

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบสัมฤทธิผลในการอ่านและเขียนพยางค์ไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสัมพันธ์และไม่สัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิผลในการอ่านและเขียนพยางค์ไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยการสัมพันธ์และไม่สัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนอ่านและเขียนพยางค์ไทย โดยการสัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์จะมีสัมฤทธิผลในการอ่านและเขียนพยางค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการไม่สัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนวัดกำแพง สำนักงานเขตบางขุนเทียน สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน จากจำนวน 360 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายชั้นคอนจันไคกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน เพื่อให้เรียนโดยการสัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์ และเรียนโดยการไม่สัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

2.1 บัตรพยางค์ 22 ตัว สำหรับคัดเลือกนักเรียนที่อ่านไม่ได้มาเป็นตัวอย่างประชากร

2.2 แบบทดสอบวัดความพร้อมในการอ่าน ของ ชัยยุทธ บุญยสวัสดิ์ และแบบทดสอบวัดความพร้อมในการเขียน ของ ประภา โขทิบุตร

2.3 แผนการสอนอ่านและเขียนพยางค์ไทยโดยการสัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์ และแผนการสอนโดยการไม่สัมพันธ์พยางค์กับชื่อสัตว์

2.4 สื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการสอนแต่ละแผน

2.5 แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ผลในการอ่านและเขียนพยัญชนะ 22 ตัว โดยการให้นักเรียนอ่านจากบัตรพยัญชนะและเขียนตามครูบอกเป็นรายบุคคล

3. การดำเนินการทดลอง

3.1 ก่อนการทดลอง อาจารย์ประจำกลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม เป็นผู้สอนเตรียมความพร้อมตามแผนการสอนปกติ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เป็นเวลา 4 สัปดาห์ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้วัดความพร้อมในการอ่านและเขียนกับตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบวัดความพร้อมในการอ่าน ของ ชัยยุทธ บุญสวัสดิ์ และแบบทดสอบวัดความพร้อมในการเขียน ของ ประภา โชติบุตร เมื่อวัดความพร้อมในการอ่านและเขียนเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มใช้เวลา 2 สัปดาห์ รวม 31 คาบ ดังนี้

3.1.1 กลุ่มทดลองที่ 1 ทดลองสอนตามแผนการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการสัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์

3.1.2 กลุ่มทดลองที่ 2 ทดลองสอนตามแผนการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการไม่สัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์

3.2 หลังการทดลอง หลังจากการสอนครบตามแผนการสอนเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทดสอบการอ่านและเขียนพยัญชนะ 22 ตัว กับตัวอย่างประชากร 60 คน เป็นรายบุคคล เพื่อนำคะแนนจากการอ่านและเขียนพยัญชนะ 22 ตัว มาวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียว โดยใช้คะแนนความพร้อมในการอ่านและเขียนที่ทดสอบก่อนเป็นตัวแทนร่วม และคะแนนการอ่านและเขียนพยัญชนะไทย 22 ตัว ที่สอบที่หลังเป็นตัวแทนแปรตาม

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียว ปรากฏผลการวิจัยว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการสอนตามแผนการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการสัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์ ได้คะแนนสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนอ่านและเขียนพยัญชนะสูงกว่ากลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการสอนตามแผนการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการไม่สัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน ที่ตั้งไว้ว่านักเรียนที่เรียนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการสัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์ จะมีสัมฤทธิ์ผลในการอ่านและเขียนพยัญชนะสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยที่ไม่สัมพันธ์

