การพัฒนาความสามารถสะกดคำศัพท์และการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการเรียนการสอนตามหลักโฟนิกส์และเกมคำศัพท์ :กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านไดรัง(ราษฎร์อุทิศ)

ENHANCING GRADE - 2 STUDENTS' VOCABULARY SPELLING AND READING SKILLS THROUGH PHONICS-BASED INSTRUCTION AND VOCABULARY GAMES:
A CASE STUDY OF BANDAIRANG SCHOOL

วิลาสินี เพียรธัญกิจ[1], Henry Yuh Anchunda, Ph.D. [2]
มหาวิทยาลัยนเรศวร
Wilasinee Piantanyakit[1], Henry Yuh Anchunda, Ph.D. [2]
Naresuan University
Corresponding Author E-mail :Wilasineepi67@nu.ac.th[1],henryy@nu.ac.th[2]

(Received : May 6, 2026; Edit : May 24, 2026; accepted : May 24, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำศัพท์และการอ่าน ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านไดรัง (ราษฎร์อุทิศ) จังหวัดพิจิตร จำนวน 9 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ จำนวน 7 แผน รวม 21 ชั่วโมง 2)แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำศัพท์ จำนวน 30 คำและ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และ Paired -sample t-test ผลการวิจัยพบว่า 1. เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ ก่อนเรียนมี คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.33 (S.D.=2.45) และหลังเรียน 21.00 (S.D.= 4.12) คะแนนตามลำดับ ผลการเปรียบเทียบพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 2.ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$= 4.46, S.D. = 0.25)

คำสำคัญ การสะกดคำ, การอ่าน, หลักการสอนแบบโฟนิกส์, เกมคำศัพท์

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare students' English spelling and reading abilities before and after implementing Phonics instruction combined with vocabulary games, and 2) to study student satisfaction toward this learning management approach. The target group consisted of 9 Grade 2 students from Ban Dai Rang (Rat Uthit) School, Phichit Province, during the second semester of the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) seven Phonics-based lesson plans integrated with vocabulary games, totaling 21 hours 2) a 30-word English spelling and reading ability test and 3) a student satisfaction assessment form. Data were analyzed using Mean ($\bar{X}$, Standard Deviation (S.D.), and a Paired-sample t-test. The research findings revealed that 1. The students' English spelling and reading abilities significantly improved after the intervention. The mean score increased from a pre-test score of 8.33 (S.D. = 2.45) to a post-test score of 21.00 (S.D. = 4.12). The post-test scores were higher than the pre-test scores at a .05 level of statistical significance, which supported the research hypothesis. 2. The overall satisfaction of the Grade 2 students toward the Phonics instruction combined with vocabulary games was at a "High" level ($\bar{X}$= 4.46, S.D. = 0.25).

