

การพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก

บทคัดย่อ

ของ

กัญญา สุวลักษณ์

25 ก.พ. 2549

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2549

11 22 11 2

กัญญา สุวลักษณ์.. (2549). *การพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของ
เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก*. สารนิพนธ์ กศม.
(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล .

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มี
ปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการ
เรียนรู้ที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียน
เทศบาล 1 บ้านสะเดา จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีคัดเลือกแบบเจาะจง ใช้เวลาในการทดลอง 8
สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวม 24 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ
แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย แบบฝึกการจำพยัญชนะไทย และเกม สถิติ
ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และการทดสอบของ วิลคอกซัน (The Wilcoxon
Matched Pairs -Signed – Ranks Test) ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มี
ความสามารถในการจำพยัญชนะไทยหลังการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05

A SKILL DEVELOPMENT IN RECOGNIZING THAI ALPHABETS OF
THE LEARNING DISABLED CHILDREN THROUGH INSTRUCTIONAL
TECHNIQUE USING GAMES AND WORKBOOKS

AN ABSTRACT
BY
KANYA SUVALUX

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education degree in Special Education
at Srinakharinwirot University
May 2006

Kanya Suvalux. (2006). *A Skill Development In Recognizing Thai Alphabets Of The Learning Disabled Children Through Instructional Technique Using Games And Workbooks*. Master's Project,. M.Ed. (Special Education).
Bangkok : Graduacte School, Srinakharinwirot University. Project
Advison : Prof. Daranee Saksiriphol.

The Purpose of this study was to improve the skill in recongnizing thai alphabets of the learning disabled children through instructional technique using games an workbooks.

The sample group for this study consisted of 8 children from in Prathom Suksa 1 of Terasabaln 1 Bansadao the Sadao Disinct, Songkhla , sebeted purposively.

The time for the experiment was eight weeks , three times week with 30 minutes per each session.

The instruments used for collection of the data was the Test of the Ability in Recognizing the Thai Alphabets , Games and Workbooks.

The results of this study is indicated that :

The ability in reongizing Thai Alphabets of the Children with learning disabled increased after experiment , significant at .05 level.

การพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก

สารนิพนธ์
ของ
กัญญา สุลักษณ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2549
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก ของ กัญญา สุวลักษณ์ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์ ดร.เรวดี กระโหมวงค์)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์พัชรี จีวพัฒน์กุล)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ชูชาติ)
วันที่ 3 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2549

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ณิ ศักดิ์ศิริผล ประธานกรรมการควบคุมสารนิพนธ์ฉบับนี้ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำงานวิจัยนี้ทุก ขั้นตอน ตลอดจนชี้แนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่อย่างดี แก่ผู้วิจัยตลอดมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและประทับใจในความเมตตากรุณา จึงขอกราบขอบพระคุณ ท่านอาจารย์ด้วยความเคารพเป็นอย่างสูงและด้วยความจริงใจมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.เรวดี กระโหมวงศ์ กรรมการที่ปรึกษาทางสถิติและ กรรมการสอบที่กรุณาให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เกี่ยวกับข้อมูลทางสถิติจน งานวิจัยสมบูรณ์ขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์เดือน พรหมเมศ อาจารย์พัชรี จิ๋วพัฒนกุล ผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

กราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาพิเศษทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้และ ประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่ง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานต่อไปในอนาคต

ขอกราบขอบพระคุณคณะผู้บริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ได้กรุณาสับสนุน อำนวยความสะดวก

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหารโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา ที่ได้กรุณาสับสนุน อำนวยความสะดวกในด้านเวลาและให้โอกาสทำงานวิจัย

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2548 ที่น่ารักทุกคน ที่ได้ให้ความ ร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มานี เตื้อสกุล ที่ให้คำแนะนำช่วยเหลือ และคอยเป็น กำลังใจในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ จนสำเร็จด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณแม่ และสมาชิกทุกคนในครอบครัวที่ได้ช่วยสนับสนุน ช่วยเหลือ ให้ความรัก ความห่วงใย และให้กำลังใจอย่างเสมอต้นเสมอปลายแก่ผู้วิจัยตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์จากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือ เป็นกำลังใจและ สนับสนุนแก่ผู้วิจัยตลอดมาจนประสบความสำเร็จในการศึกษา

กัญญา สุวลักษณ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้.....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย.....	19
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ.....	26
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	26
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก.....	29
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	44
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	46
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	46
ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	46
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
แบบแผนการทดลอง.....	48
ขั้นการดำเนินการทดลอง.....	48
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	54
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	54
สมมติฐานในการวิจัย.....	54
วิธีดำเนินการวิจัย.....	54
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55
สรุปผลการวิจัย.....	55
อภิปรายผลการวิจัย.....	55
ข้อสังเกตจากการวิจัยในครั้งนี้.....	56
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	56
บรรณานุกรม.....	58
ภาคผนวก.....	59
ภาคผนวก ก.....	60
ภาคผนวก ข.....	81
ภาคผนวก ค.....	83
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	179

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One – Group Pretest-Posttest Design.....	48
2 กิจกรรมเกมและแบบฝึกการสอนพญฺญชนะไทย.....	49
3 คะแนนการพัฒนาความสามารถในการจำพญญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหา ทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก ก่อนและหลังการสอน.....	52
4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพญญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทาง การเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกก่อนและหลังการสอน.....	53
5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบ ค่าดัชนีความแม่นยำตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถการจำ พญญชนะไทย.....	84

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ เพื่อนำไปสู่การติดต่อสื่อสารให้เข้าใจกัน เป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยเพิ่มพูน สติปัญญาและความก้าวหน้าให้แก่บุคคล ทั้งยังเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากชนรุ่นหนึ่งไปยังชนอีกรุ่นหนึ่ง ภาษาของชาติโดยอ้อมมีความสำคัญต่อชนในชาตินั้น ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติไทย เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ (กรมวิชาการ. 2545)

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยกำหนดภาษาไทยจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มแรกที่สถานศึกษาต้องใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดและเป็นกลยุทธในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ ดังที่ รุ่ง แก้วแดง (2543 : 2) ได้กล่าวถึงวิกฤตที่สำคัญของระบบการศึกษาไทยคือ ความทุกข์ยากของผู้เรียน เนื่องจากเนื้อหาที่เรียนไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเด็ก เด็กจำใจต้องเรียนรู้สิ่งที่เป็นเรื่องไกลตัว ต้องสร้างจินตนาการด้วยความยากลำบาก และมีความทุกข์เพราะต้องท่องจำตลอดเวลา ความทุกข์จากการเรียนทำให้เด็กเกิดเจตคติต่อการเรียนไปในทางลบ มองว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องสนุก ไม่มีความสุข ไม่น่าเรียน และยังการสอบเข้าเรียนในทุกระดับเน้นเฉพาะความจำก็ยิ่งเพิ่มความเครียดให้เด็กมากขึ้น จนเกิดปัญหาวิกฤติเกี่ยวกับผู้เรียนและปัญหาเหล่านี้จะรุนแรงมากขึ้นจนกระทั่งกลายเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมดังจะเห็นได้ชัดคือ การฆ่าตัวตาย ความประพฤติดี และยาเสพติด

การฟังและการพูด เป็นทักษะที่ทุกคนได้ฝึกโดยธรรมชาติมาแล้วตั้งแต่เรียนรู้ภาษา ส่วนการอ่านเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่นักเรียนใช้สำหรับเรียนเรื่องราวต่างๆ รอบตัวและความสามารถในการอ่านมีความสำคัญในการเรียนวิชาอื่น มีผลต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2538 : 27) การอ่านถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ และพัฒนาสติปัญญาสามารถนำเอาความรู้ที่ได้จากการฝึกฝน อ่านอยู่เสมอเพื่อเป็นพื้นฐานการอ่านขั้นสูงต่อไป (สนิท ดังทวี. 2529 : 285) ดังหลักการของการอ่านที่มีว่า "การอ่านมีความสำคัญมาก ถ้าหากผู้อ่าน อ่านไม่ออก อ่านไม่เป็น อ่านไม่เก่ง ผู้นั้นจะไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ทุกวิชา ซึ่งส่งผลไปถึงการประกอบอาชีพในอนาคต " (จินตนา ไบกาซูย์. 2534 : 57) สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้นั้น ไม่ได้มีความบกพร่องของอวัยวะสื่อความหมายไม่ได้ เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นหรือการได้ยินปกติ แต่อาจมีปัญหายากของการรับรู้ข้อมูลสำคัญ

ที่ให้เห็นได้ยิน โดยไม่อาจรวมเป็นสาระสำคัญได้ หรืออาจจำไม่ได้ หรือจำผิดๆ ในเรื่องที่ได้ยินมา โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน (Dyslexia) มีพฤติกรรมการอ่าน คือหลงตัวอักษร อ่านคำไม่ถูกต้อง ไม่เข้าใจสิ่งที่อ่าน จำรายละเอียดไม่ได้ ไม่เข้าใจความสำคัญ และไม่สามารถตอบได้ว่าเรื่องที่อ่านเกี่ยวข้องกับอะไร (ผดุง อารยะวิญญู. 2542 : 69 – 70) ในการสอนอ่านนั้นจะเน้นทักษะเบื้องต้นที่จำเป็น 3 ด้าน คือ การจำคำ การเข้าใจความหมายของศัพท์ และความสามารถในการเข้าใจสิ่งที่อ่าน (ผดุง อารยะวิญญู. 2533 : 123 – 130)

วอลเลซ และแมคโคลลิน (ศรียา นิยมธรรม. 2537 : 9 ; อ้างอิงจาก Wallace & Mclovgnin. 1979) กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ว่าเป็นเด็กที่สับสนในการจำแนกตัวอักษรที่คล้ายกันเช่น ก กับ ภ ด กับ ค เป็นต้น ด้วยเหตุดังกล่าวทำให้เด็กไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนเท่าที่ควร

แนวทางในการจัดการศึกษาเพื่อช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ศรียา นิยมธรรม ได้อ้างถึงงานวิจัยของศาสตราจารย์ เจเนท เลอร์นเนอร์ว่า ไม่มีวิธีใดวิธีเดียวของการสอนที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกับเด็กทุกคน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศาสตราจารย์อลิซาเบท คอปพิทซ์ ที่สรุปไว้เช่นกันว่า ปัญหาทางการเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้ไม่สามารถแก้ไขหรือรักษาได้ด้วยวิธีสอนโดยเฉพาะวิธีใดวิธีหนึ่ง หรือใช้เทคนิคในการฝึกหัดแบบใดแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว (ศรียา นิยมธรรม. 2540 : 54) ดังนั้นในการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำเป็นต้องมีวิธีสอนหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถและความแตกต่างของเด็กแต่ละคน การสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก ก็เป็นวิธีสอนอีกวิธีหนึ่งที่สามารถตอบสนองความแตกต่างของเด็กแต่ละคนที่หลากหลายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เพราะเป็นการใช้เทคนิคการสอนที่เน้นการฝึกทักษะการเรียนรู้ ความจำ และการฝึกสมาธิในการเรียนเพื่อให้เด็กสามารถอ่านเขียนได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 96) การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้แสดงออกตามความต้องการของร่างกายจะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กดีขึ้น เกมและแบบฝึกก็เป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจ จูงใจให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ดังที่ สุไร พงษ์ทองเจริญ กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ได้ใช้ภาษาไปด้วย ซึ่งเกมภาษาจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาคล่องแคล่วขึ้น (สุไร พงษ์ทองเจริญ. 2525 : 48) และเยาวพา เตชะคุปต์ กล่าวว่า เกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน สามารถใช้ประกอบการสอนได้ (เยาวพา เตชะคุปต์. 2542 : 56)

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกสื่อการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก เพื่อศึกษาผลการใช้การสอน โดยใช้เกมและแบบฝึกสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เพื่อหาวิธีการช่วยเหลือให้เด็กสามารถจำพยัญชนะไทยได้อย่างแม่นยำไม่สับสน ซึ่งคาดว่าจะได้ผลดี เพื่อที่จะได้ใช้เป็นแนวทางในการเสนอแนะแก่ครูผู้สอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ และช่วยพัฒนา ความสามารถของเด็กให้เหมาะสมกับศักยภาพของตน และนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาอื่น ๆ อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบฝึกก่อนและหลังการสอน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ด้านการจำพยัญชนะไทย โดยสามารถนำเกมและแบบฝึกที่ได้จากการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา ตำบลสะเดา อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่กำลังเรียนอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา จำนวน 8 คน เลือกมาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยการสัมภาษณ์ครูประจำวิชาภาษาไทย คัดเลือกเด็กที่มีปัญหาในการจำพยัญชนะไทย โดยเด็กสับสนตัวพยัญชนะที่คล้ายกันได้แก่ ก ฅ ฌ , บ ปร , ค ฅ ฌ , ด ฒ , พ ฝ , ผ ฝ , ท ฑ , ข ฌ ฌ พิจารณาผลการเรียนวิชาภาษาไทยของภาคปลาย ปีการศึกษา 2547 คัดเลือกโดยพิจารณา ผลการเรียนพยัญชนะ เด็กไม่สามารถจำพยัญชนะไทยถึง 50 เปอร์เซนต์ของพยัญชนะไทยทั้ง 44 ตัว และใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของผดุง อารยะวิญญู ใช้เกณฑ์การตัดสินเปอร์เซ็นต์ที่ 1 - 3 แล้วเลือกเด็กดังกล่าวมาเป็นกลุ่มตัวอย่างทำการทดลอง จำนวน 8 คน

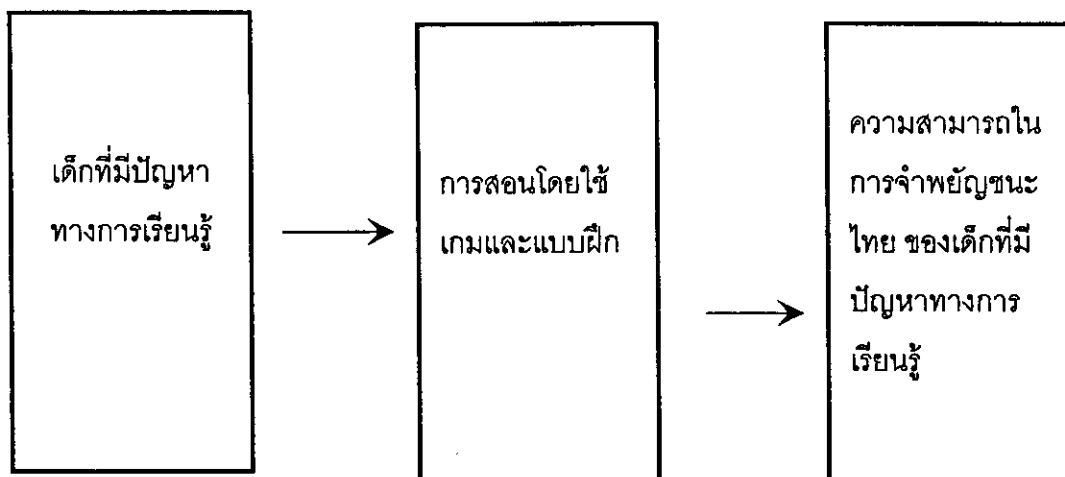
ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เกมและแบบฝึก
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องในกระบวนการทางจิตวิทยา ทำให้เด็กมีปัญหาในการใช้ภาษาทั้งในการฟัง การอ่าน การเขียน และการสะกดคำ หรือมีปัญหาในการเรียนคณิตศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวมิได้มีสาเหตุจากความบกพร่องทางการมองเห็นทางการได้ยิน บกพร่องทางสติปัญญา หรือเด็กด้อยโอกาส
2. ความสามารถในการจำพยัญชนะไทย หมายถึง นักเรียนสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องจากพยัญชนะ 25 ตัว ได้แก่ กณภ, บปษ, คคศ, ดตฒ, พพฟ, ผฝย, ททห, ขชช โดยนักเรียนสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยดังกล่าวได้ 80 % ของพยัญชนะทั้งหมด
3. เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการจำตัวพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหาของตัวพยัญชนะ 25 ตัว จัดเป็น 8 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 คือ กณภ ใช้เกมปริศนาคำทาย เกมตัดต่อพยัญชนะ เกมเปิดกรุมหาสมบัติ หน่วยที่ 2 คือ บปษ ใช้เกมคู่แฝด เกมโดมิโน เกมเชียมซีเสียงทาย หน่วยที่ 3 คือ คคศ ใช้เกมคำทาย เกมตะกร้ามหัศจรรย์ เกมส่งลูกกระเบิด หน่วยที่ 4 คือ ดตฒ ใช้เกมจ่ายตลาด เกมรวมใจ เกมดูดี ๆ หน่วยที่ 5 คือ พพฟ ใช้เกมลมเอยมพัด เกมปะติดปะต่อ เกมดอกไม้วิเศษ หน่วยที่ 6 คือ ผฝย ใช้เกมตากผ้า เกมลูกเต๋าเสียงโชค เกมโป้งชื่อ หน่วยที่ 7 คือ ททห ใช้เกมบอกชื่อครู เกมประกอบมือ เกมหาคู่ หน่วยที่ 8 คือ ขชช ใช้เกมกระจกเงา เกมคู่เหมือน เกมใหญ่เล็ก นำเกมประกอบทุกพยัญชนะ รวม 24 เกม จัดทำแผนการสอน 24 แผน ทำการทดลองจำนวน 24 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที สัปดาห์ละ 3 ครั้ง รวมเวลา 8 สัปดาห์
4. แบบฝึก หมายถึง แบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับเกม เพื่อส่งเสริมทักษะการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เป็นแบบฝึกที่ให้นักเรียนปฏิบัติเพื่อจำตัวพยัญชนะไทย 25 ตัว

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกมีการพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยสูงขึ้น
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกสามารถจำพยัญชนะไทยได้มากกว่าก่อนการสอน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแยกตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.2 สาเหตุของความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 1.3 ประเภทของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.4 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน
 - 1.5 ขั้นตอนการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.6 การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน
 - 1.7 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
 - 1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย
 - 2.1 วิธีการสอนภาษาไทย
 - 2.2 ลักษณะพยัญชนะไทย
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ
 - 3.1 สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ
 - 3.2 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ
 - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 4.1 ความหมายของเกม
 - 4.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม
 - 4.3 ประเภทของเกม
 - 4.4 การสอนเกม
 - 4.5 ประโยชน์ของเกม
 - 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

5.1 ความหมายของแบบฝึก

5.2 ความสำคัญของแบบฝึก

5.3 ลักษณะของแบบฝึก

5.4 หลักในการสร้างแบบฝึก

5.5 ประโยชน์ของแบบฝึก

5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

จากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้ คำจำกัดความของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน เกณฑ์การตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ปัญหาของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ การเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

1.1 ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

นักจิตวิทยา นักการศึกษาพิเศษ และนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้อย่างสอดคล้องกัน ดังนี้

ศรียา นิยมธรรม (2537 : 3) ได้ให้คำจำกัดความเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disable Children) ไว้ว่า เด็กที่มีความผิดปกติอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างของกระบวนการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจ การใช้ภาษาพูด หรือภาษาเขียน ซึ่งความผิดปกตินี้อาจเห็นได้ในลักษณะของการมีปัญหาใน การรับฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน การสะกด หรือการคำนวณ ตลอดจนการรับรู้อันเป็นผลมาจากความผิดปกติทางสมอง แต่ไม่รวมถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อันเนื่องจากการมองเห็น ปัญญาอ่อน การได้ยิน การเคลื่อนไหวไม่ปกติเนื่องจากร่างกายพิการ มีอารมณ์แปรปรวนหรือเด็กด้อยโอกาสทางการศึกษา

เบญจพร ปัญญา (2543 : 4) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ไว้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning Disabilities : LD) เป็นความบกพร่องในกระบวนการเรียนรู้ที่แสดงออกมาในรูปของปัญหาการเขียน การสะกดคำ การคำนวณ และเหตุผลเชิงคณิตศาสตร์ เกิดจากการทำงานที่ผิดปกติของสมอง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าที่ควรจะเป็น โดยพิจารณาจากผลการเรียนเปรียบเทียบกับระดับเชาว์ปัญญา

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2543 : ค) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (Learning Disabilities : LD) ไว้ว่าคือ เด็กที่ไม่สามารถจะบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง ๆ ที่มีศักยภาพและความบกพร่องนั้นไม่ได้เกิดมาจากสาเหตุทางร่างกายเช่น ปัญหาทางการเห็น หรือ ปัญหาทางการได้ยิน เด็กกลุ่มนี้จะมีกระบวนการเรียนรู้ที่บกพร่องจะมีความยากลำบากในการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ การพูด การสื่อสาร การใช้ภาษา และ การใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว

ผดุง อารยะวิญญู (2546 : 1) ได้ให้ความหมายความบกพร่องทางการเรียนรู้ไว้ว่าเป็นเด็กที่ไม่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ไอคิวปกติ จะอยู่ตั้งแต่ 90 ขึ้นไป มีสภาพร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจปกติ แต่เรียนหนังสือไม่ได้ เนื่องจากสมองด้อยความสามารถในการนำข้อมูลไปใช้เด็กเหล่านี้มีความลำบากยุ่งยากในการพูด การอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือด้าน คณิตศาสตร์

เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่มีความผิดปกติที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือมากกว่าหนึ่งเรื่องขึ้นไป ความผิดปกติดังกล่าวจะเกี่ยวเนื่องกับความเข้าใจหรือการใช้ภาษา การพูดการเขียน ซึ่งอาจส่งผลถึงความสามารถที่บกพร่องไปเกี่ยวกับการฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียนสะกดคำ ตลอดจนการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ รวมถึงสภาวะความพิการด้านการรับรู้ การที่สมองบาดเจ็บ สมองไม่อาจทำหน้าที่บางอย่างได้เล็กน้อย การมีปัญหาด้านการอ่าน (Dyslexia) และการมีปัญหาด้านภาษา (Aphasia) แต่ไม่รวมถึงเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อื่นเนื่องจากความพิการด้านการเห็น การได้ยิน หรือร่างกาย พิการตลอดจนการมีภาวะปัญญาอ่อน มีปัญหาทางอารมณ์หรือเด็กด้อยโอกาส (สำนักงาน คณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 15)

ชวลิต ชูกำแหง (2546 : 22 – 23) สรุปความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ว่าหมายถึงเด็กที่มีสภาพทางร่างกายภายนอกปกติ แต่มีปัญหาเกี่ยวกับความไม่สมดุลของสมองที่ส่งผลทำให้เด็กมีปัญหาทั้งทางด้านความรู้ความเข้าใจ จิตพิสัย และพฤติกรรมในการแสดงออก ซึ่งปัญหาจะแสดงออกอย่างเด่นชัดในด้านการเขียน เช่น การอ่าน การเขียน การคิด คำนวณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถของตน

จากความหมายของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องในกระบวนการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีปัญหาที่แสดงออกมาในรูปของปัญหา การอ่าน การเขียน การสะกดคำ การคำนวณ การเคลื่อนไหวและการรับรู้ ปัญหาดังกล่าวไม่ได้มีสาเหตุมาจากความบกพร่องทางการมองเห็นทางการได้ยิน ทางสติปัญญาบกพร่อง ภาวะปัญญาอ่อน หรือด้อยโอกาสทางสภาพแวดล้อม ทางสังคม วัฒนธรรมหรือเศรษฐกิจ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ทำให้สมรรถภาพของเด็กอยู่ในระดับต่ำกว่า

เกณฑ์ปกติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถทางสมอง จำเป็นต้องได้รับการ
ทางการศึกษาที่แตกต่างจากเด็กปกติคือการศึกษาพิเศษ

1.2 สาเหตุของความบกพร่องทางการเรียนรู้

ความบกพร่องทางการเรียนรู้ ก่อให้เกิดปัญหาในการเรียนเนื่องจากเด็กไม่สามารถ
เรียนได้ดีเท่ากับเด็กปกติทั่วไป การค้นหาความบกพร่องของเด็กส่วนมาก เป็นหน้าที่ของบุคลากร
ทางสาธารณสุข บุคลากรทางการศึกษาอาจจำเป็นต้องรับรู้ไว้ เพื่อจะได้หาทางการจัดการศึกษา
ให้สอดคล้องกับปัญหาของเด็กต่อไป สาเหตุของความบกพร่องนี้อาจจำแนกได้ดังนี้

1. การได้รับบาดเจ็บทางสมอง

บุคลากรทางการแพทย์ที่ศึกษาเกี่ยวกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในหลาย
ประเทศ มีความเชื่อว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กเหล่านี้สามารถเรียนรู้ได้นั้น เนื่องมาจากการ
ได้รับบาดเจ็บทางสมอง (Brain Damage) อาจจะเป็นการได้รับบาดเจ็บก่อนคลอด ระหว่างคลอด
หรือหลังคลอดก็ได้ การบาดเจ็บนี้ทำให้ระบบประสาทส่วนกลางไม่สามารถทำงานได้เต็มที่ อย่างไรก็ตาม
ก็ตามการได้รับบาดเจ็บอาจไม่รุนแรงนัก (Minimal Brain Dysfunction) สมองและระบบประสาท
ส่วนกลางยังทำงานได้ดีเป็นส่วนมาก มีบางส่วนเท่านั้นที่บกพร่องไปบ้าง ทำให้เด็กมีปัญหาใน
การเรียนรู้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้ของเด็ก แต่ปัญหานี้ยังไม่เป็นที่ยอมรับทั้งหมด เพราะเด็ก
บางรายอาจเป็นกรณียกเว้นได้

2. กรรมพันธุ์

งานวิจัยเป็นจำนวนมากระบุตรงกันว่า ความบกพร่องทางการเรียนรู้บางอย่าง
สามารถถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์ได้ จะเห็นได้จากการศึกษาเป็นรายกรณีพบว่า เด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้บางคน อาจมีพี่น้องที่เกิดจากท้องเดียวกัน มีปัญหาทางการเรียนรู้เช่นกัน หรืออาจมี
พ่อแม่ พี่น้อง หรือญาติใกล้ชิด มีปัญหาทางการเรียนรู้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหา ในการ
อ่าน การเขียน และการเข้าใจภาษา

มีรายงานการวิจัยที่น่าเชื่อถือได้ว่า เด็กฝาแฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกัน (Identical Twin) เมื่อพบว่าฝาแฝดคนหนึ่งมีปัญหาในการอ่าน ฝาแฝดอีกคนหนึ่งมักมีปัญหาใน
การอ่านด้วย แต่ปัญหานี้มาพบบ่อยนัก สำหรับฝาแฝดที่มาจากไข่คนละใบ (Fraternal Twins)
จึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าปัญหาในการเรียนรู้อาจสืบทอดทางกรรมพันธุ์ได้

3. สิ่งแวดล้อม

สาเหตุทางสภาพแวดล้อมในที่นี้ หมายถึง สาเหตุอื่น ๆ ที่ไม่ใช่จากการได้รับ
บาดเจ็บทางสมอง และกรรมพันธุ์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กภายหลังการคลอด เมื่อเด็กเติบโตขึ้นมา
ในสภาพแวดล้อมที่ก่อให้เกิดความเสี่ยง เช่น การขาดสารอาหารในวัยทารกและวัยเด็ก การสอนที่

ไม่มีประสิทธิภาพของครู ตลอดจนการขาดโอกาสทางการศึกษา เป็นต้น แม้ว่าองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อมเหล่านี้ ไม่ใช่สาเหตุที่ก่อให้เกิดความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยตรง แต่องค์ประกอบเหล่านี้อาจทำให้สภาพการเรียนรู้ของเด็กมีความบกพร่องมากขึ้น

จากคำกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า สาเหตุของความบกพร่องทางการเรียนรู้อาจเกิดจากการที่สมองได้รับบาดเจ็บทั้งก่อนคลอด ระหว่างคลอดและหลังคลอด ซึ่งสมองซีกซ้ายเป็นตัวควบคุมการแสดงออกทางด้านภาษา มีความผิดปกติคือมีขนาดเท่ากับสมองซีกขวา รวมถึงด้านพันธุกรรม และสภาพแวดล้อมที่ทำให้ความบกพร่องทางการเรียนรู้เพิ่มความรุนแรงขึ้น

1.3 ประเภทของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ผดุง อารยะวิญญู (2542 : 23 – 33) ได้จำแนกเป็นประเภทต่างๆตามลักษณะของปัญหาในการเรียนรู้ของเด็กไว้ดังนี้

1. ความบกพร่องของการฟังและการพูด เรียกว่า อเฟเซีย (Aphasia)
2. ความบกพร่องทางการอ่าน เรียกว่า ดิสเล็กเซีย (Dyslexia Child)
3. ความบกพร่องทางการเขียน อาจจำแนกเป็น 3 ลักษณะคือ
 - 3.1 ดิสกราเฟีย (Dysgraphia)
 - 3.2 ความบกพร่องทางการจำ (Recall Deficits)
 - 3.3 ความบกพร่องทางโครงสร้างของภาษา (Syntax Deficits)
4. ความบกพร่องทางคณิตศาสตร์ เรียกว่าดิสแคลคูลีย (Dyscalculia)
5. ความบกพร่องทางกระบวนการคิด
6. ความบกพร่องด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง อาจจำแนกเป็น 3 ด้านคือ
 - 6.1 ความบกพร่องเกี่ยวกับสมาธิ
 - 6.2 ความบกพร่องด้านการรับรู้
 - 6.3 ความบกพร่องด้านการเคลื่อนไหว

เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จะมีความบกพร่องแต่ละด้านแตกต่างกัน เด็กบางคนมีความบกพร่องเพียงด้านเดียว เด็กบางคนอาจมีความบกพร่องมากกว่าหนึ่งด้านสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการให้ความช่วยเหลือนั้น ควรเลือกวิธีการที่เหมาะสมเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและพัฒนาให้เด็กสามารถเรียนรู้และอยู่ร่วมในสังคมกับเด็กปกติได้

1.4 ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน

นายแพทย์รูดอล์ฟ เบอร์ลิน เป็นบุคคลแรกที่ศึกษาปัญหาเกิดจากความไม่สามารถในการเรียนรู้ และบัญญัติศัพท์ คำว่า Dyslexia ส่วนในประเทศไทยความบกพร่องที่พบบ่อยที่สุด

และมีผลกระทบต่อนักเรียนในวัยประถมศึกษาประมาณร้อยละ 2 ถึง 8 (คันสนีย์ จัตราคุปต์. 2543 : 26)

นอกจากนี้ได้อ่านนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2538 : 29) กล่าวถึงลักษณะเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านดังนี้

1. การเคลื่อนไหวที่แสดงอาการเครียด เช่น อารมณ์เสีย หน้านอง
2. อ่านหลงบรรทัด อ่านซ้ำคำ
3. อ่านตกหล่น อ่านเพิ่มคำ หาคำมาแทนที่หรืออ่านกลับคำ
4. อ่านเรียงลำดับคำผิด สับสนตำแหน่ง ประธาน กริยา กรรม
5. อ่านสับสนระหว่างอักษรหรือคำที่คล้ายคลึงกัน
6. อ่านช้าและตะกุกตะกัก
7. อ่านด้วยความลังเลไม่แน่ใจ
8. อ่านเอาเรื่องไม่ได้
9. บอกลำดับเรื่องราวไม่ได้
10. จำประเด็นสำคัญของเรื่องราวไม่ได้(อ่านได้แต่อธิบายไม่ได้)
11. แยกสระเสียงสั้น-ยาวไม่ได้

ศรียา นิยมธรรม (2540 : 42) กล่าวถึงลักษณะเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านคือ

1. ขมวดคิ้ว นิ่งหน้าเวลาอ่าน
2. หลงบรรทัด
3. อ่านสลับคำ อ่านข้ามคำ
4. อ่านสลับตัวอักษร
5. การอ่านช้า อ่านถอยหลัง
6. อ่านออกเสียงไม่ชัด
7. จับใจความของเรื่องที่อ่านหรือลำดับเรื่องที่อ่านไม่ได้
8. จับใจความสำคัญของเรื่องไม่ได้
9. เล่าเรื่องที่อ่านไม่ได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 11) กล่าวถึงลักษณะเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านไว้คือ

1. หลงบรรทัด อ่านซ้ำคำ
2. อ่านซ้ำและตะกุกตะกัก
3. จำข้อเท็จจริงพื้นฐานไม่ได้
4. อ่านคำในตำแหน่งที่ไม่ถูกต้อง
5. ไม่สามารถบอกลำดับของเรื่องราวได้
6. สับสนระหว่างอักษรหรือคำที่คล้ายคลึงกัน
7. ไม่สามารถจำประเด็นสำคัญของเรื่องราวได้
8. อ่านตกหล่น อ่านเพิ่มคำ หาคำมาแทนที่ อ่านกลับคำ

เบญจพร ปัญญาวยง (2543 : 6) กล่าวถึงลักษณะเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านไว้คือ

1. อ่านช้า มีความยากลำบากในการอ่าน เช่น อ่านคำต่อคำจะต้องสะกดคำจึงจะอ่านได้

2. อ่านออกเสียงไม่ชัดเจน

3. ไม่ระมัดระวังในการอ่าน จะเดาคำจากอักษรตัวแรกเช่น บาท เป็น บทที่ เมื่อนั้น เป็น บัดนั้น farm เป็น front

4. อ่านข้ามคำ อ่านเพิ่มคำ อ่านผิดประโยคหรือผิดตำแหน่ง

5. อ่านโดยไม่เน้นคำ หรือเน้นข้อความบางตอน

6. จำคำศัพท์ได้จำกัด พยายามอธิบายความหมายของคำที่อ่านไม่ได้

7. ผันเสียงวรรณยุกต์ไม่ได้

8. เล่าเรื่องที่อ่านไม่ได้

9. จับใจความสำคัญหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านไม่ได้

10. ไม่รู้จักเดาคำจากคำหรือประโยคที่อยู่หน้าหรือหลังคำหรือย่อหน้านั้นๆ

จากข้อมูลดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน มีส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากสมองบาดเจ็บ ทำให้เกิดการใช้ความสามารถในด้านการรับรู้อาษา และการประสานงานของกล้ามเนื้อ ซึ่งเป็นสาเหตุของการมีปัญหาดังกล่าว และก่อให้เกิดความลำบากในการอ่านหนังสือ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยอยู่ในเกณฑ์ต่ำ

1.5 ขั้นตอนการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

นักการศึกษา ได้เสนอแนวทางกับครูผู้สอนเกี่ยวกับขั้นตอนการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียน

แบบสำรวจปัญหาในการเรียน เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ใช้สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก ประกอบด้วยคำถาม 50 ข้อ ประเมินลักษณะปัญหาของเด็กในการเรียน 5 ด้านใหญ่และ 25 ด้านย่อย ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 1 – 5 ใช้สำหรับเด็กในระดับประถมศึกษาเครื่องมือความเที่ยงตรง ตามมาตรฐานของเครื่องมือในการวิจัยที่ดี มีค่าความเชื่อมั่น .98 มีเกณฑ์ปกติ (Norms) มี Norms ให้เปรียบเทียบ ผู้ประเมินเด็กต้องรู้จักเด็กเป็นอย่างดี ไม่น้อยกว่า 3 เดือน จะเป็นครูประจำชั้น / ครูสอนเด็กประจำ หลังจากกรอกแบบสำรวจแล้ว นำข้อมูล Plot ลงในกราฟที่มีลักษณะ Profile ของเด็กดังนี้ หากเส้นกราฟตกในช่องเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 1 - 3 ตั้งแต่ 1 ด้านย่อยขึ้นไป ถือว่าเด็กมีปัญหาในการเรียน แต่เด็กมีปัญหาในการเรียนนี้อาจเป็นเด็ก LD หรือเด็กปัญญาอ่อนระดับเรียนได้ (EMR) ก็ได้ จึงต้องทดสอบต่อไปในขั้นที่ 2

ขั้นที่ 2 ใช้แบบสำรวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้าน

เป็นแบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้โดยเฉพาะ (Specific Learning Disabilities ใช้อักษรย่อว่า SLD) สำรวจปัญหาในการเรียน 3 ด้าน คือ 1. ด้านการอ่าน 2. ด้านการเขียนและการสะกด 3. ด้านคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยข้อย่อยทั้งหมด 80 ข้อ ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 1 - 5 ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ครูผู้สอนจะต้องรู้จักเด็กเป็นอย่างดีไม่น้อยกว่า 3 เดือน

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง

ผู้ทำหน้าที่คัดแยกเด็กต้องเชิญผู้ปกครองมาพบเพื่อสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็ก ก่อนสัมภาษณ์ควรให้ผู้ปกครองกรอกแบบซักประวัติเด็กเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กให้มากที่สุด เท่าที่จะมากได้ ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้ปกครองคือ การอ่าน เด็กมีปัญหาด้านใด เช่น อ่านเรื่องได้แต่จับใจความไม่ได้ อ่านเรื่องได้แต่เรียงลำดับเหตุการณ์ไม่ได้ ในด้านการเขียน เด็กเขียนตามคำบอกได้หรือไม่ เด็กลอกคำจากตัวอย่างได้หรือไม่ เด็กเขียนบรรยายความคิดเห็นเป็นข้อความยาว ๆ ได้หรือไม่ เด็กสะกดคำได้หรือไม่ มีปัญหาในการสะกดคำในลักษณะใด ลายมือของเด็กอ่านได้หรือไม่ ลักษณะลายมือเป็นอย่างไร เส้นโตกว่าบรรทัดเล็กกว่าบรรทัดหรือไม่ ไม่อยู่ในบรรทัด ไม่เป็นรูปแบบที่แน่นอนหรือมีลักษณะอย่างอื่น ในด้านคณิตศาสตร์ เด็กเข้าใจจำนวนหรือไม่ บวก ลบ คูณหาร ได้หรือไม่ เด็กมีปัญหาด้านจิตวิทยาหรือไม่

ขั้นที่ 4 ทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล

ครูสร้างแบบทดสอบเกี่ยวกับการอ่านตัวพยัญชนะไทย ที่หลักสูตรกำหนดให้นักเรียน
 ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ครูตรวจแบบทดสอบเพื่อหาความบกพร่อง

นำข้อมูลทั้ง 4 ขั้นมาประมวลเข้ากันแล้วพิจารณาว่าข้อมูลเด็กแต่ละขั้นตอน
 สอดคล้องหรือไม่ ถ้าหากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ขั้น หรือสอดคล้องอย่างน้อย 2 ขั้น
 และมีความรุนแรงในลักษณะที่ต้องการความช่วยเหลือ โดยครูพิจารณาว่าหากไม่ให้ความ
 ช่วยเหลือแล้วเด็กจะไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ไม่มีพัฒนาการทางการเรียนเท่าที่ควร เรียนไม่ทัน
 เพื่อนจึงตัดสินว่าเป็น LD

นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการตัดสินว่ามีปัญหาทางการเรียนรู้มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง
 ในการพิจารณาตัดสินนั้น ครูไม่ควรตัดสินเพียงคนเดียว ควรร่วมกันตัดสินใจเป็นทีม ซึ่งอาจจะ
 ประกอบด้วยครูการศึกษาพิเศษ ที่มีความรู้เกี่ยวกับเด็ก LD ครูผู้สอนเด็กปกติ นักจิตวิทยา หรือ
 นักวิชาการเกี่ยวกับด้านการศึกษาพิเศษอื่นๆ

1.6 การคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน

พิจารณาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับระดับสติปัญญาของเด็กคน
 เดียวกันคือเด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือการคิดคำนวณต่ำกว่า
 ความสามารถที่แท้จริง เช่น เด็กที่มี IQ 120 แต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมต่ำหรือวิชาใด
 วิชาหนึ่งต่ำ

1.6.1 คำนึงถึงความสามารถเฉพาะทาง สังเกตจากเด็กที่มีสติปัญญาปกติหรือสูง
 กว่าปกติแต่มีปัญหาในการเรียน ซึ่งเด็กจะมีความบกพร่องในการรับรู้ หรือ การทำงานของสมอง
 เกี่ยวกับกระบวนการจัดทำกับข้อมูล เช่นเด็กที่มีผิดปกติด้านการเขียน เขียน ก เป็น ค สลับอักษร
 หน้าและหลัง เช่น บก เป็น กบ เป็นต้น

1.6.2. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สังเกตจากความแตกต่างของเด็กกับ
 เพื่อนว่าสิ่งใดที่เพื่อนทุกคนทำได้ แต่เด็กคนนั้นยังทำไม่ได้ มีความยุ่งยาก สับสนเกี่ยวกับเรื่องวัน
 เช่น วันนี้ พรุ่งนี้ แต่ไม่รู้ว่าเมื่อไร เป็นต้น สับสนเกี่ยวกับเรื่องเวลา เช่น นัด 9.00 น . ตอนเช้า
 มา 9.00 น . ตอนกลางคืน เป็นต้น

1.6.3. หากจุดตัดของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ พิจารณาจากการกำหนดค่าของ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ถ้าเด็กคนใดได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าครูที่กำหนด เด็กคนนั้น
 จะเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541 : 15)

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้ทำการพิจารณาเพื่อคัดแยก
 เด็กดังนี้

1. ด้านพฤติกรรม มีพฤติกรรมไม่สมวัยอันอาจนำไปสู่ความบกพร่องทางบุคลิกภาพและการปรับตัวความผิดปกติทางความประพฤติที่เป็นปัญหา และความผิดปกติทางอารมณ์และอาการทางประสาทส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะตรวจสอบโดย
 - 1.1 ผลการเรียนรู้ด้อยลงกว่าเดิม
 - 1.2 มีการเคลื่อนไหวอริยาบถมากหรือน้อยผิดปกติ
 - 1.3 ความคิดอ่านที่แปลกและไม่เป็นจริง
 - 1.4 มีความวิตกกังวลอย่างกระตือรือร้นมากเกินไปอย่างไม่สมเหตุผล
 - 1.5 การใช้ภาษาและคำพูด เช่น มีพัฒนาการช้ากว่าวัย วกวน สับสน ซ้ำแล้วซ้ำเล่าในคำหรือข้อความเดียวกัน เสื่อมถอยกว่าที่เคยเป็น จับใจความไม่ได้หรือไม่สัมพันธ์กับเหตุการณ์
 - 1.6 การรับรู้เสียไป เช่น เกี่ยวกับวัน เวลา สถานที่ และ บุคคล หรือ การเห็น การได้ยิน ได้กลิ่น รสต่าง ๆ
 - 1.7 แยกตัวเองออกจากสังคม เช่น ไม่สบตาคนอื่น ไม่ยิ้มด้วย ไม่ชอบอยู่หรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 - 1.8 ความคิดและการกระทำต่างๆ หมกมุ่น วนเวียนอยู่แต่ในตนเองโดยไม่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม
 - 1.9 มีการกระทำหรือทำทางซ้ำๆ แบบเดียวกัน ชอบเล่นกับตัวเอง เช่น โยกตัว บั่นมือ กระพือนิ้ว ยกคิ้วหลิวตา เป่าปาก เป็นต้น
 - 1.10 มีความอ่อนไหวต่อสิ่งเร้าหรือการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นรอบตัวได้ง่าย แต่ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นดูไม่เหมาะสม
 - 1.11 มีความบกพร่องทางอารมณ์ในด้านต่างๆ อาจเสื่อมลงกว่าเดิมก็ได้หรือบางอย่างอาจดีกว่าอย่างอื่นก็ได้
 - 1.12 สติปัญญาและทักษะในด้านต่างๆ อาจเสื่อมลงกว่าเดิมก็ได้หรือบางอย่างอาจดีกว่าอย่างอื่น
2. ด้านศึกษาประวัติ การเลี้ยงดู สภาพแวดล้อมทางบ้านและครอบครัว รวมทั้งการเยี่ยมบ้าน เพื่อสังเกตลักษณะสัมพันธ์ภาพที่บ้าน
3. พิจารณาจากผลทางพัฒนาการ ด้านสังคม ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย กล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่ ในกรณีที่เด็กได้ผ่านการเตรียมความพร้อมมาแล้ว (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 24 - 25)

ศรียา นิยมธรรม กล่าวว่า ทางเลือกในการคัดแยกเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีหลายทาง ไม่มีวิธีใดที่ง่ายในการคัดแยก ทุกวิธีจะมีข้อจำกัดหรืออาจมีข้อชวนสงสัยและยังไม่มีทางเลือกใดที่เป็นกระบวนการซึ่งยอมรับกันทั่วไป และได้สรุปรายละเอียดของวิธีการต่างๆ ที่เป็นทางเลือกในการคัดแยกไว้ดังนี้

ทางเลือกที่ 1

วิธีดูความแตกต่าง จะพิจารณาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับระดับสติปัญญาของเด็ก

ทางเลือกที่ 2

วิธีคำนึงถึงความสามารถเฉพาะทาง จะพิจารณาจากเด็กที่มีสติปัญญาปกติหรือดี แต่มีปัญหาในการเรียน หรือมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาในการเรียนรู้ที่ดูจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยาซึ่งถูกระบุว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ทางเลือกที่ 3

วิธีคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จะสังเกตความแตกต่างในแต่ละวิชา เด็กจะไม่มีปัญหาในหลายๆด้าน หรือไม่มีปัญหาเป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีความยุ่งยาก สับสนเฉพาะบางเรื่องหรือบางด้านเท่านั้น เช่นด้านการอ่าน ด้านคิดคำนวณ ด้านสะกดคำ เรื่องความทรงจำ การสับสนเกี่ยวกับเรื่องเวลา หรือยุ่งยากในการจัดระเบียบสิ่งของต่างๆ

ทางเลือกที่ 4

วิธีหาจุดตัดของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำ เด็กทุกคนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำในระดับหนึ่งของวิชาใดก็ตาม อาจได้รับความช่วยเหลือโดยไม่คำนึงถึงสาเหตุว่าทำไมจึงมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ เช่น อาจกำหนดจุดของผลสัมฤทธิ์ต่ำที่ 10 % คนใดที่ได้คะแนนต่ำใน 10 % ก็จะถูกระบุว่าเป็นผู้ที่ต้องการได้รับความช่วยเหลือ (ศรียา นิยมธรรม. 2541 : 36 – 39)

สรุปได้ว่า การคัดแยกเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้คือ การชักประวัติ การสังเกตพฤติกรรมของเด็กทั้งทางพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็ก ซึ่งมีพัฒนาการด้านต่างๆด้อยกว่าในระดับวุฒิภาวะเดียวกัน

1.7 การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2538 : 83 – 86) กล่าวว่าปัญหาทางการเรียนรู้มีขอบข่ายกว้างขวาง ทั้งพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาการ และพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงรบกวนชั้นเรียน จึงได้เสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในชั้นปกติดังนี้

1. สอนโดยเน้นความสามารถเด่นของเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จ เช่น ถ้าพบว่าเด็กใช้สายตาในการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ครูควรให้เด็กมองวัตถุต่างๆ แทนที่จะพูดให้เด็กฟังเท่านั้น
2. พยายามลดกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะ หรือความสามารถที่เป็นจุดบกพร่องของเด็ก เช่น ถ้าพบว่าเด็กมีปัญหาการเขียนก็ไม่ควรให้งานที่เด็กต้องเขียนมาก แต่อาจให้เด็กตอบปากเปล่า หรือตอบใส่เทปบันทึกเสียงแทนการเขียน
3. พยายามพัฒนาจุดบกพร่องของเด็ก หลังจากที่เด็กประสบความสำเร็จจากการใช้ความสามารถเด่นได้แล้ว
4. กำหนดความคิดรวบยอดที่จะให้เด็กเรียนให้ชัดเจน ถ้าจะสอนความคิดรวบยอดใหม่ ครูต้องทำความคิดรวบยอดใหม่ไปสัมพันธ์กับสิ่งที่เด็กเคยเรียนรู้มาแล้ว
5. ช่วยให้เด็กตระหนักถึงเป้าหมาย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยชี้ให้เด็กเห็นว่าเมื่อวานนี้เด็กทำอะไรได้บ้าง วันนี้เด็กทำอะไรสำเร็จ และเด็กจะทำอะไรได้ในวันพรุ่งนี้
6. ตั้งเป้าหมายระยะสั้นอย่างชัดเจนที่เด็กสามารถทำได้ โดยจัดลำดับของงานให้มีความยากง่ายต่าง ๆ กันไป โดยให้เด็กทำงานในอันดับแรก ๆ ตามความสามารถของเขา จากนั้นค่อย ๆ จำกัดเวลา พร้อมทั้งบันทึกความก้าวหน้าของเด็ก เมื่อเด็กทำงานก้าวแรกได้เสร็จตามกำหนดเวลา จึงค่อยให้งานที่ยากขึ้น โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบเดียวกัน
7. ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่เด็กทำงานได้สำเร็จ ถ้าเด็กทำผิดบอกให้ทราบทันที อธิบายใหม่และให้เด็กแก้ไขใหม่ทันทีแต่ต้องใช้วิธีทางบวก ถ้าเด็กทำได้สำเร็จต้องรีบให้คำชมและบอกเหตุผลที่เด็กได้รับคำชม โดยเน้นความพยายามในการทำงานเป็นหลัก ไม่ชมเชยเฉพาะงานที่ครูพอใจ
8. ให้อยู่ออกกิจกรรมนั้นชั่วคราวรอเวลาอีกระยะหนึ่ง ถ้าครูได้พยายามใช้วิธีการใหม่ๆ หรือกิจกรรมใหม่ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กแล้วแต่เด็กยังไม่สามารถพัฒนาได้
9. อย่าพยายามสอนสิ่งที่เด็กไม่สามารถเรียนรู้และไม่อาจเรียนรู้
10. เนื้อหา บทเรียน และเทคนิควิธีการเรียนการสอน ที่จะนำมาใช้สอนนั้นควรเริ่มสอนเนื้อหา หรือบทเรียนที่ต่ำกว่าระดับชั้นของเด็ก 1 ปี เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงของความสำเร็จ
11. จัดกิจกรรมในทักษะเดียวกันหลากหลาย เพื่อว่าเด็กจะได้เลือกงานที่ทำได้และให้เด็กทำงานตามแนวทางของเขาเอง เช่น ใช้ปากกาสีแดง เลือกมุมที่จะนั่งทำงานเอง ใช้อุปกรณ์ช่วยประเภทเครื่องเล่นเทป หรือ คอมพิวเตอร์เป็นต้น
12. ใช้อุปกรณ์การสอนที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด

13. ใช้เกมหรือกิจกรรมที่让孩子ได้มีโอกาสเคลื่อนไหว ได้สัมผัส ได้มองเห็นและได้ยินได้ฟัง เพราะจะทำให้เด็กสนุกในการเรียนรู้และเรียนรู้ได้เร็ว

14. สอนซ้ำและทบทวนบ่อย ๆ เพราะตามปกติเด็กมีปัญหาทางการเรียนรู้ต้องการประสบการณ์ซ้ำและบ่อยมากกว่าปกติ

15. จัดทำป้ายกระดานแข็งหรือธงสีแดง ซึ่งมีความหมายว่าต้องการความช่วยเหลือ ซึ่งข้างหนึ่งของป้ายอาจเขียนว่า พยายามทำงานต่อไป และอีกข้างหนึ่งเขียนว่า หนูมีปัญหา ให้เด็กยกขึ้นตั้งหันออกนอกตัว เมื่อต้องการความช่วยเหลือจากครู วิธีนี้จะช่วยลดความคับข้องใจให้แก่เด็กได้บ้าง และป้ายหรือธงก็จะช่วยลดความวุ่นวายไปได้ โดยที่เด็กไม่ต้องลุกจากที่นั่งหรือยกมือ หรือเรียกร้องขอความช่วยเหลือจากครูบ่อยๆ และนอกจากนี้ป้ายดังกล่าวยังทำหน้าที่เตือนให้เด็กทำงานต่อไปอีก

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ควรมุ่งพัฒนาศักยภาพความสามารถของเด็ก ช่วยเหลือให้เด็กได้เรียนรู้ตามเป้าหมาย ใช้สื่อและอุปกรณ์การสอนที่เป็นรูปธรรม กิจกรรมการเรียนรู้ควร让孩子เคลื่อนไหว พัฒนาประสาทสัมผัส ทบทวนและฝึกซ้ำๆ เนื้อหาบทเรียนควรเริ่มที่ต่ำกว่าระดับชั้นของเด็ก 1 ปี เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จและควรใช้แรงเสริมทันทีถ้าเด็กทำผลงานได้ดี

1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ศรียา นิยมธรรม (2537 : 43 – 44) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างแบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยศึกษาเด็กอายุ 4 - 6 ½ ปี จำนวน 1,500 คนจากทั่วประเทศทำการทดสอบเพื่อคัดแยกและพิจารณาว่าเด็กอยู่ในภาวะ"เสี่ยง" หรือไม่ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยดัดแปลงเครื่องมือคัดแยกของแมคคาร์ธี (McCarthy Screening Test) ทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล และมีเนื้อหาในการทดสอบ 6 หมวดคือ ชำย – ขว การจำคำ การวาดรูปทรง การจำตัวเลข การจัดหมวดหมู่ และการใช้ขา ผลการวิจัยทำให้ได้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้สำหรับใช้คัดแยกเด็กปฐมวัยที่มีอายุอยู่ในช่วง 4-6 ½ ปี เครื่องมือนี้มีความเชื่อมั่น .63 - .85 มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เชิงโครงสร้าง จำแนกและความเที่ยงตรงตามเกณฑ์สัมพัทธ์

ผดุง อารยะวิญญู ได้สร้างเครื่องมือในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้อายุระหว่าง 6 – 12 ปี เป็นเครื่องมือมาตรฐาน พร้อมทั้งหาเกณฑ์ (Norms) สำหรับเด็กทั่วประเทศ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบ และตัดสินใจในการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า สำรวจปัญหาในการเรียนของเด็ก 5 ด้านใหญ่ๆ คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลา และทิศทาง การเคลื่อนไหว พฤติกรรม และสำรวจปัญหาในการเรียน 25 ด้านย่อยๆ คือ คำศัพท์ การฟังคำสั่ง การอ่าน การเขียน การนับ การเข้าใจความหมาย การจำ

ตัวเลข สัญลักษณ์ การคำนวณ เวลา ขนาด การจัดลำดับ ทิศทาง การเดินวิ่ง การกระโดด การทรงตัว การใช้นิ้วมือ การเคลื่อนไหวที่ผิดปกติ ความร่วมมือ ความสนใจ ความเป็นระเบียบ การปรับตัว การยอมรับ ความรับผิดชอบ คำถามทั้งหมดมี 50 ข้อ โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมินเด็ก ข้อจำกัดของเครื่องมือนี้ คือ ผู้ประเมินจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักเด็กอย่างดี และไม่ลำเอียง (ผดุง อารยะวิญญู, 2542 : 2 – 3)

ดวงใจ วรณสังข์ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการจำพยานะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยานะไทย พบว่า ความสามารถในการจำพยานะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หลังจากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพสูงกว่าความสามารถจำพยานะไทยก่อนสอนโดยใช้ชุดการสอนประกอบภาพ ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

งานวิจัยต่างประเทศ

แมรี่ และเบิร์ตแตรม (Mary & Berttram, 1997 : 174 – 178) ได้ศึกษากลวิธีการสอนอ่านและเขียนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จากครูการศึกษาพิเศษและนักการศึกษาทั่วไป ศึกษาเด็กเกรด 2 และเกรด 5 ว่าใช้วิธีสอนแบบใดบ้าง ผลการสำรวจพบว่า กลุ่มครูผู้สอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ใช้วิธีอ่านแล้วเติมคำตอบ (Guided Reading) 90 % การอ่านเป็นรายบุคคล (Individualized Reading) 87.0 % การแลกเปลี่ยนหนังสือกัน (Tradebooks) 81.5 % และการเปลี่ยนกันอ่าน (Round - Robin Reading) 74.1 % เป็น 4 วิธีในระดับแรกที่ใช้มากที่สุด และยังมีอีก 17 วิธี ที่ใช้สอนเด็กปกติและเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

วิธีการสอนเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ น่าจะมีวิธีการสอนอีกมากมายที่น่าศึกษาว่าสามารถใช้สอนอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจึงเลือกทดลองสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก เพื่อศึกษาความสามารถในการจำพยานะไทยในเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย ซึ่งได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการสอนภาษาไทย ลักษณะพยานะไทย ดังนี้

2.1 วิธีการสอนภาษาไทย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535 : ก – จ) ได้แนะแนวทางการสอนภาษาไทย ระดับประถมศึกษาไว้หลายวิธีดังนี้

1. การสอนภาษาไทยโดยใช้ประสบการณ์ทางภาษา การสอนวิธีนี้เป็นลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยสร้างประสบการณ์ทางภาษาให้แก่เด็ก ให้เด็กได้คิด ฟัง พูด อ่าน และเขียนเป็นหลัก มีขั้นตอนในการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์ร่วม โดยครูอาจใช้รูปภาพให้นักเรียนดู สนทนาเกี่ยวกับภาพ อ่านเล่าเรื่องให้ฟัง

ขั้นที่ 2 กระตุ้นให้คิด หลังจากฟังเรื่องและดูภาพแล้ว ครูซักถามโดยใช้คำถาม นำให้นักเรียนคิดและอภิปรายร่วมกัน

ขั้นที่ 3 บันทึกข้อความ เมื่อนักเรียนเข้าใจและคิดเรื่องที่ฟังตรงกันแล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องที่ฟัง ครูบันทึกข้อความบนกระดาน ถ้านักเรียนใช้คำพูดหรือภาษาผิดครูแก้ไขให้

ขั้นที่ 4 อ่านข้อความที่บันทึก ครูให้นักเรียนฝึกอ่านข้อความที่บันทึกเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มจนคล่อง

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเขียนเช่นฝึกอ่านบัตรคำหรือแถบประโยค เขียนเรื่องราวจากประสบการณ์ หรือจากการอ่านหนังสือร่วมกัน

2. การสอนภาษาไทยโดยใช้หนังสือเรียน วิธีสอนนี้ยึดหนังสือเรียนเป็นหลักมีขั้นตอนวิธีสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียนและทบทวนประสบการณ์พื้นฐานการเรียนรู้แก่นักเรียนด้วยเพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับประสบการณ์ใหม่ในบทเรียน

ขั้นที่ 2 สอนคำใหม่ทบทวนคำเก่า

ขั้นที่ 3 บอกจุดประสงค์ของการอ่านให้นักเรียนทราบ เช่นอ่านเพื่อตอบคำถาม อ่านเพื่อเขียนเล่าเรื่อง

ขั้นที่ 4 อ่านในใจและอ่านออกเสียง โดยครูแนะนำวิธีการอ่าน และให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงเป็นกลุ่มรายบุคคล ครูแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่าน

ขั้นที่ 5 จัดกิจกรรมฝึกฝนทักษะทางภาษา เป็นเกมทางภาษา ทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมต่างๆ ตามที่กำหนดในคู่มือครู

3. การสอนภาษาไทยโดยใช้วิธีการทางภาษา เป็นการสอนสะกดคำแจกลูก ผันอักษร โดยเริ่มจากให้เด็กรู้จักเสียงพยัญชนะ สระ และจํารูปพยัญชนะ สระให้ได้เสียก่อน จึงนำมาสะกดคำและแจกลูก มีขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ฝึกสะกดคำให้คล่อง

ขั้นที่ 2 สังเกตการวางพยัญชนะ สระของคำ แล้วฝึกสะกด

ขั้นที่ 3 สอนความหมายของคำโดยใช้ภาพ หรือท่าท่าประกอบ

ขั้นที่ 4 นำคำที่สะกดแล้วมาอ่านเป็นคำโดยไม่ต้องสะกด คำใดอ่านไม่ได้ให้การสะกดคำช่วย โดยให้คัดหรือเขียนตามคำบอกจนจำได้

ขั้นที่ 5 นำคำที่อ่านได้แล้วมาใช้สถานการณ์ต่างๆทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน โดยเน้นอ่านและการเขียนบ่อย ๆ

4. การสอนภาษาไทยโดยอ่านหนังสือเป็นรายบุคคล มีขั้นตอนการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกหนังสือ โดยให้นักเรียนเลือกหนังสือตามความสนใจและความสามารถแต่ละคน

ขั้นที่ 2 ตั้งจุดมุ่งหมายและวางแผน คือให้นักเรียนตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านเช่น อ่านแล้วทำกิจกรรมอะไร จะใช้เวลาอ่านเท่าใด เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้และนำเสนอผลการอ่านให้ครูฟัง

ขั้นที่ 4 ทำกิจกรรมหลังการอ่าน เช่น เขียนเรื่องย่อ เขียนข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน วาดภาพในเรื่อง และเขียนคำบรรยายประกอบภาพ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 เสนอผลงานและประเมินผลงาน

และเพื่อให้การสอนภาษาไทยมีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงได้ประสมประสานการสอนทั้ง 4 วิธีเข้าด้วยกัน เป็นการสอนภาษาไทยแบบประสมประสาน โดยจัดลำดับการสอนไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสอนโดยใช้ประสบการณ์ทางภาษาจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 2 การสอนอ่านในใจจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 3 การสอนสะกดคำจากแบบฝึกในหนังสือเรียน

ขั้นที่ 4 การสอนออกเสียงจากหนังสือเรียน

ขั้นที่ 5 การฝึกการใช้ภาษา

ขั้นที่ 6 การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษาและการอ่านเป็นรายบุคคล

ขั้นที่ 7 การสอนซ่อมเสริม

จะเห็นได้ว่าการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา นั้น เป็นการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน สำหรับการอ่านและเขียนในระดับอนุบาลควรเตรียมความพร้อมด้านการอ่านและเขียน โดยการเรียนรู้พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เพื่อนำมาสะกดเป็นคำ พร้อมทั้งจะศึกษาต่อในระดับประถมศึกษาได้

2.2 ลักษณะพยัญชนะไทย

รูปร่างพื้นฐานของพยัญชนะไทย ดัดแปลงเพื่อประโยชน์ทางภาษาเท่านั้น ถ้าจำแนกพยัญชนะไทยออกเป็นหมวดหมู่ โดยถือเอาการเปลี่ยนแปลงรูปพยัญชนะเป็นเกณฑ์จะได้ผลดังนี้

ก. การเปลี่ยนแปลงภายในตัวพยัญชนะ มีดังนี้

1. เปลี่ยนแปลงที่หัวพยัญชนะเช่น

ก เป็น ฅ ฦ

ท เป็น ฑ

ข เป็น ฃ

ช เป็น ฌ

ม เป็น ฎ

ด เป็น ด

2. เปลี่ยนแปลงที่หางพยัญชนะเช่น

ข เป็น ฃ

ช เป็น ฌ

น เป็น ฌ

อ เป็น ฌ

พ เป็น ฬ

บ เป็น ป

ฟ เป็น ฝ

ผ เป็น ฝ

ภ เป็น ภู ภู

3. เปลี่ยนแปลงในที่อื่นๆเช่น

ด เป็น ด

ค เป็น ด

ท เป็น ฑ

ว เป็น ฌ

ร เป็น ฌ

ผ เป็น ฝ

ง เป็น ฌ

ข. การเปลี่ยนแปลงโดยการเอาเครื่องหมายอื่นมาเติม เช่น

ล เป็น ฬ

ค เป็น ด

บ เป็น ฃ

ค. การเปลี่ยนแปลงภายในตัวพยัญชนะ และการเอาเครื่องหมายอื่นมาเติมเช่น

จ เป็น ฐ

ถ เป็น ฏ

ง. การประสมระหว่างพยัญชนะสองตัว เช่น

ก ประสมกับ น เป็น ฦ

ข ประสมกับ ม เป็น อ

ด ประสมกับ ม เป็น ฎ

การจัดหมวดหมู่เช่นนี้ เป็นการง่ายต่อการเขียน แต่สำหรับการจำรูปพยัญชนะจะค่อนข้างยาก และสับสนสำหรับเด็กที่เพิ่งเริ่มเรียนรู้ตัวพยัญชนะไทย ที่มีรูปร่างลักษณะใกล้เคียงกันบางตัวดังกล่าว ถ้าเด็กได้รับการฝึกฝน และเรียนรู้อย่างถูกต้องจะทำให้เด็กจำได้ดีขึ้น

ประทีน มหาจันทร์ (2536 : 3 – 4) ศึกษาลักษณะพยัญชนะไทย เพื่อศึกษาการเขียนของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้ พยัญชนะไทยจัดเรียงลำดับเริ่มจาก ก, ข จนถึง อ, ฮ เป็นการยากในการเขียนเพราะลักษณะ ก และ ข ต่างกันมาก พยัญชนะไทยส่วนใหญ่มีรูปร่างคล้ายกันอยู่หลายกลุ่ม ที่ต่างกันก็เป็นส่วนย่อยเล็กน้อย ตัวอย่างเช่น ตัว ก ถ้าเติมหัวจะกลายเป็น ฦ หรือ อ ถ้าจำแนกพยัญชนะไทยออกเป็นหมวดหมู่ โดยถือเอารูปที่คล้ายคลึงกันจะได้ดังนี้

ก ฦ อ น บ ป ผ ฝ

ข พ ฟ ภ ม

ด ต ค ศ ร ฤ

พ ฟ ฝ ผ ฝ ย

บ ป ฬ

ท ฑ ฒ

น ฦ (น)

ม อ (น ร)

ล ภ

อ ฮ

จ ฐ

ว ร ฦ

รูปร่างพื้นฐาน (Basic Form) ของพยัญชนะไทย ดัดแปลงเพื่อประโยชน์ทางภาษาเท่านั้นถ้าจำแนกพยัญชนะไทยออกเป็นหมวดหมู่ โดยถือเอาการเปลี่ยนแปลงรูปพยัญชนะเป็นเกณฑ์จะได้ผลดังนี้

ก. การเปลี่ยนแปลงภายในตัวพยัญชนะ มีดังนี้

1. เปลี่ยนแปลงที่หัวพยัญชนะเช่น ก เป็น ค ฎ เป็น ท ข เป็น ช ช เป็น ซ
ม เป็น ม ค เป็น ค

2. เปลี่ยนแปลงที่หางพยัญชนะเช่น ข เป็น ช ค เป็น ซ น เป็น จ อ เป็น ฮ พ
เป็น ฟ บ เป็น ป พ เป็น ฝ ผ เป็น ฝ ฎ เป็น ฎ

3. เปลี่ยนแปลงในที่อื่นๆ เช่น ด เป็น ต ค เป็น ศ ท เป็น ห ว เป็น ร ร เป็น
ธ ผ เป็น ย ง เป็น ด

ข. การเปลี่ยนแปลงโดยการเอาเครื่องหมายอื่นมาเติม เช่น ล เป็น ส ค เป็น ศ
บ เป็น ษ

ค. การเปลี่ยนแปลงภายในตัวพยัญชนะ และการเอาเครื่องหมายอื่นมาเติม เช่น จ
เป็น ฐ ฎ เป็น ฎ

ง. การประสมระหว่างพยัญชนะสองตัว เช่น ถ ประสมกับ น เป็น ณ ถ ประสม
กับ ม เป็น ณ ต ประสมกับ ม เป็น ณ

การสอนอ่านภาษาไทย

ผดุง อารยะวิญญู (2542) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนที่นำมาใช้สอนได้ทั้งกับเด็กปกติ
และเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ดังนี้

1. วิธีสอนอ่านเป็นคำ (Sight Word Approach)

