอน คือ ความต้องการของผู้เรียนคือผู้เรียนอยากทราบอะไร เมื่อผู้เรียนมีความต้องการอยากรู้อยากเห็นในสิ่งใดก็ตามเป็นสิ่งชั่วร้ายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ สิ่งเร้าที่น่าสนใจก่อนที่เรียนรู้ได้ต้องมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจและน่าสัมผัสสำหรับมนุษย์ทำให้มนุษย์ดิ้นรนขวนขวายและใส่ใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่น่าสนใจนั้น ๆ การตอบสนองเมื่อมีสิ่งเร้าที่น่าสนใจและน่าสัมผัสมนุษย์ทำการสัมผัสโดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตาหู จมูก ลิ้นชิม จมูกดม ผิวหนังสัมผัสและสัมผัสด้วยใจเป็นต้น ทำให้มีการแปลความหมายจากการสัมผัสสิ่งเร้า เป็น การรับรู้ จำได้ ประสานความรู้เข้าด้วยกัน มีการเปรียบเทียบและคิดอย่างมีเหตุผล การได้รับรางวัล ภายหลังจากการตอบสนอง มนุษย์อาจเกิดความพึงพอใจซึ่งเป็นกำไรชีวิตอย่างหนึ่งจะได้นำไปพัฒนาคุณภาพชีวิต เกียรติยศทางสังคมเป็นศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจ

สรุปได้ว่า ธรรมชาติของการเรียนรู้ของมนุษย์โดยได้ทำกิจกรรมใด ๆ แล้วเกิดประสบการณ์และประสบการณ์ที่สะสมมามาก ๆ และหลาย ๆ ครั้งทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ขึ้น และเกิดการพัฒนาด้านที่เรียนรู้จนเกิดเป็นทักษะและเกิดเป็นความชำนาญทำให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งเป็นกำไรชีวิตอย่างหนึ่งจะได้นำไปพัฒนาคุณภาพชีวิตได้เกียรตินิยมทางสังคมเป็นศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจต่อไป

ทฤษฎีการเรียนรู้

ทิสนา แคมณี (2550, หน้า 50 - 78) ได้สรุปเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ในทางจิตวิทยา แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behavioral Theory) เป็นทฤษฎีที่มองธรรมชาติมนุษย์ในลักษณะที่เป็นกลาง คือ ไม่ดี-ไม่เลว (neutral-passive) การกระทำต่าง ๆ ของมนุษย์เกิดจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอกพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมต่องานระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง กลุ่มพฤติกรรมนิยมให้ความสนใจกับพฤติกรรมมากเพราะพฤติกรรมเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัด สามารถวัดได้และทดสอบได้ ทฤษฎีในกลุ่มประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ ๆ 3 แนวด้วยกันคือ ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์

2. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มปัญญานิยม เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่เรื่องของพฤติกรรมที่เกิดจากกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพียงเท่านั้น การเรียนรู้ของมนุษย์มีความซับซ้อนมากกว่านั้น การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูลและการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและแก้ปัญหาต่าง ๆ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ในการที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ตนเองทฤษฎีในกลุ่มนี้อธิบายว่า การเรียนรู้เป็นผลของกระบวนการคิด ความเข้าใจ การรับรู้สิ่งเร้าที่มากกระตุ้น ผสมผสานกับประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมาของบุคคล ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ที่ได้รับในปัจจุบันกับประสบการณ์ในอดีต จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทางปัญญาเข้ามามีอิทธิพลในการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีกลุ่มนี้จึงเน้นกระบวนการทางปัญญามากกว่าการวางเงื่อนไขเพื่อให้เกิดพฤติกรรม ทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มนี้ที่สำคัญ ๆ คือ ทฤษฎีเกสตัลท์ ทฤษฎีสถานม ทฤษฎีเครื่องหมาย ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาและทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย ส่วนมาลี จุฑา (2545, หน้า 104 – 116) ได้สรุปทฤษฎีการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ 1) กลุ่มทฤษฎีเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (S-R Theory) ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง ทฤษฎีการเชื่อมโยงของกัทธรี ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮัลล์ 2) กลุ่มทฤษฎีการวางเงื่อนไข ได้แก่ ทฤษฎีการวางเงื่อนไข

แบบคลาสสิก ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ 3) กลุ่มทฤษฎีสนามได้แก่ ทฤษฎีสนาม ทฤษฎีการเรียนรู้ของเลวิน ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เครื่องหมาย ส่วนจิราภรณ์ อาระยะรังสฤษฎ์ (2540, หน้า 146) ได้สรุปว่าทฤษฎีการเรียนรู้แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทฤษฎีความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ (Associative Theories) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มองการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ว่าเป็นการสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองแนวคิดนี้ประกอบด้วย การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก การวางเงื่อนไขแบบลงมือกระทำและการเรียนรู้พฤติกรรมที่ซับซ้อน กลุ่มทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ แนวคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มองการเรียนรู้ว่าเป็นผลของกระบวนการทางสติปัญญาที่ต้องอาศัย ความคิดความเข้าใจเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้จะเห็นได้ว่า แนวคิดนี้จะแตกต่างไปจากกลุ่มแรก คือ เน้นความสำคัญของกระบวนการคิด การเข้าใจ มากกว่าการวางเงื่อนไขเพื่อให้เกิดพฤติกรรม

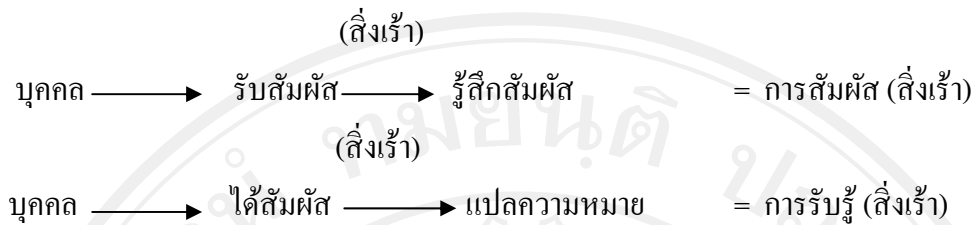
สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนและมีขั้นตอนที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ ทักษะและความรู้สึกในลักษณะที่แตกต่างกัน ทฤษฎีการเรียนรู้มีหลายทฤษฎีได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง ทฤษฎีการเชื่อมโยง ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ ทฤษฎีสนาม ดังนั้น ในการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนควรที่เข้าใจทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการเรียนรู้เพื่อเป็น พื้นฐานในการศึกษาและสามารถนำหลักการเรียนรู้จากทฤษฎีต่าง ๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้

มาลี จูทา (2544, หน้า 150 – 204) ได้สรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน มีหลายประการซึ่งมีดังนี้ความพร้อมเป็นสภาพความเจริญเติบโตของร่างกายบวกกับความสนใจ และความรู้พื้นฐานที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดี องค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อม ได้แก่ องค์ประกอบภายในตัวผู้เรียน ได้แก่ วุฒิภาวะ ความสนใจ และความรู้พื้นฐานของผู้เรียน องค์ประกอบภายในของผู้เรียน ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน ครู ห้องเรียน บรรยากาศ ในการเรียน แรงจูงใจเป็นแรงขับเคลื่อนที่อยู่ภายในตัวบุคคล ที่จะกระตุ้นให้บุคคลนั้นเกิดการกระทำ แรงขับเคลื่อนดังกล่าว เกิดจากความต้องการพื้นฐานแรงผลักดันหรือพลังกดดัน หรือความปรารถนาอันเนื่อง มาจากสิ่งล่อใจ ความคาดหวังหรือการตั้งเป้าหมายทำให้บุคคลพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งแรงจูงใจอาจจะเกิดมาตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้ ประเภทแรงจูงใจ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายใน เกิดจากภายในตัวบุคคลเป็นพฤติกรรมที่ แสดงออกตามที่ต้องการหรือจุดมุ่งหมาย เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความ อ่อนน้อม ความเห็นอกเห็นใจ ความสงสาร ความสำเร็จ ความหิว ความต้องการ ความพอใจ ความ

