

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

THE DEVELOPMENT OF THAI CONSONANT CLUSTER PRONUNCIATION SKILLS OF GRADE 3
STUDENTS USING THE PHONICS METHOD COMBINED WITH GAMIFICATION TECHNIQUES

ภาชีตา วันแสง¹, จันทิมา โกยรัตนประเสริฐ² และ ญาณิศา มงชู³

Pasita Wanseng¹, Chantima Koyrattanaprasert², and Yanisa Mongchu³

อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต¹

นักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต²⁻³

Lecturer, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University¹

Student, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University²⁻³

Corresponding Author e-mail: pasita.w@pkru.ac.th

วันที่รับบทความ 1 พฤษภาคม 2568; วันที่แก้ไข 19 มิถุนายน 2568; วันที่ตอบรับ 3 กรกฎาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ (Phonics Instruction Theory) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Theory) เป็นกรอบในการดำเนินการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 โรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดเทศบาลนครภูเก็ต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน คัดเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบสะดวก (Convenience Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายคาบวิชาภาษาไทย จำนวน 5 แผน และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ จำนวน 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง ได้แก่ การทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนหลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ข้อค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า การสอนด้วยวิธีโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงควบกล้ำของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: คำควบกล้ำ; การอ่านคำควบกล้ำ; วิธีการสอนแบบโฟนิกส์; เทคนิคเกมมิฟิเคชัน; การอ่านออกเสียง

Abstract

This quantitative research aimed to compare the learning achievement in pronouncing Thai consonant clusters among Grade 3 students before and after instruction using the phonics method combined with gamification techniques. The study was grounded in Phonics Instruction Theory and Gamification Theory. The sample group consisted of 20 Grade 3 students from Class 1 at a municipal school under the jurisdiction of Phuket City Municipality, selected through convenience sampling during the second semester of the 2024 academic year. The research instruments included: 1) five Thai language lesson plans and 2) a 20-item achievement test on consonant cluster pronunciation. Data were analyzed using descriptive statistics (mean and standard deviation) and inferential statistics (t-test for dependent samples).

The findings revealed that students' achievement in pronouncing Thai consonant clusters after learning with the phonics method combined with gamification techniques was significantly higher than before the instruction at the .05 level. The findings suggest that integrating phonics instruction with gamification is effective in developing students' pronunciation skills and can be suitably applied to Thai language instruction at the primary level.

Keywords: consonant clusters; consonant cluster reading; phonics method; gamification technique; Oral Reading

บทนำ

การอ่านถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน โดยเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ และเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางวิชาการในสาขาต่าง ๆ การอ่านอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงสาระสำคัญของข้อความ เข้าใจความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาไทย ทักษะการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้อง มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาอื่น ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด และการเขียน โดยเฉพาะการอ่านออกเสียงคำที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น คำควบกล้ำ ซึ่งเป็นลักษณะทางเสียงที่มีความซับซ้อน และมักเป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนในระดับประถมศึกษา

จากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ณ โรงเรียนเทศบาลบ้านสามกอง (ขุนวิเศษอนุกุลกิจอุทิศ) จังหวัดภูเก็ต ผู้วิจัยได้ปฏิบัติหน้าที่จัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำอย่างถูกต้อง มีการละเสียงพยัญชนะบางตัว หรือออกเสียงคลาดเคลื่อนจากมาตรฐานภาษาไทย ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจใน

เนื้อหา และมีแนวโน้มที่จะส่งผลต่อการเขียนสะกดคำผิดตามเสียงที่อ่านผิดด้วย ปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กาญจนา นาคสกุล (2551) และสุรัสวดี จันทพันธ์ (2566) ซึ่งระบุว่าผู้เรียนภาษาไทยจำนวนมากมีความบกพร่องในการออกเสียงคำควบกล้ำอย่างถูกต้อง ส่งผลให้การสื่อสารเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานของภาษาไทย

การสอนอ่านออกเสียงพยัญชนะควบกล้ำมีหลายวิธี ได้แก่ การใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน การเรียนรู้ผ่านเพลงหรือบทกลอน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรควบคู่กับการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการสอนด้วยวิธีการโฟนิกส์ (Phonics Method) ซึ่งเน้นการสอนความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification Technique) เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยมีงานวิจัยของ ทิฐฐา สุวรรณกิจ, มาโนช ดินลานสกุล และวิวัฒน์ ชัดติยะมาน (2565) สนับสนุนว่า การใช้การอ่านออกเสียงภาษาไทยมาตรฐานร่วมกับการสอนภาษาแบบโฟนิกส์สามารถส่งเสริมการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ เทคนิคเกมมิฟิเคชันยังช่วยสร้างความสนุกสนาน เพิ่มความกระตือรือร้น และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตามข้อค้นพบของ ชนิษฐา โลหะประเสริฐ, เฉลิมชัย มนุเสวต และชุติมา ทศโร (2565) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจดำเนินการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน” เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้ต่อทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียนด้วยการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลอง และคาดหวังว่าผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และตำรา ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อแนวทางการวิจัย โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. ความหมายคำควบกล้ำในภาษาไทย

เสียงควบกล้ำในภาษาไทย หมายถึง พยัญชนะต้นสองเสียงที่ออกเสียงควบรวมกันในพยางค์เดียว โดยไม่มีสระคั่นระหว่างเสียงพยัญชนะ ซึ่งพยัญชนะเสียงแรกได้แก่ ก ข ค ต ป ผ และพยัญชนะเสียงที่สองได้แก่ ร ล ว ทั้งสองประสมอยู่ในสระเสียงเดียวกัน (กาญจนา นาคสกุล และคณะ, 2554)

คำควบกล้ำในภาษาไทย หมายถึง พยัญชนะ 2 ตัว ออกเสียงควบหรือกล้ำอยู่ในสระเดียวกันจำแนกออกเป็น 2 ชนิด (อาทิตย์ เกษหอม และภาสพงษ์ ผิวพอใช้, 2563) ดังนี้

1) อักษรควบแท้ คือ พยัญชนะอื่นที่ควบหรือกล้ำกับพยัญชนะ ร ล และ ว แล้วอ่านออกเสียงพยัญชนะทั้งสองตัวนั้นเป็นเสียงเดียวกัน เช่นคำว่า กรน กลอก กวาง เป็นต้น

2) อักษรควบไม่แท้ คือ พยัญชนะที่ควบหรือกล้ำกับตัว ร แล้วออกเสียงเฉพาะพยัญชนะต้นตัวหน้าเพียงตัวเดียว ไม่ออกเสียง /ร/ เช่น จริง (จิง) ศรีทธา (สัตทา) สร้าง (สร้าง) เมื่อ ทร ควบกันจะออกเสียงเป็น /ช/ เช่นคำว่า ทรง (ชง) ทรัพย์ (ชัย) เป็นต้น

จากการทบทวนวรรณกรรมในหัวข้อ “คำควบกล้ำในภาษาไทย” พบว่า คำควบกล้ำเป็นลักษณะทางภาษาที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงพยัญชนะสองตัวในสระเดียวกัน ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น อักษรควบแท้ และอักษรควบไม่แท้ การวิจัยในประเด็นนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการอ่านและการออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ที่มีความสำคัญในการสอนและการเรียนรู้ภาษาไทย โดยทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในงานวิจัยนี้ประกอบด้วย ทฤษฎีการออกเสียงพยัญชนะ และทฤษฎีการเรียนรู้ภาษา ซึ่งช่วยให้เข้าใจลักษณะและการออกเสียงคำควบกล้ำได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

2. การสอนภาษาแบบโฟนิกส์

การสอนภาษาแบบโฟนิกส์ (Phonics) เป็นวิธีการที่พัฒนาขึ้นจากองค์ความรู้ในสาขาวิทยาศาสตร์ อันเป็นสาขาหนึ่งของภาษาศาสตร์ ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาเสียงพูดและกระบวนการออกเสียงอย่างเป็นระบบ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้การอ่านเบื้องต้นผ่านการรับรู้เสียงและการสะกดคำ การเชื่อมโยงแนวคิดทางวิทยาศาสตร์กับการสอนแบบโฟนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจการออกเสียงที่ถูกต้องและสามารถประสมคำได้อย่างแม่นยำ การเรียนรู้เสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ในภาษาไทยจึงนับเป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาเครื่องมือพื้นฐานสำหรับการอ่าน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ

การสอนแบบโฟนิกส์จึงไม่ใช่เพียงการฝึกอ่านคำ แต่ยังเป็นการเสริมสร้างทักษะการออกเสียงอย่างถูกต้อง โดยเริ่มจากการฝึกการออกเสียงตัวอักษรพื้นฐานตามหลักสัทศาสตร์อย่างมีระบบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านได้อย่างถูกต้องตั้งแต่ระดับเริ่มต้นจนถึงการอ่านเนื้อหาที่ซับซ้อน การฝึกฝนเช่นนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและนำความรู้ไปใช้ในการสื่อสารทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง ไชยศรี (2561) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการกระบวนการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับการพัฒนาเครื่องมือแบบเรียนภาษาไทย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1) การเรียนรู้เสียงตัวอักษร (Analytic Phonics) โดยในขั้นตอนนี้ ครูจะอ่านออกเสียงตัวอักษรอย่างช้า ๆ พร้อมให้นักเรียนออกเสียงตาม โดยยกตัวอย่างคำที่มีเสียงเดียวกัน เช่น การออกเสียง /ก/ จากคำว่า “ไก่” “กา” หรือ “เกาะ” เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเสียงของตัวอักษรกับคำ และวิเคราะห์เสียงของพยัญชนะได้อย่างมีระบบ

2) การฝึกการสอประสมเสียง (Synthetic Phonics) โดยในขั้นตอนนี้ ครูจะสอนการประสมเสียง โดยเริ่มจากการสะกดคำและให้นักเรียนฝึกออกเสียง เช่น การประสมเสียงพยัญชนะ /ก/ กับเสียงสระ /า/ กลายเป็นคำว่า “กา” ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกเสียงและประสมเสียงของตัวอักษรแต่ละตัวได้อย่างถูกต้อง

3) การรู้จักการเทียบเคียง (Analogy-Based Phonics) โดยในขั้นตอนนี้ ครูจะให้นักเรียนฝึกอ่าน คำที่มีรูปแบบเสียงคล้ายกัน เช่น /กา/, /ตา/, /ปา/, /อา/ เพื่อฝึกการเทียบเคียงเสียงพยัญชนะและสระ รวมถึงสามารถนำเทคนิคนี้ไปใช้ในการเรียนรู้เสียงวรรณยุกต์ เช่น /กา/, /ก่า/, /ก้า/, /ก๊า/, /ก๋า/ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของเสียงวรรณยุกต์ได้อย่างแม่นยำ

4) การหัดอ่าน เขียน และเข้าใจคำ (Phonics Drill) โดยในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะฝึกการอ่าน และการเขียนคำควบคู่กัน เช่น การอ่านคำว่า “ไก” โดยแยกเสียงพยัญชนะต้นเป็น /ก/ แล้วเขียนอักษร “ก” หรือคำว่า “ไข่” โดยแยกเสียงพยัญชนะต้นเป็น /ข/ แล้วเขียนอักษร “ข” การฝึกซ้ำอย่างต่อเนื่อง (drill) จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำ สามารถอ่านและเขียนได้อย่างถูกต้อง และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม กับคำใหม่ที่ได้เรียนรู้

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้วิธีสอนแบบโฟนิกส์ 4 ขั้นตอน มีเป้าหมายหลัก เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำให้แก่ผู้เรียนอย่างถูกต้องและชัดเจน โดยมีพื้นฐานจากแนวคิด สำคัญของการสอนแบบโฟนิกส์ ซึ่งเน้นการฝึกให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเสียงพยางค์กับตัวอักษร ผ่านกระบวนการ ที่เป็นระบบ ดังนี้

1) การฝึกแยกเสียงและรู้จักเสียงในคำ (Phoneme Awareness) ผู้วิจัยจัดกิจกรรมให้ นักเรียนฝึกฟังและแยกเสียงพยัญชนะต้นสองเสียงที่อยู่ในคำควบกล้ำ เช่น การฟังเสียงแต่ละพยัญชนะในคำ แล้วค่อยรวมเป็นเสียงเดียว ซึ่งเป็นการฝึกให้ผู้เรียนตระหนักถึงหน่วยเสียงย่อยของคำ

2) การเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษร (Phonics Instruction) ผ่านสื่อบัตรคำและแบบฝึกออก เสียง ผู้เรียนได้ฝึกสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างเสียงที่ได้ยินกับอักษรที่เห็น ซึ่งช่วยให้เข้าใจรูปแบบของคำควบ กล้ำ และสามารถถอดรหัสคำได้ถูกต้อง