เป็นการสอนเด็กให้อ่านเป็นคำๆ และให้เด็กอ่านก่อนที่เด็กจะจำตัวอักษรได้ เมื่อ
เด็กอ่านคำได้มากพอสมควรแล้ว จึงสอนให้รู้จักตัวสระและพยัญชนะในภายหลัง ครูอาจใช้บัตรคำ
ในการสอนให้เด็กอ่านตาม ให้ดูภาพประกอบ เด็กอาจอ่านคำได้โดยการจำ ครูอาจทำโดยการ
บันทึกเสียงลงบนเทปก็ได้ แล้วจึงเปิดเสียงให้เด็กฟัง และให้เด็กอ่านบัตรคำ การสอนวิธีนี้จะทำให้
เด็กอ่านคำโดยใช้สายตา มีรายงานวิจัยระบุว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ได้คะแนนต่ำกว่า
เด็กปกติในชั้นเรียนเดียวกัน เมื่อทดสอบโดยวิธีนี้

2. วิธีสอนหน่วยเสียง (Phonics Approach)

เป็นวิธีการสอนให้เด็กอ่านโดยวิธีให้เด็กเข้าใจหน่วยเสียงในภาษาไทย เช่น
เสียงสระ เสียงพยัญชนะ และให้เด็กเปล่งเสียงได้ถูกต้อง หน่วยเสียงสระและพยัญชนะจะปรากฏ
ในคำดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าวิธีนี้เป็นวิธีการสอนอ่านเป็นคำๆ ในแต่ละคำมีที่ให้สังเกตหน่วยเสียงได้
อย่างชัดเจนเช่น

คอ ตอ กอ	เสียงสระอ
บ้าน ป่าน ด้าน	พยัญชนะต้นที่ต่างกัน
กิน บิน ดิน	พยัญชนะต้นที่ต่างกัน
บวบ บวบ บวม	ตัวสะกดที่ต่างกัน เป็นต้น

3. วิธีสอนอ่านเบื้องต้น (Basal Reading Approach)

เป็นการสอนอ่านโดยมีเนื้อหาเป็นชุด ตามระดับความสามารถของเด็กตั้งแต่ง่ายไปถึงยาก เริ่มจากการอ่านคำ อ่านฟังเสียง ไปจนถึงการอ่านเพื่อเข้าใจความหมาย เนื้อหา มีตั้งแต่สั้นๆ ไปจนถึงเนื้อหาที่มีความยาวหลายหน้ากระดาษ ภายในชุดการสอนอาจประกอบด้วย บัตรคำ บัตรภาพ เนื้อหาสาระที่จะให้เด็กอ่าน มีการจำกัดคำยาก และเพิ่มปริมาณคำยากขึ้นตามลำดับ มีคู่มือครู และมีการทดสอบไว้สำหรับแต่ละตอนแต่ละชุด ดังนั้นการสอนอ่านด้วยวิธีนี้จึงเป็นการกำหนดเนื้อหาที่เป็นระบบจากง่ายไปหายาก

4. วิธีจัดประสบการณ์ทางภาษา (Language Experience Approach)

วิธีจัดประสบการณ์ทางภาษาเหมาะสำหรับการสอนอ่านในระยะเริ่มต้นไปจนถึงระยะกลาง นั่นคือ จากระดับอนุบาลไปจนถึงระดับประถมศึกษา และมีเริ่มต้นเป็นการรวมทุกทักษะไปพร้อมกัน ครูที่สอนโดยวิธีนี้มีความเชื่อว่าเด็กมีความคิดเกี่ยวกับเรื่องอะไร เขาก็จะพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องนั้น ดังนั้นการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กจึงยึดความสนใจของเด็กเป็นหลักไม่ว่าจะเป็นการสอนฟัง สอนอ่าน สอนพูด หรือสอนเขียน ครูอาจทราบได้ว่าเด็กมีความสนใจในเรื่องใด จากการวาดภาพ หรืองานศิลปะของเด็ก ครูจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาขยายผล ครูอาจให้เด็กเขียนอธิบายภาพ แล้วให้เด็กอ่านจากข้อความที่เด็กเขียนด้วยตนเอง

5. วิธีสอนอ่านเป็นรายบุคคล (Individualized Reading Approach)

ในการสอนอ่านเป็นรายบุคคลนั้น จะต้องคำนึงถึงความต้องการและความสามารถในการอ่านของบุคคลเป็นหลัก เด็กควรมีโอกาสในการคัดเลือกหนังสือที่อ่านด้วยตนเอง ซึ่งเด็กจะเลือกตามความสนใจและระดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับความสามารถของตน ครูผู้สอนควรเตรียมหนังสือไว้มาก ๆ เพื่อให้เด็กเลือกอ่าน ครูสอนเด็กให้รู้จักคำ ประโยค และอ่านข้อความยาว ๆ ตามลำดับ การวัดผลเน้นทักษะที่กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมาย เช่น การอ่านคำ อย่างเดียว การอ่านคำและเข้าใจความหมาย การอ่านเป็นประโยค เป็นต้น

สรุปได้ว่า การอ่านนั้นเป็นความสามารถของร่างกายในการใช้ประสาทสัมผัส คือ ตา ในการรับรู้สิ่งเร้าที่มาจากกระตุ้นซึ่งอาจเป็นรูปภาพ เสียง สัญลักษณ์ (ตัวอักษร) แล้วส่งข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการรับรู้ไปยังสมองแล้วสมองจะทำหน้าที่แปลความหมายของสิ่งเร้านั้นอีกครั้งหนึ่งจึงจะถือว่าครบกระบวนการของการอ่าน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทนในการจำ

การคงไว้ซึ่งผลการเรียน หรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียนหรือเคยมีประสบการณ์รับรู้มาแล้วหลังจากที่ได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่งก็คือ ความคงทนในการจำและในการประเมินผลของการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นแล้วหรือยัง หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมากน้อยเพียงใด ถ้าเราประเมินผลทันทีที่ผู้เรียนทำสิ่งที่เราต้องการได้สำเร็จ ผลที่ได้ก็คือผลของการเรียนรู้แต่ถ้าเราคอยให้เวลาล่วงเลยไประยะหนึ่ง อาจเป็น 2 นาที 5 นาที หรือหลาย ๆ วัน ค่อยประเมินผลการเปลี่ยนแปลงที่ได้ก็คือผลของการเรียนรู้และความคงทนในการจำ (Adams. 1967 : 7)

การจำจะมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จได้อย่างรวดเร็วและเรียนรู้ได้ดี ดังนั้น การที่ผู้เรียนมาได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้และการจำ ดังนี้

1. การสนใจ เป็นการชักจูงให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้
2. ทำความเข้าใจ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า
3. การเรียนรู้ปรุงแต่งสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นความจำ ขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
4. ความสามารถในการสะสมสิ่งเร้าเก็บไว้ในความจำ ขั้นนี้เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปเก็บไว้ในส่วนที่เป็นความจำเป็นช่วงเวลาหนึ่ง
5. การรื้อฟื้น ขั้นนี้เป็นการนำเอาสิ่งที่เรียนไปแล้ว และเก็บเอาไว้ได้ออกมาใช้ในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้
6. การสรุปหลักการ ขั้นนี้เป็นความสามารถใช้สิ่งที่เรียนรู้แล้วประยุกต์กับสิ่งเร้าใหม่ที่ประสบ
7. การลงมือปฏิบัติ เป็นการแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้
8. การสร้างผลย้อนกลับ ขั้นนี้ผู้เรียนได้รับทราบผลการเรียนรู้ (Gagne. 1974 : 27 – 46)

นอกจากนี้ระบบการจำยังแบ่งออกเป็น 3 ระบบคือ

1. ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึง การคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัสหลังจากการเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง
2. ระบบความจำระยะสั้น (Short - Term Momory) เขียนย่อว่า STM เป็นความจำชั่วคราวที่เกิดขึ้นหลังจากการรับรู้แล้ว เป็นความจำอยู่ในระยะเวลาสั้นๆ ที่เราตั้งใจทำหรือมีใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อเราไม่ใส่ใจแล้วความจำนั้นจะเลือนหายไปโดยง่าย

3. ความจำระยะยาว (Long –Term Momory) เขียนย่อว่า LTM เป็นความจำที่มีความคงทนถาวรกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้เนิ่นนานเพียงใด เมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆ จะระลึกออกมาได้ทันทีและถูกต้อง (กมลรัตน์ หล้าสูงวงศ์. 2528 : 239 – 242)

ความจำระยะยาวเป็นความจำที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง เป็นความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่คนรู้สึก เป็นการตีความซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม ความสนใจและความเชื่อของแต่ละคน

3.1 สถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ

การที่ช่วยให้เกิดความจำระยะยาวได้ดีขึ้น ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. การจัดบทเรียนให้มีความหมาย (Meaningfulness) เป็นการจัดบทเรียนให้เป็นระเบียบ เป็นหมวดเป็นหมู่ เกิดความหมายต่อผู้เรียน การจัดบทเรียนมีความหมาย ซึ่งอาจทำได้ดังนี้

1.1 การสร้างสื่อสัมพันธ์ (Mediation) เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายเพื่อช่วยให้การจำบทเรียนที่ขาดความหมาย

1.2 การจัดเป็นระบบไว้ล่วงหน้า (Advance Organization) เป็นการสรุปโครงสร้าง หรือกระบวนการที่เกี่ยวข้องบทเรียนให้นักเรียนทราบก่อนการเรียนรู้เนื้อหาวิชาในตอนนั้นๆ

1.3 การจัดเป็นลำดับขั้น (Hierarchical Structure) เป็นการจัดบทเรียนให้เรียงลำดับตามขั้นตอนการเรียนรู้ในลำดับขั้นต่ำกว่าจะเป็นพื้นฐานให้เรียนรู้ขั้นตอนที่สูงขึ้นไปเป็นลำดับต่อไป

1.4 การจัดเข้าเป็นหมวดหมู่ (Organization) เป็นการแยกประเภทของสิ่งของที่ต้องการให้จำให้เป็นหมวดหมู่

2. การจัดสถานการณ์ (Mathemagenic) วิธีการที่ช่วยให้ความจำระยะยาวดีขึ้นอีกประการหนึ่ง ได้แก่ จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆ เกี่ยวกับบทเรียนนั้นมากขึ้น ทั้งในระหว่างการเรียนการสอนและภายหลังการเรียนการสอนแล้ว การจัดสถานการณ์ช่วยการเรียนรู้ อาจทำได้ดังนี้

2.1 การนึกถึงสิ่งที่เรียนขณะที่กำลังฝึกฝนอยู่ (Recall During Practices) ซึ่งหมายถึงกระบวนการทบทวนภายหลังจากที่อ่านจบไปแล้วแต่ละครั้ง

2.2 การเรียนเพิ่มขึ้น (Overlearning) หมายถึง การเรียนภายหลังจากที่จำบทเรียนนั้นได้แล้ว ซึ่งจะเป็นผลให้จำแม่นยำและจำได้นานขึ้น

2.3 การทบทวนบทเรียน (Periodic Reviewing) วิธีนี้คล้ายคลึงกับการนึกถึงสิ่งที่เรียนขณะที่ฝึกฝน เพราะการนึกถึงก็เป็นการทบทวนเหมือนกัน

2.4 การจำอย่างมีหลักเกณฑ์ (Logical Memory) โดยการจัดคำต่างๆ ให้เป็นระเบียบ เป็นหมวดหมู่ ก็จะจำได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.5 การท่องจำ (Recitation) เป็นการท่องบทเรียนต่างๆ เพื่อช่วยความจำ

2.6 การใช้จินตนาการ (Imagery) เป็นการสร้างจินตนาการ

(อุษา กลแกม. 2533)

3.2 ระยะเวลาที่ใช้วัดความคงทนในการจำ

ระยะเวลาเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับความคงทนในการจำ ฉะนั้นการที่เราจะส่งเสริมความจำ หรือทดสอบว่าหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงความจำในการเรียนรู้ไว้ได้นานเท่าใด ดังนั้นการวัดความคงทนในการจำจึงต้องมีระยะเวลาที่เหมาะสม การศึกษาทบทวนสิ่งที่จำเป็นอยู่แล้วซ้ำอีกจะช่วยให้ความจำถาวรมากยิ่งขึ้น และถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอแล้ว ช่วงเวลาที่ความจำระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาวหรือความคงทนในการจำประมาณ 14 วัน หลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้ว

นอกจากนี้เพื่อก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่าง ๆ น้อยลง ควรเว้นช่วงเวลาในการสอบซ้ำห่างกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ เพราะความเคยชินในการทำแบบทดสอบจะทำให้ค่าสัมพันธ์ระหว่างคะแนนทั้งสองกลุ่มสูง (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. 2528 : 246)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความคงทนในการจำจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เพราะการเรียนรู้และการจำมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด รวมทั้งวิธีการสอนที่น่าสนใจ หรือ การใช้อุปกรณ์การสอนที่มีประสิทธิภาพก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งจะส่งผลต่อความคงทนในการจำได้เป็นอย่างดี

3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย และแสดงความคงทนของการเรียนรู้ระหว่างการเรียน โดยใช้เทปโทรทัศน์ การสอนกับเทปโทรทัศน์ การสอนแบบโปรแกรม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เทปโทรทัศน์การสอนแบบโปรแกรมมีผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย และความคงทนของการเรียนรู้ หลังจากเรียน 2 สัปดาห์ สูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้เทปโทรทัศน์ การสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 (จิระชัย ปัญญาฤทธิ์. 2529 : 39)

การศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบเทปโทรทัศน์ ให้ผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำสูงกว่าการเรียนจากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบชุดการเรียน (ถวัลย์ พรหมนรกิจ. 2531 : 45)

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนด้วยบทเรียนเทปโทรทัศน์แบบภาพขึ้นนำและเทปโทรทัศน์แบบภาพต่อเนื่อง ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนและความคงทนทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียนเทปโทรทัศน์แบบภาพขึ้นนำสูงกว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนจากบทเรียนเทปโทรทัศน์แบบภาพต่อเนื่องอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 (สิทธิชัย สุวรรณารุณ. 2532 : 49)

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดดังนี้ ความหมายของเกม จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม ประเภทของเกม การสอนเกม ประโยชน์ของเกม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

4.1 ความหมายของเกม

สุรางค์ สากร กล่าวว่าเกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ และกติกาที่ผู้เล่น เกมต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์ หรือกติกา หรืออาจ ตัดสินแพ้ชนะ การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อาจมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ได้ (สุรางค์ สากร. 2537 : 142)

ภรณ์ คุรุรัตน์ กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่มีลักษณะการเล่น มีกฎกติกาที่แน่นอน และเป็นการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การกีฬา (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 109)

วรี เกียสกุล กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่น ทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกม กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (วรี เกียสกุล. 2530 : 72)

สุวิมล ต้นปิติ กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน โดยผู้ เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางเอาไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่ หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบด้วย (สุวิมล ต้นปิติ. 2536 : 13)

กรรณิการ์ สุขบท กล่าวว่าเกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะต่าง ๆ (กรรณิการ์ สุขบท. 2539 : 28)

จากความหมายของเกมทีกล่าวนมาแล้วข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน มีกฎกติกาที่แน่นอน ในระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นทีมก็ได้ และผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางไว้ ซึ่งการเล่นเกมนี้อาจมีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว เป็นการสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม

4.2 จุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมประเภทต่างๆ รู้วิธีการเล่น เข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกม

2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้นในการใช้อวัยวะต่างๆของร่างกาย และทักษะเบื้องต้นทางกีฬา เพราะเกมต่างๆนำไปสู่กีฬาประเภทต่างๆทั้งสิ้น

3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติรักและชอบออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไปเพื่อจะใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองภายหลัง

4. เพื่อให้เด็กมีความสนุกสนาน แจ่มใส มีความใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น

ในการฝึกภาษา ได้มีการนำเกมมาเล่น เพื่อจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ

2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุน จะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษาและเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนยังอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

3. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงของภาษาได้ดี (สุวิมล ตันปิติ. 2536 : 18)

นอกจากนี้จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนั้นยังเป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักหาเหตุผล ฝึกการสังเกต และช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม (นาที เกิดอรุณ. 2538 : 40)

จากจุดมุ่งหมายดังกล่าว การเล่นเกมจึงเป็นวิธีหนึ่งที่น่ามาใช้ได้ในการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กในด้านต่างๆให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยให้เด็กมีความสนใจในการเรียนภาษา ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมเหมาะจะเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้ในการเตรียมความพร้อมในการอ่านให้กับเด็ก

4.3 ประเภทของเกม

เกมแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. Passive Games หมายถึง เกมที่มีผู้เล่นหรือนักเรียนไม่ต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวส่วนของร่างกายมากมายนัก และเป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดัง
2. Active Games หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่า นักเรียนอาจจะต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆข้าง บางครั้งอาจจะต้องออกเสียงหรือส่งเสียงดัง (บำรุง ไตรรัตน์. 2524 : 148)

เยาวพา เตชะคุปต์ ได้จำแนกเกมไว้ 9 เกม ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Play and Minetics) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงประกอบท่าทางตามนิยายนั้น เช่นเลียนแบบสัตว์
2. การเล่นเกมเปิดเตล็ด (Low Organization) เป็นการเล่นที่มีกติกาเล็กๆ น้อยๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว
3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting Activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย
4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead - up Games) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ๆ
5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้องเพลง และมีท่าประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย
6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียด เรียกอีกชื่อว่าเกมใหม่ (New Games)
7. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) ถึงแม้ว่าเราจะให้เวลาเด็กเล่นเสรี แต่เราก็ควรให้โอกาสเด็กได้เล่นเกมที่ง่ายๆ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุก ๆ ด้าน เด็กวัย 5 ขวบ จะชอบเล่นเกมที่เล่นเป็นกลุ่มง่ายๆ ซึ่งกฎและคำแนะนำสำหรับเกมควรมีลักษณะที่ง่ายๆและมีกฎน้อยๆ โดยครูควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับอายุ ความสนใจ ความสามารถ และวัฒนธรรมของเด็ก
8. เกมการศึกษา (Didactic Games or Education Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานการศึกษา ในที่นี้หมายถึงเกมที่จัดให้เด็ก 4 - 6 ขวบ เพื่อฝึกความพร้อมในการเรียนวิชาต่างๆ ในชั้นประถมศึกษาต่อไป เช่น เกมจับคู่ เกมภาพเหมือน เกมต่อภาพ การเรียงภาพติดต่อกัน เป็นต้น เกมทางการศึกษานี้มุ่งให้เด็กได้ใช้สติปัญญา สังเกตคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหาโดยการฝึกที่ใช้เวลามากที่สุด (เยาวพา เตชะคุปต์. 2546 : 56 – 57)

จะเห็นว่าเกมที่นำมาประกอบการเรียนการสอนนั้นมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่ง นักการศึกษาแต่ละท่านได้จำแนกไว้แตกต่างกันไป ดังนั้นในการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียน การสอนผู้นำเกมมาใช้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเกมและความสามารถของเด็กด้วย เพื่อ เป็นการเสริมสร้างพัฒนาการของผู้เรียนให้เจริญงอกงามทั้งทางด้านอารมณ์ สังคม และ สติปัญญา จึงจะทำให้เกมที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในครั้งนั้นๆประสบความสำเร็จ

4.4 วิธีสอนเกม

ในการสอนเกมนั้นต้องให้เด็กได้รู้ได้เข้าใจ ให้เกิดทักษะเบื้องต้นและเกิดความ สนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ฉะนั้นการสอนต้องกระทำให้เกิดผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่ง ควรดำเนินการดังนี้

1. การจัดชั้นเรียน ก่อนอื่นต้องรู้ว่าเกมที่เล่นนั้นเล่นได้กี่คน การจัดชั้นเรียน ควร เป็นแบบใด จึงจะได้ผลมากที่สุด เป็นกลุ่มแบบเข้าแถว เป็นกลุ่มวงกลมเดี่ยวหรือสองวง หรือเป็น แถวตอนก็แถว หรือจัดที่ว่างเฉพาะตัว ทั้งนี้ต้องจัดให้เรียบร้อยและรวดเร็วโดยไม่เสียเวลา
 2. การอธิบายวิธีเล่น ผู้สอนต้องสอนวิธีเล่นด้วยคำพูดที่ชัดเจนชัดคำ กะทัดรัด ไม่ ซ้ำหรือเร็วเกินไป ควรยืนให้ทุกคนเห็นหน้าและได้ยินกันทั่วถึง
 3. การสาธิตการเล่น เมื่ออธิบายแล้วบางเกมเด็กไม่เข้าใจ จะต้องสาธิตการเล่น การสาธิตอาจทำซ้ำๆ หรือสาธิตไปพร้อมคำอธิบาย
 4. การปฏิบัติ เมื่อเด็กเข้าใจวิธีเล่นตามคำอธิบายหรือสาธิตการเล่นควรให้เล่น นานพอสมควร การปฏิบัตินี้ครูควรดูแลให้ทุกคนได้เล่นโดยทั่วถึง
 5. การติดตามผล เกมแต่ละเกมย่อมมีความมุ่งหมาย โดยมีวิธีติดตามผลได้ดังนี้
 - 5.1 โดยจัดการแข่งขัน ครูสังเกตว่าเด็กได้ทักษะนั้นหรือไม่ เพื่อแก้ไขต่อไป
 - 5.2 โดยปฏิบัติซ้ำ อาจจะให้เล่นใหม่อีกครั้งโดยจัดระบบใหม่ แบ่งพวกใหม่
- ข้อควรคำนึงในการสอนเกม
1. ผู้สอนต้องเตรียมเกมให้เหมาะสมกับเวลา
 2. ต้องเตรียมอุปกรณ์ สนาม สถานที่ไว้ให้พร้อมเพียง
 3. ใช้ภาษาง่ายๆสั้นๆ เข้าใจง่าย รวดเร็ว
 4. การหาเกมจะต้องคิดก่อนว่าจะให้เด็กได้ทักษะอะไร
 5. อุปกรณ์นอกจากจะเพียงพอแล้ว ต้องเหมาะสมและที่สำคัญต้องใช้ได้ทันการ และเกิดผลทางการเรียน
 6. ควรหาเกมที่ให้โอกาสฝึกการเป็นผู้นำ
 7. การสอนควรมีคำชมเชยเมื่อทำดี และตักเตือนเมื่อบกพร่อง

8. การสอนควรให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่
9. การสอนต้องให้ทั่วถึง ให้เด็กทุกคนได้เล่นได้เรียน
10. ควรตรวจสอบการสอนครั้งที่แล้ว และแก้ไขในชั่วโมงต่อไป

(เยาวพา เตชะคุปต์. 2546 : 58 – 62)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าหลักในการนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอน ครูควรต้องจัดเตรียมและดำเนินการให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสมอย่างครบถ้วน เช่น จัดเกมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัยของเด็ก เวลา และมีความปลอดภัย โดยจัดเกมจากง่ายไปหาเกมที่ยากขึ้นตามลำดับ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดผลต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