Keywords: Phonics Instruction, Vocabulary Games, English Spelling Ability

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการสื่อสารระหว่างประเทศทั่วโลกจนได้รับการยอมรับว่าเป็น "ภาษากลาง" หรือ *Lingua Franca* ซึ่งช่วยให้ผู้คนจากหลากหลายเชื้อชาติและวัฒนธรรมสามารถสื่อสารและทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กิตติภพ รัตนากรกุลและคณะ, 2560) กล่าวว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีผู้ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันอยู่ทั่วโลกจนเป็นที่ยอมรับแล้วว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยเฉพาะในด้านธุรกิจ เทคโนโลยี การศึกษา และความร่วมมือระหว่างประเทศ ในด้านเศรษฐกิจและการค้าภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักที่ใช้ในการเจรจาธุรกิจระหว่างประเทศเพื่อสื่อสารกับลูกค้า และจัดทำเอกสารทางธุรกิจ ซึ่งส่งผลให้ผู้ที่มีทักษะภาษาอังกฤษมีโอกาสทางอาชีพมากขึ้น รวมถึงสามารถทำงานในต่างประเทศหรือกับองค์กรนานาชาติได้ง่ายขึ้นจึงสอดคล้องกับแนวคิด (อาภัสรา สังขวาส, 2564) ได้กล่าวว่า ทางด้านการศึกษาที่สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการที่มีการกำหนดนโยบายปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนที่ก้าวทันและรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงในบริบทสังคมภาษาจึงเป็นหัวใจสำคัญของแหล่งข้อมูลระดับโลกทั้ง หนังสือวิชาการ งานวิจัย บทความและหลักสูตรออนไลน์ ทำให้ประชาชนทั่วโลกสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างไร้พรมแดน นอกจากนี้ยังเป็นภาษาหลักที่ใช้ในการเรียนการสอนในสถาบันระดับนานาชาติจึงทำให้ภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการเชื่อมโยงระหว่างผู้คนในโลกสมัยใหม่ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การศึกษา เทคโนโลยี และวัฒนธรรม แต่ก็ต้องมีการใช้อย่างสมดุลควบคู่กับการอนุรักษ์ภาษาและวัฒนธรรมของแต่ละชาติ ดังที่ (นงสมร พงษ์พานิช, 2551) ได้กล่าวว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลและเป็นเครื่องมือที่สำคัญจะช่วยพัฒนาประเทศในทุกด้านให้มีความเจริญก้าวหน้าและเท่าเทียมกับนานาประเทศในโลก ในขณะเดียวกัน (วิภาวี ตรีวิมล, 2566) ได้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการสร้างทรัพยากรบุคคลประเทศให้มีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่ จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยครอบคลุมทักษะชีวิต อาชีพ ด้านศีลธรรม จรรยาบรรณ และทักษะภาษาต่างประเทศ ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเยาวชนในยุคปัจจุบัน เพราะไม่เพียงแต่ช่วยเสริมทักษะทางการศึกษาและอาชีพเท่านั้นแต่ยังมีบทบาทในการเชื่อมโยงกับสังคมโลกในทุกมิติอย่างแท้จริง

ด้วยความสำคัญของภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาสากลได้รับการยอมรับระดับโลกส่งผลให้ประเทศไทยตระหนักถึงบทบาทของภาษาในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และได้จัดทำหลักสูตรที่เข้มข้นโดยเน้นเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกลงมือปฏิบัติจริงเพื่อเป็นรากฐานที่ดีในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามที่ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวว่า ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดการเรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเนื่องด้วยมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการใช้ชีวิตประจำวันเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าในยุคปัจจุบันระบบการศึกษาของไทยจะเน้นการนำไปใช้การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learning Centered Approach) ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถามเรียนรู้จากปัญหาซึ่งสอดคล้องกับ (จิตติน เพลงสันเทียะ, 2564) ได้กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการอื่นๆจึงเป็นที่มาว่าครูและผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จะได้รับความรู้ในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากในอดีต ดังที่ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) กล่าวว่า Active Learning คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการหรือกิจกรรมอื่นๆที่สอดคล้องเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ให้ผู้เรียนมีความสุข ตอบสนองความสนใจ ความถนัดตามความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนโดนมีการรเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม ทำงานอย่างเป็นระบบ ใช้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา และเทคโนโลยีมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน โดยในการจัดกิจกรรมที่หลากหลายประกอบไปด้วย การใช้เกม (Game) บทสนนา (Conversation) หรือเป็นการใช้สื่อจริงให้นักเรียนได้เรียนรู้ ตามที่ (จิราภรณ์ ลอยขจร และคณะ , 2565) ได้กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ใหม่ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนนำไปสู่เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้และครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ จึงสรุปได้ว่าตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดหลักสูตรเพื่อให้ออกแบบการเรียนที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพจากการลงมือกระทำด้วยตนเองเรียนรู้จากบริบทที่เกิดขึ้นภายในห้องเรียนโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้ทุกการเรียนรู้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

