

# การพัฒนานวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย”

## เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้

### Development of Innovative “Games for Thai Word

### Compounding” to Improve Literacy Skill

ศิริรัตน์ เกิดแก้ว / Sirirat Kerdkaew<sup>1</sup>

ชลทิพย์ เอี่ยมสำอางค์ / Cholatit Iamsamang<sup>2</sup>

กาญจนา บุญส่ง / Kanchana Boonsong<sup>3</sup>

ยุทธ ไกยวรรณ / Yuth Kaiwan<sup>4</sup>

#### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนานวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และผลสัมฤทธิ์ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรม และ 4) ศึกษาข้อเสนอเชิงนโยบายในการนำผลการวิจัยไปใช้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาย้อยไพบูลอุปถัมภ์ (แสงส่องหล้า) จำนวน 60 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) นวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.36/85.60 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 3) นักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก 4) ข้อเสนอเชิงนโยบายในการนำผลการวิจัยไปใช้ในระดับนโยบาย สามารถนำไปใช้ในระดับนโยบายของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัด สำนักงานเขต

<sup>1</sup>นักศึกษานิเทศศาสตร์เอกหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชายุทธศาสตร์การพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

<sup>2</sup>อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาวิชายุทธศาสตร์การพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

<sup>3</sup>อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม สาขาวิชาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

<sup>4</sup>อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

พื้นที่การศึกษา ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอนภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยได้

**คำสำคัญ:** นวัตกรรม เกมการประสมคำ การเรียนรู้ภาษาไทย การอ่านออกเขียนได้

### **Abstract**

The purposes of this research were: 1) to develop the innovation “Thai word compounding games” to improve literacy skills of students with the efficiency standard of 80/80; 2) to compare literacy achievement before and after the experiment of the experimental and the control groups, and compare the literacy achievement between the experimental and the control groups. Thai word compounding games towards the control group using the conventional teaching method; 3) to study the students' satisfaction towards Thai word compounding games; and 4) to study the policy recommendations for applying the research results. The samples consisted of 60 Prathom Suksa 1 students selected by purposive sampling from Wat Khao Yoi Phibul Ubpatum (Saengsonglha 5) School. The instruments used for data collection were the literacy achievement test and the satisfaction questionnaire. Data was analyzed by using percentage, mean, standard deviation, and t-test, and content analysis.

The research results revealed that 1) the developed innovation on Thai word compounding games had the efficiency ( $E_1 / E_2$ ) at 88.36 / 85.60, 2) the comparison of the literacy achievement before and after the experiment of the experimental and the control groups and the literacy achievement between the experimental and the control groups were different at the statistically significant .05 level 3) students' satisfaction towards Thai word compounding games was at a high level, 4) for the policy recommendations, it was found that Thai word compounding games could be applied effectively by provincial educational offices, educational service area offices, educational supervisors, school administrators, and Thai language teachers.

**Keywords:** innovation, Thai word compounding games, Thai language learning, literacy

## บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาตินักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวไว้ว่า “ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกของคนในชาติให้มีความเป็นไทย และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ เพื่อพัฒนาความรู้ ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การอนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป” (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553, หน้า 7)

สภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันพบว่ามีปัญหาเรื่องการอ่านออกเขียนได้ตั้งแต่ระดับโรงเรียนจนถึงระดับประเทศ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ ประกาศนโยบาย “ปี 2558 เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ครบทุกคน” (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2557, หน้า 1-9) ตามประกาศนโยบายดังกล่าว สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ทดสอบการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2558 พบว่าอ่านไม่ออกร้อยละ 11.85 เขียนไม่ได้ ร้อยละ 8.70 สรุปได้ว่า มีสาเหตุมาจาก 1) ปัญหาเกี่ยวกับตัวครู ไม่สอนแบบแจกลูกสะกดคำและประสมคำ ทำให้ขาด

หลักเกณฑ์ในการประสมคำ 2) ปัญหาเกี่ยวกับตัวนักเรียนที่มาจากครอบครัวซึ่งมีระดับความสามารถในการอ่านแตกต่างกัน 3) ปัญหาเกี่ยวกับโรงเรียน ขาดวัสดุอุปกรณ์ จัดหาสื่อและผลิตสื่อไม่เพียงพอ และได้ดำเนินการเร่งรัดคุณภาพการอ่านออกเขียนได้ โครงการพลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออกเขียนได้ภายใน 1 ปี โดยกำหนดเป็นนโยบายว่าทุกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศ ต้องกำหนดนโยบายแก้ไขปัญหาและรายงานต่อสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นระยะ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558, หน้า 8)

จากการศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาไทยจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับปัญหาการอ่านเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประการแรกพบว่านักเรียนที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ มีสาเหตุสืบเนื่องมาจากการจำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ไม่แม่นยำ อ่านแจกลูกสะกดคำและประสมคำไม่ถูกต้อง ประการที่ 2 ครูผู้สอนใช้วิธีสอนและสื่อการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ไม่สร้างความสนใจ ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายไม่สนใจเรียนไม่มีหลักการจำและการนำไปใช้เป็นปัญหาในการอ่านออกเขียนได้โดยตรง ซึ่งสื่อ/นวัตกรรมและกิจกรรมการปฏิบัติเป็นกระบวนการพัฒนาสติปัญญา (ทิศนา ขัมมณี, 2550, หน้า 90-96) มีความสำคัญที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้อย่างมีกฎเกณฑ์จำได้คงทนและแม่นยำโดยออกแบบการเรียนรู้ให้น่าสนใจ ใช้นวัตกรรมและสื่อเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยสอดแทรกในกระบวนการ

เรียนรู้ให้สอดคล้องกับทักษะการอ่านและการเขียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สร้างนวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจากสื่อและของเล่นที่เร้าความสนใจ เรียนรู้อย่างสนุกตามจุดประสงค์การอ่านเขียนคำพื้นฐานตามบัญชีคำให้เหมาะกับวัยของผู้เรียนอายุ 7-8 ปี ที่เริ่มเรียนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (จินตนา ไบกาชุย, ม.ป.ป., หน้า 57) โดยใช้สื่ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสื่อ



สมุดประสมคำ



ทำมือมาประยุกต์ให้สอดคล้องกันตามแนวคิดที่ว่าเรียนรู้สิ่งใหม่ด้วยวิธีการใหม่ เรียนรู้การสะกดคำและประสมคำจากสมุดประสมคำที่สร้างจากพลาสติกภาชนะบรรจุน้ำมัน เครื่องยนต์และรถอ่านคำซึ่งมีลักษณะเป็นรถบังคับเดินหน้าถอยหลังเคลื่อนที่ได้คล้ายของเล่นเด็ก ซึ่งย่อส่วนหน้าจอบลูมิกซ์ให้มีขนาดเล็กลง บันทึกคำที่ใช้ฝึกอ่านและเขียนลงในรถอ่านคำด้วยโปรแกรมอาดูโย (Arduino) เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเขียนได้ ดังภาพที่ 1



รถอ่านคำ



ภาพที่ 1 แสดงสื่อต้นแบบ “นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทย”

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้  $E_1/E_2 = 80/80$
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ก่อนและหลังการทดลองของ

กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมและหลังการทดลองและระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทยกับกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำ

ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้

4. เพื่อศึกษาข้อเสนอเชิงนโยบายในการนำผลการวิจัยไปใช้ในระดัประชังนโยบาย

### ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้และความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้

3. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาย้อยไพบูลอุปถัมภ์ (แสงส่องหล้า 5) จำนวน 60 คน

4. ระยะเวลาในการวิจัย ใช้เวลาทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2529 (1 พฤศจิกายน 2529 - 31 มีนาคม 2560)

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ได้ดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างเครื่องมือและทดสอบประสิทธิภาพ

สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นวัตกรรมเกมการประสมคำเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ตามแนวคิด ทฤษฎีสร้างความรู้ใหม่โดยผู้เรียน (constructivism) เน้นกระบวนการสร้างความรู้และปฏิบัติได้จริงให้สอดคล้อง

กับจิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็กวัย 7-8 ปี ซึ่งจัดกิจกรรมที่มีลักษณะเล่นเพื่อการเรียนรู้ (play to learning) ใช้โปรแกรมอาดูโน (Arduino) บันทึกค่าที่ใช้อ่านเขียนลงในส่วนประกอบของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างนวัตกรรมและหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้  $E_1/E_2 = 80/80$  (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2553, หน้า 494) ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ทดลองใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อทดสอบประสิทธิภาพกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองจริง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดห้วยโรง (หนึ่งนฤมิตรพิทยาคาร) และโรงเรียนวัดกุฎี (ชุมชนประชารังสรรค์) 3 ขั้นตอน คือ 1) ทดลองกลุ่มเล็ก (1:1) จำนวน 3 คน 2) กลุ่มกลาง (1:10) จำนวน 9 คน และ 3) ทดลองกลุ่มใหญ่ (1:100) จำนวน 30 คน ตามลำดับ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพนวัตกรรมก่อนนำไปทดลองจริง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและร้อยละ