พยัญชนะกับชื่อสัตว์

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ได้รับการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการสัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์มีคะแนนสัมฤทธิ์ผลในการอ่านและเขียนพยัญชนะไทยสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนอ่านเขียนพยัญชนะไทยโดยการไม่สัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อาจเนื่องจากความสนใจของเด็กในเรื่องสัตว์มีมากเป็นพิเศษ ทำให้เด็กเรียนรู้และจดจำสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ได้รวดเร็ว แม่นยำ ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ของฮอร์นไคค (อ้างถึงใน เกโซ สวานานท์ 2522: 191) กล่าวถึงกฎแห่งผลที่ได้รับ (Law of Effect) ว่า สิ่งใดที่ให้ความสุขใจความพอใจ ก็จะจำสิ่งนั้น ๆ ได้นาน และจำได้แม่นยำกว่าสิ่งที่ไม่ให้ผลอะไรเลยซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตเห็นสอดคล้องกับทฤษฎีดังกล่าวด้วย ในขณะที่ผู้วิจัยทดสอบการเขียนพยัญชนะที่สัมพันธ์กับชื่อสัตว์ เป็นรายบุคคลอยู่นั้น นักเรียนมีความสุขมากในการเขียนตัวพยัญชนะที่ผู้วิจัยให้เขียน โดยสังเกตจากสีหน้าและคำพูดที่นักเรียนพูดตามพร้อมทั้งเขียนอย่างสนุกสนาน เช่น ค เต่า ซึ่งผู้วิจัยให้ชื่อว่า ค คักแคน ช ช้าง ผู้วิจัยให้ชื่อว่า ช ชะนี เป็นตัวที่เขียนยากแต่เด็กเรียนก็เขียนได้โดยไม่ผิดพลาด นั้นแสดงให้เห็นว่า การวิจัยครั้งนี้ยืนยันได้ว่า ธรรมชาติของเด็กชอบสัตว์มาก สัตว์เป็นสิ่งที่ให้ความพึงพอใจแก่เด็ก จึงเป็นเหตุให้เร้าความสนใจของเด็กโดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เห็นภาพสัตว์ ได้ฟังนิทานเกี่ยวกับสัตว์ ได้ร้องเพลงเกี่ยวกับสัตว์ เด็กจึงมีความสุขมาก อยากที่จะอ่านเขียนพยัญชนะตัวต่อไปอีกโดยไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ดังคำกล่าวของ อีซาโอะ อิชิจิ ว่า เด็กจะรับรู้ได้อย่างดีในสิ่งที่เขาสนใจเป็นผลทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปด้วยดี โดยไม่มีอุปสรรคใด ๆ ภายในระยะเวลาเพียง 10 วัน เท่านั้น นักเรียนก็สามารถจำตัวพยัญชนะไทย 22 ตัว (ง จ ว ร บ ป ก ถ พ ย ค ค ท ช ช ม น ท ห ล ส อ) โดยอ่านและเขียนได้อย่างไม่ผิด ซึ่งได้ผลเป็นที่น่าพอใจมาก โดยเฉพาะ เขียน พ พาน ย ยักษ์ ค เต่า ช ช้าง และ ห หีบ ได้คล่อง ซึ่งผู้วิจัยมาเปลี่ยนชื่อเป็น พ แพะ ย ยีราฟ ค คักแคน ช เชือก และ ห ห่าน ปกติแล้ว ตัวพยัญชนะเหล่านี้เป็นตัวที่มีลักษณะพิเศษยากต่อการที่เด็กจะเขียนได้ภายในระยะเวลาเพียง 10 วัน แต่งานวิจัยครั้งนี้กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนพยัญชนะสัมพันธ์กับชื่อสัตว์ อ่านเขียนพยัญชนะเหล่านี้ได้เป็นที่น่าพอใจมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการทดลองของอีซาโอะ อิชิจิ (Isao Ishii 1977: 27-28) ซึ่งพบว่า เด็กอายุ 3 ขวบสามารถจำตัวสะกดอักษรจีนที่มีความหมายเป็นชื่อสัตว์ได้มากกว่า คำที่เป็นนามธรรม เช่น

เก้า สอง และการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับการสำรวจข้อคิดเห็น ของกรมการ สัจกุล (2518: 91) ซึ่งได้จากข้อเสนอแนะของครูที่สอนเขียนพยัญชนะ พบว่า เด็กจะชอบภาพ ประกอบที่เป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ อย่างมาก และเร้าความสนใจได้ดี นั่นก็คือว่า ในบรรดา พยัญชนะทั้ง 44 ตัว นักเรียนสนใจตัวพยัญชนะที่สัมพันธ์กับชื่อสัตว์ เป็นพิเศษ ซึ่งมีทั้งหมด 12 ตัว ได้แก่ ก ไก่ ค ควาย ง งู ช ช้าง ต เต่า น หนู ป ปลา ผ ผึ้ง ม ม้า ล ลิง ส เสือ ฮ นกยูง ทั้งนี้การวิจัยครั้งนี้จึงได้ผลเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ว่า นักเรียนที่เรียนอ่านเขียนพยัญชนะไทย โดยการสัมพันธ์กับชื่อสัตว์ จะมีสัมฤทธิ์ผลในการอ่านและเขียนพยัญชนะสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการไม่สัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์