จากข้อมูลข้างต้นจึงนำมาสู่การพัฒนาภาษาอังกฤษที่มีทั้งหมด 4 ทักษะด้วยกัน คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน ซึ่งทักษะการอ่านถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ (knowledge construction) โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง แปลความหมายและเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อพัฒนาความเข้าใจในเชิงลึกและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การอ่านยังมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาอื่นๆ เช่น การเขียน การพูด และการฟัง ซึ่งเป็นองค์ประกอบของการเรียนรู้หนังสือที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่จะทำให้เข้าใจความหมายได้ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ (Ehri, 1998) ได้

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้การอ่าน โดยชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการสะกดคำ (spelling skills) อย่างมีประสิทธิภาพมีบทบาทสำคัญในฐานะ "สะพานเชื่อม" (bridge) ระหว่างทักษะการถอดรหัส (decoding) และความเข้าใจในการอ่าน (reading comprehension) เนื่องจากการถอดรหัสช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ได้อย่างถูกต้อง ในขณะที่ทักษะการสะกดคำช่วยสร้างความแม่นยำในการจดจำโครงสร้างจึงเป็นที่มาของการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำที่ใช้วิธีการสอนโฟนิกส์เข้ามาพัฒนาการอ่านสะกดคำของผู้เรียนที่เป็นการจดจำคำแบบถาวร (Orthographic Mapping) ซึ่งสอดคล้องกับ(ชญานิศ เนียมสุวรรณ และคณะ, 2566) การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ด้วยวิธีโฟนิกส์เป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมี (ณัฐพร สุขเกษม, 2559) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการอ่านที่สอดแทรกโฟนิกส์ร่วมกับการใช้สื่อสภาพจริงจะช่วยส่งเสริมความสามารถการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ถูกต้องสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้ง (ณัฐริกา พลพิทักษ์ และคณะ , 2566) กล่าวว่า ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ให้ประโยชน์สำหรับการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ดังนั้นสรุปได้ว่าทักษะการอ่านภาษาอังกฤษดีจะส่งผลให้ทักษะอื่นๆ พัฒนาตามขึ้นลำดับและจะมีโอกาสในการศึกษาต่อหรือทำงานในระดับสากลมากขึ้น

สภาพปัญหาสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านไดรัง (ราษฎร์อุทิศ) ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา คือ นักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการอ่านออกเสียงและการสะกดคำภาษาอังกฤษไม่สามารถออกเสียงพยัญชนะและสระได้ถูกต้อง เกิดความสับสนเมื่อต้องประสมเสียงเพื่ออ่านคำศัพท์ อีกทั้งยังขาดพื้นฐานด้านความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียง (Letter–Sound Correspondence) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการถอดรหัสคำศัพท์ (Decoding Skills)จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนพบว่า การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังเน้นรูปแบบการท่องจำ (Rote Learning) และการแปลความหมายเป็นรายคำ ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะการประสมเสียง (Blending) และการแยกแยะเสียง (Segmenting) จึงไม่สามารถอ่านหรือสะกดคำศัพท์ใหม่ได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้อง ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความมั่นใจ และไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนรู้ดังนั้น การนำวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมคำศัพท์ (Word Games) จึงเป็นกลยุทธ์สำคัญ ในการพัฒนาความสามารถสะกดคำศัพท์และการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยช่วยให้ผู้เรียนใช้เกมฝึกฝนซ้ำซ้อนอย่างสนุกสนาน มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถจดจำความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรได้อย่างเป็นระบบ อันจะนำไปสู่การพัฒนาความสามารรถสะกดคำศัพท์และอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นต่อไปซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (นางสาวสุจิตรา วงษ์หาญ, 2566) ได้ทำวิจัยเรื่อง "ผลการใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์(Phonics)เพื่อส่งเสริมความสามารถในการประสมเสียงตัวอักษรเพื่อการ อ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 "ผลการวิจัย พบว่าความสามารถในการประสมเสียงตัวอักษรและการอ่านออกเสียงคำ ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics) สูงกว่าก่อนเรียนด้วยวิธีสอนแบบโฟนิกส์(Phonics) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการประสมเสียงตัวอักษรและการอ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษและงานวิจัยของ (วิภาวี ตรีวิมล , 2567) จัดทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังหัวดอย สังกัดกลุ่มโรงเรียนน้ำหมัน-หาดล้าจังหวัดอุตรดิตถ์ สรุปผลการวิจัย ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นชุดแบบฝึกทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการอ่านออกเสียงสะกดคำได้ เนื่องจากในชุดแบบฝึกทักษะนี้มีรูปแบบเนื้อหาที่มีคำศัพท์พื้นฐานที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์เสียงพยัญชนะ สระ และตัวสะกดพื้นฐานในภาษาอังกฤษ นอกเหนือจากนี้ยังมีวิจัยที่สนับสนุนต่อการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของ (ปกรณ์ คงจินดามณี และคณะ, 2565) เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษจากการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเกิดความคงทนของความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังจากเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ แสดงว่าผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนว่าการใช้โฟนิกส์ร่วมกับเกมช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