ตอนที่ 2 การทดลอง ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (True-experiment) การทดลองแบบ 2 กลุ่มตัวอย่างมีกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีการวัดผล 2 ครั้ง ก่อนและหลังการทดลอง (True control group pretest-posttest design) และมี randomization (สุวิมล ติรภานันท์, 2546, หน้า 89) กลุ่มที่ศึกษาได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากประชากรซึ่งได้แก่นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาย้อยไพบูลอุปถัมภ์ (แสงส่องหล้า 5) อำเภอเขาย้อย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1 จำนวน 90 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน ได้มาโดยการสุ่มเข้ารับการทดลอง แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน กลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยให้ระดับคะแนนมาตรวัดคือ มาก ปานกลาง น้อย และตรวจสอบความสอดคล้อง IOC ของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่

ตอนที่ 3 ประชุมเชิงนโยบายเพื่อหาข้อเสนอเชิงนโยบาย ณ ห้องไพฑูรย์ โรงแรมเดอะรอยัลไทมอล เพชรบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการจัดประชุมเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์คุณสมบัติ คือ ผู้บริหารการศึกษาระดับจังหวัด ระดับสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา ศึกษาในเทศก์ ผู้บริหารสถานศึกษา และครูผู้สอนภาษาไทย รวมจำนวน 12 คน และผู้เข้าฟัง จำนวน 15 คนเก็บรวบรวมข้อมูลโดยอภิปรายซักถาม ในที่ประชุม ถ่ายภาพ และบันทึกเสียง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

## ผลการวิจัย

1. ผลการหาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้  $E_1/E_2=80/80$  ดังนี้

วิเคราะห์จากคะแนนรวมของนักเรียน 30 คน ที่ฝึกปฏิบัติระหว่างเรียน ( $E_1$ ) และคะแนนสอบหลังเรียน ( $E_2$ ) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรม เกมการประสมคำโดยใช้เกณฑ์  $E_1/E_2=80/80$

เกณฑ์ประสิทธิภาพ			
คะแนน	$\bar{X}$	ร้อยละ	$E_1/E_2=80/80$
ระหว่างเรียน	212.07	88.36	$E_1=88.36$
(240)	42.80	85.60	$E_2=85.60$
หลังเรียน			
(50)			

จากตารางที่ 1 ผลการฝึกปฏิบัติ/ทดสอบระหว่างเรียนของนักเรียน 30 คน ได้คะแนนรวม 6,362 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.36 ซึ่งหมายถึง  $E_1 = 88.36$  และคะแนนทดสอบหลังเรียน ของนักเรียนทุกคน ได้คะแนนรวม 1,284 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.60 ซึ่งหมายถึง  $E_2 = 85.60$  จึงสรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ มีค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2 = 88.36/85.60$  ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปใช้ได้

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำโดยใช้ การทดสอบค่าที่ สองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม 30 คน คะแนนเต็ม 50 คะแนน

กลุ่มทดลอง	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	31.80	6.57		
หลังเรียน	45.06	3.43	13.51 **	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีความแตกต่างกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ ของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนแบบปกติ โดยใช้สถิติการทดสอบที่สองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนแบบปกติ จำนวน 30 คน คะแนนเต็ม 50

กลุ่มควบคุม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	31.83	7.97		
หลังเรียน	39.83	5.73	8.70 **	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน มีความแตกต่างกันโดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ระหว่างกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทย และกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่แบบสองกลุ่มเป็นอิสระต่อกัน t-test Independent ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 50)

กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
กลุ่มทดลอง	45.06	4.71		
กลุ่มควบคุม	39.83	5.53	4.23*	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทย กับวิธีการสอนแบบปกติ มีความแตกต่างกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทย สูงกว่าที่เรียนโดยใช้วิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

### 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน

ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง น้อย (ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก, ระดับ 2 หมายถึงนักเรียนพึงพอใจปานกลาง และระดับ 1 หมายถึงนักเรียนพึงพอใจน้อย) สรุปผลการประเมินโดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทย

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. นักเรียนชอบนวัตกรรม	2.93	.73	มาก
2. ชอบเนื้อหาที่เรียน	2.83	.67	มาก
3. ชอบบรรยากาศ	2.90	.72	มาก

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ในการเรียน			
4. สนุกในการเรียน	2.96	.63	มาก
5. ทำให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้ถูกต้อง	2.93	.73	มาก
รวม	2.91	.54	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า มีความพึงพอใจในภาพรวม ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$  = 2.91, S.D. = .54) อยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความพึงพอใจจากมากไปหาน้อยได้แก่ นักเรียนสนุกในการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$  = 2.96, S.D. = .63) นวัตกรรมทำให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้ถูกต้องและชอบนวัตกรรมที่ครูใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$  = 2.93, S.D. = .73) ชอบบรรยากาศในการเรียน ( $\bar{x}$  = 2.90, S.D. = .73) และชอบเนื้อหาที่เรียน ( $\bar{x}$  = 2.83, S.D. = .67) ตามลำดับ

### 4. ผลจากการศึกษาข้อเสนอเชิงนโยบาย

เมื่อดำเนินการประชุมข้อเสนอเชิงนโยบาย ณ ห้องไพฑูรย์ โรงแรมเดอะรอยัลไดมอนด์ พบผลการศึกษา ดังนี้

4.1 บริบทในภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในปัจจุบัน พบว่า “ครูผู้สอนจะต้องตระหนัก จัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนอ่านออกเขียนเป็นพื้นฐานในการเรียน จำแนกได้ 3 ด้านดังนี้ 1) ด้านปัจจัย ด้านผู้เรียนมีความแตกต่าง โรงเรียนขนาดเล็กมีปัญหาการขาดแคลนครู สภาพปัญหาการอ่าน



ออกเขียนได้ยังมีอยู่เกือบทุกโรงเรียนตามบริบท และสภาพปัญหาของผู้เรียน ครูผู้สอน ผู้บริหาร และนโยบายในการปฏิบัติ 2) ปัญหาและอุปสรรค คือ นักเรียนมีปัญหาสมาธิสั้น บกพร่องทางการเรียนรู้ ครอบครัวแตกแยก เด็กสนใจ เกม อินเทอร์เน็ต ไม่สนใจอ่านเขียน ผู้ปกครองไม่มีเวลาปล่อยให้ได้อยู่ตามลำพัง โรงเรียนจ้างครูอัตราจ้างที่ขาดเทคนิคความชำนาญรวมทั้งปัญหาจำนวนนักเรียนและครูไม่สัมพันธ์กัน 3) แนวทางการพัฒนาเริ่มจากนโยบายสอนแจกลูกสะกดคำ วิเคราะห์ให้นักเรียนรายบุคคล สร้างนวัตกรรมและลงมือปฏิบัติ นิเทศติดตาม รายงานผล วัดผลประเมินผล

4.2 การนำผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ไปใช้ประโยชน์ พบว่า “สามารถใช้เป็นสื่อต้นแบบนำไปใช้สอนจริง สู่การปฏิบัติได้จริง สร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ข้อดี เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน แต่มีข้อข้อจำกัดเรื่องเวลาในการใช้สื่อประเภทเกมจะส่งผลให้นักเรียนพึงพอใจในการเรียนรู้ เป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ เพราะมีภาพและเสียงเป็นส่วนดี สามารถดัดแปลงใช้ฝึกออกเสียงอย่างเดียวกันก็ได้ สามารถนำไปใช้กับนักเรียนพิเศษที่บกพร่องทางการเรียนรู้ได้ ดังภาพประกอบ ภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงการประชุมข้อเสนอเชิงนโยบายในการนำผลการวิจัยไปใช้ในเชิงนโยบาย

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนานวัตกรรม “เกมการประสมคำภาษาไทย” เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้” ซึ่งผลการวิจัยสามารถนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

#### 1. ผลการสร้างและการทดสอบ

ประสิทธิภาพของนวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ มีค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2 = 88.36/85.60$ ) เนื่องจากนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ เรียนรู้สิ่งใหม่ด้วยวิธีการใหม่ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี ชแอมมณี (2550, หน้า 314) ได้กล่าว