4.5 ประโยชน์ของเกม

เกมประกอบการสอนนี้ได้มีผู้ให้ข้อคิดเห็นว่ามีประโยชน์และมีความสำคัญต่อผู้เรียนไว้ดังนี้

อัจฉรา ชีวพันธ์ ได้สรุป ประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

(อัจฉรา ชีวพันธ์. 2533 : 3 – 4)

อุษา กลแกม ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า เป็นวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะ รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน การอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมได้เป็นอย่างดี (อุษา กลแกม. 2533 : 17)

ลัดดา ศิลาน้อย กล่าวว่า เกมช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนาน ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวา ไม่น่าเบื่อหน่าย จะทำให้มีการพัฒนาร่างกายมนุษย์ทุกด้านตลอดจนสนองต่อธรรมชาติของเด็กประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี (ลัดดา ศิลาน้อย. 2532 : 40)

เยาวพา เตชะคุปต์ กล่าวว่า เกมช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เข้าร่วมทุกคน เป็นการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้ดีขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ร่างกายได้ออกกำลังกายและเสริมสร้างสมรรถภาพมากขึ้น เป็นการเสริมสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่น ทำให้สุขภาพกายและสุขภาพจิตดี เสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ทำให้ทุกคนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น เสริมสร้างการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา (เยาวพา เตชะคุปต์. 2545 : 62)

จากแนวคิดเรื่องประโยชน์ของเกมที่ถูกกล่าวมาแล้วข้างต้น จะเห็นว่าเกมสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีเพราะเกมทำให้สภาพจำเริญในห้องเรียนเปลี่ยนเป็นสภาพที่สนุกสนาน ตื่นเต้นมีชีวิตชีวา นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน นอกจากนั้นเกมยังแฝงไปด้วยความรู้ คุณธรรม ความมีระเบียบวินัยต่างๆ ที่นักเรียนได้รับไปโดยไม่รู้ตัว

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

วิจิต สุรัตน์เรืองชัย ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอนและชั้นสรุป ผลจากการศึกษาพบว่า การใช้เกมประกอบการสอนในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการใช้เกมประกอบการสอนในชั้นสอนและชั้นสรุป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (วิจิต สุรัตน์เรืองชัย. 2527 : 50)

นันทนา ดาวดวงเด่น ได้ทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร ผลจากการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทัศนคติที่มีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 (นันทนา ดาวดวงเด่น . 2528 : 50)

สุวิมล ต้นปิติ ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู จากการศึกษพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้เกมมีความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุวิมล ต้นปิติ. 2536 : 76)

พัชรินทร์ เอชูชื่น ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีความสามารถทางการฟังหลังเรียนโดยใช้เกมฝึกทักษะทางการฟังสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (พัชรินทร์ เอชูชื่น. 2540 : 71)

รัตนา แพงจันทร์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม พบว่าความสามารถเขียนคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถเขียนคำสูงกว่าก่อนการทดลองและอยู่ในระดับดี (รัตนา แพงจันทร์. 2541 : 59)

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตทางมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. 2542 : 59)

งานวิจัยต่างประเทศ

ฟินลินสัน, แอฟปี เรลโนลด์ (Finlinson, Reynolds. 1997 : 70) ได้ศึกษาเรื่องเกมทำให้เกิดความร่วมมือเป็นการพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กในการเข้าสังคม ได้ทดลองกับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจำนวน 20 คน อายุประมาณ 4 ขวบ 7 เดือน เพื่อเปรียบเทียบการเข้าสู่สังคมในลักษณะนิสัยที่เป็นบวก โดยใช้เกมการทำความร่วมมือและเกมการแข่งขัน สรุปว่า หลังจากการใช้เกมความร่วมมือแล้วลักษณะการเข้าสังคมในด้านบวกสูงขึ้น สำหรับเกมการแข่งขันนิสัยการเข้าสังคมด้านบวกมีน้อย และยังได้วิเคราะห์การก้าวร้าว การไม่เป็นผู้ใหญ่ไม่มีผลทางสถิติ

เชสนัท, เวเอฟเวอร์เรท (Chesnut, Everett. 1993 : 1026) ได้ศึกษาเรื่องบทบาทในการเล่นซึ่งเป็นเทคนิคนำไปสู่การเขียน และจุดประสงค์ที่ 2 เพื่อจัดเอกสารข้อมูลทางเทคนิคสำหรับคนทำงานอดิเรก ซึ่งต้องการรวบรวมวิธีต่างๆ สำหรับอธิบายกรรมวิธีของกิจกรรมหลังการทำงานอดิเรกเหมือนกับรายการทีวี ที่นำมาเสนอเป็นตอนๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอเมริกัน ซึ่งอธิบายภาษาง่ายๆชัดเจนไม่ลำเอียง จึงเป็นเทคนิคต่างๆ ของการเขียนที่มีประสิทธิภาพ

จากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับเกมพอสรุปได้ว่า เกมมีความสำคัญสำหรับเด็กมาก นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังช่วยให้เด็กแสดงความพร้อมในการเรียนมี

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และใช้ภาษา
ง่าย ๆ ชัดเจนไม่ลำเอียง

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกได้ศึกษาความหมายของแบบฝึก
ประเภทของแบบฝึก งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก ดังนี้

5.1 ความหมายของแบบฝึก

ได้มีผู้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ดังนี้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2532 : 3) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า
แบบฝึกเป็นสิ่งที่มิได้ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อช่วยเสริมให้เกิดทักษะและความแตกฉานใน
บทเรียนแบบฝึกที่ดีจะต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน นอกจากนี้ ยรรยง มีสติ
(2525 : 10) ได้กล่าวถึงแบบฝึกว่า แบบฝึกสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะให้แก่ผู้เรียน มีลักษณะเป็น
แบบฝึกที่มีกิจกรรมให้นักเรียนกระทำ เช่น การตั้งโจทย์ให้นักเรียนตอบหรือกรอกข้อความมาฝึก
ทักษะหลังจากที่เรียนไปแล้ว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนซึ่งสอดคล้อง
กับการให้ความหมายของซิจิรัตน์ หงษ์ประสงค์ (2524 : 12) ที่ว่า แบบฝึกหรือแบบฝึกหัดเป็นสื่อ
อุปกรณ์การเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่ครูใช้ฝึกทักษะหลังจากที่นักเรียนได้เรียนเนื้อหาจากแบบ
เรียนแล้ว

อ้อมน้อย เจริญธรรม (2534 : 54) และประยงค์ งามจิตร (2533 : 11) ได้แสดง
ความคิดเห็นตรงกันว่า แบบฝึกเป็นสิ่งที่ช่วยให้การสอนของครูประสบความสำเร็จเพราะ
แบบฝึกสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกๆ ด้าน การใช้แบบฝึกที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดจะช่วย
ทุ่นเวลาในการสอนกฎเกณฑ์ การยกตัวอย่าง และยังเป็นการวัดผลการเรียนการสอนในแต่ละเรื่อง
ด้วย ถ้านักเรียนได้มีโอกาสฝึกหัดจนเกิดความเข้าใจจริงๆ แล้ว แบบฝึกจะช่วยให้การสอนของครู
และการเรียนของนักเรียนประสบผลสำเร็จ

ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์ (2542 : 357) ได้กล่าวถึง ความหมายของแบบฝึกว่า แบบฝึก
คือแบบที่ใช้ฝึกความเข้าใจ ฝึกทักษะต่างๆ และการทดสอบความสามารถของนักเรียนตามบทเรียน
ที่ครูสอนว่านักเรียนเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้มากน้อยเพียงใด ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
เพิ่มเติม แบบฝึกนอกจากจะสนองในด้านความรู้แล้ว ในด้านจิตใจ แบบฝึกก็มีส่วนช่วยให้เด็กเกิด
ความสำเร็จ ภาคภูมิใจที่ทำได้ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำ นอกจากนี้ พรสวรรค์
คำบุญ (2534 : 17) ได้กล่าวถึงแบบฝึกว่า แบบฝึกสร้างขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะให้แก่ผู้เรียน
มีลักษณะเป็นแบบฝึกที่มีกิจกรรมให้นักเรียนกระทำ เช่น การตั้งโจทย์ให้นักเรียนตอบหรือการยก

ข้อความมาฝึกทักษะหลังจากที่เรียนไปแล้ว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียน

จากความหมายของแบบฝึกที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า แบบฝึก หมายถึง อุปกรณ์การเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่สร้างขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกเพื่อเพิ่มพูนทักษะในด้านต่างๆ โดยมีลักษณะเป็นแบบฝึกหัดที่มีกิจกรรมให้นักเรียนกระทำ

5.2 ความสำคัญของแบบฝึก

นิภา ชวนะพานิช (2528 : 5) กล่าวว่า แบบฝึกหัดช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้นเพราะแบบฝึกหรือแบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาแล้วมาฝึกให้เกิดความเข้าใจกว้างขวางมากขึ้น นอกจากนี้ ศศิธร สุทธิแพทย์ (2527 : 63) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นอุปกรณ์การเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่สร้างขึ้นเพื่อฝึกทักษะหลังจากเรียนเนื้อหาไปแล้ว แบบฝึกเป็นสิ่งที่ช่วยการสอนของครูให้ประสบความสำเร็จ เพราะการใช้แบบฝึกที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดจะช่วยทวนเวลาในการสอนด้านต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อ้อมน้อย เจริญธรรม (2534 : 54) ที่กล่าวว่า แบบฝึกสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกๆ ด้าน ถ้านักเรียนมีโอกาสได้ฝึกหัดจนเกิดความเข้าใจจริงๆ แบบฝึกจะช่วยในการสอนของครูและการเรียนของนักเรียนประสบผลสำเร็จ ประยงค์ งามจิตร์ (2533 : 41) กล่าวว่า แบบฝึกหัดเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความชำนาญ แม่นยำในบทเรียนนั้นๆ และก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี กรรณิการ์ ศุภรเวทย์ศิริ (2533 : 54) กล่าวในทำนองเดียวกันพอสรุปได้ว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพแบบฝึกสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกๆ ด้าน นอกจากนี้แบบฝึกยังช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาได้อย่างกว้างขวาง

ดังนั้นแบบฝึกจึงมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษา ตลอดจนสามารถกระตุ้นความสนใจที่เกิดขึ้น ซึ่งจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ดียิ่งขึ้น

5.3 ลักษณะของแบบฝึก

แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนที่นิยมใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนกันอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ จึงมีผู้กล่าวสรุปถึงลักษณะของแบบฝึกไว้หลายท่านคือ

จรัส สุขเกษม อ้างถึงใน ริเวอร์ (2542 : 21 – 22) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกว่าแบบฝึกที่ดีควรประกอบด้วย

1. ต้องมีการฝึกนักเรียนมากพอสมควรในเรื่องหนึ่งๆก่อนที่จะมีการฝึกเรื่องอื่นๆต่อไป ทั้งนี้ทำขึ้นเพื่อการสอนมิใช่เพื่อทดสอบ
2. แต่ละบทควรฝึกโดยใช้เพียงหนึ่งแบบเท่านั้น

✓

3. ฝึกโครงสร้างกับสิ่งที่เรียนรู้แล้ว
4. ประโยคที่ฝึกควรเป็นประโยคสั้นๆ
5. ประโยคและคำศัพท์ ควรเป็นแบบที่ใช้พูดในชีวิตประจำวันที่นักเรียนรู้จักดีแล้ว
6. เป็นแบบฝึกที่นักเรียนใช้ความคิดเห็นด้วย
7. แบบฝึกควรมีหลายๆแบบเพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ✓
8. การฝึกให้นักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปแล้วไปใช้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ เกสร รองเดช อ้างถึงใน บิลโลว์ (2522 : 16) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึก สรุปได้ว่า แบบฝึกที่ดีนั้นจะต้องดึงดูดความสนใจและสมาธิของเด็ก เรียงลำดับ จากง่ายไปยากเปิดโอกาสให้เด็กฝึกเฉพาะอย่าง ใช้ภาษาเหมาะสมกับวัย วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิหลังทางภาษาของเด็ก แบบฝึกที่ดีควรเป็นแบบฝึกสำหรับเด็กเก่งและสอนซ่อมเสริมสำหรับเด็กอ่อนในขณะเดียวกัน นอกจากนี้แล้วควรใช้หลายลักษณะและมีความหมายต่อผู้ฝึกอีกด้วย

กรรณิการ์ ศุภรเวทย์ศิริ (2533 : 54) กล่าวในทำนองเดียวกันพอสรุปได้ว่า การฝึกทักษะทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง เข้าใจบทเรียนง่ายขึ้น นอกจากนี้การฝึกฝนจะทำให้ นักเรียนมีความเชื่อมั่น สามารถประเมินผลงานของตนเองได้ ตลอดจนได้ฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย สามารถทำเองตามลำพังได้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ ศศิธร สุทธิแพทย์ (2527 : 72) ที่กล่าวสรุปว่าการสร้างแบบฝึกให้มีประสิทธิภาพนั้น จะต้องศึกษาองค์ประกอบ และเลือกให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน

ลักษณะแบบฝึกที่ดีมีลักษณะดังนี้

1. ใช้หลักจิตวิทยา
2. สำนวนภาษาง่าย
3. ให้ความหมายต่อชีวิต
4. คิดได้อย่างรวดเร็ว
5. ปลุกความสนใจ ✓
6. เหมาะสมกับวัยและความสามารถ
7. อาจศึกษาได้ด้วยตนเอง

จากแนวคิดที่กล่าวมาแล้ว พอสรุปได้ว่าแบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. ใช้หลักจิตวิทยา
2. แบบฝึกจะต้องเรียงจากแบบฝึกที่ง่ายไปหาแบบฝึกที่ยากขึ้น
3. แบบฝึกควรให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด
4. แบบฝึกควรมีหลายรูปแบบ เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย

5. แบบฝึกควรฝึกในสิ่งที่มีความหมายต่อผู้ฝึกและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

5.4 หลักในการสร้างแบบฝึก

พฐ ทั้งแดง (2534 : 17) กล่าวว่า ในการสร้างแบบฝึกจะต้องใช้ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียน วัย และความสามารถ ตลอดจนคำนึงถึง หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบฝึก และเกี่ยวข้องกับบทเรียนที่เรียนมาแล้ว ตลอดจนมีการส่งเสริมความคิด สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ รัชนี ศรีไพรวรรณ (2517 : 412 – 413) ที่ว่า หลักการสร้างแบบฝึกให้มีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยหลักในการสร้างหลายประการคือ

1. ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กและลำดับชั้นการเรียนรู้
2. ให้ตั้งจุดมุ่งหมายว่า มุ่งจะฝึกในด้านใด แล้วเนื้อหาได้ตรงกับความต้องการที่วางไว้ล่วงหน้าหรือไม่
3. ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของเด็ก
4. ในแบบฝึกหัดมีคำชี้แจงง่ายๆ สั้นๆ เพื่อให้เด็กเข้าใจ ถ้าเด็กยังไม่ได้อ่านไม่ได้ครูต้องชี้แจงด้วยคำพูดที่ใช้ภาษาง่าย ให้เด็กสามารถทำตามคำสั่งได้
5. แบบฝึกหัดมีความถูกต้อง ครูต้องพิจารณาดูให้ถี่ถ้วน อย่าให้มีข้อผิดพลาดได้
6. การให้เด็กทำแบบฝึกหัดแต่ละครั้ง ต้องให้เหมาะสมกับเวลาและความสนใจของเด็ก

7. ควรมีแบบฝึกหลายๆแบบ เพื่อให้เด็กรู้กว้างและส่งเสริมให้เกิดความคิด

8. กระดาษที่ให้เด็กทำแบบฝึกหัดต้องเหนียวและทนทานพอสมควร

นอกจากนี้ อ่อนน้อย เจริญธรรม (2543 : 55 – 56) กล่าวว่า ในการเตรียมแบบฝึก จะต้องเตรียมแบบฝึกอย่างรอบคอบว่าจะใช้แบบฝึกทักษะไหน อย่างไร และต้องพิจารณาว่า แบบฝึกทักษะนั้นๆ ช่วยให้เกิดทักษะใดจนสามารถนำไปใช้ได้จริง โดยให้ทักษะสั้นๆ แต่หลายๆ ครั้ง เพื่อเกิดทักษะเดียวกันจนเกิดความแม่นยำ แบบฝึกทักษะควรมีหลายๆ แบบเด็กจะได้ไม่เบื่อ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ สลักจิต ตั้งสุจิตวงศ์ (2533 : 16) กล่าวว่าแบบฝึกต้องคำนึงถึงตัวนักเรียน ความพร้อม ความสามารถ เนื้อหา การใช้สำนวนภาษาและระยะเวลาในการทำแบบฝึก สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ แบบฝึกจะต้องไม่ยากและมีรูปแบบที่เหมาะสม

จากแนวคิดที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า การสร้างแบบฝึกควรคำนึงถึงความสนใจและความสามารถของนักเรียน ดังนั้น การสร้างแบบฝึกควรมีความมุ่งหมายที่แน่นอนว่าจะฝึกด้านใด มีการกำหนดเวลาที่เหมาะสม เนื้อหาในแบบฝึกไม่ยากจนเกินไป มีคำชี้แจงง่ายๆ และสั้นๆ และต้องมีรูปแบบที่น่าสนใจ

หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึก

กมลรัตน์ หล้าสูงส์ (2528 : 175 – 180) กล่าวว่า ในการสร้างแบบฝึกนั้นหลักจิตวิทยาเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง เพราะจะเป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกให้สมบูรณ์เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความสนใจของนักเรียน แนวทางทฤษฎีและจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานในการสร้างแบบฝึก มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไคล์ (Thorndike) ว่าเป็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการเรียนรู้ 3 กฎ คือ

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) กฎนี้กล่าวถึงความพร้อมของผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ถ้าร่างกายเกิดความพร้อมแล้วได้กระทำย่อมเกิดความพึงพอใจ แต่ถ้ายังไม่พร้อมที่จะทำแล้วถูกบังคับให้กระทำ จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ
2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) กฎนี้กล่าวถึง วัฏจักรสร้างความมั่นคงการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่ถูกต้อง โดยการฝึกหัดกระทำซ้ำบ่อยๆ ย่อมทำให้เกิดการเรียนรู้ได้นานและคงทนถาวร
3. กฎแห่งผลที่พอใจ (Law of Effect) กฎนี้กล่าวถึงผลที่ได้รับเมื่อแสดงพฤติกรรม การเรียนรู้แล้วถ้าได้รับผลที่พึงพอใจ ย่อมอยากจะทำซ้ำต่อไปอีก แต่ถ้าได้รับผลที่ไม่พึงพอใจก็ไม่อยากจะทำซ้ำหรือเกิดความเบื่อหน่าย

หทัย ดันหยง (2538 : 41 – 43) กล่าวถึงทฤษฎีฝึกสมองว่าเป็นทฤษฎีถ่ายโยงความรู้ที่เก่าแก่ที่สุดก่อนศตวรรษที่ 19 ส่วนใหญ่จะเน้นการเรียนการสอนโดยการฝึกสมองเพราะเชื่อว่าการฝึกให้ผู้เรียนจดจำ ฝึกคิดหาเหตุผล โดยสอนให้เข้าใจและฝึกมากมายจนเกิดเป็นทักษะและความคงทนในการเรียนรู้ หลังจากนั้นสามารถถ่ายโยงไปใช้ได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเฉลียวฉลาดสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังกล่าวถึงทฤษฎีเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner, n.d.) ซึ่งเขาเชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกิริยาสะท้อนหลังจากเกิดกระบวนการของสิ่งเร้าและการตอบสนอง ซึ่งอาจเป็นการเสริมแรงแบบมีเงื่อนไข ได้รับความพอใจจากรางวัลต่างๆ หรือเป็นการเสริมแรงแบบอุปมัย คือ ได้รับความพอใจที่มีความหวังหรือเป็นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หนังสือเรียนซึ่งบรรจุเนื้อหาที่เข้าใจ เช่น บทเพลง ร้อยกรอง กิจกรรมที่สนุกสนานบันเทิงใจ เป็นต้น การเสริมแรงจึงเป็นทฤษฎีที่ประยุกต์ใช้ในวิชาศิลปะ วรรณกรรม และการบันเทิงได้อย่างดี หลักจิตวิทยาที่ได้กล่าวข้างต้นนี้จะช่วยเป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกที่ดี เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน ทั้งการเรียนการสอนที่สนุกสนาน นักเรียนมีความพอใจที่จะเรียนและประสบความสำเร็จในการเรียนนั้น

5.5 ประโยชน์ของแบบฝึก

อ้อมน้อย เจริญธรรม (2534 : 108) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย นักเรียนจะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นอยู่กับการที่นักเรียนได้รับการฝึกสม่ำเสมอ ทั้งนี้เพราะ ภาษาไทย เป็นวิชาในกลุ่มทักษะ ซึ่งจะเกิดความคล่องแคล่วได้ดีถ้ามีการฝึกหัดสม่ำเสมอ นอกจากนี้ รัชนี ศรีไพรวรรณ (2527 : 17) ยังกล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกว่า แบบฝึกเป็นเครื่องอำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งแบบฝึกมีประโยชน์ดังนี้

1. ทำให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น เพราะจะเป็นเครื่องมือทบทวนความรู้
 2. ทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน
 3. ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินผลงานของตนเองได้
 4. ฝึกให้เด็กทำงานตามลำพัง โดยมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
- แบบฝึกมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนวิชาทักษะมาก ดังที่ อุทัยวรรณ

ปิ่นประชาสรรค์ อ้างถึงในเพ็ดดี (Petty. 1963 : 469 - 472) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะแบบฝึกเป็นสิ่งที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ
2. ช่วยเสริมทักษะทางการใช้ภาษา แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กฝึกทักษะการใช้ภาษาให้ดีขึ้น แต่จะต้องอาศัยการส่งเสริมและความเอาใจใส่จากครูผู้สอนด้วย
3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถทางภาษาแตกต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับความสามารถของเขา จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในด้านจิตใจมากขึ้น
4. แบบฝึกช่วยเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน โดยกระทำดังนี้
 - 4.1 ฝึกทันทีหลังจากเด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ
 - 4.2 ฝึกซ้ำหลายๆครั้ง
 - 4.3 เน้นเฉพาะเรื่องที่ต้องการฝึก
5. แบบฝึกที่ใช้จะเป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง
6. แบบฝึกที่จัดทำขึ้นเป็นรูปเล่มเด็กสามารถเก็บรักษาไว้ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเองได้ต่อไป
7. การให้เด็กทำแบบฝึก ช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นหรือปัญหาต่างๆ ของเด็กได้ชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ครูดำเนินการ ปรับปรุงแก้ไขปัญหานั้นๆได้ทันเวลาที่
8. แบบฝึกที่จัดขึ้น นอกเหนือจากที่มีอยู่ในหนังสือแบบเรียน จะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนอย่างเต็มที่

