



ผลการใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลำคลองยาง จังหวัดสุโขทัย

Effects of Using Phonics-Based Board Game to Enhance English Word Reading and Spelling Skills for Grade - 3 Students at Banlumklongyang School, Sukhothai Province

พรจณา ทับกรู้ง^{1*}, สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต²

^{1,2}มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก, ประเทศไทย

Pawchnana Tubkrung^{1*}, Suphomthip Thanaphatchottiwat²

^{1,2}Naresuan University, Phitsanulok, Thailand

✉: * pawchnanat67@nu.ac.th

(*Corresponding Author Email)

Received: 26 May 2026; Revised: 12 June 2026; Accepted: 17 June 2026

© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลำคลองยาง อำเภอกิ่วต๊อง จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) การสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานร้อยละ สถิติ Paired Samples t-test และ One Sample t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.89, p < .05$) 2) ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 25.76, p < .05$) 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.88, S.D. = 0.29$)

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์, การอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์

บอร์ดเกม, ความพึงพอใจ

Abstract

This research aimed to: 1) compare the English word reading and spelling skills of Grade 3 students after implementing a phonics-based board game against a 70% criterion; 2) compare the students' reading and spelling skills before and after the intervention; and 3) investigate the students' satisfaction with learning through the phonics-based board game. The study purposively sampled 10 Grade 3 students at Banlumklongyang School, Sukhothai Province, in the second semester of the 2025 academic year. The research instruments comprised: 1) lesson plans incorporating the phonics-based board game, 2) pre-tests and post-tests measuring word reading and spelling skills, and 3) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, percentage, a dependent (paired-samples) t-test, and a one-sample t-test. The results revealed that: 1) the students' post-test English word reading and spelling scores significantly exceeded the 70% criterion at the .05 level ($t = 2.89, p < .05$); 2) the students' post-test English word reading and spelling skills were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level ($t = 25.76, p < .05$); and 3) the students' overall satisfaction with learning through the phonics-based board game was at the highest level ($M = 4.88, S.D. = 0.29$).

Keyword: reading and spelling skills, phonics instruction, board game, satisfaction

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร ศึกษาหาความรู้ ประกอบอาชีพ และสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมและมุมมองที่หลากหลายของสังคมโลก กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวถึง ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาสากลเป็นทักษะจำเป็นที่ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในชีวิตจริงและโลกดิจิทัล รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ทักษะภาษาอังกฤษยังส่งเสริม ความเข้าใจตนเองและผู้อื่น พัฒนาทัศนคติที่เปิดกว้างต่อความแตกต่าง และสร้างความร่วมมือในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างสันติโดยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังมีปัญหาด้านการอ่านสะกดคำศัพท์ การออกเสียง และการเข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการสื่อสารและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม โดยบำรุง ไตรรัตน์ (2544) กล่าวว่า ปัญหาสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทย คือ นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำและออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ทำให้ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Viador และคณะ (2025) ที่พบว่านักเรียนยังมีทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ต่ำและขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

แนวทางหนึ่งที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ตามหลักภาษา คือ การสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Instruction) ซึ่ง Adams (1990) อธิบายว่าเป็นการสอนให้นักเรียนเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียง ผูกการผสมเสียง และการอ่านสะกดคำอย่างเป็นระบบ ช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและถอดรหัสคำศัพท์ได้ด้วยตนเอง อีกทั้ง Ehri (2005) ยังกล่าวว่า การฝึกผสมเสียงอย่างต่อเนื่องช่วยให้นักเรียนจดจำรูปแบบการออกเสียงและพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ นอกจากนี้ International Literacy Association (2018) ระบุว่า โฟนิक्सเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้การอ่านสะกดคำในเด็กระดับเริ่มต้น ขณะเดียวกัน การนำบอร์ดเกม (Board Game) มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานแรงจูงใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น โดยทิตินา แคมมณี (2560) กล่าวว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนช่วยสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ส่วน Qamariah และ Wahyuni (2018) พบว่า การใช้เกมช่วยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาสนใจการเรียนอ่านสะกดคำศัพท์และมีแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น