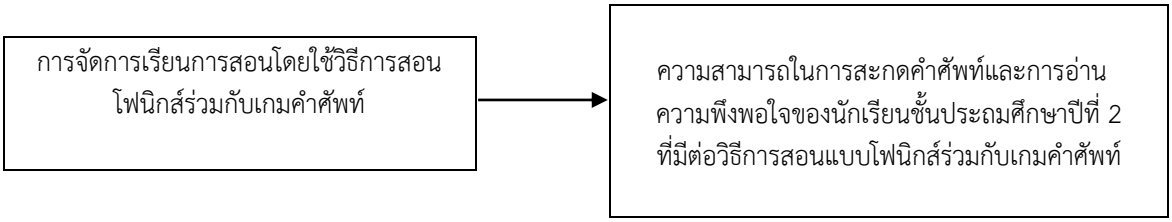
จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนซึ่งจำเป็นต้องได้รับการแก้ไขดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics) ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนตั้งแต่พื้นฐานของการอ่านออกเสียงและการสะกดคำพร้อมทั้งบูรณาการเข้ากับเกมที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กในยุคปัจจุบัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นจึงมีความสนใจที่จะสร้างและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนใน เรื่อง การ

พัฒนาความสามารถสะกดคำศัพท์และการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการเรียนการสอนตามหลักโฟนิกส์และเกมคำศัพท์: กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านไดรัง(ราษฎร์อุทิศ) จังหวัดพิจิตรหวังว่าการใช้วิธีการสอนในรูปแบบดังกล่าวจะส่งผลดีและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดต่อผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำศัพท์และการอ่านก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้เรียนมีความสามารถในการสะกดคำศัพท์และการอ่านหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านไดรัง(ราษฎร์อุทิศ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต2 จำนวน 9 คน การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากมีห้องเดียวและเป็นโรงเรียนขยายโอกาส

ตัวแปร

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ 1. ความสามารถในการสะกดคำศัพท์และการอ่าน
   2. ความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

1.1 แผนการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ทั้งหมด 7 แผน จำนวน 21 ชั่วโมงและมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Phonics: Basic Sounds (เกม Matching Game)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Sounds Sat (เกม Hot Potato Game)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Sounds Pin (เกม Vocabulary Bingo)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Sounds 4 (เกม Simon Says และ Hit the Board)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Sounds 5 (เกม Spelling Hangman Game)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Sounds 6 (เกม World Wall)
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 Sounds 7 (เกม Hit the board)

1.2 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านสะกดคำเป็นข้อสอบภาคปฏิบัติจำนวน 30 ข้อ โดยให้ผู้เรียนอ่านออก

เสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นรายบุคคล หากผู้เรียนสามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้องจะได้ 1 คะแนน และหากผู้เรียนอ่านคำศัพท์ผิดจะได้ข้อละ 0 คะแนน ผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์จากแผนการสอนเพื่อทดสอบว่านักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้หลังจากเรียน ใช้เวลาทดสอบครั้งละ1 ชั่วโมง