9. แบบฝึกที่จัดพิมพ์ไว้เรียบร้อยแล้วจะช่วยให้ครูประหยัดทั้งแรงงาน และเวลา ในการที่จะต้องสร้างแบบฝึกอยู่เสมอ ในด้านผู้เรียนก็ไม่ต้องเสียเวลาออกแบบฝึกจากตำราเรียน ทำให้มีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ มากขึ้น

10. แบบฝึกช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย เพราะการจัดพิมพ์ขึ้นเป็นรูปเล่มที่แน่นอนย่อมลงทุนต่ำกว่าที่จะพิมพ์ลงกระดาษทุกครั้ง และผู้เรียนสามารถบันทึก และมองเห็น ความก้าวหน้าของตนเองได้อย่างมีระบบและเป็นระเบียบ

นอกจากนี้ พรพนธิกา อ่อนแสง (2532 : 45 – 46) ยังกล่าวถึงแบบฝึกว่าแบบฝึก ควรสร้างขึ้นเพื่อจะฝึกสิ่งที่จะสอนและเกี่ยวข้องกับนักเรียน คำพูดและเนื้อหาควรเกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวัน และเป็นสิ่งที่นักเรียนพบเห็นอยู่แล้วเช่น บทสนทนาการอ่าน และการพูดคุยกัน ของท้องถิ่น สิ่งที่ฝึกแต่ละครั้งควรเป็นแบบฝึกสั้นๆ และเข้าใจง่าย ไม่น่าเบื่อและที่สำคัญจะต้อง ยั่วเย้า และกระตุ้นให้นักเรียนสนใจที่จะฝึก

จากประโยชน์ของแบบฝึกที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า แบบฝึกจะทำให้ผู้เรียนได้รับ ประสิทธิภาพตรง มีประโยชน์ในการช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น แบบฝึกช่วยในการฝึก ทักษะทางภาษาให้คงทนเพราะเด็กฝึกทำซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นแบบฝึก เป็นเครื่องมือวัดผลทางการเรียนหลังจบบทเรียนแล้ว ผู้เรียนสามารถประเมินผลของตนเองได้ อย่างมั่นใจ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และเกิดความสนใจต่อบทเรียนมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ครูเห็นปัญหาของเด็กได้อย่างชัดเจน ทำให้ครูแก้ปัญหาของเด็กได้ทันทั่วทั้งที่ ตัวเด็กก็ สามารถเก็บแบบฝึกไว้ใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้ได้

5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึก

งานวิจัยในประเทศ

เพ็ญศรี วงศ์ไวยโรจน์ (2538 : บทคัดย่อ) ได้สร้างแบบฝึกคัดลายมือของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนคลองตันนุ่น พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกคัดลายมือมี คุณภาพลายมือสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นวลใจ หนูมี (2529 : บทคัดย่อ) ได้สร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยากเพื่อใช้ในการ สอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนช่องพระนาวิทยา จังหวัดราชบุรี ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนในการเขียน สะกดคำยากระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วลี สุมิพันธ์ (2530 : 68) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนซ่อมเสริมโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและครูเป็นผู้สอน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โรจนา แสงรุ่งเรือง (2531: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำด้วยการใช้แบบฝึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำก่อนและหลังการสอนด้วยการใช้แบบฝึกการเขียนสะกดคำแตกต่างกันในทางที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์ (2539 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์กับแบบฝึกตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

ชเวนดินเกอร์ (Schvendinger. 1977 : 51) ได้ศึกษาผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนเกรด 6 จำนวน 503 คนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนจริง แบบเขียนตามคำบอก และแบบทดสอบการเขียนสะกดคำ ผลการศึกษพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนของจริงมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้แบบฝึกหัดที่มีรูปภาพเหมือนจริง

ลอเรย์ (Lawrey. 1978 : 817 – A) ได้ศึกษาผลการใช้แบบฝึกหัดกับนักเรียนในระดับที่ 1 ถึงระดับที่ 3 จำนวน 87 คน ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกหัดเป็นเครื่องมือที่ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้โดยนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึกหัด มีคะแนนการทดสอบหลังทำแบบฝึกหัดสูงกว่าคะแนนก่อนทำแบบฝึกหัด นอกจากนี้แบบฝึกหัดช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากนักเรียนมีความสามารถทางด้านภาษาแตกต่างกัน การนำแบบฝึกหัดมาใช้จึงเป็นการช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนเพิ่มขึ้น

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวกับแบบฝึก สรุปได้ว่า แบบฝึกที่สร้างอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเรียนทั้งทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และ การเขียนสูงขึ้น ดังนั้นแบบฝึกที่สร้างขึ้นอย่างเหมาะสมน่าจะช่วยให้นักเรียนมีประสิทธิภาพทางการเรียนสูงขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา ตำบลสะเดา อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่กำลังเรียนอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา จำนวน 8 คน เลือกมาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง มีขั้นตอนการคัดเลือกดังนี้

1. ใช้แบบคัดแยก

ขั้นที่ 1 ใช้แบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เป็นแบบสำรวจของ ผดุง อารยะวิญญู แบบสำรวจนี้ใช้มาตราส่วนการประเมินค่า 5 ระดับ มีคำถาม 50 ข้อ ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินเด็กแต่ละคน ครูจะต้องรู้จักและคุ้นเคยกับเด็กเป็นอย่างดี โดยสังเกตเด็กติดต่อกันมาแล้วไม่น้อยกว่า 3 เดือน เครื่องมือนี้มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสำรวจทั้งหมดเท่ากับ .99 มีค่าความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเนื้อหา ใช้กับเด็กที่มีอายุ 6-12 ปี สำรวจปัญหาของเด็กใน 5 ด้านใหญ่ๆ และ 25 ด้านย่อย คือ ภาษา คณิตศาสตร์ เวลาและทิศทางการเคลื่อนไหวและพฤติกรรม

หลังจากกรอกแบบสำรวจแล้วให้นำข้อมูลมาบันทึกลงในกราฟเพื่อทำโปรไฟล์ (Profile) ของเด็กดังนี้ หากเส้นกราฟตกในช่องเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 1-3 ตั้งแต่ 1 ด้านย่อยขึ้นไปถือว่าเด็กมีปัญหาในการเรียน แต่เด็กที่มีปัญหาในการเรียนนี้อาจเป็นเด็ก LD หรือเด็กปัญญาอ่อนระดับเรียนได้ (EMR) ก็ได้ จึงต้องทดสอบในขั้นที่ 2 ต่อไป

ขั้นที่ 2 ใช้แบบสำรวจในการเรียนรู้เฉพาะด้าน

เป็นแบบสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยใช้แบบสำรวจในการเรียน 3 ด้าน คือ ด้านการอ่าน ด้านการเขียนและการสะกดคำ ด้านคณิตศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยข้อย่อย 80 ข้อ ใช้มาตราส่วนประเมินค่าตั้งแต่ 1-3 ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ซึ่งครูผู้สอนต้องรู้จักเด็กไม่น้อยกว่า 3 เดือน เด็กคนใดมีคะแนนรวมต่ำกว่าหรือเท่ากับ ด้านการอ่าน 55 คะแนน ด้านการเขียน 59 คะแนน ด้านคณิตศาสตร์ 74 คะแนนและมีคะแนนรวมทั้ง 3 ด้านเท่ากับหรือมากกว่า 199 ถือว่ามีปัญหาในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สัมภาษณ์ผู้ปกครอง

เชิญผู้ปกครองมาพบเพื่อสัมภาษณ์ ก่อนการสัมภาษณ์ให้ผู้ปกครองกรอกแบบการซักประวัติ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กมากที่สุด ประเด็นการสัมภาษณ์มีด้านการอ่าน การเขียน การสะกดคำ ลักษณะลายมือ และด้านคณิตศาสตร์ ว่ามีความบกพร่องในเรื่องเหล่านี้มากเพียงใด

ขั้นที่ 4 ทดสอบเด็กเป็นรายบุคคล

ครูสร้างแบบทดสอบเกี่ยวกับการจำ โดยเลือกพยัญชนะไทย ครูตรวจสอบแบบทดสอบเพื่อหาข้อบกพร่องนำข้อมูลทั้ง 4 ขั้นมาประมวลพิจารณาว่าข้อมูลแต่ละขั้นสอดคล้องกันหรือไม่ ถ้าหากข้อมูลมีความสอดคล้องกันทั้ง 4 ขั้น หรือสอดคล้องกันอย่างน้อย 2 ขั้น และมีความรุนแรงในลักษณะที่ต้องการความช่วยเหลือ โดยครูพิจารณาว่าหากไม่ได้รับการช่วยเหลือแล้วไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ไม่มีการพัฒนาทางการเรียนเท่าที่ควร เรียนไม่ทันเพื่อน จึงตัดสินใจว่าเป็นที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

2. ประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญา

ประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญาของเด็กที่ได้รับการคัดแยกแล้ว โดยขอความอนุเคราะห์เจ้าหน้าที่สาธารณสุขจากกระทรวงสาธารณสุขที่มีความเชี่ยวชาญการใช้แบบทดสอบวัดระดับสติปัญญา มาทำการประเมิน ซึ่งเป็นแบบทดสอบความสามารถทางเชาว์ปัญญาสำหรับเด็กอายุ 2-15 ปี สร้างขึ้นโดยกรมสุขภาพจิต มีค่าความเชื่อมั่น 90 %

3. นำรายชื่อเด็กที่ได้รับการตัดสินใจว่ามีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการจำ มาเป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยการคัดเลือกเด็กที่มีปัญหาในการจำพยัญชนะไทย โดยเด็กสับสนในตัวพยัญชนะที่คล้ายกันได้แก่ ก ฎ ฎ , บ ป ษ , ค ต ศ , ด ต ฒ, พ ฟ ฝ , ฝ ฝ ย , ท ฑ ฑ , ข ฃ, ฃ ฃ พิจารณาผลการเรียนวิชาภาษาไทยของภาคปลาย ปีการศึกษา 2547 คัดเลือกโดยพิจารณา ผลการเรียน พยัญชนะ เด็กไม่สามารถจำพยัญชนะไทยถึง 50 เปอร์เซนต์ของพยัญชนะไทยทั้ง 44 ตัว และใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ใช้เกณฑ์การตัดสินเปอร์เซนต์ไทล์ที่ 1 – 3 แล้วเลือกนักเรียนดังกล่าวมาเป็นกลุ่มตัวอย่างทำการทดลอง จำนวน 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนภาษาไทยประยุกต์เกมและแบบฝึก
2. แบบทดสอบพยัญชนะไทย บัตรคำพยัญชนะไทยขนาด 3X4 นิ้วพื้นขาว พยัญชนะสีดำ ใช้ทดสอบการจำตัวพยัญชนะไทย 25 ตัว
3. แบบฝึกการจำพยัญชนะไทย

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ ดำเนินการ ดังนี้

1. แผนการสอนภาษาไทยประยุกต์เกมและแบบฝึก
โครงสร้างของแผนการสอนภาษาไทยโดยใช้เกมและแบบฝึกประกอบด้วย
รายละเอียดดังนี้
 - 1) จุดประสงค์ เป็นการบอกจุดมุ่งหมายของการสอน
 - 2) เนื้อหา บอกรายละเอียดของเรื่องที่จะนำมาสอน
 - 3) ระยะเวลา กำหนดช่วงเวลาในการสอน
 - 4) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม บอกจำนวนผู้มาเรียน
 - 5) อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการสอน
 - 6) กิจกรรมการเรียนการสอนบอกถึงขั้นตอนในการสอน ซึ่งประกอบด้วย ขั้นนำ
ขั้นสอน และขั้นประเมินผล

ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

1. พิจารณาเลือกเกมการศึกษาที่สอดคล้องกับทักษะพื้นฐานทางภาษาไทย ด้านการ
สังเกต การเปรียบเทียบ มาเป็นแผนการสอนทักษะพื้นฐานทางภาษาไทยโดยมีขั้นตอนคือ
 - 1.1 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานทางภาษาไทย เกม
 - 1.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม การสอนภาษาไทย
 - 1.3 คัดเลือกเกม
 ขั้นที่ 1 คัดเลือกเกมมีหลักการดังนี้
 เกม ช่วยพัฒนาทักษะโดยเน้นทักษะทางการเรียนที่สำคัญของวิชาภาษาไทย คือ
 ทักษะการจำพยัญชนะ 25 ตัว นำมาจัดกลุ่มพยัญชนะที่มีลักษณะคล้ายกันแบ่งเป็น 8 กลุ่ม โดย
 จัดกลุ่มดังนี้ กกก, บบข, คคศ, ดตต, พพฟ, ฉฉย, ททท, ซซซ แล้วนำพยัญชนะแต่ละกลุ่มมา
 จัดเป็น 24 เกม และดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 เลือกพยานะที่จะทำการทดลอง โดยทำการทดสอบเด็กด้วยการถามให้เด็กตอบว่าพยานะในบัตรคำที่ครูให้ดูคือพยานะตัวใด ผลที่ได้คือพยานะไทยที่ผู้วิจัยต้องการทดลองแล้วเด็กตอบไม่ได้ว่าเป็นพยานะอะไร

1.2 ศึกษารูปแบบ วิธีการเล่นเกมและแบบฝึกจากเอกสาร หนังสือทั่วไป และงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมและแบบฝึก

1.3 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเล่นเกมและแบบฝึกให้มีความสอดคล้องกับลักษณะของพยานะไทยทั้ง 25 ตัว ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาศึกษา 24 เกม และแบบฝึกจำนวน 24 แบบฝึก

1.4 นำเกมและแบบฝึกที่ผู้วิจัยจัดทำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้และด้านการสอนภาษาไทยจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของ โครงสร้าง เนื้อหา และ ภาษาแล้วให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2. ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำเกมและแบบฝึกไปทดลองสอนเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

ขั้นที่ 2 สร้างบัตรคำขนาด 3X4 นิ้ว ด้วยกระดาษแข็ง บัตรคำ 1 แผ่น มีพยานะ 1 ตัว รวมบัตรคำ 25 แผ่น เพื่อใช้ทดสอบความสามารถในการจำก่อนและหลังทำการทดลอง

ขั้นที่ 3 แผนการจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมการศึกษาและแบบฝึก

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมการศึกษา และแบบฝึก

1.2 กำหนดรูปแบบการเล่นเกมและแบบฝึก

1.3 กิจกรรมหลังการเล่นเกมและแบบฝึก

1.4 การประเมินผล

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการจำตัวพยานะไทย (บุญเชิด ภิญญอนันตพงศ์. 2528 : 89 – 99)

20 – 25 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการจำดี

14 -19 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการจำพอใช้

0 - 13 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเองโดยใช้แผนการวิจัยแบบ One - Group Pretest-Posttest Design (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2538 : 249) ดังตารางดังนี้

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One - Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- เมื่อ E = กลุ่มตัวอย่างเด็กที่เลือกมาแบบเจาะจง
 T₁ = การทดสอบความสามารถจำพญชนะไทยก่อนการสอน
 X = การสอนโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกการสอนพญชนะไทย
 T₂ = การทดสอบความสามารถจำพญชนะไทยหลังการสอน

2. ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวม 24 ครั้ง มีลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 ทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบความสามารถจำพญชนะไทย โดยการถาม - ตอบ ด้วยบัตรคำที่มีตัวพญชนะก่อนการสอน แล้วบันทึกคะแนน

2.2 ดำเนินการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกการสอนพญชนะไทย ด้วยตนเองตามวันและเวลา ดังนี้

ตาราง 2 กิจกรรมเกมและแบบฝึกการสอนพยัญชนะไทย

ลำดับที่	ครั้งที่	วัน	ชื่อเกม	เนื้อหา
1	1.	จันทร์	เกมปริศนาคำทาย	ก ก ก
	2.	พุธ	เกมติดต่อพยัญชนะ	
	3.	ศุกร์	เกมเปิดกรุมหาสมบัติ	
2	4.	จันทร์	เกมคู่แฝด	บ บ ข
	5.	พุธ	เกมโดมิโน	
	6.	ศุกร์	เกมเขียนซีเสียงทาย	
3	7.	จันทร์	เกมกำทาย	ค ค ค
	8.	พุธ	เกมตะกร้ามหัศจรรย์	
	9.	ศุกร์	เกมส่งลูกระเบิด	
4	10.	จันทร์	เกมจ่ายตลาด	ด ด ด
	11.	พุธ	เกมรวมใจ	
	12.	ศุกร์	เกมดูดี ๆ	
5	13.	จันทร์	เกมลมเออลมพัด	พ พ พ
	14.	พุธ	เกมปะติดปะต่อ	
	15.	ศุกร์	เกมดอกไม้วิเศษ	
6	16.	จันทร์	เกมตากผ้า	ผ ผ ผ
	17.	พุธ	เกมลูกเต๋าเสียงไซค์	
	18.	ศุกร์	เกมโป้งชื่อ	
7	19.	จันทร์	เกมบอกชื่อครู	ท ท ท
	20.	พุธ	เกมประกอบมือ	
	21.	ศุกร์	เกมหาคู่	
8	22.	จันทร์	เกมกระจกเงา	ช ช ช ช
	23.	พุธ	เกมคู่เหมือน	
	24.	ศุกร์	เกมใหญ่เล็ก	

เมื่อสิ้นสุดการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกแล้วทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบความสามารถจำตัวพยัญชนะไทยชุดเดียวกับที่ใช้ทำการทดสอบก่อนการสอน

3. การวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

3.1 การศึกษาความสามารถจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาและแบบฝึก โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วประเมินระดับความจำ

3.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาและแบบฝึก โดยใช้ The Wilcoxon Matched Pairs Signs-Ranks Test ที่ระดับนัยสำคัญ .05

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติพื้นฐาน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบ ใช้สูตรดังนี้ (ชูศรี วงศ์วิริยะ. 2534 : 40)

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	X	แทน	คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากการทดสอบ ใช้สูตรดังนี้
(ชูศรี วงศ์วิริยะ. 2534 : 40)

$$\text{สูตร} \quad SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบโดยหาความเที่ยงเชิงตรงโครงสร้างและ
เนื้อหา โดยใช้สูตร IOC (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2527)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับแบบประเมิน
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบความสามารถในการจำ

พหุญชนะไทยก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks
Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 111)

$$\text{สูตร } D = Y - X$$

เมื่อ	D	แทน	ค่าความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่
	Y	แทน	คะแนนของการประเมินหลังการทดลอง
	X	แทน	คะแนนของการประเมินก่อนการทดลอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากการทดลองและแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกเสริมสั่งแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 คะแนนการพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก ก่อนและหลังการสอน

คนที่	คะแนนก่อนการสอน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนหลังสอน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนที่เพิ่มขึ้น
1	8	17	9
2	6	21	15
3	8	20	12
4	6	21	15
5	5	19	14
6	8	18	10
7	7	17	10
8	8	19	11
X	7	19	12
SD	1.20	1.60	2.39

20 – 25 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการจำดี

14 -19 คะแนน หมายถึง มีความสามารถในการจำพอใช้

0 - 13 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

จากตาราง 3 แสดงว่าคะแนนความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หลังจากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก สูงกว่าความสามารถในการจำพยัญชนะไทยก่อนการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก โดยก่อนการสอนนักเรียนมีความสามารถในการจำใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนตั้งแต่ 5 ถึง 8 คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเท่ากับ 7 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.20 จัดเป็นความสามารถในการจำอยู่ในระดับไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และหลังการสอนนักเรียนมีความสามารถในการจำใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนตั้งแต่ 17 ถึง 21 คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเท่ากับ 19 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.60 จัดเป็นความสามารถในการจำอยู่ในระดับดี คะแนนที่เพิ่มขึ้นตั้งแต่ 9 ถึง 15 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 12 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.39

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบฝึก ก่อนและหลังการสอน รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก ก่อนและหลังการสอน

คนที่	คะแนน		ผลต่างของ คะแนน	ลำดับที่ความ แตกต่าง	ลำดับตามเครื่องหมาย	
	ก่อนสอน	หลังสอน			บวก	ลบ
1	8	17	9	1	1	
2	6	21	15	7.5	7.5	
3	8	20	12	5	5	
4	6	21	15	7.5	7.5	
5	5	19	14	6	6	
6	8	18	10	2.5	2.5	
7	7	17	10	2.5	2.5	
8	8	19	11	4	4	
					T=36	T=0

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่า หลังจากได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถในการจำพยัญชนะไทยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบฝึกก่อนและหลังการสอน

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกมีการพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยสูงขึ้น
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกสามารถจำพยัญชนะไทยได้มากกว่าก่อนการสอน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา จำนวน 8 คน เลือกมาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ด้วยการสัมภาษณ์ครูประจำวิชาภาษาไทย คัดเลือกเด็กที่มีปัญหาในการจำพยัญชนะไทย โดยเด็กสับสนในตัวพยัญชนะที่คล้ายกันได้แก่ ก ฦ ฎ , บ ป ษ , ค ต ศ , ด ต ฒ , พ ฟ ฬ , ผ ฤ ญ , ท ฑ ห , ข ฌ ฎ พิจารณาผลการเรียนวิชาภาษาไทยของภาคปลาย ปีการศึกษา 2547 คัดเลือกโดยพิจารณาผลการเรียนพยัญชนะ เด็กไม่สามารถจำพยัญชนะไทยถึง 50 เปอร์เซ็นต์ของตัวพยัญชนะทั้งหมด 44 ตัว และใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของ ผดุง อารยะวิญญู ใช้เกณฑ์การตัดสิน เปอร์เซ็นต์โหลที่ 1-3 แล้วเลือกนักเรียนดังกล่าวมาเป็นกลุ่มตัวอย่างทำการทดลอง จำนวน 8 คน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนภาษาไทยประยุกต์เกมและแบบฝึก
2. แบบทดสอบพยัญชนะไทย บัตรคำพยัญชนะไทยประกอบภาพขนาด 3X4 นิ้ว พื้นสีขาว ตัวพยัญชนะสีดำ ใช้ทดสอบการจำตัวพยัญชนะไทย 25 ตัว
3. เกมและแบบฝึกการจำพยัญชนะไทย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การพัฒนาความสามารถในการจำจากการใช้เกมและแบบฝึกให้กับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในด้านการจำพยัญชนะไทย มีการพัฒนาความสามารถในการจำหลังได้รับการสอนอยู่ในระดับพอใช้
2. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในด้านการจำพยัญชนะไทย มีการพัฒนาความสามารถในการจำสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา การพัฒนาความสามารถในการจำจากการใช้เกมและแบบฝึกให้กับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ อภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกมและแบบฝึก มีการพัฒนาความสามารถในการจำหลังได้รับการสอนอยู่ในระดับพอใช้ เพราะจากการทดลองมีเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอนจำกัดทำให้เด็กได้คะแนนในระดับพอใช้ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แต่เมื่อนำค่ามาวิเคราะห์ทางสถิติพบว่ามีความสามารถในการจำพยัญชนะไทยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เยาวลักษณ์ วรรณม่วง (2544 : 46) ที่พบว่าความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของนนทนา ดาวดวงเด่น (2528 : 50) ที่พบว่าคะแนนเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่สอนปกติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ รัตนา แพงจันทร์ (2541: บทคัดย่อ) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีความสามารถเขียนคำก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มี