จากการศึกษาสภาพปัญหาของโรงเรียนบ้านลำคลองยาง พบว่า จากผลการทดสอบภาษาอังกฤษของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประเมินทั้งด้านการอ่านคำศัพท์และการเขียนตามคำบอก พบว่านักเรียนมีผลการประเมินอยู่ในระดับดี เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่สามารถจดจำคำศัพท์เป็นคำ ๆ จากบทเรียนได้ แต่ไม่สามารถอ่านสะกดคำเมื่อเจอคำศัพท์ใหม่ สะท้อนถึงปัญหาทักษะการอ่านสะกดคำตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การอ่านสะกดคำตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการอ่านสะกดคำ แต่ยังขาดการฝึกซ้ำที่ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะอย่างต่อเนื่องและมีส่วนร่วม ขณะที่บอร์ดเกมช่วยสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านสะกดคำซ้ำ ๆ ผ่านการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของฉวีวรรณ วัฒนานุกิจ (2565) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ และกรุณา พิทักษ์หนัด (2561) ที่ยืนยันว่าการสอนด้วยโฟนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกมสามารถยกระดับความสามารถด้านการอ่านสะกดคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาตามหลักภาษา

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลำคลองยาง อำเภอศรีนครินทร์ จังหวัดสุโขทัย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ กับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ขอบเขตของการวิจัย กำหนดขอบเขตเนื้อหา แหล่งข้อมูลและตัวแปรในการวิจัย ดังนี้

3.1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา การสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ โดยใช้หลักการ Jolly Phonics กลุ่มเสียง 3 กลุ่มแรก ประกอบด้วย กลุ่มเสียงที่ 1 ได้แก่ s, a, t, i, p, n กลุ่มเสียงที่ 2 ได้แก่ c/k, e, h, r, m, d และกลุ่มเสียงที่ 3 ได้แก่ g, o, u, l, f, b ดำเนินการสอนจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

3.1.2 ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านลำคลองยาง อำเภอศรีวิชัย จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สุโขทัย เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

3.1.3 ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ ตัวแปรตาม คือ ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์

3.2 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experimental Research) โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบมีกลุ่มเป้าหมาย 1 กลุ่ม และมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One group Pretest–Posttest Design) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำศัพท์ การสอนแบบโฟนิกส์ บอร์ดเกม และความพึงพอใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1) บอร์ดเกมชนิดเกมวางแผนที่เน้นการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ ออกแบบโดยผู้วิจัยและสร้างโดย AI ใช้กระบวนการพัฒนาเชิงระบบตามรูปแบบ ADDIE Model (Kelvin Kruse, 2002) โดยกำหนดเนื้อหาตามกลุ่มเสียงของ Jolly Phonics 3 กลุ่มแรก เพื่อให้นักเรียนฝึกถอดรหัสเสียงผ่านการทอยลูกเต๋าเพื่อจั่วการ์ดคำศัพท์ตามกลุ่มเสียงที่เรียน เน้นการอ่านสะกดคำซ้ำ ๆ ผ่านภารกิจระหว่างทางเพื่อมุ่งสู่เส้นชัย หากตอบถูกจะได้อยู่ที่เดิมหรือเดินหน้าโดยมีการใช้การ์ดพิเศษเข้ามาเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ นำไปสู่เส้นชัยและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 20 – 30 นาที โดยบูรณาการบอร์ดเกมเข้ามาในขั้นตอนประยุกต์ใช้ในบอร์ดเกมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้



ภาพที่ 1 บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์

2) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง พัฒนาขึ้นตามแนวคิด Systematic Synthetic Phonics และกรอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Letters and Sounds ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน Revisit and Review, Teach, Practise, Apply และ Assess (DfES, 2007) ซึ่งเน้นการสอนความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษรอย่างเป็นลำดับ และการถอดรหัสคำ (decoding) โดยปรับกระบวนการสอนให้เหมาะสมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการฝึกอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ทบทวนเสียงและตัวอักษร เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ดึงความรู้เดิมที่มีอยู่เกี่ยวกับเสียงพยัญชนะและสระที่เรียนไปแล้วออกมาใช้ นักเรียนจะได้ร่วมกันอภิปรายและระบุคำศัพท์ที่เห็นในภาพสถานการณ์ต่างๆ เช่น จากการ์ดคำศัพท์ หรือสถานการณ์จากนิทานภาพเพื่อตรวจสอบความรู้สระและพยัญชนะเดิมก่อนเพิ่มสระและพยัญชนะใหม่