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนโฟนิกส์และการใช้เกมคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งจะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 7 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 21 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รวมถึงหลักการเกี่ยวกับวิธีการสอนโฟนิกส์และเกมคำศัพท์

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับปรับปรุง,2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและคู่มือจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ตลอดจนวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้และตัวชี้วัดระดับชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.3 ศึกษาการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและหนังสือเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนโฟนิกส์จากรูปแบบการสอนแบบสัทศาสตร์สังเคราะห์ (Synthetic Phonics) ผู้วิจัยเลือกรูปแบบการสอน Jolly Phonics คือหลักสูตรการสอนอ่านเขียนภาษาอังกฤษแบบสังเคราะห์เสียง (Synthetic Phonics) ที่สอน 42 เสียงพื้นฐานแทนการท่องจำ A-Z โดยใช้ท่าทาง เพลง และสื่อการสอนที่สนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนจดจำเสียงได้เร็ว ผสมคำ (Blending) และสะกดคำ (Segmenting) ได้อย่างถูกต้องตามธรรมชาติ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น มีกระบวนการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 Warm-up คือกิจกรรมช่วงต้นของบทเรียนที่จัดขึ้นเพื่อ เตรียมความพร้อมทางร่างกายและจิตใจของผู้เรียน ก่อนเข้าสู่เนื้อหาหลักของการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์และอธิบายความสำเร็จที่จะเกิดขึ้นในบทเรียน

ขั้นที่ 2 Presentation คือขั้นตอนที่ครูทำหน้าที่ แนะนำเนื้อหาใหม่ของบทเรียน อย่างชัดเจน โดยให้ข้อมูลความรู้ และตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักเรียนจะเรียนในคาบนั้น ๆเป็นช่วงที่ผู้เรียน ยังไม่ต้องลงมือทำเองมากนัก แต่เน้นที่การฟัง ดู และทำความเข้าใจ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการฝึกฝนในขั้นตอนต่อไป

ขั้นที่ 3 Practice คือขั้นตอนที่ให้นักเรียน ฝึกฝนเนื้อหาที่เพิ่งเรียนไป โดยทำกิจกรรมภายใต้การดูแลของครู เน้นการ ทำซ้ำในบริบทที่ควบคุม เพื่อให้นักเรียนค่อยๆ จดจำและใช้เนื้อหาใหม่ได้อย่างมั่นใจเป็นช่วงสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนจากนำไปสู่การใช้ด้วยการฝึกทำแบบมีกรอบแนวทาง

ขั้นที่ 4 Production คือขั้นตอนที่ผู้เรียนได้นำความรู้หรือทักษะใหม่ที่ได้เรียนมา (เช่น เสียง ตัวอักษร คำศัพท์) ไปใช้จริงอย่างอิสระ ในบริบทที่สร้างสรรค์หรือใกล้เคียงชีวิตจริงในขั้นนี้ นักเรียนจะมี อิสระมากขึ้นในการคิด พูด เขียน หรือแสดงออก โดยครูเป็นเพียงผู้สนับสนุนหรือให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 5 Wrap up คือขั้นตอนสุดท้ายของบทเรียน ที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาหลักที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ เพื่อทบทวนความเข้าใจ และปิดบทเรียนอย่างเป็นระบบ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว พร้อมแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดย พิจารณาความเหมาะสมในเชิงเนื้อหาด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญทำแบบประเมินความเหมาะสม (Rating Scales) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert,1967) ดังนี้

ให้ 5 คะแนน อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด
ให้ 4 คะแนน อยู่ในระดับเหมาะสมมาก
ให้ 3 คะแนน อยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง
ให้ 2 คะแนน อยู่ในระดับเหมาะสมน้อย
ให้ 1 คะแนน อยู่ในระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

จากนั้นคำนวณหาค่าเฉลี่ยคะแนนความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้หากค่าเฉลี่ยคะแนนความเหมาะสมมีค่า