ศรัทธา ความซาบซึ้ง 2) แรงจูงใจภายนอกเกิดจากภายนอกตัวบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกมา เช่น การแข่งขัน การร่วมมือ บุคลิกภาพของครู วิธีการสอนของครู การให้รางวัล การลงโทษ การใช้สื่อในการสอนและการสอบ ทฤษฎีการจูงใจที่สำคัญมี 6 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการ แรงขับ และเครื่องหล่อ ทฤษฎีสิ่งเร้า ทฤษฎีการเร้าอารมณ์ ทฤษฎีแห่งการเรียนรู้ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs Theory) บุคคลจะมีความต้องการที่เรียงลำดับจากระดับพื้นฐานต่ำสุด ไปยังระดับสูงสุด ดังนี้

ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) ความต้องการทางสังคม ได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น (Social Needs) ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียงได้รับการยกย่องในสังคม (Esteem Needs) ความต้องการความสมหวังของชีวิตได้รับความสำเร็จดังที่คาดหวังไว้ (Self-Actualization Needs) วิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนการทำให้ตื่นตัว การตั้งจุดมุ่งหมาย การใช้เครื่องหล่อ การลงโทษ การแข่งขันการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Training) การนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ การถ่ายโยงทางบวกหมายถึง การฝึกอบรมทำให้การทำงานดีขึ้น การถ่ายโยงทางลบหมายถึง การฝึกอบรมทำให้การทำงานเลวลงกว่าเดิม การถ่ายโยงแบบศูนย์หมายถึง การฝึกอบรมไม่ส่งผลในการทำงานใด ๆ ทั้งแบบ 2 และ 3 ไม่ให้ผลดีกับหน่วยงานแต่กลับเกิดขึ้นเสมอ องค์ประกอบที่มีผลต่อการถ่ายโยงการเรียนรู้ได้แก่ ระดับเชี่ยวชาญ ความคล้ายคลึงกันของบทเรียน ความสมบูรณ์ของความคิดรวบยอด การนำไปประยุกต์ใช้จัดสภาพแวดล้อมในการฝึกอบรมเหมือนกับการทำงานมากที่สุด ถ้าเป็นสถานที่จริงของการทำงานเหมาะสมมากที่สุดจัดประสบการณ์ให้ฝึกมากที่สุด การสอนแนวคิดหรือฝึกทักษะต้องให้ตัวอย่างมากพอโดยให้ตัวอย่างทั้งที่เป็นบวกและไม่ใช่ว่าทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม เรียนรู้หลักการทั่วไปที่จะนำไปใช้จริง หลักการก็คือ ก่อนทำได้ต้องเข้าใจหลักการทั่วไป กฎที่จำเป็นในการแก้ปัญหาอย่างแท้จริงไม่ใช่เพียงแค่ท่องจำ ความรู้และทักษะต่าง ๆ หากนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง ควรมีการชมเชยหรือให้รางวัล เพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ใช้ความรู้และทักษะในงานจริงต่อไปอย่างต่อเนื่อง ออกแบบการฝึกอบรมให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเห็นประโยชน์ในการนำไปใช้ประโยชน์กับงานตน ใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้ โดยเฉพาะคำถามก่อนเรียนต้องตั้งให้ครอบคลุมเรื่องที่เรียนกว้าง ๆ คำถามท้ายบทต้องมีคำตอบด้วย จะช่วยย้ำ ช่วยความจำเพิ่มมากขึ้น การรับรู้เป็นการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ ตามกระบวนการดังนี้



องค์ประกอบของการรับรู้ สิ่งเร้าได้แก่วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่าง ๆ อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้ ประสาทในการรับสัมผัสเป็นตัวกลางส่งกระแสประสาทจากอวัยวะรับสัมผัสไปยังสมองส่วนกลางเพื่อการแปลความต่อไป ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจำได้ ทำให้การรับรู้ดีขึ้น ค่านิยม ทักษะ ทักษะ ทักษะ ความใส่ใจ ความตั้งใจ สภาพจิตใจ อารมณ์ เช่น การคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้เร็ว ความจำ (Memory) เป็นกระบวนการที่สมองสามารถเก็บสะสมสิ่งที่ได้รับรู้ไว้และสามารถนำออกมาใช้ได้เมื่อถึงภาวะจำเป็น ประเภทของการจำมี 4 ประเภท คือ 1) การจำได้ 2) การระลึกได้ 3) การเรียนรู้ใหม่ 4) การระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต ระบบการจำมี 3 ระบบ คือ ระบบการจำจากการสัมผัส ระบบการจำระยะสั้น 3) ระบบการจำระยะยาว หลักและวิธีการจำที่ดีเช่น การเห็นบ่อย ๆ การทบทวนเป็นระยะ การระลึกถึงสิ่งที่จะจำขณะฝึกฝนอยู่ การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ที่ดี การพักผ่อน การจำจะอยู่ได้นานถ้ามีการบันทึก การอ่านหนังสือตอนเช้า การลืมสถานะที่บุคคลไม่สามารถจะเก็บสะสมสิ่งที่เรียนรู้แล้วไว้ใช้ได้และไม่สามารถระลึกหรือนำออกมาใช้ได้ การลืมมีสาเหตุหลายประการ คือ การไม่ได้ลงรหัส การลืมอาจเกิดขึ้นเพราะไม่ได้มีการจำตั้งแต่แรกเช่น ถ้าถามว่าด้านหลังธนบัตรในละ 20 เป็นรูปอะไร มีลักษณะอย่างไรคงมีหลายคนที่ไม่ได้ เพราะในการเรียนรู้ความแตกต่างของธนบัตรในละ 10, 20, 50 และ 100 บาทนั้น เรามักสังเกตที่สี ขนาด และตัวเลขที่ระบุไว้ มักจะไม่ได้สังเกตและลงรหัสบันทึกที่รูปที่อยู่ด้านหลังธนบัตรจึงจำไม่ได้ เสื่อมสลาย การลืมเกิดจากการเสื่อมสลายของรอยความจำตามกาลเวลา การเสื่อมสลายนี้เป็นการลืมที่เกิดขึ้นในความจำจากการรับสัมผัสและความจำระยะสั้น คือข้อมูลเก่าจะเลือนหายไปและถูกแทนที่โดยข้อมูลใหม่ที่ใหม่กว่า ข้อมูลในความจำระยะยาวอาจเสื่อมสลายได้เพราะการไม่ได้ใช้ ทำให้รอยความจำอ่อนลงและไม่อาจดึงข้อมูลออกมาได้ แต่ทั้งนี้ยังไม่อาจหาข้อพิสูจน์ได้อย่างแน่ชัด เพราะเราไม่ได้ลืมข้อมูลที่ไม่ได้ใช้ทุกข้อมูล การลืมเพราะขึ้นอยู่กับการใช้บ่อยครั้งที่เรารู้ได้ แต่ไม่สามารถนำมาใช้ได้ที่เราจำได้ทุกครั้งว่า คิดอยู่ที่ยี่สิบปาก แสดงว่าเรามีคำตอบแต่ดึงออกมาไม่ได้