ข้อสังเกตที่พบในการวิจัย และข้อเสนอแนะ

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนที่อ่านเขียนพยัญชนะ 22 ตัว ไม่ได้เป็นรายบุคคล ในขณะที่คัดเลือกอยู่นั้น พบว่า นักเรียนอ่านแบบ "นกแก้ว นกขุนทอง" เนื่องจากก่อนเข้าเรียนเด็กได้รับการสอนจากพ่อแม่ หรืออ่านตามที ๆ เด็กก็สามารถท่อง ก ไก่ ช ช้าง ค ควายจนถึง..... ฮ นกยูง ได้หมด เมื่อผู้วิจัยหยิบ บั๊กพยัญชนะ ง ขึ้นมา ให้นักเรียนอ่าน ทุกคนอ่านได้ แต่เมื่อหยิบบั๊ก ว ขึ้นมาหลายคนอ่านว่า จ จาน หยิบบั๊ก ร นักเรียนอ่านว่า ฉ ฉิ่ง ผู้วิจัยจึงพบว่า การที่นักเรียนอ่านแบบนี้เพราะนักเรียนจำตัวไม่ได้ แต่เมื่อขึ้นต้นด้วยตัวอะไรก็จะท่องด้วยตัวที่อ่านติดปากไว้เป็นประจำ คือ ง งู จ จาน ฉ ฉิ่ง ช ช้าง ช ช้าง ซึ่งนักเรียนอ่านแบบจำคล่องปากทั้ง ๆ ที่ไม่ใช่ตัวพยัญชนะนั้น ๆ เลย จึงขอเสนอแนะว่า ก่อนสอนพยัญชนะควรสำรวจการอ่านพยัญชนะของนักเรียนก่อนว่าอ่านได้จริงหรือไม่ ถูกต้องมากน้อยเพียงใด เพราะถ้าคิดว่านักเรียนอ่านเก่งมาจากบ้านแล้ว หรืออ่านได้คล่องแล้วจะทำให้ผลการสอนอ่านเขียนของครูล้มเหลว (ไปรคตุการวางการสำรวจการอ่านเขียนตัวพยัญชนะในภาคผนวก) และเมื่อสอนพยัญชนะครบ 22 ตัวแล้ว ให้ทดสอบเป็นรายบุคคลทั้งในการอ่านและเขียนเพื่อตรวจสอบดูว่า นักเรียนเขียนลึกลงถูกต้องหรือไม่ เช่น วนหัวพยัญชนะฉิทธิศทาง เขียนหัวอก เป็นต้น จะได้แก้ไขทันทีก่อนที่จะแก้ยาก (ไปรคตุแบบบันทึกคะแนนสัมฤทธิ์ผลในการอ่านและเขียนพยัญชนะ 22 ตัว ในภาคผนวก)

2. แผนการสอนอ่านเขียนพยัญชนะที่สัมพันธ์กับชื่อสัตว์ครูผู้สอนสามารถนำไปก็ดแปลงใช้สอนได้ เพราะเป็นแผนการสอนที่สนุก ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน นักเรียนสามารถอ่านเขียนพยัญชนะ 22 ตัว ได้ภายในเวลา 10 วัน เท่านั้น (ไปรคตุแผน

การสอนในภาคผนวก) เมื่อนักเรียนเรียนอ่านเขียนพยัญชนะที่สัมพันธ์กับชื่อสัตว์ครบทุกแผน
การสอนแล้ว ครูก็เปลี่ยนชื่อสัตว์ตามที่อยู่จัดชั้นกลับมาเรียกชื่อตามเดิม ดังนี้