มากกว่า 3.5 คะแนนถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพ

1.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดพิมพ์เป็นชุดที่สมบูรณ์

2. แบบทดสอบการอ่านสะกดคำเป็นข้อสอบภาคปฏิบัติจำนวน 30 ข้อ

2.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาคำศัพท์พื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 ข้อ โดยสร้างให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้วิธีการสอนโฟนิกส์และเกมคำศัพท์

2.3 นำแบบทดสอบวัดการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม จากนั้นปรับปรุง แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.4 นำแบบทดสอบวัดการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ ผ่านการพิจารณาและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยพิจารณาข้อสอบรายข้อว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ แล้วนำผลการพิจารณามาคำนวณหาค่าความสอดคล้องหรือดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างข้อ คำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (IOC) ซึ่งข้อสอบมีค่า IOC มากกว่า 0.5 ทั้งหมด จึงสามารถนำไปใช้สอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.5 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดการอ่านสะกดคำฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับเป้าหมาย

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนโฟนิกส์และเกมคำศัพท์

3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนโฟนิกส์และเกมคำศัพท์

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อวิธีการสอนโฟนิกส์และการใช้เกมคำศัพท์จำนวน 10 ข้อ ซึ่งอยู่ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) โดยกำหนดความคิดเห็นไว้ 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเห็นที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็นโดยแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านเกณฑ์จะต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกิน 0.5 ขึ้นไป ซึ่งในงานวิจัยนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เสนอแนะไว้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 9 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการพัฒนาความสามารถการสะกดคำศัพท์และการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการเรียนการสอนตามหลักโฟนิกส์และเกมคำศัพท์: กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านไดรัง(ราษฎร์อุทิศ) มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มเป้าหมาย จัดประชุมชี้แจง วัตถุประสงค์ วิธีการประเมินผลการเรียน และการสอนสะกดคำตามหลักโฟนิกส์และเกมคำศัพท์

2. ผู้วิจัยประเมินก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 7 แผน ระยะเวลา 7 สัปดาห์ จำนวน 21 ชั่วโมง

4. ผู้วิจัยประเมินหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

5. ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการสอนด้วยการสอนแบบโฟนิกส์ด้านการอ่านสะกดคำและเกมคำศัพท์

6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และ Paired - sample t-test

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำคะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เปรียบเทียบผลจากคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนหลังเรียน (Post-test)

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	ผลคะแนนต่าง
คะแนนเต็ม	**30**	**30**	
1	12	27	15
2	10	25	15
3	9	23	14
4	7	19	12
5	9	20	11
6	6	18	12
7	11	25	14
8	6	16	10
9	5	16	11
รวม	75	189	114
$\bar{X}$	8.33	21.00	12.67
S.D.	2.45	4.12	1.87

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำคะแนนก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	$S.D.$	$\bar{D}$	t	Sig.
ก่อนเรียน	9	30	8.33	2.45	12.67	20.31*	0.0000
หลังเรียน	9	30	21.00	4.12			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (P<.05)

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.33 (S.D.=2.45) และ หลังเรียน 21.00 (S.D.= 4.12) คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 ที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์

ตารางที่ 3 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 ที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์

รายการประเมิน	$\bar{x}$	$S.D$	แปลผล
1ด้านความพึงพอใจต่อครูผู้สอน			
1.1 ครูอธิบายการอ่านตัวอักษร (Phonics) เข้าใจง่าย	4.56	0.53	มากที่สุด

