

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

The Development of Consonant Reading Skills by Using Educational Games Activities of Kindergarten 2 Students

ชลารณ สุวรรณสัมฤทธิ์¹, ชุตินชชา ศรีบุญรอด²

¹หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, Email Address

²หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู, มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, chsuwa@rpu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านพยัญชนะของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนธัมมสิริศึกษานนทบุรีที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564 จำนวน 6 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงเนื่องจากนักเรียนมีปัญหาด้านการอ่านพยัญชนะ โดยพบว่า ไม่สามารถบอกหรืออ่านพยัญชนะที่มีความคล้ายคลึงกันได้ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และแบบประเมินความสามารถด้านการอ่านพยัญชนะ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์ มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาอยู่ในระดับดีทุกคน และนักเรียนมีทักษะด้านการอ่านพยัญชนะหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ทุกคน

คำหลัก: ทักษะด้านการอ่าน พยัญชนะ กิจกรรมเกมการศึกษา นักเรียนชั้นอนุบาล

Abstract

The objectives of research were 1) to develop of consonant reading skills and 2) to compare consonant reading skills of kindergarten 2 students by using educational games activities. The sample of the research were 3 students in kindergarten 2 , Thammasirisuksa Nonthaburi school who study in academic year 2026 using purposive

sampling. The research instruments used in this research were the activity lesson plans of educational game which had quality at the high level and the consonant reading skills assessment form which had Index of Item objective congruence equal 1.00 for all items. The statistics for analysis the data were mean and percentage.

The results found that: 1) the kindergarten 2 students had the consonant reading skills after using educational games at good level and 2) after engaging with the education games students had higher consonant reading skills than before the activity delivery.

Keywords: Reading Skills, Consonant, Educational Games Activities, Kindergarten Students

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาปฐมวัยนับเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งของการพัฒนามนุษย์ เนื่องจากเป็นช่วงวัยเริ่มต้นของการเรียนรู้ ซึ่งเด็กจะมีการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างรวดเร็ว และได้นั้นให้เด็กปฐมวัยมีความรู้ความเข้าใจในด้านการรู้หนังสือมากขึ้น ดังนั้นเพื่อให้เด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาและเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามวัย ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ล้วนเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้เด็กสามารถสื่อสาร แสดงความคิด และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งรอบตัวได้อย่างเหมาะสมกับวัย ทักษะการอ่านพยัญชนะไทยเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะทางภาษา เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้และจดจำพยัญชนะไทย เพื่อเป็นฐานในการเรียนรู้การอ่านคำ การเขียนคำ และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน หากเด็กขาดทักษะดังกล่าว อาจส่งผลให้เด็กเกิดความล่าช้าในการเรียนรู้ด้านภาษา ขาดความมั่นใจ และไม่กล้าแสดงออกในการทำกิจกรรมทางภาษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

การรู้หนังสือเป็นสิ่งที่เด็กแสดงพฤติกรรมการอ่านเขียนขั้นต้นและการที่เด็กมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษรและเสียง ตัวหนังสือและภาพ คำและประโยค ความตระหนักเกี่ยวกับตัวอักษร ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร และการออกเสียงสะกดคำเบื้องต้น ซึ่งสังเกตได้จากการที่เด็กพยายามออกแบบข้อความสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ด้วยตนเอง รวมถึงการแทนที่คำด้วยพยัญชนะหนึ่ง สอง หรือสามพยัญชนะ (ภิญญาดาพัชญ์ เพ็ชรรัตน์, 2554)