การลืมเช่นนี้ น่าจะเกิดเพราะสิ่งซึ่งเเนะที่เกิในเวลาเรียนรู้ ไม่ได้เกิดในเวลาที่ต้องการดึงความจำออกมา เช่นถ้าถามว่าคุณทำอะไรในวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2534 คุณอาจคิดไม่ออก แต่ถ้ามีการเตือนความจำว่าในวันนั้นมีการปฏิบัติเกิดขึ้น คุณอาจจะคิดออกทันที การรวบรวมการเรียนรู้ใหม่สามารถรวบรวมการเรียนรู้เก่า ทำให้เกิดการลืมได้ เกิดขึ้นทั้งในความจำระยะสั้นและระยะยาว การรวบรวมมักเป็นสาเหตุสำคัญของการลืมการรวบรวมคือ การที่เรียนรู้ใหม่รวบรวมการเรียนรู้เดิมถ้าไม่เรียนรู้สิ่งใหม่ ไม่เกิดส่วนที่เรียนรู้เดิมรวบรวมสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ การเก็บกด คนเรามักจะจดจำเหตุการณ์ที่มีความสุขหรือสิ่งดี ๆ ในชีวิตได้มากกว่าเหตุการณ์ที่ผิดหวังหรือไม่น่ารื่นรมย์ ลักษณะเช่นนี้เรียกว่าการเก็บกดหรือการจงใจเพื่อลืมความจำที่เจ็บปวดหรือความอายถูกเก็บกดให้อยู่ในจิตใต้สำนึก ตัวอย่างของการเก็บกดเช่น การลืมความล้มเหลวในอดีต ลืมชื่อบุคคลที่ไม่ชอบ ลืมการนัดหมายที่ไม่ต้องการไป การเก็บกดนี้ต่างจากการระงับ ซึ่งเป็นความพยายามหรือหลีกเลี่ยงที่ไม่คิดถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่น หลีกเลี่ยงที่ไม่คิดถึงการสอบในอาทิตย์หน้า การระงับเป็นการกระทำในระดับจิตสำนึก ส่วนการเก็บกดอยู่ในระดับจิตใต้สำนึก เขาว์ปัญญา ชาติแท้ที่เป็นพื้นฐานของความสามารถทางสมองที่สำคัญ ๆ ของคนเรามี 7 อย่างด้วยกันคือ ความสามารถทางภาษา (Verbal) ความสามารถทางจำนวน (Number) ความสามารถทางความจำ (Memory) ความสามารถทางเหตุผล (Reasoning) ความสามารถทางการรับรู้ (Perception) ความสามารถทางมิติ (Space) ความสามารถทางการใช้คำ (Word Fluency) องค์ประกอบหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อเขาว์ปัญญาได้แก่ พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ผลแห่งเขาว์ปัญญามีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประกอบอาชีพต่อไป ส่วนประโยชน์ของเขาว์ปัญญามีอยู่หลายประการ เช่น ในด้านการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาบุคลิกภาพ ด้านการเลือกอาชีพและการเลือกคู่ ความถนัดเป็นสมรรถภาพทางสมองของบุคคลที่พร้อมจะเข้าเรียนเพื่อการศึกษาอบรมเพื่อความสำเร็จในการเรียน การปฏิบัติงานและเพื่อการพัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพ องค์ประกอบความสามารถของมนุษย์ได้หลายอย่าง แต่ที่เห็นได้ชัดและสำคัญมี 7 องค์ประกอบคือ องค์ประกอบด้านภาษา (Verbal Factor หรือ V) เป็นความสามารถด้านการเข้าใจในภาษาและการสื่อสารทั่วไปผู้มีองค์ประกอบด้านนี้สูงมีความสามารถอ่านเอาเรื่อง อ่านแบบเข้าใจความหมาย รู้ความสัมพันธ์ของคำ รู้ความหมายของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านความคล่องแคล่วในการใช้ถ้อยคำ (Word Fluency Factor หรือ W) เป็นความสามารถที่จะใช้คำได้มากในเวลาจำกัด ความสามารถด้านนี้จะส่งผลให้มีความสามารถในการเจรจา การประพันธ์ร้อยแก้วร้อยกรอง ตอบโต้ทันทีทันใด ที่เรียกว่ามีปฏิภาณไหวพริบในการเจรจา องค์ประกอบด้านจำนวน (Number Factor หรือ N) องค์ประกอบนี้ส่งผลให้มี

ความเข้าใจในวิชาคณิตศาสตร์ได้ดี มีความสามารถมองเห็นความสัมพันธ์และความหมายของจำนวน และมีความแม่นยำคล่องแคล่วในการบวก ลบ คูณ หาร ในวิชาเลขคณิตได้อย่างดีอีกด้วย องค์ประกอบมิติสัมพันธ์ (Space Factor หรือ S) ซึ่งส่งผลให้เข้าใจเรื่อง ขนาดและมิติต่าง ๆ อันได้แก่ ความสั้น ยาว ใกล้เคียงและพื้นที่หรือทรวดทรงที่มีขนาดและปริมาตรที่แตกต่างกัน สามารถสร้างจินตนาการให้เห็นส่วนย่อยและส่วนผสมของวัตถุต่าง ๆ เมื่อนำมาซ้อนทับกัน สามารถรู้ความสัมพันธ์ของรูปทรงเรขาคณิตเมื่อเปลี่ยนแปลงที่อยู่ องค์ประกอบด้านความจำ (Memory Factor หรือ M) เป็นความสามารถด้านความทรงจำเรื่องราวและมีสติระลึกจำเรื่องราวถ่ายทอดได้ ความจำในที่นี้อาจเป็นความจำแบบนกแก้วหรือจำโดยอาศัยสิ่งสัมพันธ์ได้ ซึ่งถือว่าเป็นความจำในองค์ประกอบนี้ทั้งสิ้น องค์ประกอบด้านสังเกตพิจารณา (Perceptual Factor หรือ P) เป็นความสามารถด้านการเห็นรายละเอียด ความคล้ายคลึงหรือความแตกต่างระหว่างสิ่งของต่าง ๆ อย่างรวดเร็วและถูกต้อง องค์ประกอบด้านเหตุผล (Reasoning Factor หรือ R) แสดงถึงความสามารถด้านวิจักษ์อนุมานหาเหตุผลค้นคว้าหาความสำคัญความสัมพันธ์และหลักการทั้งหลายที่สร้างกฎหรือทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการคิดให้ได้มาซึ่งสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำแบบเดิมและมีการพัฒนาอยู่เสมอ การก่อรูปความคิดสร้างสรรค์ มาจากการสะสมเป็นการสังเคราะห์ความรู้ทั่วไปอย่างสม่ำเสมอ การบ่มเพาะเป็นการครุ่นคิดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่สังเกตุอยู่ในจิตใจ การสุกงอมเป็นปล่อยความคิด การจุดประกายเป็นเกิดความคิดใหม่ การเกิดความคิดสร้างสรรค์ซึ่งผิดแปลกแตกต่างจากเดิม เกิดความคิดสิ่งใหม่ขึ้นมา การเข้าใจในสิ่งนั้นอย่างกระจ่างชัด การขับเคลื่อนเป็นการนำความคิดนั้นไปสู่รูปธรรม ส่วนวัตรกรรมเป็นการเกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา เทคนิคการฝึกความคิดสร้างสรรค์ การจัดระบบความคิดโดยหาเหตุผลจัดระบบความคิด การเปรียบเทียบ การมองหลายมิติหรือค้นหาความจริง การยึดมั่นในหัวใจนักปราชญ์ ได้แก่ ฟัง คิด ถาม เขียน ซึ่งอาจใช้การระดมสมองเป็นตัวกระตุ้น การฝึกความเป็นคนช่างสังเกตจดจำ เป็นการสังเคราะห์ประสบการณ์และกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ การ ฝึกการระดมพลังสมอง เป็นการรวบรวมความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล หลาย ๆ ฝ่ายความพยายามสร้างโอกาสแห่งความบังเอิญ คือบางสิ่งไม่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเลย อาจจะเป็นคำตอบต่อปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นได้ ความไม่กลัวความล้มเหลวหรือการเสียหน้า เพราะการเสนอความคิดเห็นไม่มีถูกหรือผิด การไม่ย่ำรอยอยู่แต่ความสำเร็จเดิม เช่น การกระทำทุกอย่างเมื่อเห็นว่าดี ประสบความสำเร็จแล้วต่อไปควรพัฒนาให้ดีขึ้นกว่าเดิมด้วยวิธีการใหม่