1.2 ครูใช้เกมคำศัพท์ได้น่าสนใจและสนุก	4.56	0.53	มากที่สุด
1.3 ครูให้กำลังใจและชมเชยเมื่อนักเรียนทำได้ดี	4.56	0.53	มากที่สุด
1.4 นักเรียนรู้สึกมีความสุขเมื่อเรียนกับครู	4.67	0.50	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมด้านความพึงพอใจต่อครูผู้สอน	4.58	0.31	มากที่สุด
2.ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้			
2.1 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.56	0.53	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมเกมคำศัพท์ช่วยให้เรียนสนุกมากขึ้น	4.33	0.50	มาก
2.3 สื่อเกมคำศัพท์มีความหลากหลายต่อการทำกิจกรรม	4.44	0.53	มาก
2.4 กิจกรรมการเรียนไม่ซับซ้อนทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาการเรียน	4.11	0.33	มาก
เฉลี่ยรวมด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.36	0.28	มาก
3.ด้านความพึงพอใจต่อการวัดประเมินผลและการพัฒนาตนเอง			
3.1 แบบทดสอบสำหรับวัดทักษะการอ่านสะกดคำสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนในชั่วโมง	4.33	0.50	มาก
3.2 นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านสะกดคำภาษาอังกฤษ	4.44	0.53	มาก
เฉลี่ยรวมด้านความพึงพอใจต่อการวัดประเมินผลและการพัฒนาตนเอง	4.39	0.42	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.46	0.25	มาก

จากตาราง 3 พบว่าผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 ที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า นักเรียน มีความพึงพอใจต่อด้านความพึงพอใจต่อครูผู้สอน ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.31) ด้านความพึงใจต่อการวัดประเมินผลและการพัฒนาตนเอง ($\bar{X}$ = 4.46, S.D. = 0.25) และความพึงพอใจต่อเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.36, S.D. = 0.28)

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถการสะกดคำศัพท์และการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการเรียนการสอนตามหลักโฟนิกส์และเกมคำศัพท์ : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านไดรัง(ราษฎร์อุทิศ) อำเภอดงเจริญ จังหวัดพิจิตร ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนโฟนิกส์และเกมเข้ามาบูรณาการที่เป็นไปตามการขั้นตอนการสอนสะกดคำและมีการสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นรายบุคคลด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์และเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนซึ่งข้อสอบเป็นแบบอ่านสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนการสะกดคำศัพท์และการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านการเรียนการสอนตามหลักโฟนิกส์และเกมคำศัพท์มีผลส่งเสริมให้ความสามารถในการอ่านสะกดคำศัพท์เพิ่มสูงขึ้นโฟนิกส์และเกมคำศัพท์เกม Simon Says และ Hit the Board ได้ช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านได้จดจำคำศัพท์ได้อย่างคงทนและถาวรแม่นยำจากการมีพื้นฐานการอ่านที่ถูกต้องและซึ่งเกมการเรียนรู้ที่เข้ามาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้นที่อยากฝึกทักษะการอ่านสะกดคำทั้งหมดนี้ทำให้นักเรียนบรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภาวี ตรีวิมล , 2566ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านวังหัวดอย ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$= 4.73, S.D. = 0.31) 2) ทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัชชา มัดจุ, 2565 ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกม การศึกษามีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.15/75.56 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย

ใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการ สอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสามารถอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ และ กชกร ใจการุณ, 2565 ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อพัฒนาการด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนกลอย สูงกว่าก่อนเรียนด้วย วิธีการสอนแบบโฟนิกส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเรียน ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์เท่ากับ 1.15 และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเรียนเท่ากับ 19.23 และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงใจระดับมาก ($\bar{X}$ = *4.46*, S.D. = 0.25) ด้วยรูปแบบการสอนที่เน้นการใช้เกมที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดความกล้าในการลงมือปฏิบัติและมีความสุขกับการเรียนรู้เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจและไว้วางใจในตัวผู้สอน เนื้อหา กิจกรรมการเล่นเกมในห้องทำให้เด็กสนุก จึงพร้อมเปิดรับคำแนะนำและการช่วยเหลือในระหว่างทำกิจกรรม ส่งผลให้กระบวนการสอนเป็นไปตามผลสำเร็จตามเป้าหมาย และสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ โสรญา ช่อชั้น, 2567 ได้ศึกษา วิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด จึงสรุปได้ว่าวิธีการสอนโฟนิกส์ร่วมกับเกมคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างชัดเจนและทำให้ผู้เรียนมีความสุข สนุก กล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในการเรียนมากขึ้น จึงส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายได้ดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรนำกิจกรรมเกมคำศัพท์และหลักการสอนแบบโฟนิกส์ไปปรับใช้ในช่วง 10-15 นาทีแรกของคาบเรียน (Warm-up) เพื่อกระตุ้นความพร้อมและทบทวนการออกเสียงสระและพยัญชนะพื้นฐานอย่างสม่ำเสมอไม่ควรจำกัดอยู่เฉพาะในช่วงทดลองวิจัยเท่านั้น