ขั้นที่ 2 สอนเสียงใหม่ เป็นขั้นตอนที่ครูนำเสนอหน่วยเสียงและรูปตัวอักษร ใหม่ให้แก่ นักเรียนโดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษร เพื่อให้ นักเรียนจดจำเสียงและตัวอักษรผ่านท่าทางประกอบ ซึ่งเป็นการสร้างรากฐานในการประสมเสียงและอ่านได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ฝึกการอ่าน เป็นขั้นตอนที่นักเรียนฝึกทักษะการประสมเสียงจากหน่วยเสียงย่อยไปสู่คำ วลีที่มีความหมายผ่านกิจกรรมกลุ่ม เช่น การจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ การเรียงต่อคำศัพท์ที่มีสระเดียวกันการสร้างคำใหม่จากคำศัพท์เดิมที่เรียนมา เช่น red cat หรือ bad bat และ การฝึกอ่านนิทาน เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ประยุกต์ใช้ในบอร์ดเกม เป็นขั้นตอนที่นักเรียนนำความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการทบทวนเสียงเดิม การเรียนรู้เสียงใหม่ การฝึกอ่านสะกดคำ มาประยุกต์ใช้ผ่านการเล่นบอร์ดเกม นักเรียนได้รับความสนุกสนานจากการเล่นบอร์ดเกมและได้อ่านสะกดคำซ้ำๆ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำอย่างเป็นระบบ

ขั้นที่ 5 การประเมินผล เป็นขั้นตอนสรุปและตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน นักเรียนได้ประเมินตนเองจากการบันทึกคำศัพท์ระหว่างเล่นบอร์ดเกม การเขียนตามคำบอก การเล่าเรื่องจากนิทานเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกัน

เครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูล มี 2 เครื่องมือ คือ

1) แบบทดสอบวัดทักษะในการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 2 ชุด ชุดละ 30 ข้อ โดยชุดที่ 1 ใช้ทดสอบนักเรียนก่อนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม และชุดที่ 2 ใช้ทดสอบนักเรียนหลังการจัดการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 1 ชุด จำนวน 12 ข้อ แบ่งคำถามออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนในภาพรวม ด้านความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิคการสอน ซึ่งวัดจากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยนำบอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบตรวจสอบความเหมาะสม

และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ระหว่าง 4.33–5.00 แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด บอร์ดเกมได้รับการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ระหว่าง 4.33–5.00 บอร์ดเกมความเหมาะสมมาก-มากที่สุด การประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินแบบทดสอบการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67–1.00 และผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ มีค่า IOC ระหว่าง 0.67–1.00 จากนั้นนำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ จำนวน 30 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) พบว่าค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.54–0.69 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.67–0.83 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.92

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยเริ่มจากการขอหนังสืออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านลำคลองยาง จากนั้นชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการวิจัยแก่กลุ่มเป้าหมาย ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง แล้วจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 12 ชั่วโมง แบ่งเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 4 ชั่วโมง หลังสิ้นสุดการทดลอง นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง และตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติ One Sample t-test และเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ Dependent Samples t-test ส่วนข้อมูลความพึงพอใจวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผลตามเกณฑ์ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

4. ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนโดยใช้บอร์ดเกม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ร้อยละ และ ค่าสถิติ one sample t-test

ตารางที่ 1 แสดงผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอน แบบโฟนิกส์	นักเรียน (คน)	คะแนน เต็ม	เกณฑ์ ร้อยละ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	10	30	79.67	23.90	3.17	2.89	0.009

