



เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารตำราทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจัดลำดับหัวข้อไว้ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เทคนิคและกิจกรรมที่ช่วยในการสอนสะกดคำ
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ

ความหมายของการสะกดคำ

กู๊ด (Good 1945 : 383) ได้ให้คำจำกัดความของการสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำเป็นวิธีการจำตัวใด ๆ เกิดจากการให้ชื่อหรือออกเสียงตัวอักษรเป็นตัว ๆ ไปและเชื่อมเข้าเป็นเสียงคำ ๆ หนึ่งที่ทุกคนยอมรับ

เวบสเตอร์ (Webster 1965 : 2190) ได้ให้ความหมายของการสะกดคำไว้ว่า การสะกดคำคือศิลปะหรือเทคนิคในการจัดอักษรต่าง ๆ ให้เป็นคำตามแบบที่ทุกคนยอมรับ

จากคำจำกัดความนี้จะเห็นได้ว่าการสะกดคำเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการกำหนดตัวอักษรหรือสัญลักษณ์แทนเสียง เพื่อให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองลง เป็นตัวหนังสือและผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายได้

จุดมุ่งหมายของการสะกดคำ

การสะกดคำนับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการสื่อความหมายกันด้วยภาษาเขียน เพราะถ้าเขียนผิดไปอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายเปลี่ยนไปหรือไม่เข้าใจความหมายเลยก็ได้ การสะกดคำได้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งที่

ความสำคัญยิ่ง ทั้งนี้ ารที่จะสะกดคำได้อย่างถูกต้องนั้น นักเรียนจะต้องเข้าใจถึงความสำคัญและจุดมุ่งหมายของการสะกดคำเสียก่อนว่ามีความจำเป็นอย่างไรก็จะช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะพัฒนาและตั้งใจที่จะเรียนการสะกดคำให้ถูกต้อง (Rubin 1975 : 279-280)

ฮอว์น (Horn อ้างถึงใน ประไพศรี วงศ์สุรทิศ 2517 : 11) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสะกดคำไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถประสมอักษรและอ่านออกเสียงของคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถเขียนคำต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้ นักเรียนสามารถตัดสินคำในงานเขียนอื่น ๆ ว่าสะกดผิดหรือสะกดถูกเพียงใด
4. เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนและฝึกการสะกดคำเพื่อเป็นเครื่องมือในการเขียนและการอ่านได้อย่างถูกต้องและรวดเร็วขึ้น

กลยุทธ์ในการสอนเขียนสะกดคำ

การเขียนสะกดคำนั้น เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากจะเห็นได้จากหลักสูตรภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ในปัจจุบันได้บรรจุเรื่องเกี่ยวกับการสะกดคำไว้เป็นวัตถุประสงค์เฉพาะข้อหนึ่งด้วย ทั้งนี้ครูจึงจำเป็นต้องสอนการสะกดคำให้กับนักเรียน แต่เท่าที่ปรากฏในการสอนการสะกดคำนั้นครูจะใช้เทคนิคการสอนโดยให้นักเรียนจดคำศัพท์ลงสมุดแล้วให้นักเรียนสะกดพร้อมกันคำละหลาย ๆ ครั้งแล้วให้นักเรียนไปสะกดที่บ้านเพิ่มเติม วันต่อไปก็ให้นักเรียนมาสะกดให้ครูฟังหรือให้นักเรียนเขียนตามคำบอกซ้ำซากอยู่เช่นนั้น เมื่อเป็นเช่นนี้การเขียนสะกดคำของนักเรียนก็ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะไม่มีวิธีที่เราความสนใจและไม่สนใจให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการสะกดคำ ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้ จึงได้เสนอแนะแนวการสอนการสะกดคำไว้ต่าง ๆ กัน

การภา คณิตโฟโรจน์ (2508 : 5) ได้เสนอแนะวิธีการสอน การสะกดคำ โดยให้ครูเขียนคำศัพท์ใหม่ตัวโต ๆ ชัด ๆ ไว้บนกระดาน แล้วให้นักเรียนดูคำศัพท์ทั้งคำที่ครูเขียนนั้น แล้วให้นักเรียนอ่านตามครู เป็นคำ ๆ ไม่แยกสะกดทีละตัว ให้นักเรียนหลับตาแล้วพยายามวาดภาพของ คำในใจ ลบคำที่เขียนแล้วให้นักเรียนเขียนจากความจำ

สุนทร สุนันทชัย (2511 : 21-22) ได้เสนอแนะวิธีการสอน การสะกดคำไว้ดังนี้

1. ให้ท่องจำโดยออกเสียงสระพยัญชนะที่ประกอบเป็นคำแต่ละคำ หลาย ๆ ครั้งจนจำได้ เช่น s-i-n-g sing b-e-a-u-t-i-f-u-l beautiful เป็นต้น

2. ให้เขียนคำนั้นหลาย ๆ ครั้งจนจำได้ คำใดที่เขียนบ่อย ๆ ครั้ง เรามักจะเขียนไม่ผิด

3. เขียนคำใหม่ไว้บนกระดานหรือเขียนใส่บัตรคำติดไว้บนป้าย หน้าชั้นให้นักเรียนเห็นบ่อย ๆ จนคุ้นตา

4. แยกคำออกเป็นพยางค์ ๆ เช่น ta-ble pen-cil เพื่อ ให้นักเรียนสังเกตส่วนต่าง ๆ ที่แยกไว้นั้นโดยพินิจพิจารณาเพื่อเป็นอุบายให้ จดจำคำนั้นได้ง่าย ๆ

5. สอนหลักการสะกดตัวให้ เช่น การเขียน ei กับ ie ได้แก่ คำว่า their believe การเติม s และ es ได้แก่คำว่า bananas oranges เป็นต้น