ถึงกระบวนการเรียนภาษาไว้ว่าเป็นกระบวนการที่มุ่งให้เกิดทักษะทางภาษา ต้องใช้สัญลักษณ์ สื่อภาพ รูปแบบ ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองจนเกิดทักษะและสามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้มีความคงทนในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับนักวิชาการท่านอื่นๆ ในแต่ละขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เสนอตัวอย่างให้ศึกษา โดยให้เล่นเกมอ่านสมุดประสมคำ เล่นรถอ่านคำ นักเรียนได้สัมผัสกับสื่อที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้ สอดคล้องกับหลักการแนวคิดของ (จินตนา ไบกาซูยี, ม.ป.ป., หน้า 57) เด็กวัยอายุ 7-8 ปี ซึ่งเป็นชั้นที่เริ่มเรียน ควรจัดกิจกรรมที่เร้าความสนใจ กระตุ้นให้อยากเรียนรู้ ได้อย่างสนุกได้ลงมือปฏิบัติจริง เร้าความสนใจแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบเดิม เกิดการเรียนรู้คงทน และยั่งยืน และชาร์ด, วอห์นและไทเลอร์ (Chard, Vaughn and Tyler, 2002, p386-406) พบว่า วิธีการสอนอ่านที่มีตัวแบบการสอนอ่านตามเป็นวิธีสอนที่ดี นักเรียนมีความสามารถในการอ่านมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้การอ่านออกเสียงที่ถูกต้องจากตัวแบบ ตลอดจนได้รับการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ถูกต้องเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 2 หาข้อสังเกต สังเกตรูปร่าง ตำแหน่ง พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ตัวสะกด การันต์ หาส่วนที่เหมือนกันและต่างกันของส่วนประกอบของคำ เกิดการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับแอบบอท (Abbott, 1998, p1899-A) ได้ทำการวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนระดับกลางที่ประสบปัญหาอ่านช้า โดยใช้วิธีการท่องจำความหมายของคำกับการฝึกวิเคราะห์โครงสร้างของคำ

พบว่ากลุ่มที่ใช้วิเคราะห์โครงสร้างคำมีผลการเรียนดีขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 สรุปหลักเกณฑ์ทางภาษา ทำสมุดประสมคำ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง สอดแทรกกระบวนการจดจำ เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้” ซึ่งสอดคล้อง วรรณิ โสมประยูร (2539, หน้า 132) ได้กล่าวไว้ว่าวิธีสอนอ่านแบบสะกดคำทั้งทักษะการอ่านและการเขียนต้องใช้การสะกดคำ (Spelling) ให้สัมพันธ์กัน และทิสนา แชมมณี (2550, หน้า 72-76) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagne) ไว้ว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาชั้นลงมือปฏิบัติ ต้องสรุปหลักเกณฑ์ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจชัดเจน จำได้แม่นยำ

ขั้นตอนที่ 4 ฝึกทักษะเพิ่มพูน ปฏิบัติกิจกรรมตามความเหมาะสมกับวัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ได้ตอบคำถามให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยใช้สื่อสมุดประสมคำและรถอ่านคำ” ซึ่งสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เป็นพื้นฐานใน การเรียนรู้ทักษะ การอ่านและเขียน และบรูคส์ (Brooks, 2000, p A) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างรูปแบบการอ่านและเขียนและการสอนอ่านและเขียนของครู พบว่าการฝึกปฏิบัติการอ่านและเขียนมีบทบาทสำคัญต่อการสอนอ่านและเขียนมากและสอดคล้องกับ การ์เซีย (Garcia, 1998, p 3459-A) พบว่าการสอนสะกดคำ แบบให้นักเรียนฝึกเอง มีการทบทวน วิเคราะห์คำที่ใช้และชวนเพื่อนฝึกการสะกดคำมีผลดีกว่าสอนสะกดคำตามตำรา

ขั้นตอนที่ 5 สรุปและประเมินผล เป็นขั้นตอนการทบทวนที่ช่วยให้เกิดความชำนาญ และประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่คงทน ซึ่ง

สอดคล้องกับขั้นตอนการสอน (วัชรา เล่าเรียนดี, 2550, หน้า 156) ได้กล่าวว่า “การทบทวนจะส่งผลต่อการปฏิบัติและมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน”

## 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

ทางการอ่านออกเขียนได้ ทั้งก่อนและหลังการทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกันโดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับหงส์สา ดวงจันทร์โชติ (2558, หน้า 179) และเทิดศักดิ์ โพธิสาขา (2557, หน้า 197) และสายวาริน ทาหาร (2553, หน้า 66) พบว่า ผลสัมฤทธิ์โดยเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของ

นักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อทักษะพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องเกศริน ทองงาม (2555, หน้า 73) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านอย่างมีวิจารณญาณซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

## 4. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายพบว่า

นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจในการใช้พัฒนาการอ่านออก เขียนได้และสามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของนโยบายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ในระดับนโยบายของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

## ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

### 1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการนำผลการวิจัย เรื่องการสร้างนวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ไปใช้พัฒนาการอ่านออกเขียนได้สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของนโยบายในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ในระดับจังหวัด ระดับ สำนักงาน เขต พื้นที่ การศึกษา ประถมศึกษาเพชรบุรี ระดับหน่วยศึกษานิเทศก์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับสถานศึกษา เพื่อนำนโยบายลงสู่ครูผู้สอนภาษาไทยตามลำดับ

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนโดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ ที่ใช้สอนตามหลักเกณฑ์ทางภาษาในเรื่องอื่นๆ และกลุ่มสาระอื่น ๆ

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ ที่ส่งผลต่อตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการอ่านคล่อง เขียนคล่อง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4

2.3 ควรนำวิธีการสอนโดยใช้ นวัตกรรมเกมการประสมคำการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เรียนอ่อนและเข้าใจช้า อาจจะเรียนรู้ได้ดีและเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้

เนื่องจากการฝึกปฏิบัติจากนวัตกรรมที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำเดิม เรียนรู้อย่างสนุกและน่าสนใจ

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.ชลทิพย์ เอี่ยมสำอางค์ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา บุญส่ง รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธ ไกยวรรณ ประธานและกรรมการที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ สังข์รักษา รองศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ จันตะณี ประธานและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เที่ยงเหมียดยุทธ ดร.ณัฐกานต์ ภาคพรต ดร.ทองใบ แทนมณี (ค.ด.กิตติมศักดิ์) นายชรินทร์ จันทรวันเพ็ญ และนายณัฐนน แก้วกันจร ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย ผู้อำนวยการพร้อมทั้งคณะครูและนักเรียนโรงเรียนวัดกุฎี (ชุมชนประชารังสรรค์) โรงเรียนวัดห้วยโรง (หนึ่งนฤมิตรพิทยาคาร) และโรงเรียนวัดเขาย้อยไพบูลอุปถัมภ์ (แสงส่องหล้า 5) ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองหาประสิทธิภาพเครื่องมือและเก็บข้อมูลในการวิจัย และผู้เข้าร่วมประชุมเชิงนโยบายทุกท่าน จึงขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

### เอกสารอ้างอิง

- เกศริน ทองงาม. (2555). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการอ่านแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จินตนา ไบกาซูยี. (ม.ป.ป.). การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2553). เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 14 ชุดการสอนระดับประถมศึกษา. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทศนา เขมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทิดศักดิ์ โปธิสาขา. (2557). การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมการจัดกรเรียนรู้อาษาไทยสำหรับครูเพื่อเสริมสร้างการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

- สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วรรณิ โสมประยูร. (2539). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2550). เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการคิดการจัดการเรียนรู้ที่เห็นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สายวาริน ทาหาร. (2553). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำทำคำโดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่า ปะกาเกอญอ ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์. ปรินญาณินพนธ์ ปรินญาตึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุวิมล ตีรกานันท์. (2546). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ : แนวทางสู่การปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2557, 26 ธันวาคม). ประกาศนโยบาย ปี 2558 ปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- \_\_\_\_\_. (2558). Roadmap การพลิกโฉมโรงเรียน ป.1 อ่านออกเขียนได้ใน 1 ปี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- หงส์สา ดวงจันทร์โชติ. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอ่านภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณโดยการจัดการความรู้ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา. ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- Abbott, S.P. (1998). The effect of phonological decoding and structural analysis training on the intermediate grades. **Dissertation Abstracts International**, 59(06) :1899-A.
- Brooks, G.W. (2000). Exploring the relationship between teacher' reading and writing and their teaching of reading and writing (Elementary school teachers). **Dissertation Abstracts International**, 60(8): 5428-A .

- Chard, V. & Tyler. (2002). A synthesis of research on effective intervention for building reading fluency with elementary students with learning disabilities. **Journal of Learning Disabilities, 54(7): 386-406.**
- Garcia, C.A. (1998). The effect of two types of spelling instruction on first-grade reading, writing and spelling achievement. **Dissertation Abstracts International, 58(9): 3459.**