ชื่อที่ใช้สัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์ในการวิจัย	ชื่อเดิมที่ใช้สัมพันธ์พยัญชนะ
ง มก <u>ง</u> าม	ง งู
จ จ <u>ี</u> งจก	จ จาน
ว ว <u>ี</u> ว	ว แหวน
ร แร <u>ร</u> ก	ร เรือ
บ บ <u>บ</u> ง	บ ใบไม้
ป เป <u>ป</u> ก	ป ปลา
ก ก <u>ก</u>	ก กิ่ง
ด เด <u>ด</u> าะ (กระต่าย)	ด ดุง
พ พ <u>พ</u>	พ พาน
ย ย <u>ย</u> ีราฟ	ย ยักษ์
ค ค <u>ค</u> างคก	ค ควาย
ก ก <u>ก</u> ว	ก เกือก
ท ท <u>ท</u> ักแตน	ท เต่า
ช ช <u>ช</u> ีเยก	ช ช้าง
ช ช <u>ช</u> ะนี	ช ช้าง
ม ม <u>ม</u> ว	ม ม้า
น น <u>น</u> ก	น หนู
ท ปล <u>ท</u> อง	ท ทหาร
ห ห <u>ห</u> าน	ห หีบ
ล ล <u>ล</u> า	ล ลิง
ส ส <u>ส</u> ิงโต	ส เสือ
อ อ <u>อ</u> ฐ	อ อ่าง

ผลที่ได้คือ นักเรียนสามารถเรียกชื่อพยัญชนะให้สัมพันธ์กับชื่ออื่น ๆ ได้ ดังนั้นจึงควรสร้างแบบฝึกอ่านโดยมีภาพประกอบ เช่น นักเรียนได้เรียน ก แกะ ก ไก่ แล้ว ก็ควรให้รู้จักชื่ออื่น ๆ อีก ได้แก่ ก กุ้ง ก กบ ก กางเกง ก แก้ว ฯลฯ หรือนักเรียนได้เรียน ว วิว จนอ่านเขียนได้แล้ว นักเรียนก็กลับมาอ่านคำเดิม คือ ว แหวน หลังจากนั้นให้นักเรียนดูภาพประกอบแล้วอ่านพยัญชนะสัมพันธ์กับชื่ออื่น ๆ ต่อไป ได้แก่ ว ว้าว ว วิหุ ว แวนตา ฯลฯ เป็นการเพิ่มพูนคำศัพท์ให้นักเรียนได้เรียนรู้อีกมากมาย หลังจากให้นักเรียนได้รับการสอนตามแผนการสอนพยัญชนะโดยการสัมพันธ์กับชื่อสัตว์ตามผลการวิจัยแล้ว

3. จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยสัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์มีสัมฤทธิ์ผลในการอ่านและเขียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนอ่านและเขียนพยัญชนะไทยโดยการไม่สัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อสัตว์ จึงมีข้อเสนอแนะดังนี้ว่า ในบรรดาพยัญชนะไทยทั้ง 44 ตัว ที่สมเด็จพระยาคำรงราชานุภาพ ทรงนำของที่ใกล้ตัวเด็กมาสัมพันธ์กับพยัญชนะเพื่อช่วยความจำนั้น มีพยัญชนะที่เรียกชื่อเป็นสัตว์อยู่ 12 ตัว ได้แก่ ก ไก่ ค ควาย ง งู ช ช้าง ท เต่า น นู ปร ปลา ผ ผึ้ง ม ม้า ล ลิง ส เสือ ฮ นกฮูก ผู้วิจัยเห็นว่าควรนำพยัญชนะที่มีชื่อเป็นสัตว์เหล่านี้มาทำการเรียนอ่านและเขียนพยัญชนะตัวอื่น ๆ ที่ไม่สัมพันธ์กับชื่อสัตว์ เพื่อเป็นการเร้าความสนใจเด็กก่อน หลังจากนั้นนำพยัญชนะตัวอื่น ๆ ที่ไม่สัมพันธ์กับชื่อสัตว์แต่มีลักษณะการเขียนคล้ายคลึงกันสอนต่อไปในลักษณะการถ่ายโยงการเรียนรู้ เช่น เด็กเรียน น นู ม ม้า ไปแล้วก็สอน ท ทหาร ท ทียบ พ พาน เพราะเขียนหัวพยัญชนะในทิศทางเดียวกัน เป็นต้น

