

วารสารบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ปีที่ 2 ฉบับที่ เดือน

ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

ฐิตาภา เศษะสูตร*
พิมพ์พรรณ เทพสุเมธานนท์**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา (2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ มีระดับสติปัญญาปกติไม่มีความพิการซ้ำซ้อนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนนพรัตน์พัฒนศาสตร์ การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างทำโดยวิธีเจาะจง (Purposive sampling) โดยใช้แบบสำรวจปัญหาทางการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำนวน 6 คนเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่ได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษา มีความสามารถในการอ่านคำ อยู่ในระดับดี
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษามีความสามารถในการอ่านคำ หลังการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

* นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ปีการศึกษา 2558

ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

**รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา

คำสำคัญ: ความสามารถ, การอ่าน, เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

บทนำ

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิต เพราะมนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ติดต่อสื่อสาร ประกอบกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันรวมทั้งเป็นปัจจัยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข คนเรามีการติดต่อสื่อสารแสดงความคิดเห็นและความต้องการของคน โดยใช้ภาษาเป็นสื่อที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ (สุมาลี จอดนอก, 2550, หน้า 1)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 มาตรา 10 วรรคสอง กำหนดว่า “ การจัดการเรียนรู้ สำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม การสื่อสาร และการเรียนรู้หรือมีร่างกายพิการหรือทุพพลภาพหรือบุคคลที่ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแล หรือด้อยโอกาสต้องจัดให้บุคคลดังกล่าวมีสิทธิ์และโอกาสได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพิเศษ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประกันคุณภาพการศึกษา, 2547, หน้า 7)

เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning Disabilitis : LD) เป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษ หรือเด็กที่มีความบกพร่องชนิดหนึ่งที่พบมากในปัจจุบันซึ่งสาเหตุมาจากความบกพร่องในกระบวนการเรียนรู้ของสมองที่ส่งผลกระทบต่อตัวเด็กทำให้เกิดความไม่สอดคล้องกันระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับความสามารถทางสติปัญญา ทั้งๆ ที่เด็กไม่มีภาวะปัญญาอ่อนหรือบกพร่องทางสติปัญญาแต่อย่างใด แต่มีปัญหาในการแปลข้อมูลที่สมอง ทำให้มีความยากลำบากในการเรียนรู้มากกว่าคนทั่วไป (ศันสนีย์ จัตุรคุปต์, 2544 หน้า 3) เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะมีปัญหาด้านพุทธิพิสัย หรือการรู้คิด(cognitive) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการมีปัญหาด้านเช่นปัญหาในการอ่าน การคิดคำนวณ หรือในแง่ของวิธีคิด หลายคนมีความสับสนยุ่งยาก ด้านมีปัญหาในเรื่องการเขียนหรือการพูด หรือกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา เช่นการฟังหรือการอ่าน (ศรียา นิยมธรรม,2540,หน้า 40 – 41)

แนวทางในการจัดการศึกษาเพื่อช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ศรียา นิยมธรรม(2541, หน้า 54) ได้อ้างถึงงานวิจัยของศาสตราจารย์ เจเนท เลอร์เนอร์ กล่าวว่าไม่มีวิธีใดวิธีเดียวของการสอนที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกับเด็กทุกคนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศาสตราจารย์อลิซาเบธ คอปปีทซ์ ที่สรุปว่า ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้ไม่สามารถแก้ไขหรือใช้เทคนิคในแบบฝึกหัดแบบใดแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง ความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้เพื่อจะได้นำผลการวิจัยที่ได้ มาพัฒนาความสามารถในด้านการอ่านให้แก่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่ได้รับการสอนอ่าน โดยใช้เกมการศึกษา มีความสามารถในการอ่าน คำ อยู่ในระดับดี

2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่ได้รับการสอนอ่าน โดยใช้เกมการศึกษามีความสามารถในการอ่าน คำ หลังการสอนอ่าน โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีระดับสติปัญญาปกติ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน ระดับช่วงชั้นที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนนพรัตน์พัฒนศาสตร์ สังกัด การศึกษาเอกชนจำนวน 8 คน

2. กลุ่มตัวอย่างคือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ มีระดับสติปัญญาปกติไม่มีความพิการ ซ้ำซ้อนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนนพรัตน์พัฒนศาสตร์ การ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างทำโดยวิธีเจาะจง (Purposive sampling) โดยใช้แบบสำรวจปัญหาทางการ เรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำนวน 6 คนเป็นนักเรียนที่กำลัง ศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ

3.1.1 ชุดเกมการศึกษา

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีระดับสติปัญญาปกติไม่มีความพิการซ้ำซ้อน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่าน ได้ดีขึ้นหลังจากได้เรียนรู้ โดยการใช้ชุดเกมการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ชนิด คือ