พิตรวัลย์ โกวิทวดี (ในแรมสมร อยู่สถาพร เลขา ปิยะอัจฉริยะ และโสภภาพรรณ ชยสมบัติ, บรรณาธิการ 2524 : 79-80) ได้เสนอแนว ความคิดว่าการสอนการสะกดคำครูควรจะสอนให้นักเรียนรู้จักวิธีการสะกดคำ อย่างมีหลักเกณฑ์ มีเหตุผล รู้จักใช้ความสังเกตมาเป็นเครื่องช่วยใน การสะกดคำ โดยได้เสนอแนะวิธีการสอนการสะกดคำไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนออกเสียง เป็นจังหวะแทนการออกเสียงตัวสะกดติด กันไป ไม่มีการเว้นจังหวะ ใช้น้ำเสียงเน้นหนักมีชีวิตชีวาเหมือนกับเวลา

ร้องเพลง เข็ยร็กีฟ้า ในคำหนึ่ง ๆ ครูอาจช่วยนักเรียนแบ่งช่วงของการสะกดคำออก เช่น

teacher นักเรียนจะออกเสียง กังนี้ tea-ch-er = teacher
แผนการสะกด t-e-a-c-h-e-r

hippopotamus = hip-po-po-ta-mus = hippopotamus

ระหว่างการสะกดคำ ถ้าอยากให้เกิดความสนุกสนานตึกคัก ครูอาจจะให้นักเรียนปรบมือหรือเคาะจังหวะประกอบไปด้วยก็ได้

2. ฝึกใหม่มีความสังเกต รู้จักเปรียบเทียบโดยนำความรู้เรื่อง การสะกดคำจากคำที่เรียนไปแล้วมา เปรียบเทียบกับคำใหม่ความีตัวสะกดที่ คล้ายกันเหมือนกันอย่างไร จะช่วยให้นักเรียนจำคำใหม่ไครวดเร็วและแม่นยำ เช่น

คำที่เรียนมาแล้ว	คำใหม่
ear	year dear hear
cake	make
drink	think
bought	brought

ในการสอนทุกครั้งถ้าครูสามารถจะแนะนำให้นักเรียนใช้ความสังเกต เรื่องการสะกดคำได้เมื่อไร จะต้องแนะนำทันที ไม่ควรจะสอนเพียงแคบอก ว่าคำนั้น ๆ สะกดอย่างไร

3. บวกลบอักษร เช่น

t + e - h + a = tea

p + u - t + p + i - s + l = pupil

4. เรียงตัวอักษรให้เป็นคำ

t s d n e i t = dentist


m h o r t e = mother

5. นำเอาส่วนของคำที่ไม่สมบูรณ์มารวมกันให้เป็นคำที่ถูกต้อง

pa	cher	=	paper
mon	per	=	monkey money
chic	ken	=	chicken
tea	key	=	teacher

6. นำส่วนของคำและภาพมารวมกันโดยที่นักเรียนเคยเรียนส่วนของคำนั้น ๆ แล้วหรือรู้ความหมายจากภาพนั้น ๆ แล้ว เช่น

wo +  = woman

 + pet = carpet

ad +  = address

คิง (King 1965 : 1, อ้างถึงใน กวงเก๋อน สุภิกิตย์ 2522 18-19) ได้กล่าวถึงวิธีฝึกใหม่ที่มีความสามารถในการสะกดคำไว้ดังต่อไปนี้

1. ตรวจ (Examine) ตรวจสอบคำแต่ละคำอย่างระมัดระวัง เช่น คำที่มีอุปสรรค บัจจย แล้วบันทึกไว้
2. ออกเสียง (Pronounce) ออกเสียงคำอย่างถูกต้องและคำนึงถึงการสะกดคำแต่ละพยางค์
3. สะกดคำ (Spell) สะกดคำนั้นตั้ง ๆ ปีกคำที่สะกดแล้วสะกดคำนั้นอีกครั้งหนึ่ง
4. เขียน (Write) เขียนคำนั้น 5-10 ครั้ง ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่
5. ใช้ (Use) นำคำนั้นมาแต่งประโยค
6. ทบทวน (Review) ทบทวนคำแต่ละคำในวันต่อไป

เมื่อมีความสงสัยเกี่ยวกับการสะกดคำใด ให้ค้นคำศัพท์นั้นจาก พจนานุกรม แล้วดำเนินการตามขบวนการทั้งหกขั้น จะทำให้สะกดคำใดถูกต้อง

สาเหตุที่ทำให้มีความยากลำบากในการสะกดคำ

เฟอว์บาสต์ (Fernald 1943 : 183) ได้ให้ความเห็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับสาเหตุแห่งความล้มเหลวในการสะกดคำของนักเรียนซึ่งสืบเนื่องมาจากการสอนการสะกดคำในโรงเรียน ซึ่งจำแนกได้ดังนี้

1. โรงเรียนใช้วิธีการที่เป็นการสุกดิบที่นักเรียนบางคนจะเรียนสะกดคำได้และเมื่อเด็กสะกดคำผิดก็ให้นักเรียนเขียนคำที่สะกดผิดนั้นซ้ำ ๆ อยู่เรื่อย ๆ

2. โรงเรียนบังคับให้นักเรียนเขียนคำในระยะ เวลาจำกัดก่อนที่เด็กจะชินกับการเขียน

3. โรงเรียนไม่สนใจกับกฎการเขียนที่เคยใช้ได้แล้ว

4. โรงเรียนก่อให้เกิดอารมณ์ในทางลบซึ่งเนื่องมาจากเหตุผล

2 ประการ คือ

4.1 ปิดกั้นการกระทำด้วยใจสมัคร เมื่อนักเรียนล้มเหลวในการเรียนสะกดคำ

4.2 เมื่อนักเรียนล้มเหลวในการสะกดคำก็กล่าวแล้วก็ได้รับการปฏิบัติในทางที่ไม่เหมาะสม