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของบุคคลมีหลายประการ ได้แก่ การรับรู้ เชาว์ปัญญา การสนใจ ความพร้อม การถ่ายโยงการเรียนรู้ การจำ การลืม อารมณ์ เจตคติ

ความสนใจและการฝึก แต่อย่างไรก็ตามองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนประกอบไปด้วย คุณลักษณะของครู การจัดกระบวนการเรียนการสอน การจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน นอกชั้นเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้ปกครองและชุมชน

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, หน้า 2 – 3) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้จำนวน 67 มาตรฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วย 5 มาตรฐาน ดังนี้

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๒ การเขียน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ ๓ การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ ๕ วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท ๕.๑ เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

สรุปได้ว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วย 5 มาตรฐาน

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, หน้า 7 - 59) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้จำนวน 67 มาตรฐาน ส่วนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยประกอบด้วย 5 มาตรฐาน ตัวชี้วัดรายปี 22 ตัวชี้วัด ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ตัวชี้วัดได้แก่

ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ป.1/2 บอก ความหมายของ คำ และข้อความ ที่อ่าน

ป.1/3 ตอบคำถาม เกี่ยวกับเรื่องที่ อ่าน

ป.1/4 เล่าเรื่องย่อจากเรื่องที่อ่าน

ป.1/5 คาดคะเนเหตุการณ์ จากเรื่องที่อ่าน

ป.1/6 อ่านหนังสือตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอและนำเสนอเรื่องที่อ่าน

ป.1/7 บอก ความหมายของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์สำคัญที่มักพบเห็นในชีวิตประจำวัน

ป.1/8 มีมารยาท ในการอ่าน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง ได้แก่ การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ คำคล้องจองและข้อความที่ประกอบด้วยคำพื้นฐาน คือ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่น้อยกว่า 600 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ประกอบด้วยคำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำการอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น นิทานเรื่องสั้น ๆ บทร้องเล่นและบทเพลงเรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นการอ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัยหนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน การอ่านเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ประกอบด้วยเครื่องหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เครื่องหมายแสดงความปลอดภัยและแสดงอันตราย มารยาทในการอ่าน เช่น ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน ไม่ทำลายหนังสือ#

สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวชี้วัดได้แก่

ป.1/1 คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด

ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

ป.1/3 มีมารยาทในการเขียน

สาระการเรียนรู้แกนกลางได้แก่การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตาม รูปแบบ การเขียนตัวอักษรไทย การเขียนสื่อสารคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คำพื้นฐานในบทเรียน คำคล้องจอง ประโยคง่าย ๆ มารยาทในการเขียน เช่นเขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่ และบุคคล#

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิดและความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์ ตัวชี้วัดได้แก่

ป.1/1 ฟังคำแนะนำ คำสั่งง่าย ๆ และปฏิบัติตาม

ป.1/2 ตอบคำถาม และเล่าเรื่อง ที่ฟังและดู ทั้งที่เป็นความรู้ และความบันเทิง

ป.1/3 พูดแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู

ป.1/4 พูดสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์

ป.1/5 มีมารยาท ในการฟัง การดูและการพูด

สาระการเรียนรู้แกนกลาง ได้แก่ การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ คำสั่งง่าย ๆ การจับใจความและพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกจากเรื่องฟังและดูทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิงเช่น เรื่องเล่าและสารคดีสำหรับเด็ก นิทาน การ์ตูน เรื่องขบขัน การพูดสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่นการแนะนำตนเอง การขอความช่วยเหลือการกล่าวคำขอบคุณ การกล่าวคำขอโทษ มารยาทในการฟัง เช่น ตั้งใจฟัง ตามองผู้พูดไม่รบกวนผู้อื่นขณะที่ฟัง ไม่ควรนำอาหารหรือเครื่องดื่มไปรับประทานขณะที่ฟังให้เกิดผู้พูดด้วยการปรบมือ ไม่พูดสอดแทรกขณะที่ฟัง มารยาทในการดู เช่น ตั้งใจดู ไม่ส่งเสียงดังหรือแสดงอาการรบกวนสมาธิของผู้อื่น มารยาทในการพูด เช่น ใช้ถ้อยคำและกิริยาที่สุภาพ เหมาะสมกับกาลเทศะใช้น้ำเสียงนุ่มนวล

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทย

ไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัดได้แก่

ป.1/1 บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และเลขไทย

ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ป.1/3 เรียบเรียงคำเป็นประโยคง่าย ๆ

ป.1/4 ต่อคำคล้องจองง่าย ๆ

สาระการเรียนรู้แกนกลางได้แก่ พยัญชนะสระและวรรณยุกต์ เลขไทย การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำมาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา การผันคำ ความหมายของคำ การแต่งประโยค คำคล้องจอง

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวชี้วัดได้แก่

ป.1/1 บอกข้อคิดที่ได้จากการอ่าน หรือการฟังวรรณกรรมร้อยแก้วและร้อยกรอง สำหรับเด็ก

ป.1/2 ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองตามความสนใจ

สาระการเรียนรู้แกนกลางได้แก่ วรรณกรรมร้อยแก้วและร้อยกรองสำหรับเด็ก เช่น นิทาน เรื่องสั้นง่าย ๆ ปริศนาคำทาย บทร้องเล่น บทอาขยาน บทร้อยกรอง วรรณคดีและ วรรณกรรมในบทเรียน บทอาขยานและบทร้อยกรอง บทอาขยานตามที่กำหนด บทร้อยกรองตาม ความสนใจ

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ใน 8 กลุ่มสาระได้แก่ สาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา สาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีและสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ สาระการเรียนรู้จำนวน 67 มาตรฐาน ในส่วนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 5 มาตรฐาน ตัวชี้วัดรายปี 22 ตัวชี้วัด

หลักการใช้ภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด

มาตราตัวสะกด

สถาบันภาษาไทย (2545, หน้า 127 – 131) ตัวสะกดเป็นพยัญชนะที่ใช้บังคับเสียงท้าย คำให้มีเสียงตามต้องการ มาตราตัวสะกดบางมาตราใช้ตัวสะกดตรงตามแม่ บางมาตราใช้ตัวสะกด ไม่ตรงตามแม่และบางมาตราอาจจะไม่มีตัวสะกด เช่นคำว่า ขาในมาตราแม่ ก กา เป็นต้นมาตรา ตัวสะกดในภาษาไทย มี 9 มาตรา แต่มี 1 มาตราที่ไม่มีตัวสะกดคือ มาตราแม่ ก กา ซึ่งนับรวมเป็น