1. เครื่องมือทดลอง คือ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

2. เครื่องมือรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดความสามารถในด้านการอ่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เกมการศึกษา และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 คือ ขั้นก่อนดำเนินการทดลอง (pre-test) ทำการทดสอบการอ่านก่อนการทดลอง (pre-test) โดยใช้แบบวัดความสามารถในการอ่านคำ ได้แก่ แบบทดสอบการอ่านออกเสียงจำนวน 20 คำ และแบบทดสอบความเข้าใจความหมายของคำจำนวน 20 ข้อ และบันทึกลงในแบบบันทึก

ระยะที่ 2 คือ ขั้นดำเนินการสอน ทำการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ตามแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลาในการฝึก 4 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 18 สิงหาคม 2558 ถึงวันที่ 11 กันยายน 2558 สัปดาห์ละ 5 วัน คือ วันจันทร์ - วันศุกร์ วันละ 1 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 10.00 – 11.00 น. รวมเป็นระยะเวลาในการทดลองทั้งสิ้น 20 ครั้ง

ระยะที่ 3 คือ ขั้นหลังการทดลอง (post-test) เมื่อทำการสอนครบ 4 สัปดาห์ ใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำ โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านคำชุดเดียวกันกับระยะที่ 1 ทำการบันทึกผลการทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาเกี่ยวกับศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำหลังจากได้รับการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษาคือขึ้น
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีความสามารถในการอ่านคำหลังจากการใช้วิธีการสอนอ่านโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผล

จากการสรุปผลการวิจัยในการศึกษา เรื่อง ศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา มีประเด็นสำคัญที่จะนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า วิธีการสอนอ่าน โดยใช้เกมการศึกษาเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม เรียนรู้โดยการกระทำโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ผ่านกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน และสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กจึงช่วยจูงใจผู้เรียนให้เกิดความสนใจเป็นอย่างดี (อุษารัตน์ ดังควิเวชกุล, 2550, หน้า 75) และสอดคล้อง

กับวิธีการเรียนการสอน โดยใช้เกมการศึกษาของเด็กที่พินเตอร์(Pinter) ได้ศึกษาพบว่า นักเรียนเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับมโนภาพและมีความสามารถในการอ่านสามารถทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงขึ้นกว่าการสอนในตำรา(Pinter,1977,pp.10-A)

2. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดิกเกอร์สัน ที่ใช้วิธีสอนอ่านโดยเกมการศึกษาทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการใช้กิจกรรมปกติ(Dickerson, 1976,pp.6465-A) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิภาพร ปวนวรินทร์ (2542) พบว่านักเรียนปกติและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงเกินกว่าการสอนที่ไม่ได้ใช้เกมการศึกษา

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เกมการศึกษา ควรเป็นเกมที่มีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อนเหมาะกับช่วงความสนใจและวัยของเด็ก
2. ก่อนนำเกมการศึกษาไปใช้ ครูผู้สอนควรทดลองใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบปัญหาที่อาจเกิดขึ้น จะได้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป
3. ในการอธิบายวิธีการเล่นเกมการศึกษา ควรตรวจสอบว่าเด็กมีความเข้าใจหรือไม่ หากพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ครูควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก
4. ในการอธิบายวิธีการเล่นเกมการศึกษา ควรตรวจสอบว่าเด็กมีความเข้าใจหรือไม่ หากพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจหรือปฏิบัติไม่ถูกต้อง ครูควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทดลองวิธีการสอน โดยเกมการศึกษาสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาในชั้นอื่น ๆ วิชาอื่น ๆ เพื่อให้ทราบถึงผลการใช้การสอนโดยใช้เกมการศึกษาในแง่มุมอื่น ๆ ที่กว้างออกไป
2. ควรทดลองใช้วิธีการสอน โดยเกมการศึกษากับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษในกลุ่มอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542). การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
บัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรียา นิยมธรรม. (2540). ปัญหาที่ยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ; พรวานนการพิมพ์
- ศรียา นิยมธรรม. (2541). ปัญหาที่ยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ ภาควิชาการศึกษาพิเศษ
- ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). ความบกพร่องทางการเรียนรู้หรือ แอลดี : ปัญหาการเรียนรู้
สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2547). พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- สุมาลี จอดนอก. (2550). การศึกษาความสามารถในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนเป็นคำ ด้วยเทคนิคการใช้รูปภาพ ช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนบ้านดงเค็ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ขอนแก่น เขต 3 วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์ มหาลัยบัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- Dickerson, Dolarces Pawlay. (April, 1976). *A Comparison of the Ues of the Active Games Learning Medium with Passive Gamesraditional Activities as Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First-Grade Children with Limited Sight Vocabularyes.* Dissertation Abstracts Interntional.36(10): 6465-A
- Pinter, Donna Dac Krewedl. (Augues, 1977). *The effect of an Academic Games on the Spelling Achivement of Third Grade.* Dissertation Abstracts Interntional. 2: 7-10 -A