2. ผู้สอนควรสร้างพื้นที่คลังเกมคำศัพท์หรือมุมโฟนิกส์ในห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้วยตนเองนอกเวลาเรียนโดยสื่อควรมีความทนทาน มีสีสันน่าสนใจ และเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้นักเรียนทบบทวนเสียงตัวอักษรทั้ง 26 ตัว ทุกวันเพื่อเป็นพื้นฐานในการอ่านสะกดคำ

3. ผู้สอนควรประยุกต์ใช้สื่อหรือเกมโฟนิกส์ทำมือต้นทุนต่ำ (Low-cost media) ที่สอดคล้องกับบริบทและความพร้อมของโรงเรียน เนื่องจากสื่อลักษณะนี้สามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการขยายผลจากการใช้เกมในห้องเรียนไปสู่การพัฒนาหรือเลือกใช้แพลตฟอร์มเกมออนไลน์ทางภาษาที่เหมาะสมกับวัยเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกเหนือจากเวลาเรียน (Anywhere Anytime) โดยเน้นรูปแบบเกมที่เล่นง่ายเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการฝึกฝนภาษาอังกฤษ

2. ควรมีการคัดเลือกหรือจัดกลุ่มคำศัพท์ให้มีความเชื่อมโยงและสอดคล้องกับคำศัพท์พื้นฐานในแบบเรียนตามหลักสูตรแกนกลางเพื่อให้ผลการพัฒนาทักษะการสะกดคำและการอ่านส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ

เอกสารอ้างอิง

กชกร ใจการุณ. (2565). ผลการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ที่มีต่อพัฒนาการด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4. **การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต** มหาวิทยาลัยนเรศวร.

กิตติภพ รัตนากรกุล และ เสงี่ยม โตรัตน์. (2560, กรกฎาคม –ธันวาคม). ผลการใช้สื่อเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่5 **วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย**, 9 (2) , 241-253.

กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

ชญานิศ เนียมสุวรรณ และคณะ. (2567, พฤษภาคม - สิงหาคม). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะ การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยวิธีโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 **วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ**, 9 (2), 230–247.

นงสมร พงษ์พานิช. (2554, ตุลาคม-กันยายน). การศึกษาปัญหาของการพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้วยวาจาของนิสิตคณะวิทยาการจัดการ. **วารสารมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**, 18 (1) , 54-71.

ปกรณ์ คงจินดามณี และคณะ. (2568, พฤศจิกายน-ธันวาคม). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3. **วารสารเสียงธรรมจากมหายาน**, 11 (6).

วิภาวี ตรีวิมล. (2566). การพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการอ่านแบบโฟนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกด คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่2. **การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต** มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.(2564).**คู่มือการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับโรงเรียนประถมศึกษา.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สุจิตรา วงษ์หาญ. (2566). ผลการใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics)เพื่อส่งเสริมความสามารถในการประสมเสียงตัวอักษรเพื่อการอ่านออกเสียงคำภาษาอังกฤษ. **การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Adams, M. J. (1990). Learning to read: Modeling the connections. **Journal of Reading, Writing**, and Learning Disabilities International, 6 (3), 271–287.

Ehri, L. C., et al. (2001). **Systematic phonics instruction helps students learn to read: Evidence from the National Reading Panel.** Review of Educational Research, 71 (3), 393–447.