3) การประสมเสียงเพื่ออ่านคำ (Blending) ผู้วิจัยให้นักเรียนฝึกผสมเสียงพยัญชนะต้นกับสระ เพื่อฝึกการออกเสียงอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสอนแบบโฟนิกส์ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ อ่านคำใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง

4) การประยุกต์ใช้เสียงในบริบทจริง (Application) ผู้เรียนได้นำคำที่มีเสียงควบกล้ำไปใช้ในการ พุด อ่าน และเขียนประโยค ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกและการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติใน ชีวิตประจำวัน

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้นำแนวคิดการสอนภาษาแบบโฟนิกส์มาใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการฝึกอ่านออกเสียงคำควบกล้ำอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการแยกเสียง ประสมเสียง

และนำเสนอไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการเติมเต็มช่องว่างจากงานวิจัยที่ผ่านมาซึ่งมักเน้นเพียงการจดจำคำหรือการฝึกเขียน โดยยังขาดแนวทางการฝึกออกเสียงอย่างเป็นลำดับขั้น

3. เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ในปัจจุบันมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมุ่งเน้นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และกระตุ้นแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืน หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมและได้รับการยอมรับในวงการศึกษา คือ การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดและกลไกของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกมจริง เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับณัชชาภรณ์ สารโจน์ (2565) อธิบายว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเทคนิคที่มีลักษณะคล้ายเกมมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยมีใช้การเล่นเกมโดยตรง แต่เป็นการประยุกต์ใช้กลไกของเกมเพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านวิธีการที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และไม่ซับซ้อน ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมในการตรวจสอบตนเอง ปรับปรุงการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหา โดยกลไกของเกมที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ระดับชั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และการแข่งขันระหว่างผู้เรียน (Competition) ซึ่งกลไกเหล่านี้สามารถจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนกับการเล่นเกมได้ แม้ว่าจะไม่ใช่การเล่นเกมโดยตรงก็ตาม

นอกจากนี้ Kapp (2014) ได้แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชันออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) หมายถึง การใช้องค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับชั้น เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยไม่ทำการเปลี่ยนแปลงเนื้อหา หรือเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อย โดยเนื้อหาไม่ใช่ส่วนหนึ่งของเกม แต่เป็นการสร้างโครงสร้างให้มีลักษณะเหมือนเกม เช่น การให้คะแนนหลังจากรับชมวิดีโอหรือทำภารกิจที่ได้รับมอบหมาย แม้ว่ากิจกรรมเหล่านั้นจะไม่ใช่เกมโดยตรงก็ตาม

2) เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) คือ การปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มีลักษณะใกล้เคียงกับเกมมากขึ้น โดยนำองค์ประกอบของเกม หรือแนวคิดในการออกแบบเกมมาผนวกเข้ากับเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การออกแบบกิจกรรมให้มีลักษณะของความท้าทาย การใช้เนื้อเรื่องนำเข้าสู่บทเรียน หรือการเพิ่มบริบทที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในเกมเข้าไปในเนื้อหาวิชา ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ จินตนาการ และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา รวมถึงการตัดสินใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยเฉพาะในลักษณะเชิงโครงสร้าง ผ่านระบบการสะสมคะแนนและแลกรางวัล ถือเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม เนื่องจากผู้เรียนสามารถมองเห็นเป้าหมายที่ชัดเจน และรับรู้ถึงผลลัพธ์จากความพยายามของตนเอง ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเอื้อต่อการเก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรมของผู้เรียน เช่น ระดับการมีส่วนร่วม ความสม่ำเสมอในการเข้าร่วมกิจกรรม และการตอบสนองต่อแรงจูงใจ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ทั้งในรูปแบบของเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้างและเกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา โดยในส่วนของเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง ผู้วิจัยได้ออกแบบระบบการให้คะแนนเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ เช่น ให้คะแนนจากการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำได้ถูกต้องและครบถ้วน และในส่วนของเกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา ได้มีการออกแบบกิจกรรมฝึกอ่านที่มีลักษณะและบริบทคล้ายเกม เช่น แบบฝึกหัดทายเสียง เรียงลำดับเสียง และกิจกรรมสะสมคะแนนจากการอ่านคล่อง