5. เนื่องมาจากขณะที่นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษนักเรียนก็ใช้ภาษาอื่นหรือภาษาของท้องถิ่นควบคู่ไปด้วย

6. เนื่องมาจากสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ ใช้คำที่สะกดผิด ๆ ทำให้นักเรียนจดจำคำที่สะกดผิด ๆ นั้นไว้ (Horn 1960 : 1337)

7. เนื่องมาจากคำศัพท์ที่นักเรียนจะต้องเรียนมีจำนวนมาก ทำให้นักเรียนเกิดความสับสนและยากแก่การที่จะจดจำ

8. ปัญหาเนื่องจากตัวนักเรียนเอง ได้แก่ ความบกพร่องทางสายตา ความสามารถในการออกเสียงและความสามารถทางสมอง (Shane 1961 : 71-72)

จากปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำที่กล่าวไวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าใคร่ผู้ให้ความสนใจและเห็นความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องการสะกดคำมากขึ้น เช่น ฮอเรน (Horn 1954 : 19-20, อ้างถึงใน บุปผา ชิงทุก 2524 : 26) ได้เสนอแนะว่าควรจะให้ใคร่มีการนำเกมต่าง ๆ มาใช้สอนการสะกดคำภาษาอังกฤษจะช่วยให้ใคร่เรียนไม่เบื่อหน่ายและเรียนด้วยความสนุกสนาน เกมจึงเป็นกิจกรรมการสอนอย่างหนึ่งที่ครูสอนภาษาอังกฤษควรให้ความสนใจและศึกษาคนควาเพื่อนำเกมมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการสอนการสะกดคำเป็นอย่างยิ่ง

ความหมายของ เกม

ดรัมเฮลเลอร์ (Drumheller 1976 : 13) ได้กล่าวถึงความหมายของ เกมไว้ว่า เกมหมายถึงการแข่งขันระหว่างคู่แข่งซึ่งเล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้ เล่นตามกติกาที่กำหนด ให้ถึงจุดมุ่งหมายของ เกมที่ตั้งไว้

ชนิดของ เกม

เกมแบ่งออกได้เป็น 2 พวกใหญ่ ๆ คือ

1. เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของ เกมชนิดนี้ส่วนมากเป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการ เล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้มีใคร่ไปใช้ประโยชน์ในใคร่อื่นเลยนอกจากเพื่อสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้น ดังนั้นเกมพวกนี้จึงพบเห็นได้ทุกแห่งในสถานที่ทั่วไป เช่น หมากรูก ฟุตบอล บิงโก บิงปอง เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในใคร่การเรียนการสอนหรือในใคร่การศึกษา เกมนี้ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้น โดยการกำหนดบทบาทลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ

2.2 เกมประกอบวิชาการเรียนการสอน (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องยึดหลักหรือระเบียบแบบแผนของบางวิชาเป็นเกณฑ์ เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหของบางวิชาที่ไม่ค่อยเข้าใจ หรือเป็นการฆ่าตัวทวนให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมการสะกดคำ เกมยี่สิบคำถาม เป็นต้น

คุณค่าของ เกมประกอบวิชาการ เรียนการสอน

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กในวิชาต่าง ๆ
2. เป็นกาฆ่าตัวทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว
3. เป็นการเพิ่มทักษะที่เด็กผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง เพื่อสนองความต้องการของเขาเอง
4. ช่วยเสริมการสอนของครูในวิชาต่าง ๆ ให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ (Cruickshank 1977 : 28-32)

ขั้นตอนในการ ออกแบบและใช้ เกมประกอบการเรียนการสอน

1. ขั้นตั้งจุดมุ่งหมาย เราต้องรู้ว่าเราจัดเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาในวิชาใดก่อน แล้วคิดว่าวิชานั้นเราต้องการให้เด็กได้รู้อะไรบ้าง โดยให้เด็กได้รู้เกี่ยวกับ ความ หลักการ เหตุผล ความจำหรือต้องการฝึกทักษะด้านใด
2. ขั้นตอนออกแบบประสบการณ์ หลังจากตั้งจุดมุ่งหมายเรียบร้อยแล้ว เราก็ออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่เราตั้งเอาไว้ โดยให้ผู้เล่นแข่งขันกันตามกฎหรือกติกา การตั้งกฎหรือกติกาในการเล่นต้องคำนึงถึงผู้เล่นเกมคือใคร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นเกม ทัศนคติของผู้เล่นเกม ความสามารถของผู้เล่นเกมและความเต็มใจของผู้เล่นเกมเป็นสำคัญด้วย
3. ขั้นตอนทดสอบเกม สิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดเตรียมในการทดสอบเกม ได้แก่

3.1 ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะเล่นเกม

3.2 วัตถุประสงค์การเรียนรู้โดยรวม

3.3 ความเต็มใจหรือความพอใจในการมีส่วนร่วมในการเล่น

3.5 ใญ่รวมงานจดปัญหาหรือสิ่งที่ควรแก้ไขที่พบเอาไว้

3.6 แนะนำการปรับปรุง (Cruickshank 1977 : 74-89)

วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ

ในด้านเกี่ยวกับ เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษนั้นลี (Lee 1982 : 49) ได้กล่าวสนับสนุนไว้ว่าในการสอนการสะกดคำควรที่จะได้มีการนำเกมการสะกดคำมาใช้ในการฝึกการสะกดคำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความเชื่อใจในเกมการสะกดคำได้อย่างถูกต้อง เรียนการสะกดคำด้วยความเต็มใจและช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการสะกดคำ

นอกจากนั้น เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษยังมีวัตถุประสงค์อื่น ๆ อีก เช่น

1. ช่วยสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนการสะกดคำภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

2. เพื่อช่วยฆ่าชั่วโมงในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนไปแล้ว

3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการนำคำศัพท์ที่นักเรียนมักเขียนผิดมาให้นักเรียนได้ฝึกอีกในรูปแบบของการเล่นเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ

4. เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสะกดคำภาษาอังกฤษว่าเป็นสิ่งที่สนุกสนาน น่าสนใจและมีชีวิตชีวา

หลักการสอนเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ

1. เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษไม่ควรจะเล่นเพียงเพื่อการทดสอบเพียงอย่างเดียว เพราะจะทำให้ความสนุกสนานลดลง ควรนำเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษไปใช้ในชั้นนำ ชั้นสอนและชั้นอื่น ๆ อีก

2. ในการนำคำศัพท์ที่จะมาใช้ประกอบการ เล่น เกมการ สะกดคำ ภาษาอังกฤษนั้น ควรที่จะเลือกคำศัพท์ที่ เรียง ลำดับ จากบทแรกจนถึงบทที่ นักเรียนกำลัง เรียนอยู่

3. เมื่อพบคำศัพท์ที่นักเรียนได้ เล่น เกมการ สะกดคำ ภาษาอังกฤษ ไป แล้วมีคำที่มีลักษณะการสะกดคำคล้าย ๆ เช่น their, there ครูก็อาจจะ นำคำศัพท์ทั้งสองนี้ไป แดง เป็น ประโยค หรือวลี ค่อย ๆ ยาวจนเกินไป จะช่วยให้ นักเรียน จาก การ สะกดคำ ศัพท์ ภาษาอังกฤษ ได้ ง่ายขึ้น

4. ควร จัด ให้ มี การ เล่น เกมการ สะกดคำ ภาษาอังกฤษ สั้น ๆ อย่าง น้อย สัปดาห์ ละ 2-3 ครั้ง เพื่อ เป็น การ ผ่อนคลาย ความ เกร็ง เครียด

5. ขณะ เล่น เกมการ สะกดคำ ศัพท์ ภาษาอังกฤษ ถ้านัก เรียน สะกด ศัพท์ ผิด ให้ นักเรียน ใน ห้อง ช่วย แก้ไข ให้ ถูก ต้อง อย่าง ปลอบ ติง ใจ จะ ทำ ให้ นักเรียน เข้าใจ ผิด และ จำ คำ ผิด ๆ ใจ (Lee 1982 : 49-50)

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ดอบสัน (Dobson อ้างถึงใน พวงเพ็ญ อินทรประวัติ 2522 : 246-247) ยังได้ เสนอแนะ หลักการ สอน เกม ภาษาอังกฤษ ซึ่ง สามารถ นำ มา ใช้ เป็น หลัก ใน การ สอน เกมการ สะกด คำ ภาษาอังกฤษ ได้ ซึ่ง ได้ เสนอแนะ ไว้ ดังนี้

1. หา เกมการ สะกด คำ ภาษาอังกฤษ ที่ ให้ นักเรียน ส่วน ใหญ่ หรือ ทั้ง ชั้น จะ ร่วม เล่น ได้ ถ้า ชั้น ใหญ่ มาก อาจ จะ แบ่ง กลุ่ม หนึ่ง เป็น คน คู่ หรือ แบ่ง เล่น เป็น กลุ่ม ๆ

2. ต้อง พิจารณา ว่า เกมการ สะกด คำ ภาษาอังกฤษ นั้น ๆ มีความ ยาก ง่าย พอ ที่ กลุ่ม ของ นักเรียน จะ เล่น ได้

3. ครู ต้อง บอก วิธี การ เล่น เกมการ สะกด คำ ภาษาอังกฤษ ให้ ชัด เจน ให้ นักเรียน ทุกคน เข้าใจ อย่าง แจ่ม แจง โดย ครู อาจ จะ ทดลอง ให้ เล่น เป็น ตัวอย่าง ก่อน ก็ได้

4. ครู ควร เป็น หัวหน้า การ เล่น เกมการ สะกด คำ ภาษาอังกฤษ เสมอ หรือ อาจ เป็น กรรมการ ก็ได้

5. ครู ต้อง พยายาม ให้ นักเรียน ทำ ตาม กฎ ของ เกม นั้น อย่าง เคร่ง ครัด

6. ขณะ เล่น เกม ครู ต้อง ระมัด ระวัง เรื่อง เสียง รบกวน หอง ข้าง เคียง

7. ในการแบ่งกลุ่มผู้เล่นพยายามแบ่งคนเก่งและคนไม่เก่งที่อยู่ในแต่ละกลุ่มให้มีจำนวนครือ ๆ กัน เพื่อให้ทั้งสองกลุ่มมีความสามารถเท่าเทียมกัน

8. พยายามให้นักเรียนหยุดเล่นเมื่อถึงเวลาอันควร อย่าปล่อยให้เล่นเกมจนเกินไปจนผู้เล่นเบื่อและไม่อยากเล่นอีกในโอกาสต่อไปและในทำนองเดียวกันไม่ควรนำเกมมาเล่นซ้ำบ่อย ๆ

วิธีสอนเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน ให้นักเรียนใคร่ชอบเขตของคำต่าง ๆ ที่ครูจะสอนในช่วงเวลานั้น เช่น อาจจะให้ทายรูปภาพที่ครูปิดไว้ว่าเป็นรูปอะไร กลุ่มใดทายถูกมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ เป็นต้น