มาตราตัวสะกดด้วยดังนี้มาตรา แม่ ก กา คือ คำที่ประสมระหว่างพยัญชนะต้น กับสระมีวรรณยุกต์ หรือไม่มีก็ได้ เช่น หนู หมู เสือ งู กา ผีเสื้อ ผึ้ง ปลา ตัวอย่างประโยค ปรีชาชอบวาดภาพผีเสื้อ กาญจนาเลี้ยงปลากัด 20 ตัว มาตราแม่ ก ก คือ คำที่มี ก ข ค ฅ เป็นตัวสะกด เช่น รัก เลข เมฆ ฝน ยักษ์ ดอกไม้ ปาก สุนัข ตั๊กตา สามัคคี ตัวอย่างประโยค ฉันชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์แม่ซื้อ ตั๊กตามาฝากฉัน มาตราแม่ ก ด คือ คำที่มี ด จ ฅ ฌ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ต ถ ท ธ ศ ษ ส เป็นตัวสะกด วัด คณิตศาสตร์ ครูท เพศ โทษ บาท มงกุฏ ปรางกุฏ ปฏิเสธ เสรีจ เศรษฐกิจ ชื่อสัตว์ แหวนเพชร ตัวอย่างประโยค ฉันชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์ น้องมีความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ มาตราแม่ ก บ คือ คำที่มี บ ป พ ฟ ภ เป็นตัวสะกด เช่น ดาบ ยีราฟ บาป รูปภาพ กราฟ ลาก อาชีพ ลาก กอล์ฟ ภาพยนตร์ ตัวอย่างประโยคอรรรถพลชอบดูยีราฟ พ่อของสุริดาอาชีพก่อสร้าง มาตราแม่ ก น คือ คำที่มี น ณ ฌ ร ล พ เป็นตัวสะกด เช่น รถยนต์ ของขวัญ จราจร ปลาฉลาม พระขรรค์ พี่ชพันธ์ หุ่นยนต์ เพื่อน หลักเกณฑ์ การ กาล ภาพอาทร สหกรณ์ ธนาคาร น้ำตาล ทหาร คนพล แวนตา ฟุตบอล ทหาร ตัวอย่างประโยค ฝนไปฝากเงินที่ธนาคาร ปลาฉลามเป็นสัตว์ที่เลี้ยงลูกด้วยนม มาตราแม่ ก ง คือ คำที่มี ง เป็นตัวสะกด เช่น กางเกง ผึ้ง รุ่งสาง โอ่ง ช้าง ดำรง เพียงพอ สร้าง สีแดง ร้องเพลง บ้านเทิง หลีกเลี้ยง เครื่องบิน สิ่งโต ค้างคาว เตียง หนังสือ ตัวอย่างประโยค ครอบครัวของรัตนดำเนินชีวิตโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มาตราแม่ ก ม คือ คำที่มี ม เป็นตัวสะกด เช่น เต็ม ส้ม มะยม โคลนตม ธรรมดา หอม อร่าม ตัวอย่างประโยค สุเทพซื้อ มะยมมาฝากเพื่อน ๆ ใคร ๆ ก็ชอบดอกไม้ที่มีกลิ่นหอม มาตราแม่ เกย คือ คำที่มี ย เป็นตัวสะกด เช่น สาย อธิบาย ช่วยเป่าหยาบ ป้าย ร่ำรวย ยาย กล้วย มากมาย สวย ทะลาย ตัวอย่างประโยค พ่อชวนฉัน ไปใส่ป้ายในสวนยางพารา ครูอธิบายเรื่องมาตราตัวสะกดให้นักเรียนเข้าใจ มาตราแม่ เกว คือ คำที่มี ว เป็นตัวสะกด เช่น สาว แพรพรรณ เสียว เกี่ยวข้อง กว้างเตี้ย ยาว หาว บ่าว อ่าว ไข่เจียว เลี้ยว ไม้เรียว เบี้ยว เจียว ตัวอย่างประโยค พี่สาวของฉันชอบใส่เสื้อสายเดี่ยวสีแดง ปู่มีฐานะร่ำรวยมาก

สรุปได้ว่า มาตราตัวสะกดมีพยัญชนะใช้บังคับเสียงท้ายคำให้มีเสียงตามต้องการ มาตราตัวสะกดบางมาตราใช้ตัวสะกดตรงตามแม่ บางมาตราใช้ตัวสะกดไม่ตรงตามแม่และบางมาตราอาจจะไม่มีตัวสะกด เช่น คำว่า ขา ในมาตราแม่ ก กา เป็นต้น มาตราตัวสะกดในภาษาไทย มี 9 มาตราคือ มาตราแม่ ก ก มาตราแม่ ก ด มาตราแม่ ก บ มาตราแม่ ก น มาตราแม่ ก ง มาตราแม่ ก ม มาตราแม่ เกย มาตราแม่ เกว แต่มี 1 มาตราที่ไม่มีตัวสะกด คือ มาตราแม่ ก กา

ทักษะการอ่าน

ความหมายของการอ่าน

ราชบัณฑิตยสถาน (2546, หน้า 1364) ได้ให้ความหมายการอ่าน เป็นการแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียน เขียนผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิดหรือสาระเรื่องราวที่อ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ส่วนกระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 7) ให้ความหมายการอ่านในลักษณะเป็นการรับแล้วถ่ายทอดโดยใช้ตัวอักษร สัญลักษณ์เป็นสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับที่ผู้ถ่ายทอดต้องการสื่อสารความหมายนั้นจุดมุ่งหมายของการอ่าน ส่วนศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2538, หน้า 2) ได้ให้ความหมายการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นการแปลความของตัวอักษรออกมาเป็นความคิดและนำความคิดนั้นไปใช้ประโยชน์ ตัวอักษรเป็นเครื่องหมายแทนคำพูดและคำพูดเป็นเพียงที่ใช้แทนของจริงอีกทีหนึ่ง ซึ่งกระบวนการอ่านตามทฤษฎีของวิลเลียม เอส เกรย์ ได้สรุปได้ดังนี้ การรู้จักคำกับการสะกดคำได้ไม่เหมือนกัน การรู้จักคำหมายถึง การตระหนักหรือระลึกประสบการณ์จากการถูกกระตุ้นด้วยสัญลักษณ์นั่นคือผู้อ่านต้องรู้จักและรู้จักคำที่ปรากฏนั้นดีพอ การรู้จักคำมีลำดับดังนี้ การจำคำศัพท์ได้ (โดยการท่องเป็นส่วนใหญ่) ถ่ายทอดเสียงได้คือโยงหน่วยเสียงกับหน่วยคำ และถ่ายทอดความหมายของคำต่างๆ เข้าใจความหมายของคำ วลี และประโยคคือ เมื่อเห็นคำต่าง ๆ ซึ่งประกอบเป็นข้อความแล้วเข้าใจความหมายไปตามลำดับ โดยเน้นว่าผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์เดิมของตนมาช่วยตีความหมายของคำนั้น ขั้นปฏิบัติการ คืออ่านไปคิดไปว่าผู้เขียนหมายถึงอะไรแน่ ต้องอ่านโดยที่มีสติปัญญาและความรู้สึกรับเทียบความคิดเรื่องราวต่าง ๆ แยกแยะว่าเรื่องมีความสำคัญ เป็นเรื่องจริงหรือเป็นความคิดเห็นบูรณาการขั้นนี้ผู้อ่านต้องนำความหมายจากข้อความที่อ่านไปสร้างความคิดใหม่ได้