การออกแบบกิจกรรมดังกล่าวมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำตามหลักโฟนิกส์ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และยังเป็นการต่อยอดจากวรรณกรรมที่มีอยู่ โดยเน้นการเติมเต็มในด้านการประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันกับการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Approach) ร่วมกับกิจกรรมเกม (Gamification) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยเลือกโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครภูเก็ตแห่งหนึ่งเป็นพื้นที่ในการศึกษา ซึ่งประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 รวมทั้งสิ้น 3 ห้องเรียน จำนวน 60 คน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 20 คน ได้จากการเลือกตามความสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งพิจารณาจากห้องเรียนที่ผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้และสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างครบถ้วนภายในระยะเวลาที่กำหนด ทั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือหลัก 2 ประเภท ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายคาบวิชาภาษาไทย จำนวน 5 แผน และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ จำนวน 20 ข้อ

แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการออกแบบโดยยึดตามแนวทางการสอนแบบโฟนิกส์ควบคู่กับกิจกรรมเกมเพื่อกระตุ้นความสนใจและเสริมสร้างทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียน ซึ่งแผนการสอนแต่ละแผนมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ มาตรฐานและตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้สาระสำคัญ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนนี้ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้วยการประเมินความถูกต้องของเนื้อหาและความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้วยวิธีการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.94 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแผนการเรียนรู้มีความเหมาะสม และสามารถใช้ในการทดลองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ จำนวน 20 ข้อ จัดสร้างขึ้นเพื่อประเมินความสามารถของนักเรียนในการอ่านคำควบกล้ำได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และครบถ้วนตามหลักภาษาไทย โดยใช้สำหรับการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน แต่มีการสลับลำดับข้อคำถามเพื่อป้องกัน

การจดจำคำตอบและลดความลำเอียงในการตอบแบบทดสอบ โดยใช้เวลาในการอ่านออกเสียงไม่เกิน 1 ชั่วโมง เกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ 1 คะแนน สำหรับการอ่านได้ถูกต้อง ชัดเจน และครบถ้วน และ 0 คะแนน สำหรับการอ่านออกเสียงไม่ชัดเจนหรือไม่ครบถ้วน โดยขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบเริ่มจากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับคำควบกล้ำ จากนั้นจึงร่างแบบทดสอบเบื้องต้นจำนวน 30 ข้อ แล้วส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพในด้านความถูกต้องเชิงเนื้อหา และความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าทุกข้อมีค่าอยู่ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป และมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.92

เมื่อปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 3 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 20 คน จากนั้นจึงนำผลการทดลองมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) พบว่าค่าความยากง่ายของแบบทดสอบอยู่ในช่วง 0.42 – 0.92 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.00 – 0.80 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่า ค่าความยากง่ายควรอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกควรตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผู้วิจัยจึงคัดเลือกข้อทดสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 22 ข้อ แล้วนำไปจัดเรียงใหม่ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยคัดเลือกให้เหลือเพียง 20 ข้อ สำหรับใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะเวลา 5 วันติดต่อกัน ระหว่างวันที่ 20 - 24 มกราคม พ.ศ. 2568 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำควบกล้ำเป็นเครื่องมือในการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน ควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ นำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และใช้สถิติอ้างอิง ได้แก่ การทดสอบค่าทีสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ได้ผลดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	p
ก่อนเรียน	20	20	12.15	2.13	16.18	.000
หลังเรียน	20	20	18.30	1.22		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Method) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 18.30 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ย 12.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนเท่ากับ 1.22 ซึ่งต่ำกว่าก่อนเรียน เมื่อนำมาตรวจสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Method) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า ผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิฏฐา สุวรรณกิจ, มาโนช ดินลานสกุล และ วิวัฒน์ ชัดติยะมาน (2565) ที่ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางการอ่านคำควบกล้ำที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน หลังจากมีการสอนภาษาแบบนิคส์ อีกทั้งเมื่อนำวิธีการสอนแบบโฟนิกส์มาบูรณาการร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ

วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจการเชื่อมโยงระหว่างเสียงกับตัวอักษร ส่งผลให้สามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ขณะเดียวกัน เทคนิคเกมมิฟิเคชันซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้เกมในบริบทของการเรียนรู้ มีส่วนช่วยกระตุ้นความสนใจ เพิ่มความสนุกสนาน และส่งเสริมการฝึกฝนซ้ำ ๆ โดยไม่ก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ส่งผลให้ทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของผู้เรียนพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจพร พลไกร (2565) ที่ระบุว่า “การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น”