วัตถุประสงค์

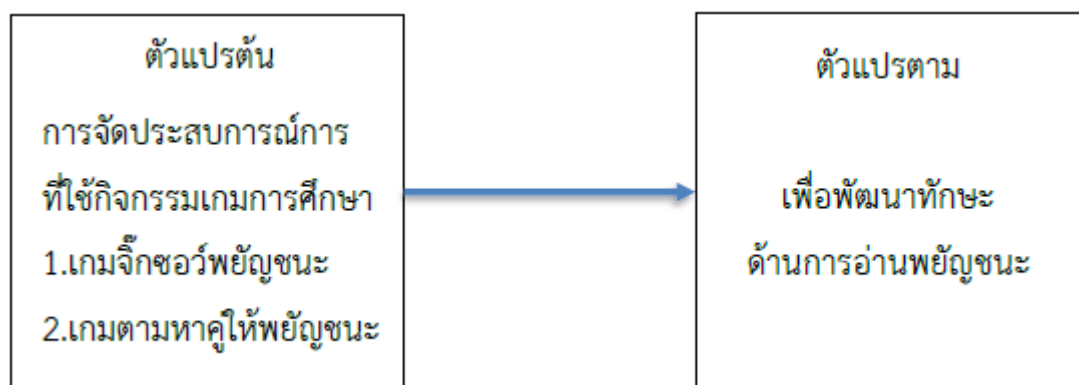
1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการจดจำพยัญชนะของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านพยัญชนะของเด็กก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
3. เพื่อส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้พยัญชนะผ่านกิจกรรมเกมที่เหมาะสมกับวัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เด็กปฐมวัยมีทักษะการอ่านและการจดจำพยัญชนะได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น
2. เด็กสามารถเชื่อมโยงรูปพยัญชนะกับเสียงอ่านได้อย่างเหมาะสมตามวัย
3. เด็กมีความสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ด้านภาษาไทย

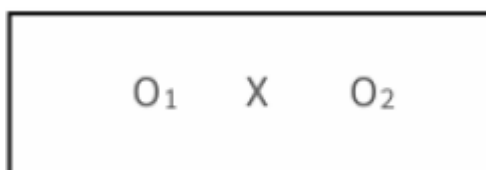
กรอบแนวคิด

การวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียน
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนธัมมสิริศึกษานนทบุรี ได้ศึกษาแนวคิดได้ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบ การวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผล
ก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่าน
พยัญชนะโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา



O₁ หมายถึง พัฒนาการทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ ของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมเกม
การศึกษา

1 หมายถึง การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้เกมจิ๊กซอว์พยัญชนะไทย

O₂ หมายถึง พัฒนาการทักษะด้านการอ่านพยัญชนะ ของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเกม
การศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนธัมมสิริศึกษานนทบุรี จำนวน 16 คน
กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีปัญหาทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ
จำนวน 3 คน คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2
2. แบบประเมินทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษา

เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาโดยครูผู้สอนระดับปฐมวัยและ
ผู้ทรงคุณวุฒิ

การดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การประเมินก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยประเมินทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมเกม
การศึกษา โดยใช้ แบบประเมินทักษะการอ่านพยัญชนะไทย

ระยะที่ 2 การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้กับเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ตาม
แผนการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 กิจกรรมประกอบด้วย

1. เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพ
2. เกมเรียงลำดับพยัญชนะ ก-ฮ
3. เกมทายเสียงพยัญชนะ
4. เกมอ่านพยัญชนะจากบัตรภาพ

ระยะที่ 3 การประเมินหลังการทดลอง

หลังจากการจัดกิจกรรมครบตามแผน ผู้วิจัยประเมินทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ
ของเด็กอีกครั้ง โดยใช้แบบประเมินชุดเดิม เพื่อนำผลมาเปรียบเทียบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก

1. แบบประเมินทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมเกมการศึกษา ของเด็ก

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.1 หาค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อแสดงจำนวนเด็กในแต่ละระดับทักษะการอ่าน
พญูชนะไทย ก-ฮ

1.2 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนทักษะการอ่านก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

1.3 เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงของทักษะ
การอ่าน

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

พรรณนาความเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจ ความคล่องแคล่ว และการมีส่วนร่วมของ
เด็กในกิจกรรมเกมการศึกษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ (Percentage)