ความสามารถสูงกว่าก่อนการทดลอง เนื่องจากเกมทำให้สภาพจำเริญในห้องเรียนเปลี่ยนเป็นภาพที่สนุกสนาน ตื่นเต้นมีชีวิตชีวา เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การใช้เกมและแบบฝึก ช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถทางการจำปัญญาระดับสูงขึ้น เพราะการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาข้อบกพร่องของเด็ก ทำให้เด็กมีความสำเร็จในการเรียนโดยมีความคิดรวบยอดที่ชัดเจน มีการใช้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่เด็กทำงานได้สำเร็จและเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กมีโอกาสเคลื่อนไหว สัมผัส มองเห็น ได้ยินและฟัง ช่วยเหลือเด็กที่มีความสนุกสนานในการเรียนรู้และเรียนรู้ได้เร็ว (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2538 : 83 - 86)

ข้อสังเกตจากการวิจัยในครั้งนี้

จากการศึกษาครั้งนี้ นอกจากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกจะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการจำสูงขึ้น ยังช่วยให้เด็กเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้นดังนี้

1. มีความเชื่อมั่นในตนเอง เนื่องจากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็กช่วยให้เด็กทุกคนได้ประสบผลสำเร็จในการเรียน จึงทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
2. เด็กมีความรับผิดชอบต่องานของตนเองดีขึ้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมทางการเรียนการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึก เป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มและเกมเป็นกิจกรรม ที่มีกฎ กติกา ที่ชัดเจน ผู้เล่นจะต้องทำตามกฎและกติกาที่วางไว้ จึงทำให้เด็กรู้จักตัวเองว่าต้องมีหน้าที่อะไร ทำอะไรบ้าง รู้ว่าสิ่งไหนควรทำ สิ่งไหนไม่ควรทำ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ในการนำไปใช้จะต้องทำตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรมจึงจะได้ผลดี
 - 1.2 ควรมีแบบฝึกหลายรูปแบบให้เด็กเลือกทำตามความสนใจ
 - 1.3 การให้การเสริมแรงควรมีหลายรูปแบบเลือกโดยพิจารณาจากความสนใจของเด็ก
 - 1.4 การนำเกมและแบบฝึกมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ดีขึ้นกว่าเดิม ผู้สอนควรทำการศึกษาวีธีเล่นเกม กติกา การเล่น และต้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ เพราะการเล่นเกมนั้นในบางครั้ง บางเรื่องจะต้องยืดหยุ่นบ้าง เพื่อให้ตรงกับสภาพเนื้อหาที่เราต้องการ แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา สถานการณ์ ที่ต้องการได้ จึงจำเป็นต้อง

มีการยืดหยุ่น กติกาในการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์ในการที่จะนำไปใช้สอนและประหยัด
ค่าใช้จ่ายในการใช้อุปกรณ์การเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

1.5 เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้บางคนขาดความสนใจจากทางบ้าน ซึ่งผู้ปกครอง
เป็นผู้ที่มีบทบาทที่จะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นผู้ปกครอง
จะต้องช่วยฝึกทักษะในการเรียนรู้ให้กับเด็กด้วย

1.6 เด็กที่มีปัญหาในการเรียนทุกคนควรได้รับการประเมินเพื่อที่จะได้ทราบปัญหา
ตั้งแต่แรกจะได้หาแนวทางในการช่วยเหลือต่อไป

1.7 ควรมีการบันทึกผลจากการสอนทุกครั้งเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักประเมินตนเองและ
ยอมรับ พร้อมทั้งจะแก้ไขการจำให้ถูกต้อง

1.8 ในการเลือกสถานที่ที่ใช้สอนนักเรียน ควรเป็นส่วนที่เป็นห้องที่ไม่พลุกพล่าน
เงียบ และไม่มีสิ่งรบกวนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้เด็กสนใจสนใจสิ่งแวดล้อมบริเวณรอบๆตัวมากกว่าผู้สอน

1.9 การใช้แรงเสริม เด็กที่มีปัญหาทางการจำจะเกิดอาการล้งเล้งไม่แน่ใจ ไม่มั่นใจใน
ตนเอง ดังนั้นผู้สอนจะต้องช่วยเพื่อให้เกิดความมั่นใจและมีกำลังใจเช่น พูดว่าดีขึ้นมา เก่งมาก
วันนี้จำได้เยอะจริงๆ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการทดลองเพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถในการจำจากการ
สอนโดยใช้เกมและแบบฝึกกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ

2.2 ควรมีการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มี
ปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกให้กับเด็กที่มีความบกพร่องด้านอื่นๆ เช่น
เด็กออทิสติก เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นต้น

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการ
จำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกกับการเล่น
ต่างๆ เช่นการละเล่นพื้นบ้าน การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การสอนตามแบบ การสอนซ้ำ

2.4 ควรมีการศึกษาวิจัยในการใช้เกมและแบบฝึกกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
กับวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ เป็นต้น

2.5 ควรมีการศึกษาวิจัยการใช้เกมและแบบฝึกมาใช้กับเด็กที่มีปัญหาทางการ
เรียนรู้ ในระดับชั้นการศึกษาต่างๆ ที่สูงขึ้น

2.6 ควรทำการศึกษาในเรื่องของพัฒนาการด้านการเขียน การอ่านของเด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้เพื่อจะช่วยให้การสังเกตการจำของเด็กไปพร้อมๆ กัน

2.7 ควรศึกษานวัตกรรมในการฝึกทักษะในการจำปัญหณะของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจำที่เป็นเทคโนโลยี

2.8 เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ควรได้รับการส่งเสริมเป็นรายบุคคล ควรมีห้องเสริมวิชาการ มีครูเสริมวิชาการ เพื่อช่วยให้เด็กได้พัฒนาเต็มตามความสามารถของผู้เรียนอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ณมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2528). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- กวรรณิการ์ พวงเกษม. (2531). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- กวรรณิการ์ พวงเกษม. (2533). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- กวรรณิการ์ ศุภรเวทย์ศิริ. (2533). การสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำยากสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในจังหวัดสุรินทร์. ปรินญานิพนธ์ ศศ.ม. (การประถมศึกษา).
ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- กวรรณิการ์ สุขบท. (2539). ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กที่มีความบกพร่อง
ระดับสติปัญญาเรียนได้ ที่ฝึกโดยใช้เกมการฝึกกล้ามเนื้อเล็ก. ปรินญานิพนธ์
ศศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2538). การเรียนการสอนภาษาไทยปัญหาและแนวทางแก้ไข.
กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- _____. (2544). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยใน
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การ
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- เกสร รongเดช. (2522). การสร้างแบบฝึกสอนซ่อมเสริมการออกเสียงพยัญชนะ ง ฟ ฝ คว
และ ปว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในจังหวัดนครศรีธรรมราช.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ขจี หงส์ประสงค์. (2524). การสร้างแบบฝึกการเขียนคำพ้องเสียงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4. ปรินญานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
ถ่ายเอกสาร.

- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ,สำนักงาน. (2534). *คู่มืออบรมครูแนวการใช้หลัก
สูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533) และการจัด
กิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 2.* กรุงเทพฯ : ครูสภา.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2540). *รายงานการประเมินผลความสามารถ
ทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 2.* กรุงเทพฯ : ครูสภา.
- จรัส สุขเกษม. (2542). *การสร้างแบบฝึกการสอนซ่อมเสริมการอ่านออกเสียงภาษาไทย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดงานการประถมศึกษาอำเภอระโนด
จังหวัดสงขลา.ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). สงขลา : มหาวิทยาลัย
ทักษิณ. ถ่ายเอกสาร.*
- จินตนา ไบกาชฎี. (2534). *การเขียนสื่อการสอน.* กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- จิระชัย ปัญญาฤทธิ์. (2529). *การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านพุทธพัสดัยและความคงทน
ของการเรียนรู้ระหว่างการเรียนโดยใช้เทปโทรทัศน์การสอนกับเทปโทรทัศน์การสอน
แบบโปรแกรม. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .ถ่ายเอกสาร.*
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2530). *การพัฒนาระบบการสอนแบบศูนย์การเรียนโดยใช้สื่อชุดการสอน
สื่อประสม แผนจุฬา. วารสารการวิจัยทางการศึกษา. 17(4) : 130-113.*
- ชุติมา จัดการ. (2547). *การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการบวก
สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยวิธี
การสอนซ้ำ ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.*
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2530). *เทคนิคการใช้สื่อเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- ชวลิต ชูกำแหง. (2546). *การพัฒนานหลักสูตรส่งเสริมทักษะเบื้องต้นในการเรียนรู้สำหรับเด็ก
ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและ
พัฒนานหลักสูตร). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.*
- ดวงใจ วรรณสังข์. (2541). *การศึกษาศามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้จากการสอนโดยใช้ชุดการสอนนิทานประกอบภาพพยัญชนะไทย.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.*

- ถวัลย์ พรหมนรกิจ. (2531). การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความคงทนในการจำระหว่าง
การเรียนรู้จากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบชุดการเรียนรู้กับบทเรียนโปรแกรม
สื่อประสมเทปโทรทัศน์. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นที เกิดอรุณ. (2538). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กใน
ระดับวัยก่อนเรียนที่มีปัญหาทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการใช้
แบบฝึก กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
กรุงเทพฯ : ถ่ายเอกสาร.
- นิภา ขวณะพานิช. (2528). การสร้างแบบฝึกภาษาไทยเรื่องสระเสียงยาวสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- นิภา ศรีไพโรจน์. (2533). สถิตินอนพาราเมตริก พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเอส พริ้นติ้งเฮาส์.
- นันทนา ดาวดวงเด่น. (2528). การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจมาพร ปัญญา. (2543). คู่มือการช่วยเหลือเด็กบกพร่องด้านการเรียนรู้. กรุงเทพฯ :
วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- บำรุง ไตรรัตน์. (2524). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศิลปกร.
- บุญเชิด ภิญโญนันทพงษ์. (2537). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์: แนวคิดและวิธี. กรุงเทพฯ :
โอเดียนสโตร์.
- ประเทิน มหาจันทร์. (2530). การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประยงค์ งามจิตร. (2533). การสร้างแบบฝึกการอ่านคำที่ใช้อักษร ร ล ว ควบกล้ำสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดอุดรธานี. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. ชลบุรี :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2533). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ :
บรรณกิจเทรดดิ้ง.
- _____. (2535). รายงานการวิจัยเรื่องการสร้างเครื่องมือเพื่อคัดแยกเด็กที่มีปัญหาใน
การเรียนรู้. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- _____. (2542). เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ P.A. Art & Printing Co., LTD.

- พัชรินทร์ เออชูนัน (2540). การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรรณธิดา อ่อนแสง. (2532). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนที่พูดภาษาถิ่นไทยลาว ในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการคิดอย่างมีระบบกับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทั่วไป ในโรงเรียนนครไท วิทยาคม จังหวัดพิษณุโลก. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เพ็ญศรี วงศ์ไโรจน์. (2534). การสร้างแบบฝึกคัดลายมือเพื่อพัฒนาคุณภาพลายมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคลองตันนุ่น กรุงเทพฯ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรสวรรค์ คำบุญ. (2534). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้และไม่ใช้แบบฝึกโรงเรียนร่องจังหวัดกาฬสินธุ์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- พฐู หังแดง. (2534). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดและไม่ใช้แบบฝึก. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). การเล่นเกมของเด็กเอกสารคำสอนวิชา ปว.33. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มาลินี จุฑะรพ. (2539). จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.
- มาลา ชูเชิด. (2539). ผลการเรียนรู้ด้านความเข้าใจการอ่านของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการใช้แบบฝึกหัดรูปภาพ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต
กำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ยรรยง มีสติ. (2525). วิชาภาษาไทย 101 การใช้ภาษาไทย. เลย : วิทยาลัยครูเลย.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษามสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : เอพิกราฟฟิกส์
ดีไซน์.
- รัชนี้ ศรีไพรวรรณ. (2529). การสอนบทร้อยกรองและทำนองเสนาะระดับประถมศึกษาในการสอน
กลุ่มทักษะ (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รัตนา แวงจันทร์. (2543). การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติจากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม. ปรินูญานิพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- รุ่ง แก้วแดง. (2543). ปฏิวัติการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน.
- ✓ ไรจนา แสงรุ่งรวี. (2531). ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนสะกดคำด้วยการใช้แบบฝึกของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ปรินูญานิพนธ์ ค.ม.
(วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ลัดดา คิลาน้อย. (2532). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการอนุรักษ์ทรัพยากร
ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้น ม.1 ในวิชาสังคมศึกษาจากการสอนโดยใช้
กิจกรรมในแหล่งชุมชน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ล่อ ชูติกร. (2530). การเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กพิเศษ. กรุงเทพฯ : ภาควิชา
การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5.
กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วรี เกียสกุล. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอน
โดยใช้เกมและแบบฝึกหัด. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วรรณิ โสมประยูร. (2529). การพัฒนาทักษะทางการเขียนระดับประถมศึกษา(1). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

_____. (2534). ความยากง่ายในการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

_____. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

วลี สุมิพันธ์. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรียนซ่อมเสริมโดยใช้แบบฝึกทักษะและครูผู้สอน.

ปริญญาานิพนธ์. กศ.ม. (วัดผลและประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ :

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิชิต สุวรรณเรืองชัย. (2527). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนชั้นสอนและชั้นสรุป. ปริญญาานิพนธ์. กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิณา อาชญา. (2548). ผลการใช้เทคนิคการสอนโจทย์ปัญหาเชิงกราฟฝึกต่อความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ศันย์สนีย์ จัตรคุปต์. (2543). ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ศรียา นิยมธรรม. (2534). การเรียนร่วมสำหรับเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ : กลิฟ แอนด์ลิฟ เพรส.

_____. (2537).แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

_____. (2540). ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.

_____. (2541). ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : พรานนกการพิมพ์.

ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา. นครราชสีมา : สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.

- ศศิธร สุทธิแพทย์. (2517). แบบฝึกสำหรับการสอนเรื่องวลี ระดับประกาศนียบัตรวิชา
การศึกษา. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สนิท ตั้งทวี. (2529). การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สลักจิตร์ ตั้งสุจริตวงศ์. (2534). การศึกษามลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำจากหนังสือเรียน
ภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์เล่ม 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนมัธยมท่าช้างวิทยาการ จังหวัดสิงห์บุรี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วัดผลและ
ประเมินผลทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
ถ่ายเอกสาร.
- สุวิมล ต้นปิติ. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำที่มี
มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะ
โดยใช้เกมและการฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมในคู่มือครู. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม
(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุรางค์ สากร. (2537). พฤติกรรมการกลุ่มสร้างประสบการณ์ชีวิต. กรุงเทพฯ:สถาบันราชภัฏ
จันทระเกษม.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2525). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สมคิด บุญบูรณ์. (2546). การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยของเด็กที่มี
ปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการสอนอ่านตาม แบบ.
ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมพงษ์ หาคำ. (2533). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนใน
การเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยวิธีสอน
ที่พัฒนาขึ้นกับวิธีสอนปกติ. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สมศรี อุดลยรัตนพันธุ์. (2546). การศึกษาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กที่มี
ปัญหาทางการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมศิลปะ
ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2538). คู่มือครูการดำเนินการสำรวจเด็กที่มี
ปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). *การจัดการเรียนร่วมในโรงเรียนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. 2543). *แนวทางการจัดการเรียนร่วมในโรงเรียนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- หทัย ตันหยง. (2525). *การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.*
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2533) .*คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อารมณ คล้ายรุ. (2540) *การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้อายุ 9-12 ปี ระหว่างวิธีการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึก* ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อ้อมน้อย เจริญธรรม. (2534) .*เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงร้อยแก้วภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกการสอนปกติ*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.ถ่ายเอกสาร.
- อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์.(2531). *การเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการในโรงเรียนประถมศึกษา* มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุษา กลแกม. (2533). *การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวก ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Adams,Jack A. (1967). *Human Memory* New York:McGrow-Hill Book Company.
- Chesnut,Wayne Evertt. (1993). ' *Role-Play Games: A Technical Writing Approach* ' ,MAI 13/03.P 10260.
- Finlinson,Abbie Reynolds.(1997). ' *Cooperative Games : Promoting Prosocial Behaviors in Children,* ' MAI 35/06 : P 1582.

Lowrey,E.B. and B.L. Elcanor.(1978). ' The Effects of Four Drill and Practice Time Unit
on the Decording Performances of students with Specific Learning Disabilites '
Dissertation Abstracts International.

Gagne,Robert M. and Briggs.Leslie J. (1974).*Principles of Instructional Design*.
New York: Holt,Rhinehart and Winston.

Petty,Green. (1963). *Developing Language Skills in the Elementary School* .
New York : Allyn and Bacon.

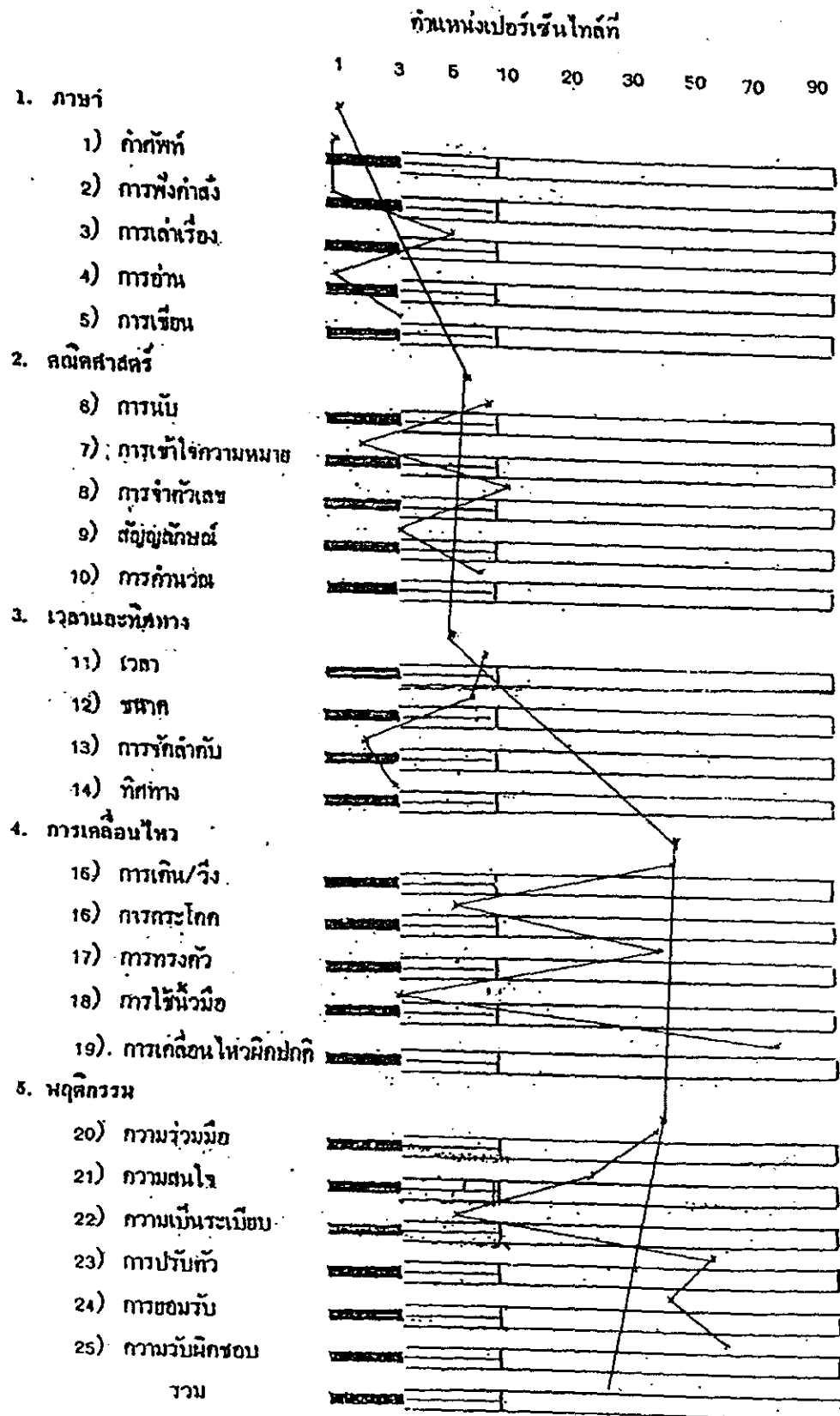
Mary,Ellen Drecktran and Chiang Bertram.(1997,June)Instructional Strategies Used
by General Educators and (Teacher) of Students with Learning
Disability.*Remedial and Special Education*.18(6) :174-178.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ผลการคัดเลือกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 1



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 2

ตัวแทนเปอร์เซ็นต์ที่

1 3 5 10 20 30 50 70 90

1. ภาษา

- 1) คำศัพท์
- 2) การฟังคำสั่ง
- 3) การเล่าเรื่อง
- 4) การอ่าน
- 5) การเขียน

2. คณิตศาสตร์

- 6) การนับ
- 7) การเข้าใจความหมาย
- 8) การจำตัวเลข
- 9) สัญลักษณ์
- 10) การคำนวณ