สรุปได้ว่าการอ่านเป็นกระบวนการค้นหาความหมายในสิ่งที่อ่าน การจับใจความจากสิ่งที่อ่าน การที่จะเข้าใจภาษาเขียน การถอดความจากภาษาเขียนมา เป็นภาษาในความคิด การอ่านเป็นทักษะที่รวมทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ได้แก่ทักษะในการคิด และทักษะทางไวยากรณ์ คือ ด้านเสียง ศัพท์ โครงสร้างและ ความหมาย การค้นหาความหมายในสิ่งพิมพ์หรือข้อเขียน จับใจความ ตีความ เพื่อพัฒนาตนเองทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม

ความสำคัญและประโยชน์ของการอ่าน

ความสำคัญและประโยชน์ของการอ่าน มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2548, หน้า 19 – 20) ได้สรุปว่า การอ่านเป็นเครื่องมือพื้นฐานสำคัญในการแสวงหาความรู้ ก่อให้เกิดความคิดและวิสัยทัศน์ที่หลากหลายกว้างไกล สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข โดยเฉพาะในระบบการศึกษานั้น การอ่านย่อมเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งของผู้เรียนที่จะแสวงหาความรู้ที่สูงขึ้นไป เพราะไม่ว่าจะเรียนรู้ในสาขาวิชาใด ก็ต้องอาศัยการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ทั้งสิ้น ในสมัยโบราณที่ยังไม่มีตัวหนังสือใช้ มนุษย์ได้ใช้วิธีเขียนบันทึกความทรงจำและเรื่องราวต่าง ๆ เป็นรูปภาพไว้ตามฝาผนังในถ้ำ เพื่อเป็นทางออกของอารมณ์ เพื่อเตือนความจำหรือเพื่อบอกเล่าให้ผู้อื่นได้รับรู้ด้วย แสดงถึงความพยายามและความปรารถนาอันแรงกล้าของมนุษย์ ที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเป็นสัญลักษณ์ที่คงทนต่อกาลเวลาจากภาพเขียนตามผนังถ้ำ ได้วิวัฒนาการมาเป็นภาษาเขียนและหนังสือ ปัจจุบันนี้หนังสือกลายเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งต่อมนุษย์จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นปัจจัยอันหนึ่งในการดำรงชีวิตคนที่ไม่รู้หนังสือแม้จะดำรงชีวิตอยู่ได้ ก็เป็นชีวิตที่ไม่สมบูรณ์ ไม่มีความเจริญ ไม่สามารถประสบความสำเร็จใด ๆ ในสังคมได้หนังสือและการอ่านหนังสือจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง จินตนา ไบกาซูยี (2543, หน้า 58) ได้สรุปการบรรยายของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ถึงความสำคัญของการอ่านหนังสือว่า การอ่านได้นี้อาหารมากกว่าการฟัง สามารถอ่านได้ไม่จำกัดเวลาสถานที่และสะดวกในการพกพา ทำให้ผู้อ่านสามารถคิดและสร้างจินตนาการได้เองในขณะที่อ่าน ส่งเสริมให้สมองดี มีสมาธิ ทำให้เกิดแนวคิดและทัศนคติใหม่ นำไปปฏิบัติได้ ทางกระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 7 – 8) ได้สรุปประโยชน์ของการอ่านได้ดังนี้ เป็นการพัฒนาสติปัญญาให้เกิดความฉลาด เกิดภูมิคุ้มกันที่ดีในชีวิตจิตใจ ทำให้มีความรู้ในวิชาด้านต่าง ๆ ทำให้รอบรู้ทันโลก ทันเหตุการณ์ ทำให้ค้นหาคำตอบที่ต้องการได้ ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ทำให้เกิดทักษะและพัฒนาการในการอ่านทำให้ชีวิตมีพัฒนาการเป็นชีวิตที่สมบูรณ์ ทำให้มีมนุษยชนที่มีความสัมพันธ์ที่ดีและเสริมสร้างบุคลิกภาพ

สรุปได้ว่าการอ่านมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นหนึ่งในสี่ทักษะทางภาษาที่จำเป็นต้องฝึกฝนอยู่เสมอ และไม่มีวันสิ้นสุดสามารถฝึกได้เรื่อย ๆ ตามวัยและประสบการณ์ของผู้อ่าน เพราะการอ่านนั้นจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเรา เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์ได้รับความรู้ ความคิด และความบันเทิงใจ ช่วยปรับปรุงชีวิตให้สดใสสมบูรณ์

จุดมุ่งหมายของการอ่าน

จุดมุ่งหมายของการอ่านนั้น ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2538, หน้า 8) สรุปจุดมุ่งหมายของ

การอ่านไว้ดังนี้ อ่านเพื่อความรู้ ได้แก่ การอ่านหนังสือประเภทตำรา สารคดี วารสาร หนังสือพิมพ์ และข้อความต่าง ๆ เพื่อให้ทราบเรื่องราวอันเป็นข้อความรู้ หรือเหตุการณ์บ้านเมือง การอ่านเพื่อความรอบรู้เป็นการอ่านที่จำเป็นที่สุดสำหรับครู เพราะความรู้ต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมอยู่ทุกขณะ แม้ได้ศึกษามากจากสถาบันการศึกษาระดับสูง ก็ยังมีสิ่งที่ยังไม่รู้และต้องค้นคว้าเพิ่มเติมให้ทันต่อความก้าวหน้าของโลกข้อความรู้ต่าง ๆ อาจมิได้ปรากฏชัดเจนในตำรา แต่แทรกอยู่ในหนังสือประเภทต่าง ๆ แม้ในหนังสือประเภทบันเทิงคดีก็จะให้เกร็ดความรู้ควบคู่กับความบันเทิงเสมอ อ่านเพื่อให้เกิดความคิด แนวความคิดทางปรัชญา วัฒนธรรม จริยธรรม และความคิดเห็นทั่วไป มักแทรกอยู่ในหนังสือแทบทุกประเภท มิใช่หนังสือประเภทปรัชญา หรือจริยธรรมโดยตรงเท่านั้น การศึกษาแนวคิดของผู้อื่น เป็นแนวทางการคิดของตนเองและอาจนำมาเป็นแนวปฏิบัติในการดำเนินชีวิตหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตผู้อ่านต้องใช้วิจารณญาณในการเลือกนำความคิดที่ได้อ่านมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในบางเรื่องผู้อ่านอาจเสนอความคิดโดยยกตัวอย่างคนที่มีความคิดผิดพลาดเพื่อเป็นอุทาหรณ์ให้ผู้อ่านได้ความยั้งคิด ต้องใช้วิจารณญาณในการอ่าน การชี้แนะหรือสนับสนุนนักเรียนให้พัฒนาการอ่านประเภทนี้ การอ่านเพื่อความเพลิดเพลินหรือความบันเทิงเป็นการอ่านเพื่อฆ่าเวลา เช่น ระหว่างที่คอยบุคคลที่นัดหมาย คอยเวลารถไฟออก เป็นต้น หรืออ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีในเวลาว่าง บางคนที่มีนิสัยรักการอ่านหากรู้สึกเครียดจากการอ่านหนังสือเพื่อความรู้ อาจอ่านหนังสือประเภทเบาสบายเพื่อการพักผ่อน หนังสือประเภทที่สนองจุดประสงค์ของการอ่านประเภทนี้มีจำนวนมาก เช่น เรื่องสั้น นิยาย การ์ตูน วรรณคดีประเภทอารมณ์เป็นต้น อ่านเพื่อความจรรโลงใจ อ่านเพื่อให้เกิดความหวัง กำลังใจ อ่านเพื่อสนองความต้องการอื่น ๆ การอ่านหนังสือบางครั้งก็เป็นการแนะแนวทาง การแก้ปัญหาเพื่อสร้างบุคลิกภาพ สร้างฐานะทางเศรษฐกิจ การสร้างฐานะทางความรู้ ส่วนสุวัฒน์ วิวัฒนานนท์ (2550, หน้า 30) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ดังนี้ การอ่านเพื่อแสวงหาความรู้ การอ่านเพื่อแสวงหาความบันเทิงการอ่านเพื่อแสวงหาข่าวสารความคิด การอ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะทางแต่ละครั้ง การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การอ่านเพื่อการพัฒนาและปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพ

สรุปได้ว่า การอ่านมีจุดมุ่งหมายเพื่อรับการถ่ายทอดเป็นสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจให้มีความรู้ ความบันเทิง เกิดการพักผ่อน พัฒนาปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

วิธีการอ่านและการสอนอ่าน

ธรรมชาติของการเรียนการสอนอ่าน ความเข้าใจในธรรมชาติของการอ่านกับวิธีเรียนอ่านของเด็กจะเป็นกุญแจไขไปสู่การรู้หนังสือได้ทั่วสากล นั่นคือ ถ้าครูสามารถใช้ธรรมชาติของการอ่านให้สอดคล้องกับวิธีเรียนอ่านของเด็กได้ดี ย่อมพัฒนาการอ่านได้สนใจ เป็นประโยชน์อันยิ่งใหญ่ที่จะพัฒนาเด็กไทยและประชาชนในชาติได้ดีและก้าวหน้าสืบไป ซึ่งบันลือ พฤกษ์วัน (2534, หน้า 2) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของธรรมชาติของการเรียนการสอนไว้ว่า ให้เข้าใจธรรมชาติที่มาของภาษา ความหมายของการอ่านและวิธีการเรียนอ่านของเด็กผู้เรียน ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติของการอ่าน วิธีสอนอ่านและวิธีเรียนอ่านของเด็กให้กระจ่าง ให้เห็นความสำคัญของการอ่านซึ่งเป็นหัวใจการพัฒนาทักษะทางภาษาเพื่อวิเคราะห์นำส่วนดีของทุกวิธีสอนมาใช้ให้สอดคล้อง สนองความต้องการในการเรียนอ่านของเด็กผู้เรียน อันเป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนอ่านที่ดีต่อไป ครูผู้สอนควรเข้าใจที่พัฒนาความพร้อมในการอ่านแก่เด็กก่อนที่สอนอ่าน วิธีเรียนอ่านของเด็กโดยการอ่านในเด็กมี 3 ลักษณะคือ อ่านออก อ่านได้ และอ่านเป็น มีความสอดคล้องกับ มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2548, หน้า 18) และบันลือ พฤกษ์วัน (2534, หน้า 3 – 5) ได้กล่าวถึง การอ่านออกคือ การที่ผู้อ่านสามารถอ่านออกเสียงเป็นคำและอ่านคำต่อเนื่องเป็นประโยคได้ ความสามารถในการอ่านออกเป็นคำเป็นประโยคไม่จำเป็นว่าผู้อ่านจะต้องทราบหรือเข้าใจในความหมายแนววิธีการฝึกอ่านเบื้องต้นมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้รู้จักการอ่านพยัญชนะ สระ เพื่อการผสมเสียงอ่านเป็นคำ ทีละคำ มุ่งเน้นให้อ่านคำ ออกเสียงได้ถูกต้องจึงใช้วิธีสะกดตัวผสมคำอ่านเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้หลักเกณฑ์ในการไล่สะกดคำ อ่านคำใหม่ได้ เช่น ถ้าอ่านคำว่า ตา ได้อ่านคำว่า งา นา ยา วา ได้เป็นต้น การอ่านได้ คือ การที่ผู้อ่านสามารถอ่านเป็นคำเป็นประโยคที่ต่อเนื่องกัน อีกทั้งทราบและเข้าใจความหมาย แปลความหมายได้โดยตรงจากรูปประโยคที่เห็นโดยอ่านเป็นคำเป็นประโยคที่มีภาพประกอบในการช่วยอ่าน เริ่มจากการฝึกอ่านภาพ อ่านคำประกอบภาพ อ่านประโยคประกอบภาพ เรื่องราวหรือนิทานประกอบภาพเพื่อมุ่งไปสู่การอ่านให้รู้เรื่องจากสิ่งที่อ่านเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจเป็นการท้าทายให้อยากอ่าน ให้ผู้เรียนเห็นว่าอ่านนั้นง่าย ประสบความสำเร็จและอ่านรู้เรื่อง การเรียนอ่านที่ดีต้องมีเครื่องช่วยอ่าน คือ ภาพ ภาพเป็นเครื่องช่วย เครื่องกำหนดแนวการฝึกและให้ความหมายของคำที่อ่านได้ดี การอ่านเป็น คือ การอ่านระดับสูงสุดซึ่งผู้อ่านจะต้องใช้ความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ในการคิดพิจารณาไตร่ตรอง วิเคราะห์ สังเคราะห์และตอบโต้วิจารณ์เนื้อหาที่อ่าน เพื่อให้สามารถเข้าใจความหมายของประโยคที่มีความหมายซ่อนเร้นลึกซึ้งไปจากความหมายที่แสดงในรูปประโยคที่เห็นมีความสอดคล้องกับวิธีการเรียนอ่าน มีวิธีเรียนอ่านมี 3 ทางด้วยกันคือ เด็กเรียนอ่านโดยอาศัยตาสังเกตภาพที่สัมพันธ์กับคำ ภาพที่แสดงอาการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับประโยค การเรียน

โดยวิธีการนี้อาศัยภาพเป็นเครื่องช่วยอ่านทำให้เด็กรู้สึกว่าย่านง่าย จากการฝึกอ่านภาพกับคำและภาพกับประโยคแล้วก็จะสามารถอ่านเรื่องราวโดยอาศัยสถานการณ์ของภาพที่เป็นเครื่องบอกความเป็นไปของเรื่อง เด็กเรียนอ่านโดยใช้เสียงพาไปใช้หูวิเคราะห์เสียง แล้วผสมเสียงอ่าน การสอนอ่านที่ใช้วิธีสะกดตัวผสมคำ ใช้เด็กอ่านนำแล้วอ่านตาม พ่อเด็กได้หลักเกณฑ์หรือแนวการผสมคำอ่าน เด็กที่นำการอ่านอ่านเพียงขึ้นต้นพยัญชนะต้น เด็กผู้ตามก็ตะโกนสะกดตัวคำอ่านคำได้ การอ่านแบบนี้จึงอาศัยหูวิเคราะห์เสียงผสมเสียงคำอ่านโดยอาศัยเสียงพาไปบางที่ก็อาศัยครูให้จังหวะในการอ่านพร้อมกัน หรือไม่ก็โยกตัวไปขณะอ่าน ซึ่งเหมาะสำหรับรากภาษาไทย เพราะเป็นภาษาที่อาศัยเสียงเป็นหลัก (Phonic Language) เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดเป็นเกมที่มีการประสมคำที่อาศัยพยัญชนะ สระและตัวสะกด มีพยัญชนะและสระออกเสียงคงที่เมื่อสามารถใช้หลักเกณฑ์การอ่านสะกดตัวผสมคำได้ก็อ่านหนังสือได้ เด็กเรียนอ่านโดยอาศัยการจำรูปคำเด็กเรียนอ่านโดยอาศัยการจำโครงสร้างหายภายนอก จำลักษณะพิเศษของตัวสะกดพิเศษของตัวสะกดหรือการันต์ ซึ่งคำเหล่านั้นจะต้องมีความหมายเด่นชัดและในขั้นการจำรูปคำที่ได้จากความหมาย เด็กต้องระลึกถึงประสบการณ์เดิมเป็นเครื่องช่วยแปลความหมาย การแปลความหมายของประโยคโดยเข้าใจในรูปประโยคจะเข้าใจได้ดีกว่าจำเฉพาะคำด้วยเหตุนี้เด็กจึงสนใจอ่านเรื่องราวมากกว่าอ่านเป็นคำ ๆ ซึ่งคำมีความหมายน้อยไม่เด่นชัดและบางคำยังมีหลายความหมายจึงต้องจำรูปคำในลักษณะของการใช้ประโยคซึ่งสามารถทำความเข้าใจความหมายได้เด่นชัดเป็นการเรียนอ่านทางสมอง