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์หลังเรียนด้วยการสอนโดยใช้บอร์ดเกมของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.90 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.17 คิดเป็นเกณฑ์ร้อยละ 79.67 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ดังกล่าวพบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ว่า ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์หลังได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ร้อยละ และ ค่า t-test และ ค่า p-value

ตารางที่ 2 แสดงผลเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนน เฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t-test	p-value
Pre-test	30	15.80	4.05	25.76	0.005
Post-test	30	23.90	3.17		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 15.80 คะแนน และ 23.90 คะแนนตามลำดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่า 4.05 และ 3.17 ตามลำดับ และเมื่อเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงวก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 แสดงผลของทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ จำแนกตามกลุ่มเสียงระหว่างการสอนโดยใช้บอร์ดเกม
เกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน และร้อยละ

หน่วยการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ
กลุ่มเสียงที่ 1 (s, a, t, i, p, n)	10	8.90	0.88	89.00
กลุ่มเสียงที่ 2 (c, k, e, h, r, m, d)	10	7.80	1.03	78.00
กลุ่มเสียงที่ 3 (g, o, u, l, f, b)	10	7.20	1.14	72.00

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์สูงสุดในกลุ่มเสียงที่ 1 ได้แก่ s, a, t, i, p, n โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.88 คิดเป็นร้อยละ 89.00 รองลงมา คือ กลุ่มเสียงที่ 2 ได้แก่ c, k, e, h, r, m, d มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.03 คิด เป็นร้อยละ 78.00 และกลุ่มเสียงที่ 3 ได้แก่ g, o, u, l, f, b มีค่าเฉลี่ย ต่ำที่สุด เท่ากับ 7.20 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 1.14 คิดเป็นร้อยละ 72.00 ตามลำดับ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกม
เกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน (S.D.) และการแปลผล ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 4 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับ
การอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อหาการอ่านสะกดคำศัพท์มีความสำคัญและเป็น ประโยชน์ต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	4.90	0.32	มากที่สุด
2	เนื้อหาการอ่านสะกดคำศัพท์มีความน่าสนใจและ เข้าใจง่าย	4.80	0.42	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา				
3	การลำดับเนื้อหาในการเรียนการอ่านสะกดคำศัพท์	4.90	0.32	มากที่สุด

มีความเหมาะสม

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
4	ระยะเวลาในการเรียนการอ่านสวดคำศัพท์มีความเหมาะสม	4.70	0.48	มากที่สุด
รวม		4.83	0.38	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้				
5	นักเรียนมีความสุขในการเรียนด้วยบอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสวดคำศัพท์	5.00	0.00	มากที่สุด
6	บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจการอ่านสวดคำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน	4.90	0.32	มากที่สุด
8	สื่อและบอร์ดเกมที่ใช้ในการเรียนมีความเหมาะสมและน่าสนใจ	4.90	0.32	มากที่สุด
9	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมและยุติธรรม	4.80	0.42	มากที่สุด
รวม		4.90	0.28	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนในภาพรวม				
10	นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบอร์ดเกมในภาพรวม	4.90	0.32	มากที่สุด
11	การเรียนด้วยบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.80	0.42	มากที่สุด
รวม		4.85	0.37	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิคการสอน				
12	ผู้สอนสอนเข้าใจง่าย มีเทคนิคการสอนที่สนุก และดูแลนักเรียนอย่างทั่วถึง	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.88	0.29	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่าน

สะกดคำศัพท์ ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.29 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิคการสอนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และมีความพึงพอใจด้านการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 และในด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 และด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 รองลงมาตามลำดับ