2. ช้่นสอน ให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความหมายและเสียงของคำ โดยให้นักเรียนดูภาพหรือของจริงแล้วมองคู่คำ ออกเสียงของคำในประโยค โดยจัดเกมให้นักเรียนจับคู่ระหว่างภาพและประโยคหรือวลีกันตามตอบจากรูปภาพ เป็นต้น

3. ช้่นฝึก ให้นักเรียนฝึกฝนการสะกดคำต่าง ๆ โดยจัดเกมการสะกดคำภาษาอังกฤษให้นักเรียนได้ฝึกการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในแต่ละคำหลาย ๆ ครั้ง

4. ช้่นสรุป ให้นักเรียนช่วยกันสรุปหลักการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนทั้งหมดในช่วงเวลานั้น ๆ อีกครั้งหนึ่ง เช่น แบ่งกลุ่มนักเรียนแข่งขันการสรุปบทเรียนว่าใครจะสรุปได้ดีกว่ากันก็จะเป็นฝ่ายชนะ

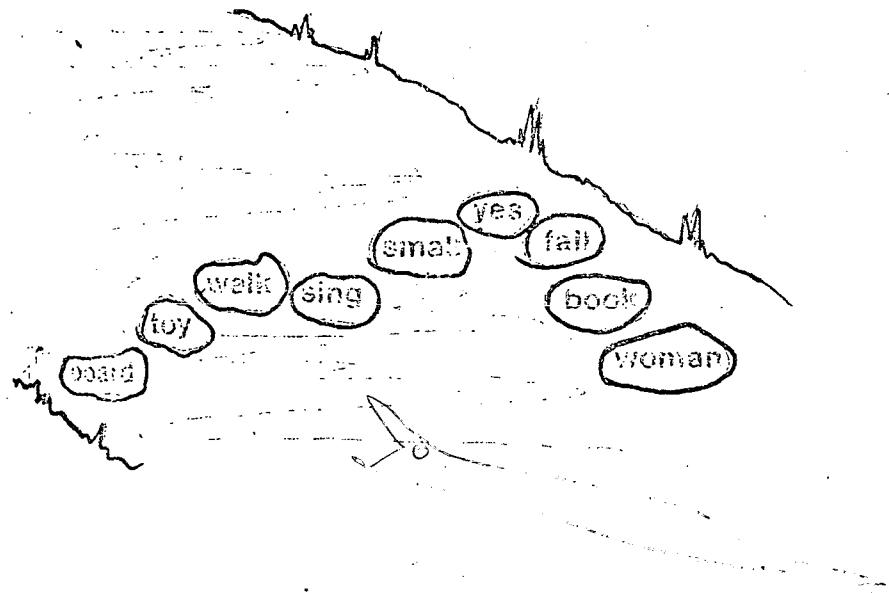
5. ช้่นประเมินผล ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้มีโอกาสในการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษใหญ่ถูกต้องโดยไม่ตองคู่มือ กลุ่มใดสะกดได้ถูกต้องมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษ

ลีย์ (Lee 1982 : 59-60) ได้ให้ตัวอย่าง เกมการสะกดคำภาษาอังกฤษที่น่าสนใจไว้ดังนี้

๑. เกมแข่งขันข้ามแม่น้ำ เป็นเกมที่เหมาะที่จะใช้เล่นในระดั
ประถมศึกษาเป็นอย่างยิ่ง เกมนี้สามารถนำไปใช้เล่นกับนักเรียนจำนวนมากได้
วิธีเล่น

๑. ครูอาจวาดภาพรูปแม่น้ำและก้อนหินที่จะใช้ข้ามไว้บนกระดาน
หน้าชั้น... ที่พื้นห้องหรือสนามก็ได้



๒. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันสะกดคำโดยเขียนลงใน
กระดาษ ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้ในการสะกดคำในแต่ละกลุ่มอาจจะแตกต่างกันหรือ
เหมือนกันก็ได้

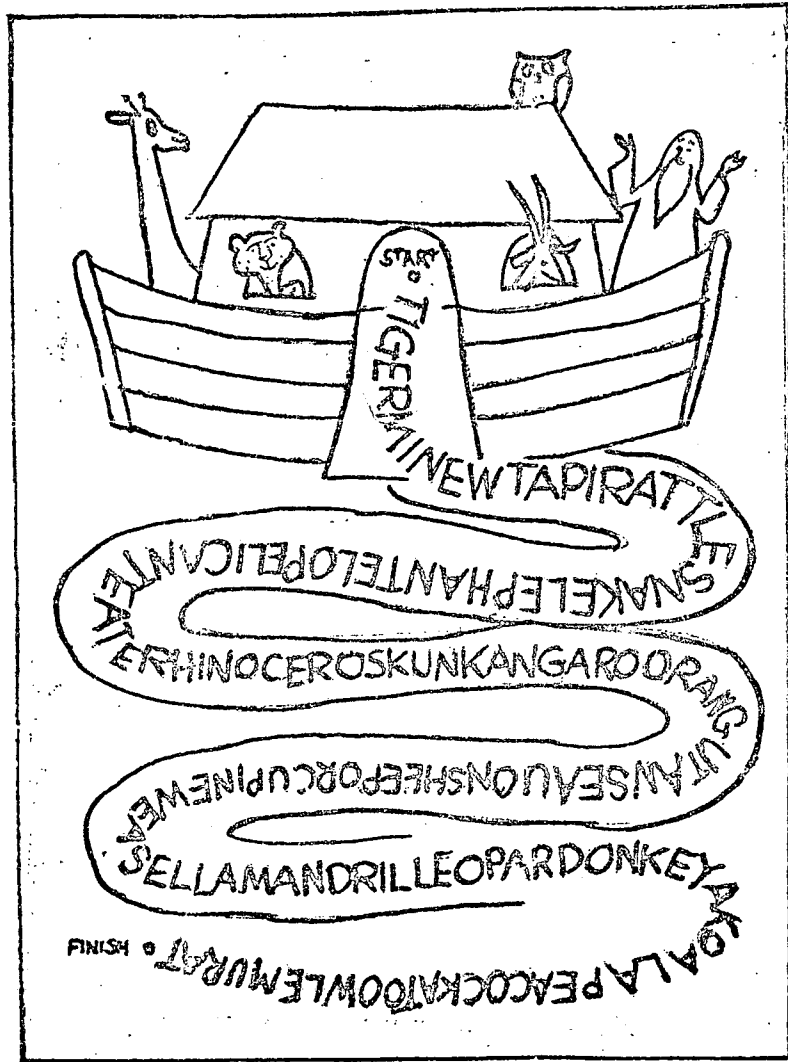
๓. ให้นักเรียนกลุ่มใดเขียนสะกดคำใดถูกต้องมีสิทธิระบายสี
ประจำกลุ่มลงในก้อนหินใด ๆ ก่อน ถ้าวาดภาพไว้ที่พื้นห้องหรือสนามก็อาจจะ
ให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มเดินไปบนก้อนหินเลขก็ได้ แต่ถากลุ่มใดสะกดผิดก็ไม่มี
สิทธิระบายสีประจำกลุ่มของตนลงในก้อนหินหรือไม่มีสิทธิเดินข้ามก้อนหินต้องยืน
หยุดอยู่กับที่