นอกจากนี้ ผลการศึกษายังแสดงให้เห็นว่า วิธีการสอนแบบโฟนิกส์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของผู้เรียน เนื่องจากช่วยให้นักเรียนสามารถแยกแยะเสียงควบกล้ำในคำ และเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรได้อย่างถูกต้อง โดยการฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่เน้นเสียงของตัวอักษรและการรวมเสียงต่าง ๆ ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในหลักการอ่านออกเสียงของคำ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่านออกเสียงที่ถูกต้องในภาษาไทย สอดคล้องกับแนวคิดของ รุ่งอรุณ โรจน์รัตนดำรง ไชยศรี (2561) ที่เสนอว่า การสอนแบบโฟนิกส์เน้นกระบวนการออกเสียงและความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรอย่างเป็นระบบ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการอ่านอย่างมีขั้นตอน และสามารถอ่านออกเขียนได้อย่างถูกต้อง

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้หลักการของเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมการฝึกฝนทักษะภาษาไทยให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของ วรางคณา แสงธิป (2564) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบที่ส่งเสริมให้

ผู้เรียนยอมรับตนเอง กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในการทำกิจกรรม และพัฒนาทักษะร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่างานวิจัยนี้จะเลือกใช้ตัวแปรต้นแบบเดียวกับงานวิจัยอื่น ๆ ได้แก่ วิธีการสอนแบบโฟนิกส์และเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แต่จุดเด่นของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือการบูรณาการทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย ซึ่งเป็นประเด็นที่ยังขาดการศึกษาอย่างลึกซึ้งและแพร่หลาย การวิจัยครั้งนี้จึงถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในระดับหนึ่ง และมีศักยภาพในการพัฒนาต่อยอดไปสู่รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถแก้ไขปัญหาการอ่านออกเสียงของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการฝึกอ่านโดยใช้วิธีโฟนิกส์เพียงอย่างเดียวอาจทำให้เกิดความจำเจ ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย การเพิ่มกิจกรรมที่มีลักษณะของเกมมิฟิเคชันจึงช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และลดความตึงเครียดจากการฝึกซ้ำ ๆ ได้อย่างเหมาะสม

จากผลการวิจัยดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การใช้วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรได้อย่างมีระบบ อ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ลดข้อผิดพลาดในการอ่าน ขณะเดียวกันก็มีความกระตือรือร้นและกล้าสื่อสารมากขึ้น ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงในประเด็นอื่นของภาษาไทย เช่น การอ่านคำที่มีตัวสะกด หรือการอ่านคำพ้องเสียง เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านภาษาไทยให้แก่ผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

สรุปองค์ความรู้

แนวทางการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการบูรณาการ วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Method) เข้ากับ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีข้อค้นพบสำคัญดังนี้

วิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Method)	- เชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษร - ฝึกแยกเสียงในคำควบกล้ำ
เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	- ใช้เกมกระตุ้นความสนใจ - เสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้
พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำควบกล้ำ	- ออกเสียงได้ถูกต้องมากขึ้น - สนุกสนานและไม่เบื่อในการฝึกฝน

ภาพที่ 1 แสดงแผนภาพแนวคิดวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ

ภาพที่ 1 นำเสนอเป็นแนวคิดเชิงกระบวนการ แสดงให้เห็นการบูรณาการระหว่างวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Method) และเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยกระบวนการดังกล่าวประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่มีความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกัน ดังนี้

ประการแรก วิธีการสอนแบบโฟนิกส์เป็นแนวทางที่เน้นการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรอย่างมีระบบ โดยเฉพาะในบริบทของเสียงควบกล้ำ ซึ่งเป็นลักษณะเสียงที่มีความซับซ้อนในภาษาไทย ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษร ตลอดจนฝึกแยกเสียงและรวมเสียงในคำควบกล้ำอย่างเป็นขั้นตอน วิธีการสอนนี้มีจุดเด่นที่สำคัญ คือ การเสริมสร้างพื้นฐานด้านการอ่านที่ถูกต้องตามหลักของภาษาศาสตร์และแนวคิดการสอนอ่านออกเสียง ซึ่งช่วยพัฒนากระบวนการรับรู้เสียงและการประมวลผลทางภาษาอย่างเป็นระบบ