4. สำหรับสื่อการสอนเขียนนั้นผู้วิจัยพบว่า บัตรพยัญชนะเป็นร่อง เป็นสื่อการสอนที่ดีมาก เพราะแปลก นักเรียนเขียนลงไปร่องพยัญชนะและเห็นพยัญชนะที่ตนเขียนได้ทันที ทำให้นักเรียนตั้งใจที่เขียนได้ เป็นการฝึกกล้ามเนื้อมือของนักเรียนโดยตรง ทำให้เขียนไม่ผิดพลาดช่วยในการสอนเขียนได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ ซึ่งจากผลการวิจัยของ วรณา สุทธิจิตร (2527: 73) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสื่อการสอนว่า การใช้สื่อการสอนเป็นวิธีหนึ่งทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น และมีความเข้าใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเกตในขณะสอนทุกแผนการสอน นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มทดลอง เมื่อถึงขั้นการสอนเขียนพยัญชนะเป็นร่อง นักเรียนจะกระตือรือร้นในการรับแจกปากกาเมจิกและบัตรพยัญชนะเป็นร่อง ผลการทดลองนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ ของบรูเนอร์ (Bruner 1960: 97) ว่า เด็กจะเรียนรู้

โดยการกระทำด้วยตนเองก่อนการเรียนรู้จากจินตนาการและสัญลักษณ์ (ไปรคฤวิธีการผลิตสื่อการสอนพยัญชนะเป็นร่องในภาคผนวก)

5. การสอนพยัญชนะทุกครั้ง ควรมีภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะแต่ละตัวประกอบ ถ้าเป็นของจริงได้ยิ่งดี และควรมี นิทาน เพลง เกม เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ประทับใจในการเรียน ไม่เบื่อหน่ายที่จะอ่านเขียนพยัญชนะตัวต่อ ๆ ไป

6. แบบฝึกคัดลายมือควรเป็นแบบฝึกเขียนพยัญชนะที่มีหัวพยัญชนะวนไปในทิศทางเดียวกัน คือ หัวกลมวนไปทางซ้ายเหมือนกัน หัวกลมวนไปทางขวาเหมือนกัน และ หัวกลมสองชั้นเหมือนกัน เป็นต้น นักเรียนจะได้จำการเขียนง่ายขึ้น ไม่สับสนในรูปแบบของพยัญชนะแต่ละตัว

7. ในการสอนเขียนแต่ละครั้ง ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มี ความสำคัญต่อคุณภาพของการเขียนด้วย ได้แก่ อุปกรณ์การเขียน เช่น ดินสอ ควรเป็นขนาด 2B ไม่แหลมหรือที่อ่อนเกินไป การจับดินสอ การเคลื่อนไหวของข้อมือ ท่านั่ง การวางแขน วางกระดาษ ซึ่งได้กล่าวอย่างละเอียดไว้แล้วในบทที่ 2

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรมีการวิจัยในลักษณะนี้ แต่เพิ่มตัวอย่างประชากร กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่ม ความคุม สอนอ่านและเขียนพยัญชนะโดยสัมพันธ์พยัญชนะกับชื่อต่าง ๆ ปนกัน (ตามชื่อที่ สมเด็จพระมหารัชมงคลมุนี ทรงตั้งไว้ คือ ก ไก่ ข ไข่ ฮ นกฮูก)

2. ควรสร้างแผนการสอนที่มีพยัญชนะเป็นชื่อสัตว์ 12 ตัว (ก ไก่ ค ควาย ง งู ช ช้าง ต เต่า น นู ปร ปลา ผ ผึ้ง ม ม้า ล ลิง ส เสือ ฮ นกฮูก) นำเสนอก่อนพยัญชนะตัวอื่น ๆ ที่ไม่เป็นชื่อสัตว์ เพื่อไปทดลองสอนเปรียบเทียบกับแผนการ สอนปกติ ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ แล้วห้วงระยะเวลาการทดสอบไว้ระยะหนึ่งแล้ว วิกสัมพันธ์ผล เพื่อดูว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบไหนจะมีความคงทนในการจำมากกว่ากัน

3. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ตัวอย่างประชากร เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพียงระดับเดียวเท่านั้น ควรมีการทดลองวิจัยกับนักเรียนในระดับอนุบาลบ้าง เพื่อจะได้นำผลการทดลองไปใช้ได้อย่างกว้างขวางและเป็นการยืนยันผลได้แน่นอนยิ่งขึ้น