๔. กลุ่มใดข้ามแม่น้ำได้ก่อนเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้ากลุ่มใดยังข้ามไม่
ได้ถือว่าเป็นฝ่ายแพ้ อาจจะถูกสัตว์ร้ายในน้ำกินเสียก็ได้

2. เกมช่วยสัตว์ขึ้นเรือ
วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษภาพประกอบการเล่นเกมให้นักเรียนกลุ่มละ

1 แผ่น



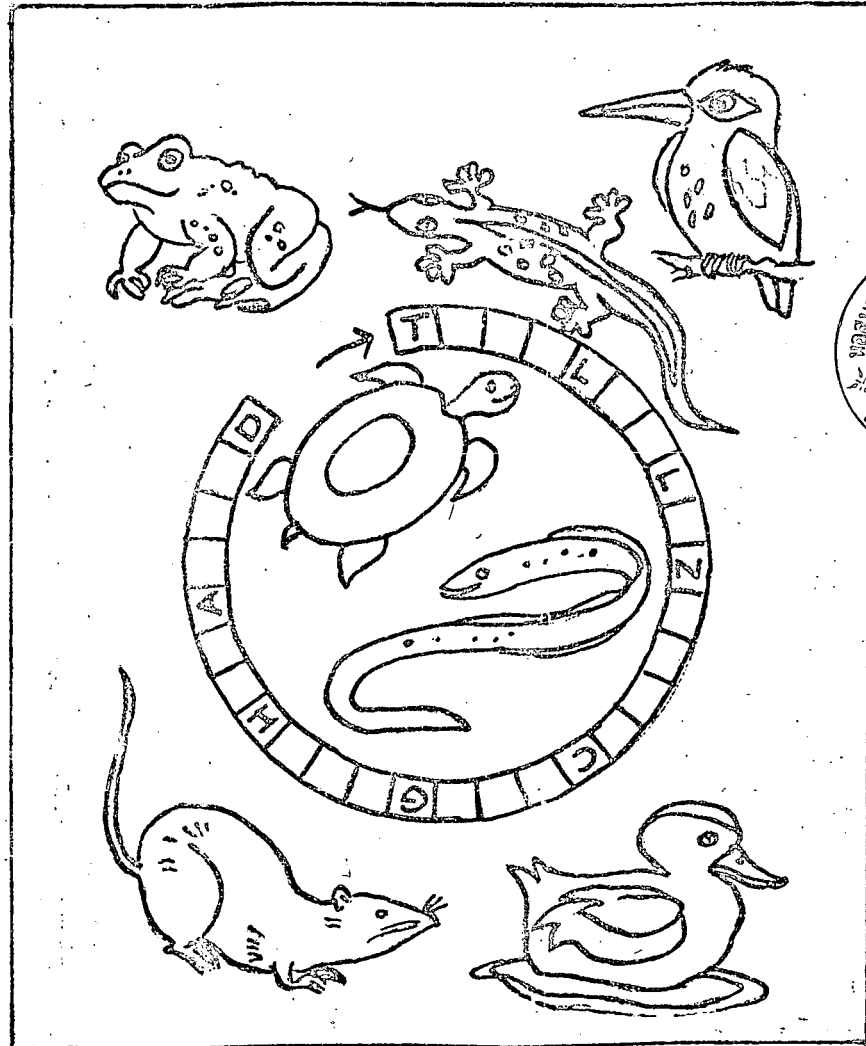
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาชื่อสัตว์จากตัวอักษรที่อยู่ในภาพ โดยเขียนลงในกระดาษที่ครูแจกให้
3. กลุ่มใดเขียนได้มากที่สุดและถูกต้อง เป็นฝ่ายชนะ
แจกค่าตอบแทนที่ถูกต้อง

Tiger, ermine, newt, tapir, rat, rattlesnake, elephant, antelope, pelican, anteater, rhinoceros, skunk, kangaroo, orang-utan, sealion, sheep, porcupine, weasel, llama, mandrill, leopard, donkey, yak, koala, ape, peacock, cock, cockatoo, owl, lemur, rat.