ประการที่สอง เทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์ใช้หลักการของเกมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยนำองค์ประกอบของเกม เช่น การให้คะแนน การปลดล็อกระดับ การใช้ตัวละคร หรือการจัดการแข่งขัน มาสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นให้แก่ผู้เรียน เทคนิคนี้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความเครียดจากการเรียนในรูปแบบเดิม ๆ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเอื้อต่อการฝึกฝนซ้ำ ๆ โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย

เมื่อทั้งสองแนวทางได้รับการบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการอย่างชัดเจนในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยสามารถเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรได้อย่างแม่นยำ อ่านคำได้ถูกต้องและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น ลดข้อผิดพลาดในการอ่าน และมีความมั่นใจในการสื่อสารทางภาษาเพิ่มขึ้น การเรียนรู้ในลักษณะนี้จึงไม่เพียงแต่มีความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจเท่านั้น แต่ยังเอื้อต่อการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้แนวทางดังกล่าวในบริบทอื่น ๆ ของการเรียนรู้ภาษาไทย เช่น คำที่มีตัวสะกด คำพ้องเสียง หรือคำยืมจากภาษาอื่นได้อย่างเหมาะสม

จากกระบวนการทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การบูรณาการวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะเฉพาะด้านของนักเรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบแนวทางการบูรณาการวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่สำคัญ คือ ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว และความสนใจในการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะเนื้อหาที่มีความซับซ้อนทางเสียง เช่น คำควบกล้ำ สระประสม หรือคำที่ออกเสียงไม่ตรงตามมาตรา โดยควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาสื่อการ

เรียนรู้ที่สนับสนุนทั้งด้านเนื้อหาสาระ และความสนุกสนาน ตลอดจนการสร้างแรงจูงใจภายในให้ผู้เรียนกล้าฝึก และกล้าแสดงออก

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับประสิทธิผลของการใช้วิธีการสอนแบบโฟนิิกส์ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะภาษาไทยด้านอื่น ๆ เช่น การเขียนสะกดคำ การอ่านจับใจความสำคัญ หรือการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้ง ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในระดับชั้นที่แตกต่างกัน เช่น ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งและสามารถขยายผลสู่การพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในบริบทที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา นาคสกุล. (2551). *การใช้ภาษาไทยในปัจจุบัน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา นาคสกุล, และคณะ. (2554). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1: ระบบเสียง อักษรไทย การอ่านคำ การอ่านคำและการสะกดคำ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชนิษฐา โลหะประเสริฐ, เฉลิมชัย มนูญเสวต, และชุติมา ทศโร. (2565). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารพิบูล*, 21(2), 233–252.
- ณัชชาภรณ์ สารโจน์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิฐิฐา สุวรรณกิจ, มาโนช ดินลานสกุล, และวิวัฒน์ ชัตติยะมาน. (2565). การสร้างแบบฝึกการอ่านออกเสียงภาษาไทยมาตรฐานร่วมกับการสอนภาษาแบบโฟนิิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน บ้านสำนักเอาะ อำเภอสบไถ่ จังหวัดสงขลา. *รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13*. (น. 2151–2168). มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- เบญจพร พลไกร. (2565). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนที่มีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning loss) ในสถานการณ์การโควิด-19 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง ไชยศรี. (2561). *การศึกษาปัญหาการเรียนอ่านเขียนของนักเรียนไทยและนักเรียนต่างด้าวและการแก้ปัญหาด้วยแบบเรียนที่พัฒนาตามแนววิธีสอนแบบโฟนิิกส์*. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.

- วรารัณญา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- สุรัสวดี จันทพันธ์. (2566). การปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้น ประถม ศึกษปีที่ 6 โดยชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนคำควบกล้ำร่วมกับการเสริมแรงด้วยเบี้ย อรรถกร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.].
- อาทิตย์ เกษหอม และภาสพงษ์ ผิวพอใช้. (24 สิงหาคม 2563). หนังสือส่งเสริมการอ่านเขียนตามหลัก BBL เรื่องคำควบกล้ำ. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, D. (2014). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. Wiley.