สรุปได้ว่าวิธีการอ่านและการสอนอ่านเป็นกุญแจที่มีความสำคัญในการคิด กำหนดรูปแบบการสอนหรือวิธีการสอนที่สามารถสนองความต้องการในวิธีเรียนอ่านของผู้เรียนเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการสอนอ่านที่ได้ผลและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมเพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจทักษะการอ่านคำตามทฤษฎีการทำงานของสมองทำให้เกิดแนวการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ในทักษะการเรียนรู้ตามทักษะภาษาเช่น ทักษะการอ่านซึ่งได้ผลดังนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา มีงานวิจัยที่ได้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนมีการพัฒนาดังเช่น บักร ร้อยกรอง (2541) ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่

ใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมเสริมทักษะฟัง – พูด ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนลำจวน กิติ (2547) ผลการศึกษาพบว่า หลังจากนักเรียนเรียนโดยใช้แผนการเรียนรู้การใช้เกมเพื่อฝึกการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้เกมแล้วนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 60% และวรรณ จันทวงศ์ (2548) ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การใช้เกมบัตรคำเพื่อพัฒนาการเขียนมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์เมื่อผู้วิจัยทำการจัด กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ด้วยเกมบัตรคำจะมีค่าสูงกว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียน เพราะผู้เรียนเกิดทักษะและความชำนาญอันมีผลมาจากแรงจูงใจและความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง สามารถสร้างและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากผลการวิจัยดังกล่าว ทำให้ผู้ทำการวิจัยเชื่อว่า กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้สื่อการเรียนต่าง ๆ ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้มีการแสดงออก ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ รวมทั้งได้คิดและปฏิบัติจริง จะทำให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถาวรตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด รวมทั้งสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนด้วย ส่วนทศดาว ดาวเงา (2549) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมการละเล่นแบบไทยเพื่อพัฒนามโนทัศน์ด้าน คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมการละเล่นแบบไทยทำให้เด็กปฐมวัยเกิด การเรียนรู้และพัฒนามโนทัศน์ด้านคณิตศาสตร์ได้สูงขึ้นส่วนนางคราญ ยาสมุทร (2549) ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย เรื่อง ทักษะการอ่าน โดยใช้กิจกรรมการ เรียนปณเฑาะว์ที่สร้างขึ้นเมื่อนำไปจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนั้นโดยเฉลี่ยทุกแผนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ 88.23/91.53 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ภายหลังที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนปณเฑาะว์มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.50 อีกทั้งความคิดเห็นของ นักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนปณเฑาะว์มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.13 ของเพ็ญพร เสระทอง (2550) ได้ศึกษาการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์ การบวก การลบของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีคะแนนสูงขึ้นร้อยละ 72.72 และพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออก ในขณะที่เรียนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนคณิตศาสตร์ได้แก่ ให้ความร่วมมือและสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุขและ สนุกสนาน ยอมรับในกติกาการเล่น สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็นและซักถามเมื่อมีข้อสงสัย และศรีนวล สว่างศิลป์ (2551) หลังการใช้เกมฝึกคำศัพท์ประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษกับนักเรียน ปรากฏผลดังนี้คือ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ กลุ่มสาระ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษสูงขึ้น เพราะผู้เรียนมีคะแนนสอบหลังการใช้เกมฝึกคำศัพท์ประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พัฒนาสูงขึ้นกว่าคะแนนสอบก่อนการใช้เกมฝึกคำศัพท์สรุปได้ว่าการใช้เกมการศึกษาช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ดีขึ้น การให้ความร่วมมือ ความสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุขสนุกสนาน ยอมรับในกติกาการเล่น สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็นและซักถามเมื่อมีข้อสงสัย ฉะนั้นกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้สื่อการเรียนรู้ต่างๆหรือเกมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้มีการแสดงออก ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ รวมทั้งได้คิดและปฏิบัติจริง จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถาวรตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด รวมทั้งสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดเพราะการอ่านสะกดเป็นเรื่องหนึ่งที่มีความยากสำหรับเด็กในวัยเล็ก ๆ ทำให้ จิราภรณ์ จิระวิมล (2552) ได้ผลการวิจัยพบว่าชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 80/80 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในเรื่องการอ่านสะกดคำก่อนและหลังการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้ โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการสอนสูงกว่าก่อนการสอนคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านสะกดคำโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับ ดีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับดี ส่วนฤทธิ์ชัย ไชยขาว (2551) ผลการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ CIRC ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่านักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เฉลี่ยร้อยละ 86.42 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 85.71 ของนักเรียนทั้งหมด ผลการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ CIRC ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปได้ว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนมาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดต้องอาศัยกระบวนการวิธีการในการช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะการอ่านที่มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น

งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยในต่างประเทศมีการพัฒนาทักษะการอ่านโดยอาศัยวิธีการต่าง ๆ เหมือนกัน
 ดังเช่น Harris (1966) ได้ผลการศึกษาพบว่าความสามารถและสภาพสังคมที่นิวยอร์กโดยสังเกต
 ความสามารถในการอ่านของเด็ก 2 กลุ่ม คือ กลุ่มห้องเรียนและกลุ่มที่บ้าน พบว่ามี 6 องค์ประกอบ
 ซึ่งเป็นสิ่งที่จะช่วยวัดความสามารถในการอ่านของเด็กคือ I.Q ความสามารถในการได้ยิน การเห็น
 และประสาทสัมผัสต่าง ๆ ความพร้อมในการอ่าน ความอิสระในการเรียน สิ่งช่วยในการอ่าน
 โอกาสในการอ่าน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศสรุปได้ว่า การศึกษาเกี่ยวกับ
 การใช้เกมเสริมการเรียนรู้ฝึกทักษะการอ่านเรื่องคำที่มีตัวสะกดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 และหลักการใช้ภาษาไทยรวมทั้งการใช้แบบฝึกในการเสริมทักษะการใช้ภาษาไทย ซึ่งผลการศึกษา
 สามารถใช้แนวทางในการศึกษาในครั้งนี้โดยเฉพาะการใช้เกมเสริมการเรียนรู้ฝึกทักษะการอ่าน
 เรื่องคำที่มีตัวสะกด