3. เกมแข่งค้นหาชื่อสัตว์
วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษภาพประกอบการเล่นเกมให้นักเรียนกลุ่มละ

1 แผ่น



2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันดูกระดาษภาพที่ครูแจกให้ว่ามี สัตว์อะไรบ้างในภาพนั้น แล้วให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันเติมชื่อสัตว์ เหล่านั้นลงในวงกลม กลุ่มใดเติมได้ถูกต้องและมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

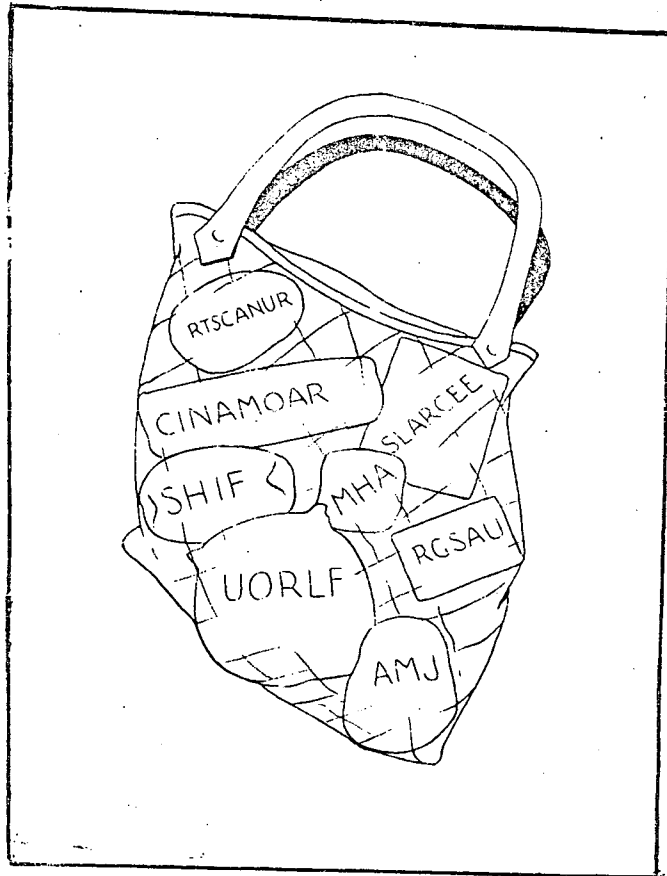
Turtle, eel, lizard, duck, kingfisher, rat, toad.

4. เกมแข่งขันจับสลาก

วิธีเล่น

1. ครูแจกกระดาษภาพประกอบการเล่นเกมให้นักเรียนกลุ่มละ

1 แผ่น



2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาว่าวันนี้จ่ายอะไรมาบ้าง
จากตลาด โดยช่วยกันนำกลุ่มอักษรต่าง ๆ ที่อยู่ในกระเป๋ามาจัดใหม่ให้
มีความหมาย แล้วเขียนลงในกระดาษที่ครูแจกให้

3. กลุ่มใดเขียนได้ถูกต้อง เป็นฝ่ายชนะ
เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

Currants. Macaroni. Fish. Ham. Cereals
Flour. Sugar. Jam.

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ

งานวิจัยในต่างประเทศ

พافلัค (Pavlak 1962 : 246) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์การวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ พบว่าการเสนอคำ ในรูปพยางค์ไม่มีประโยชน์ต่อครูหรือนักเรียนและพบว่าการเสนอคำที่ออกเสียง เหมือนกันในรูปของการแยกคำเป็นพยางค์และรวมคำไม่มีความแตกต่างกันใน ความความสามารถในการสะกดคำ

สแปงเลอร์ (Spangler 1975 : 3573) ได้ศึกษาการสอน การสะกดคำโดยใช้วิธีการฟังและการมองเห็นของนักเรียนระดับหนึ่งถึงระดับ หกจำนวน 386 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบทดสอบการฟังและแบบทดสอบ การเห็น สำหรับแบบทดสอบการฟังดำเนินการโดยให้ฟังจากเทปโทรทัศน์ที่ไม่มี ภาพประกอบ ส่วนแบบทดสอบการเห็นนั้นจะมีเทปโทรทัศน์ฉายให้นักเรียนดู คำที่นำมาสะกดก็นำมาจากแบบเรียน นักเรียนระดับชั้น ๆ จะสอนการสะกดคำ 10 คำ ในระดับสูงขึ้นไปจะสอน 15 คำ ใช้เวลาในการทดลองสามสัปดาห์ พบว่าความแตกต่างระหว่างความจำโดยการฟังและการเห็นจะลดลงทุกชั้นเรียน ที่ทำการทดลอง

โจบ (Jobes 1976 : 5197) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคงทนใน การสะกดคำโดยใช้วิธีฝึกด้วยการเลียนแบบและการสังเกต ใช้กลุ่มตัวอย่าง 12 คนแบ่งเป็นสี่กลุ่ม ๆ ละสามคน ในสามคนนั้นจะให้ฝึกการเลียนแบบหนึ่ง คน ส่วนอีกสองคนให้ฝึกเป็นผู้สังเกต หลังจากมีการทดสอบโดยการถาม พบว่าการฝึกสะกดคำโดยการเลียนแบบได้รับความนิยมสำเร็จในการสะกดคำและมีความคงทนในการจำได้ดีกว่าการสอนโดยการสังเกต

ดิกเกอร์สัน (Dickerson 1976 : 6456) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมการเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ

(Traditional Activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน กลุ่มเกม การเคลื่อนไหวเป็นการเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเจ็ดยเป็นการเล่นที่ไข้บัตรคำและกระดาน ส่วนกิจกรรมปกติใช้สมุด แบบฝึกหัด ผลการวิจัยปรากฏว่ากลุ่มเกมการเคลื่อนไหวได้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสูงสุดและกลุ่มเกมเจ็ดยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มกิจกรรมปกติ