ใช้ในการวิเคราะห์ระดับทักษะการอ่านพญูชนะไทย ก-ฮ ของเด็ก และแสดงจำนวนเด็กใน
แต่ละระดับ ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

2. ค่าเฉลี่ย (Mean)

ใช้ในการหาค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการอ่านพญูชนะไทย ก-ฮ ของเด็กก่อนและหลังการจัด
กิจกรรม

3. การเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

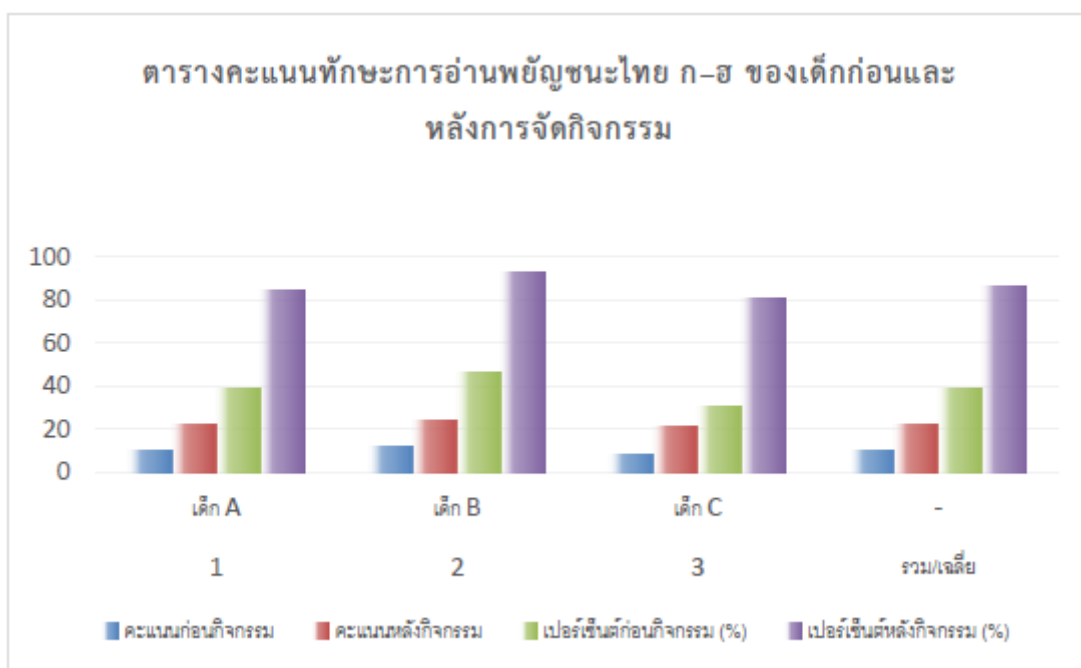
ใช้การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละของทักษะการอ่าน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความ
เปลี่ยนแปลงของเด็กปฐมวัย

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านพญูชนะของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมการ
ศึกษา โรงเรียนธัมมสิริศึกษานนทบุรี ปีการศึกษา 2568 ดำเนินการกับเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 จำนวน
16 คน โดยคัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทักษะการอ่านพญูชนะไทย ก-ฮ จำนวน 3 คนเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก
ผู้วิจัยได้ประเมินทักษะการอ่านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และบันทึกพฤติกรรมการเข้า
ร่วมกิจกรรม เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมต่อพัฒนาการด้านทักษะการอ่านของเด็ก

ผลการประเมินทักษะการอ่านพญูชนะไทย ก-ฮ

ผู้วิจัยประเมินทักษะการอ่านพญูชนะไทย ก-ฮ ของเด็กทั้ง 3 คน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
เกมการศึกษา โดยใช้ แบบประเมินทักษะการอ่านพญูชนะไทย ให้คะแนนเต็ม 26 คะแนน (พญูชนะ ก-ฮ)
ผลสรุปดังตารางต่อไปนี้