5. อภิปรายผล

1. แผนการจัดการเรียนรู้และบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดอาจเนื่องจากผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมืออย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการของนักเรียน การออกแบบกิจกรรม การพัฒนาสื่อ การนำไปใช้ และการประเมินผล อีกทั้งยังยึดแนวคิดการสอนแบบโฟนิกส์ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษรอย่างเป็นลำดับขั้น จึงทำให้การสอนโดยใช้บอร์ดเกมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา และพัฒนาการของนักเรียนระดับประถมศึกษา นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ โดยแบ่งกระบวนการเรียนรู้เป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทบทวนเสียงและตัวอักษรที่เคยเรียนรู้มาแล้ว การสอนเสียงใหม่ การฝึกการอ่านการประยุกต์ใช้ในบอร์ดเกม และการประเมินผล ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและเอื้อต่อการฝึกซ้ำอย่างมีระบบ จึงช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 23.90 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้บอร์ดเกม ตามรูปแบบโฟนิกส์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนให้บรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาคะแนนจำแนกตามกลุ่มเสียง พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดในกลุ่มเสียงที่ 1 ได้แก่ s, a, t, i, p, n รองลงมา คือ กลุ่มเสียงที่ 2 ได้แก่ c, k, e, h, r, m, d และกลุ่มเสียงที่ 3 ได้แก่ g, o, u, l, f, b ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกลุ่มเสียงที่ 1 เป็นกลุ่มเสียงพื้นฐานที่มีรูปแบบการออกเสียงที่ไม่ซับซ้อนและพบเห็นได้บ่อย นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรและฝึกผสมเสียงได้ง่ายกว่ากลุ่มเสียงอื่นทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยและจดจำรูปแบบการอ่านสะกดคำได้ดี ส่วนกลุ่มเสียงที่ 2 และกลุ่มเสียงที่ 3 มีลักษณะคำศัพท์ที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำเช่น cramp drum และ splendid คำที่มีรูปแบบการออกเสียงแตกต่างจากภาษาไทยที่มีออกเสียงสั้นๆ เช่น mud mum และ milk ส่งผลให้นักเรียนบางส่วนยังเกิดความสับสนในการผสมเสียงและการอ่านสะกดคำศัพท์ในช่วงเริ่มต้น อย่างไรก็ตาม นักเรียนสามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้สูงกว่าร้อยละ 70 ทั้ง 3 กลุ่มเสียง อันเป็นผลจากที่นักเรียนได้ฝึกอ่านสะกดคำที่มีปัญหาซ้ำๆ ขณะที่อ่านสะกดคำผ่านการเล่นบอร์ดเกม แสดงให้เห็นว่า การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Ehri (2005) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้แบบโฟนิกส์ช่วยให้

นักเรียนเชื่อมโยงระหว่างเสียงกับตัวอักษร ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถอ่านสะกดคำและถอดรหัสคำศัพท์ได้ดีขึ้น โดยเฉพาะในผู้เรียนระดับเริ่มต้น รวมทั้งสอดคล้องกับ Adams (1990) ที่กล่าวว่า การสอนอ่านโดยใช้โฟนิกส์ อย่างเป็นระบบช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการสะกดคำของผู้เรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ รายงานของ National Reading Panel (NICHD, 2000) ที่สรุปว่า การสอนแบบโฟนิกส์ช่วยพัฒนาทักษะด้าน การอ่าน การสะกดคำ และความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาตอนต้น

จากผลการวิจัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา เนื่องจากช่วยส่งเสริมการเชื่อมโยงระหว่างเสียงกับตัวอักษร การผสมเสียง และการถอดรหัส คำศัพท์อย่างเป็นลำดับขั้น ควบคู่กับการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีความมั่นใจในการอ่านสะกดคำศัพท์มากยิ่งขึ้น และสามารถ พัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพจนบรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จำนวน 10 คน แสดงให้เห็นว่า การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ได้เป็นเพราะการ สอนแบบโฟนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเสียง (phoneme) กับตัวอักษร (grapheme) ฝึกการผสมเสียง (blending) และการถอดรหัสคำ (decoding) อย่างเป็นขั้นตอนตาม กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ขั้นการทบทวนเสียงและตัวอักษร นักเรียนได้ทบทวนเสียงคำเดิมก่อนเริ่ม เรียนเสียงใหม่เพื่อเป็นการตรวจสอบทักษะในการอ่านสะกดคำและเตรียมความพร้อมผ่านกิจกรรมที่สนุก เช่น การจับคู่คำกับความหมาย การเรียงการ์ดคำศัพท์ที่มีสระเดียวกัน ขั้นการสอนเสียงใหม่ นักเรียนได้เชื่อมโยง เสียงและตัวอักษรผ่านท่าทางประกอบที่จำง่าย ในช่วงแรกนักเรียนยังจำตัวอักษรไม่ได้จึงใช้ปุ่มกดบันทึกเสียง เพื่อให้นักเรียนกดปุ่มฟังเสียงและตัวอักษรด้วยตนเอง นักเรียนมีความมั่นใจมากขึ้นไม่จำเป็นต้องถามครูและ เพื่อนร่วมชั้นเมื่อจำไม่ได้ ขั้นการฝึกการอ่าน นักเรียนไม่ได้เพียงฝึกอ่านสะกดคำเป็นคำเดี่ยว แต่ยังได้จับคู่ คำศัพท์จนเกิดความหมายใหม่ เช่น sad cat (แมวเศร้า) bus stop (ป้ายรถเมล์) อีกทั้งยังได้ฝึกอ่านสะกดคำ จากนิทาน ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ในเชิงบริบทและความหมาย โดยในช่วงแรกนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับ การอ่านสะกดคำเมื่อเจอกลุ่มคำ CCVC เช่น snap, span, snip นักเรียนไม่รู้จะเริ่มสะกดอย่างไร การ์ดคำศัพท์ จากบอร์ดเกมที่มีการแยกสีพยัญชนะและสระช่วยให้นักเรียนรู้ว่าจะต้องเริ่มต้นอ่านสะกดคำจากส่วนไหนก่อน ลดความซับซ้อนของคำศัพท์ ขั้นการประยุกต์ใช้ในบอร์ดเกม บอร์ดเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนมีส่วน ร่วม ได้ฝึกปฏิบัติซ้ำและเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่ท้าทายและสนุกสนาน ส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำและนำ ความรู้ไปใช้ได้ดียิ่งขึ้นเมื่อนักเรียนเจอคำศัพท์ประเภทคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ เช่น frog, plug, flag ที่อ่าน สะกดคำยาก นักเรียนสามารถใช้การ์ดพิเศษขอความช่วยเหลือในการอ่านสะกดคำหรือการ์ด หากอ่านสะกด คำผิดลองอ่านใหม่ได้อีกครั้ง อีกทั้ง เมื่อนักเรียนกลุ่มอื่นสังเกตว่าเพื่อนอ่านสะกดคำไม่ได้สามารถใช้การ์ดผู้ ช่วยเหลือช่วยเพื่อนกลุ่มอื่นในการอ่านสะกดคำได้มีรางวัลคือรับตาเดินเพิ่ม การ์ดพิเศษช่วยให้นักเรียนลด ความกดดันในการอ่านสะกดคำสร้างบรรยากาศแห่งการช่วยเหลือ ในส่วนของความหมายของคำศัพท์นักเรียน ช่วยเหลือเพื่อนกลุ่มอื่นอย่างเต็มที่ ทั้งการบอกรายทาง เช่น ทำท่าบ้วนน้ำลายในคำว่า spit spat หรือการบอก



ความหมายเพื่อนตรงๆ เพื่อให้ถึงตาเล่นของกลุ่มตัวเองเร็วๆ ขึ้นการประเมินผล นักเรียนได้ประเมินตนเองจากแบบบันทึกคำศัพท์ที่อ่านสะกดคำได้และไม่ได้และการระบุความหมายของคำศัพท์ระหว่างเล่นเกม การเขียนตามคำบอก การเล่าเรื่องจากนิทานและการทดสอบการอ่านเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงคำศัพท์ที่ยังเป็นปัญหาในการอ่านสะกดคำของนักเรียนและนำมาวางแผนแก้ไขในคาบเรียนถัดไป ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมไม่ได้เป็นเพียงสื่อเพื่อสร้างความสนุก แต่เป็นกลไกที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกอ่านสะกดคำซ้ำอย่างมีความหมาย ส่งเสริมการช่วยเหลือกันระหว่างผู้เรียน และลดความวิตกกังวลในการอ่านออกเสียง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการถอดรหัสคำศัพท์

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นริศรา ทองสุขุม (2566) จากการศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากการนำบอร์ดเกมที่เหมาะสมกับช่วงวัยผู้เรียนมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าการท่องจำ ในระดับสากลผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ Witzel และคณะ (2024) พบว่าเกมสามารถพัฒนาทักษะการสะกดคำและการเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรได้อย่างมีนัยสำคัญ และ Patel และคณะ (2022) ที่พบว่าการสอนโฟนิกส์ผ่านเกมช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำของนักเรียนได้ดีกว่าวิธีปกติ

จากผลการวิจัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงสรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาผ่านการบูรณาการการสอนแบบโฟนิกส์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทบทวนเสียงและตัวอักษร การสอนเสียงใหม่ การฝึกการอ่าน การประยุกต์ใช้ในบอร์ดเกม และการประเมินผล ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร ฝึกการผสมเสียงและถอดรหัสคำศัพท์อย่างเป็นลำดับขั้น ขณะเดียวกันบอร์ดเกมช่วยสร้างแรงจูงใจ ลดความกดดันในการอ่านสะกดคำ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการช่วยเหลือกันนำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์

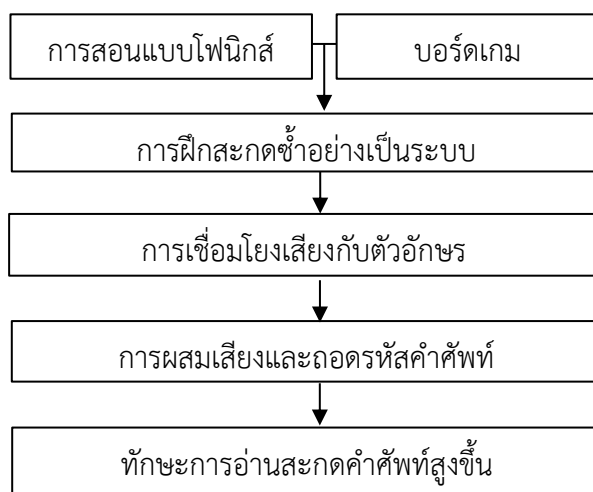
4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบอร์ดเกมช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้จากการฝึกสะกดคำแบบเดิมไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก นักเรียนได้เล่น ได้คิด ได้ร่วมมือกับเพื่อน และได้ใช้ความรู้ทางหลักภาษาในบริบทของเกม

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นนักเรียนเป็นสำคัญเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารและกิจกรรมที่มีความหมาย สอดคล้องกับ ปลายฟ้า ล้วนอำนาจโชค และน้ำทิพย์ งามอาภาวณิชย์ (2568) ที่พบว่าการใช้บอร์ดเกมร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง ในระดับสากลยังสอดคล้องกับ Witzel และคณะ (2024) และ Saban (2024) ที่พบว่าการใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความพึงพอใจของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การใช้บอร์ดเกมร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์และช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกแก่นักเรียน

6. องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้แสดงได้ดังตารางภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 โมเดลการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ด้วยการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

7. ข้อจำกัดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One-Group Pretest–Posttest Design ซึ่งไม่มีกลุ่มควบคุม และศึกษากับนักเรียนจำนวน 10 คน ในโรงเรียนแห่งเดียว ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้น และใช้รูปแบบการวิจัยที่มีกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้

8. ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การพัฒนาบอร์ดเกมเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำศัพท์ตามรูปแบบการสอนแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนรู้สึกท้อแท้เมื่อต้องอ่านสะกดคำเพียงลำพัง ครูผู้สอนควรใช้เวลาและสนับสนุนกิจกรรมกลุ่มเน้นให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ลดความกดดันและส่งเสริมการฝึกการอ่านสะกดซ้ำ ๆ เพื่อสร้างความมั่นใจและความแม่นยำในการสะกดคำของนักเรียน

2. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลวิจัยที่มากขึ้นทำให้นักเรียนได้ฝึกการอ่านสะกดคำได้ดีขึ้นจดจำเสียงและตัวอักษร และสร้างความคุ้นเคยในการอ่านสะกดคำ เห็นความต่างของการอ่านสะกดคำของภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพราะบางคำ เช่น gum นักเรียนมักเทียบสระ /u/ เป็น สระ /อะ/ ในภาษาไทยที่ต้องออกเสียงสั้นๆ แต่คำนี้ มีพยัญชนะ /m/ เป็นเสียงท้าย ซึ่งทำให้นักเรียนต้องลากเสียงท้ายให้ยาวขึ้นในการอ่านสะกดคำ และคำอื่น ๆ อีกเช่น mud, flag, frog

3. ขณะทำกิจกรรมบอร์ดเกม ครูควรสังเกตนักเรียนหรือกลุ่มที่มีปัญหาในการออกเสียงคอยสนับสนุนเป็นกำลังใจ เมื่อนักเรียนเจอคำศัพท์ที่อ่านสะกดคำยาก ควรให้นักเรียนทั้งห้องได้ฝึกทบทวนเสียงที่เป็นปัญหาพร้อมกันซ้ำ ๆ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

ควรมีการศึกษาพัฒนาการอ่านสะกดคำในกลุ่มคำศัพท์ที่ 4-7 ของ Jolly phonics เพื่อให้ นักเรียนได้



เรียนอ่านสะกดคำครบทุกเสียงหลักของภาษาอังกฤษ นำกลุ่มคำเหล่านี้มาศึกษา เพราะเป็นกลุ่มเสียงที่มีระดับความยากมากกว่าระดับเริ่มต้นต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรุณา พิทักษ์ทนต์. (2561). *การศึกษาศาสนาสามารถอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้วิธีโฟนิกส์ร่วมกับเกมกระดาน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ฉวีวรรณ วัฒนานุกิจ. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ หน่วยการเรียนรู้เรื่องสระเสียงสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*, 16(3), 104–114.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริศรา ทองสุขุม. (2566). *ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี* [การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช].
- บำรุง ไตรรัตน์. (2544). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปลายฟ้า ล้วนอานวยโชค, & น้ำทิพย์ งามอาภาณชัย. (2568). การพัฒนาการอ่านสะกดคำโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดออร์ตัน-กิลลิงแฮมร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 8(2), 451–461.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2567). *ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET)*. <https://newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/Notice/FrBasicStat.aspx>
- Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. MIT Press.
- Department for Education and Skills. (2007). *Letters and sounds: Principles and practice of high quality phonics*. Primary National Strategy. <https://www.gov.uk/government/publications/letters-and-sounds>
- Ehri, L. C. (2005). Learning to read words: Theory, findings, and issues. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167–188. https://doi.org/10.1207/s1532799xssr0902_4
- International Literacy Association. (2018). *Explaining phonics instruction: An educator's guide* (Literacy leadership brief). <https://www.literacyworldwide.org/docs/default-source/where-we-stand/ila-explaining-phonics-instruction>
- Kruse, K. M. (2002). *Introduction to instructional design and the ADDIE model*.



- National Institute of Child Health and Human Development. (2000). *Report of the National Reading Panel: Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction*. U.S. Government Printing Office.
- Patel, P., Torppa, M., Aro, M., Richardson, U., & Lyytinen, H. (2022). Assessing the effectiveness of a game-based phonics intervention for first- and second-grade English language learners in India: A randomized controlled trial. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 76–89. <https://doi.org/10.1111/jcal.12592>
- Qamariah, H., & Wahyuni, S. (2018). Teaching spelling through games. *Visipena*, 9(1), 137–150. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.447>
- Saban, M. (2024). Enhancing spelling competence for English as a foreign language learners: Digital game platform for phoneme–grapheme correspondence of closed syllables with short vowels. *Frontiers in Education*, 9, Article 1434336. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1434336>
- Viador, M., Carel, C., Sabenorio, K., & Agumbay, Y. (2025). Improving spelling skill of elementary pupils through spelling game relay. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(2), 553–557. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2025.v05i02.038>
- Witzel, B., Görgen-Rein, R., Galuschka, K., Huemer, S., Corvacho del Toro, I., Schulte-Körne, G., & Moll, K. (2024). Digital game-based spelling intervention for children with spelling deficits: A randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 89, Article 101842. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101842>