พินเตอร์ (Pinter 1977 : 710A - 711A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้ เกมการศึกษาและสอนโดยใช้ตัวรา กระทำกับนักเรียนระดับสาม ปรากฏผลว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและ ความคงทนในการจำของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้ เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่ม ที่ได้รับการสอนโดยใช้ตัวรา

งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ เปรียบ เทียบวิธีสอนเกี่ยวกับการสะกดคำ ภาษาอังกฤษในประเทศไทยนั้น มีผู้ทำการวิจัยอยู่น้อยมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในระดับประถมศึกษาไม่เคยมีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้เลย ผู้วิจัยจึงได้ รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำภาษาไทยซึ่ง เป็นเรื่อง เกี่ยวกับการ ทดเอง เปรียบ เทียบวิธีสอนที่คิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์นำมารวมเอาไว้ด้วย

สมประสงค์ สถาปิตานนท์ (2507 : 44-53) ได้ทำการศึกษา เกี่ยวกับความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำระหว่างนักเรียนชาย นักเรียนหญิงและนักเรียนที่มีระดับอายุต่างกัน โดยเลือกนักเรียนในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่สองและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งที่ตกซ้ำชั้นจำนวน 1642 คน จากโรงเรียนประชาบาลและโรงเรียนเทศบาลในภาคการศึกษาหนึ่ง 11 โรงเรียน ได้ทำการสอนโดยบอกคำให้เด็กเขียนทีละคำ รวมทั้งสิ้น 60 คำ ใช้เวลา 1 ชั่วโมงต่อเด็ก 1 ห้อง ผลการศึกษาสรุปได้ว่า

1. เด็กหญิงมีผลสัมฤทธิ์โดยเฉลี่ยในการสะกดคำสูงกว่าเด็กชาย
2. เด็กที่มีระดับอายุต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ในการ เขียนสะกดคำใกล้เคียงกัน

เคียงกัน

3. เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่สองมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เขียนสะกดคำสูงกว่าเด็กที่ตกซ้ำชั้น

นิกร วรวิทย์ (2515 : 65) ได้เปรียบเทียบผลการเรียน การสะกดคำภาษาอังกฤษจากบทเรียนแบบโปรแกรมระหว่างแบบบอกคำตอบทันทีกับแบบบอกคำตอบล่าช้า ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนการ เขียนสะกดคำภาษาอังกฤษจากบทเรียนแบบโปรแกรมทั้งแบบบอกคำตอบทันทีและแบบบอกคำตอบล่าช้าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในทางสถิติ

ไพจิตร วัฒนานุกูล (2517 : 95) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการ เขียนสะกดการันต์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนกศิลปะกับแผนกวิทยาศาสตร์ ในภาคการศึกษาที่ 7 โดยจำแนกตามเพศ และผลสัมฤทธิ์ทางการ ศึกษาเมื่อตอนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่า

1. ในระหว่าง เพศและแผนกเดียวกัน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการ ศึกษาสูงจะมีความสามารถในการ เขียนสะกดการันต์ดีกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการ ศึกษาต่ำ

2. นักเรียนแผนกศิลปะซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการ ศึกษาอยู่ในระหว่าง 50 %- 80 % มีแนวโน้มที่จะมีความสามารถในการ เขียนสะกดการันต์ดีกว่านักเรียนแผนกวิทยาศาสตร์ที่มีเพศและผลสัมฤทธิ์ทางการ ศึกษาเหมือนกัน

3. นักเรียนหญิงแผนกศิลปะมีความสามารถในการ เขียนสะกดการันต์ได้ดีกว่านักเรียนชายทั้งสองแผนกและนักเรียนหญิงแผนกวิทยาศาสตร์ก็มีความสามารถดีกว่านักเรียนชายในแผนกเดียวกัน

4. นักเรียนหญิงแผนกวิทยาศาสตร์มีแนวโน้มที่จะมีความสามารถในการ เขียนสะกดการันต์ได้ดีกว่านักเรียนชายในแผนกศิลปะ

5. เมื่อ เปรียบเทียบระหว่าง เพศเดียวกันทั้งแผนกศิลปะกับนักเรียนแผนกวิทยาศาสตร์จะมีความสามารถในการ เขียนสะกดการันต์ไม่แตกต่างกัน

6. เมื่อ เปรียบเทียบระหว่างนักเรียนแผนกศิลปะทั้งหมดกับแผนกวิทยาศาสตร์ทั้งหมดแล้วปรากฏว่านักเรียนแผนกศิลปะมีแนวโน้มที่จะ เขียนสะกด

การันต์ไม่แตกต่างกัน

แก้วตา ไทรงาม (2520 : 46-49) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยระหว่างเด็กที่เคยเรียนชั้นเด็กเล็กกับเด็กที่ไม่เคยเรียนชั้นเด็กเล็ก โดยทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่ง จำนวน 96 คน ผลปรากฏว่า

1. เด็กที่เคยเรียนชั้นเด็กเล็กมีความสามารถในการเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยสูงกว่าเด็กที่ไม่เคยเรียนชั้นเด็กเล็กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. เด็กชายและเด็กหญิงมีความสามารถในการเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยไม่แตกต่างกันแต่เด็กหญิงมีความสามารถในการเขียนสะกดคำพื้นฐานภาษาไทยสูงกว่าเด็กชาย

3. การที่ความสามารถของเด็กทั้งสองเพศไม่แตกต่างกันอาจเป็นเพราะเด็กในวัยนี้มีพัฒนาการทางร่างกายไม่แตกต่างกันจนกว่าจะย่างเข้าสู่วัยรุ่น เด็กหญิงจึงจะมีพัฒนาการทางร่างกายเร็วกว่าเด็กชาย