ภาพ 1 ตารางคะแนนทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

จากตาราง พบว่า เด็กปฐมวัยทั้ง 3 คนมี พัฒนาการทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ดีขึ้นอย่างชัดเจน หลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนกิจกรรมอยู่ที่ 10 คะแนน (ร้อยละ 38.46) หลังจัดกิจกรรมเพิ่มเป็น 22.33 คะแนน (ร้อยละ 85.89)

ผลการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พบพฤติกรรมที่น่าสนใจดังนี้

1. เด็กมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น สามารถทำกิจกรรมได้จนจบตามเวลาที่กำหนด
 2. เด็กกล้าออกเสียงพยัญชนะมากขึ้น มีความมั่นใจในการอ่านต่อหน้าผู้อื่น
 3. เด็กสามารถเชื่อมโยงเสียงกับรูปร่างของพยัญชนะได้ถูกต้องมากขึ้น
 4. เด็กมีปฏิสัมพันธ์และช่วยเหลือกันระหว่างทำกิจกรรม แสดงถึงทักษะทางสังคมที่ดี
- ควบคู่ไปกับการเรียนรู้

สรุปพฤติกรรมที่ปรับปรุงหลังจัดกิจกรรม

ตาราง 1 สรุปพฤติกรรมที่ปรับปรุงหลังจัดกิจกรรม

พฤติกรรม	ก่อนกิจกรรม	หลังกิจกรรม
ความสนใจในกิจกรรม	ปานกลาง	ดีมาก
การออกเสียงพยัญชนะ	บางส่วนถูกต้อง	ส่วนใหญ่ถูกต้อง
ความมั่นใจในการอ่าน	น้อย	มาก
การมีส่วนร่วม	ปานกลาง	ดีมาก
การช่วยเหลือและปฏิสัมพันธ์	น้อย	มาก

จากตารางดังกล่าว พบว่า หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กมีพัฒนาการดีขึ้นทุกด้าน ทั้งความสนใจ การออกเสียงพยัญชนะ ความมั่นใจ การมีส่วนร่วม และการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษาช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

สรุปผลการวิจัย

1. ด้านการพัฒนาทักษะการอ่านและการจดจำพยัญชนะ เด็กปฐมวัยทั้ง 3 คนมีความสามารถในการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ได้ถูกต้องมากขึ้น คะแนนและร้อยละหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษาช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการจดจำพยัญชนะได้จริง

2. ด้านการเปรียบเทียบทักษะก่อนและหลังการจัดกิจกรรม พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมทุกคน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการเปรียบเทียบพัฒนาการของเด็กก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

3. ด้านการส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ เด็กมีพฤติกรรมความสนใจ มีสมาธิ กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น สะท้อนว่ากิจกรรมเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยสามารถกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กปฐมวัย ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพญูชนะโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นปฐมวัย ปีที่ 2 โรงเรียนธัมมสิริศึกษานนทบุรี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

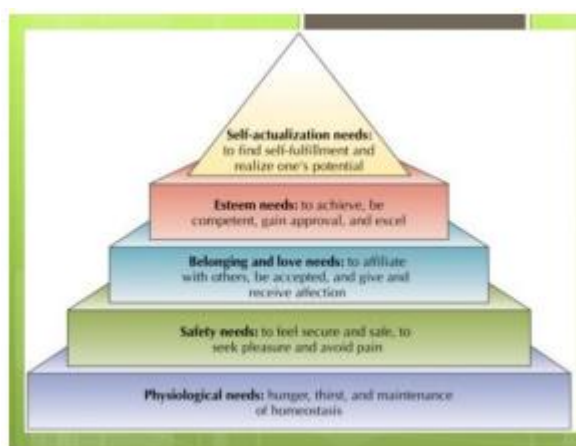
1. จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านการอ่านพญูชนะไทยของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการจดจำและการอ่านออกเสียงพญูชนะไทย สอดคล้องกับแนวคิดของ Abraham Maslow (1943) ผู้เสนอ ทฤษฎีลำดับชั้นความต้องการ (Hierarchy of Needs) ซึ่งอธิบายว่า เมื่อเด็กได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological Needs) ความปลอดภัย (Safety Needs) และความรัก/การยอมรับ (Love and Belonging Needs) อย่างเพียงพอ เด็กจะเกิดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ที่นำไปสู่ความต้องการการยอมรับนับถือ (Esteem Needs) และการพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตนเอง (Self-Actualization) การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วม จึงเป็นการตอบสนองความต้องการตามลำดับชั้นของมาสโลว์ ส่งผลให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล้าแสดงออก และกระตือรือร้นในการเรียนรู้พญูชนะมากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ (Bruner (1966) ที่เสนอว่าการเรียนรู้ที่ดีควรเกิดจากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) และการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning) ซึ่งเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นกระบวนการคิด การจดจำ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์กับเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากผลการวิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์กับเกณฑ์ร้อยละ 80 เด็กส่วนใหญ่สามารถอ่านและระบุพญูชนะไทยได้ถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับแนวคิดของ Maslow (1954) ที่กล่าวเพิ่มเติมว่า ความต้องการด้านการยอมรับนับถือ (Esteem Needs) มีผลต่อความพยายามและความสำเร็จในการเรียนรู้ เมื่อเด็กได้รับคำชมเชย การเสริมแรงทางบวก และการยอมรับจากครูและเพื่อน จะช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และเพิ่มแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นของ Froebel และ Piaget (1962) ที่มองว่า “การเล่น” เป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาทางสติปัญญา เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย เกมการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการอ่านพญูชนะ เพราะช่วยให้เด็กได้ฝึกซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติ ลดความตึงเครียด และสร้างความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้

3. จากผลการวิจัยพบว่า เด็กมีความพึงพอใจและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา อยู่ในระดับมาก เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น กล้าอ่านออกเสียง และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม สะท้อนถึงการตอบสนองความต้องการด้านความรักและการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (Love

and Belonging Needs) ตามทฤษฎีของมาสโลว์ ซึ่งมีผลต่อแรงจูงใจทางการเรียนนอกจากนี้ เมื่อเด็กประสบความสำเร็จในการอ่านพญชชนะได้ถูกต้อง จะเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง (Esteem) และพัฒนาสู่ความมั่นใจในการเรียนรู้สิ่งที่ยากขึ้นในอนาคต ถือเป็นรางวัลฐานสู่การพัฒนาศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) ในระยะยาว ผลการวิจัยดังกล่าวยังสนับสนุนแนวคิดของ Deci & Ryan (1985) ใน Self-Determination Theory ที่อธิบายว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้รับการตอบสนอง 3 ด้าน ได้แก่ ความสามารถ (Competence) ความเป็นอิสระ (Autonomy) และความสัมพันธ์ (Relatedness) ซึ่งกิจกรรมเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมทั้งสามองค์ประกอบนี้อย่างชัดเจน

ตัวอย่างลำดับขั้นทั้ง 5 ขั้นของ Abraham Maslow



ภาพ 2 ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

หมายเหตุ: จาก ทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Theory of Human Motivation), โดย Maslow, A. H., ค.ศ. 1943, วารสาร Psychological Review. สำนักพิมพ์ Harper & Row

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นผลของการดำเนินงานในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	μ	σ	แปลผล
1. การประเมินระบบ	4.80	0.874	สูง
2. การประเมินการจัดเตรียมโปรแกรม	4.48	0.290	ค่อนข้างสูง
3. การประเมินการนำโปรแกรมไปใช้	4.44	0.271	สูง
4. การประเมินเพื่อปรับปรุงโปรแกรม	1.38	0.373	ต่ำ
5. การประเมินเพื่อรับรองโปรแกรม	4.50	0.390	สูง

ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพยัญชนะไทยให้มีความ ต่อเนื่อง ยั่งยืน และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อผู้เรียน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัยในอนาคต ดังนี้

1. การขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง

ควรขยายการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กไปสู่จำนวนที่มากขึ้น หรือศึกษาในบริบทของสถานศึกษาที่แตกต่างกัน เช่น โรงเรียนในเขตเมืองและชนบท เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย รวมทั้งอาจขยายระดับชั้นไปยังระดับปฐมวัยตอนต้นหรือประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อศึกษาความต่อเนื่องของพัฒนาการด้านการอ่าน

2. การศึกษาระยะยาว

ควรมีการติดตามผลในระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อประเมินว่าทักษะการอ่านพยัญชนะที่พัฒนาขึ้นจากกิจกรรมเกมการศึกษา ยังคงอยู่และสามารถต่อยอดไปสู่การอ่านคำและประโยคได้หรือไม่ การศึกษาระยะยาวจะช่วยสะท้อนความคงทนของการเรียนรู้ และความมั่นคงของแรงจูงใจตามลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์

3. การเปรียบเทียบรูปแบบสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้

ควรมีการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของเกมศึกษากับรูปแบบสื่อหรือวิธีการสอนอื่นๆ เช่น สื่อดิจิทัล บัตรคำ นิทานประกอบภาพ หรือกิจกรรมฐานการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์ว่าวิธีใดส่งผลต่อแรงจูงใจและพัฒนาการอ่านได้ดีที่สุด ทั้งนี้อาจศึกษาความแตกต่างระหว่างเกมแบบรายบุคคลและเกมแบบกลุ่มเพิ่มเติม

4. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง

ควรส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเกมการอ่านพยัญชนะที่บ้าน เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องระหว่างโรงเรียนและครอบครัว การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองจะช่วยตอบสนองความต้องการด้านความรักและการเป็นส่วนหนึ่ง (Love and Belonging Needs) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมแรงจูงใจและความมั่นใจในการเรียนรู้ของเด็ก

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การค้ำของคุรุสภา.

เพ็ญพิชชา, ศ. (2559). *การเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุขุม, พ., & แก้วใส, ช. (2561). การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะภาษาเด็กปฐมวัย. *วารสารการศึกษาศาสตร์*, 15(2), 4560.

- ธีรพร, ก. (2562). การส่งเสริมการอ่านพหุวัฒนธรรมไทย ก-ฮ ของเด็กอนุบาลผ่านกิจกรรมเล่น. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา*, 10(1), 22-35.
- ศรีประภา, ว. (2560). การเรียนรู้แบบเล่นเพื่อพัฒนาทักษะภาษาและสังคมของเด็กปฐมวัย. *วารสารการศึกษาปฐมวัยและการพัฒนาเด็ก*, 8(3), 15-28.
- อิงค์, น. (2563). *กิจกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย: ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏ.
- สุภรัตน์ อัครอำนวย (2567). การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่องพหุวัฒนธรรมไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมการศึกษา. Best Practices รายงานผลงานวิชาการ-นำเสนอวิธีปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเกมเพื่อพัฒนาการอ่านพหุวัฒนธรรมไทยระดับปฐมวัย.
- จันทร์กานต์ ไหมพรหม (2566). การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพหุวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา. เอกสารรายงานพัฒนาในสถานศึกษา (ตัวอย่าง icf)-พบว่าการเล่น เกมช่วยสร้างพัฒนาการด้านการอ่านอย่างชัดเจน.
- กิตติยา, ร. (2564). ผลของการใช้เกมการศึกษาต่อทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- Judsouy, N., & Plodkaew, K. (2567). *Education journal Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University*. การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนอุปกรณ์มือถือเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนพหุวัฒนธรรมและสระของนักเรียน.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press.
- Pipoo, P. (2565). *Journal of Roi Kaensarn Academi*. การพัฒนาทักษะด้านการอ่านพหุวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา พบว่าหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กมีพัฒนาการอ่านพหุวัฒนธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.