3. เวลาและทิศทาง

- 11) เวลา
- 12) ชนาศ
- 13) การจำกัดกับ
- 14) ทิศทาง

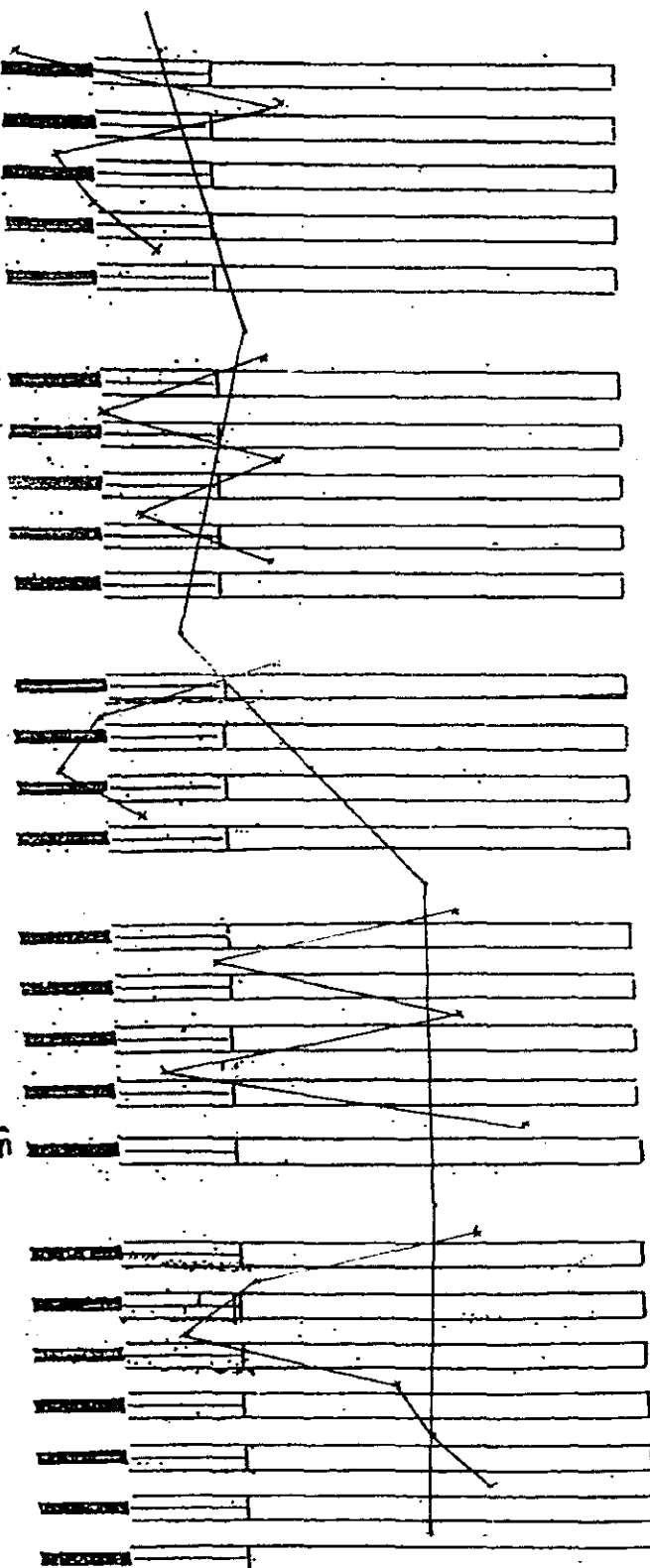
4. การเคลื่อนไหว

- 15) การเดิน/วิ่ง
- 16) การกระโดด
- 17) การทรงตัว
- 18) การใช้นิ้วมือ
- 19) การเคลื่อนไหวผิดปกติ

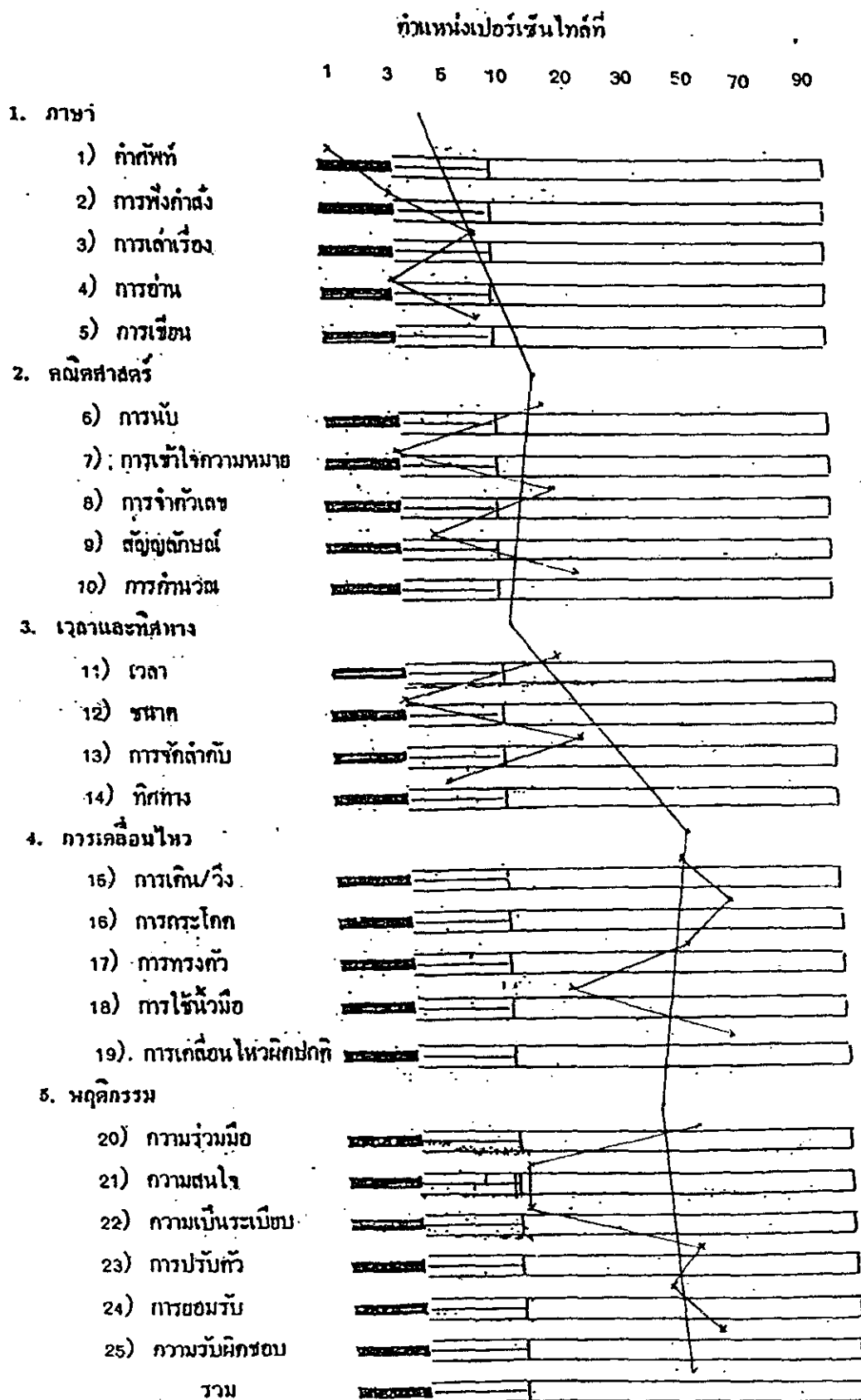
5. พฤติกรรม

- 20) ความร่วมมือ
- 21) ความสนใจ
- 22) ความเป็นระเบียบ
- 23) การปรับตัว
- 24) การยอมรับ
- 25) ความรับผิดชอบ

รวม



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 3



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 4

ตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่

1 3 5 10 20 30 50 70 90

1. ภาษา

- 1) คำศัพท์
- 2) การฟังคำสั่ง
- 3) การเล่าเรื่อง
- 4) การอ่าน
- 5) การเขียน

2. คณิตศาสตร์

- 6) การนับ
- 7) การเข้าใจความหมาย
- 8) การจำตัวเลข
- 9) สัญลักษณ์
- 10) การคำนวณ

3. เวลาและทิศทาง

- 11) เวลา
- 12) อนาคต
- 13) การรักษากลับ
- 14) ทิศทาง

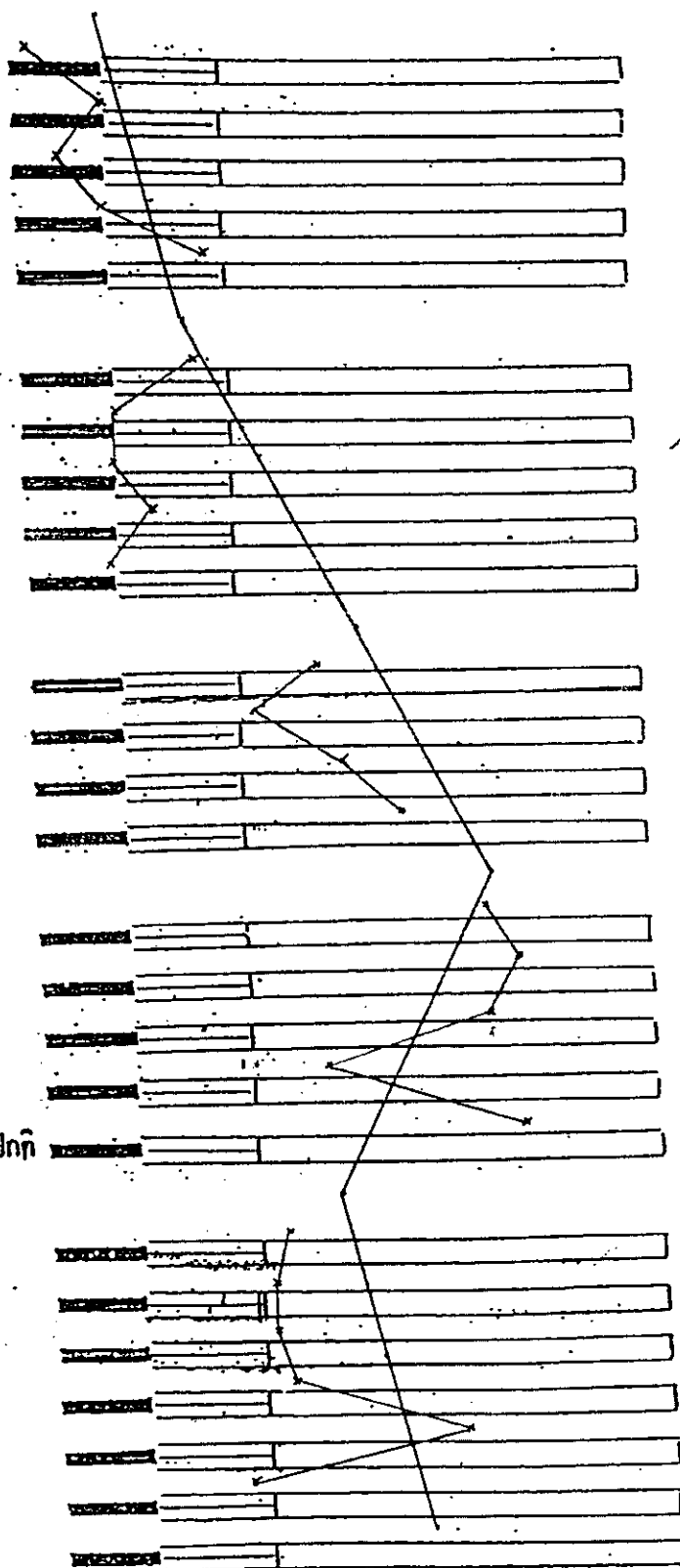
4. การเคลื่อนไหว

- 15) การเดิน/วิ่ง
- 16) การกระโดด
- 17) การทรงตัว
- 18) การใช้ไขว้มือ
- 19) การเคลื่อนไหวผิดปกติ

5. พฤติกรรม

- 20) ความร่วมมือ
- 21) ความสนใจ
- 22) ความเป็นระเบียบ
- 23) การปรับตัว
- 24) การยอมรับ
- 25) ความรับผิดชอบ

รวม



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 5

ท่านแห่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่

1 3 5 10 20 30 50 70 90

1. ภาษา

- 1) คำศัพท์
- 2) การฟังคำสั่ง
- 3) การเล่าเรื่อง
- 4) การอ่าน
- 5) การเขียน

2. กล้ามเนื้อ

- 6) การนับ
- 7) การเข้าใจความหมาย
- 8) การจำตัวเลข
- 9) สัญญลักษณ์
- 10) การคำนวณ

3. เวลาและทิศทาง

- 11) เวลา
- 12) ทิศทาง
- 13) การจกกำกับ
- 14) ทิศทาง

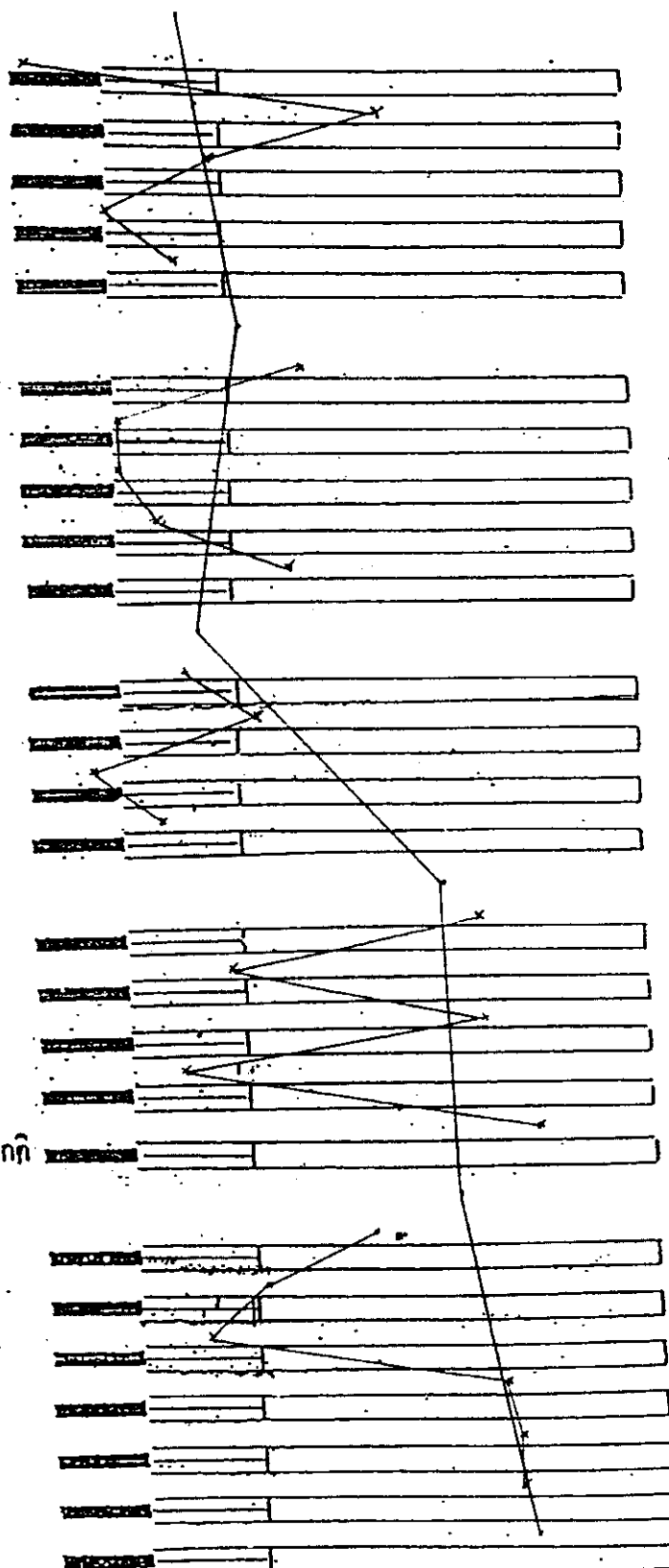
4. การเคลื่อนไหว

- 15) การเดิน/วิ่ง
- 16) การกระโดด
- 17) การทรงตัว
- 18) การใช้เครื่องมือ
- 19) การเคลื่อนไหวผิดปกติ

5. พฤติกรรม

- 20) ความร่วมมือ
- 21) ความสนใจ
- 22) ความเป็นระเบียบ
- 23) การปรับตัว
- 24) การยอมรับ
- 25) ความรับผิดชอบ

รวม



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 6

ตัวแทนเปอร์เซ็นต์ที่

1 3 5 10 20 30 50 70 90

1. ภาษา

- 1) คำศัพท์
- 2) การฟังคำสั่ง
- 3) การเล่าเรื่อง
- 4) การอ่าน
- 5) การเขียน

2. คณิตศาสตร์

- 6) การนับ
- 7) การเข้าใจความหมาย
- 8) การจำตัวเลข
- 9) สัญลักษณ์
- 10) การคำนวณ

3. เวลาและทิศทาง

- 11) เวลา
- 12) ฤดูกาล
- 13) การจับคู่
- 14) ทิศทาง

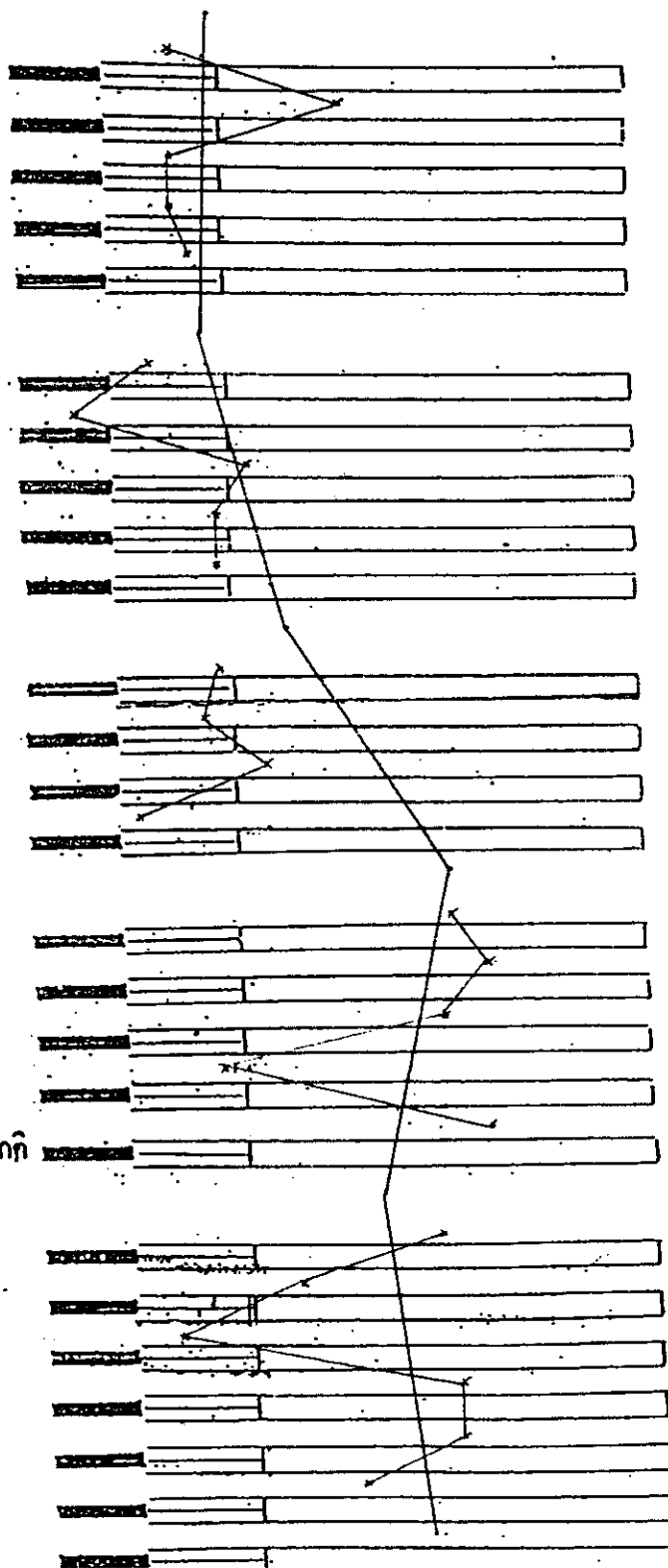
4. การเคลื่อนไหว

- 15) การเดิน/วิ่ง
- 16) การกระโดด
- 17) การทรงตัว
- 18) การใช้เครื่องมือ
- 19) การเคลื่อนไหวผิดปกติ

5. พฤติกรรม

- 20) ความร่วมมือ
- 21) ความสนใจ
- 22) ความเป็นระเบียบ
- 23) การปรับตัว
- 24) การยอมรับ
- 25) ความรับผิดชอบ

รวม



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 7

ตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่

1 3 5 10 20 30 50 70 90

1. ภาษา

- 1) คำศัพท์
- 2) การฟังคำสั่ง
- 3) การเล่าเรื่อง
- 4) การอ่าน
- 5) การเขียน



2. คณิตศาสตร์

- 6) การนับ
- 7) การเข้าใจความหมาย
- 8) การจำตัวเลข
- 9) ตีโจทย์ด้วยตัวอักษร
- 10) การคำนวณ



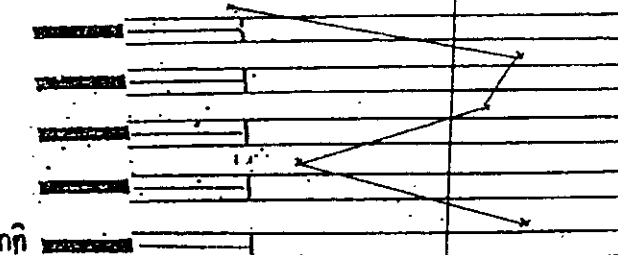
3. เวลาและทิศทาง

- 11) เวลา
- 12) ขนาด
- 13) การจำลำดับ
- 14) ทิศทาง



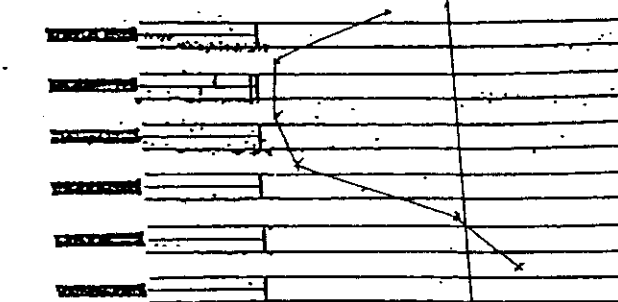
4. การเคลื่อนไหว

- 15) การเดิน/วิ่ง
- 16) การกระโดด
- 17) การทรงตัว
- 18) การใช้ขว้อมือ
- 19) การเคลื่อนไหวผิดปกติ

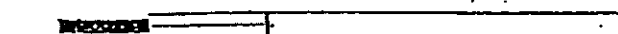


5. พฤติกรรม

- 20) ความร่วมมือ
- 21) ความสนใจ
- 22) ความเป็นระเบียบ
- 23) การปรับตัว
- 24) การยอมรับ
- 25) ความรับผิดชอบ



รวม



ลักษณะ Profile ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้คนที่ 8

ตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่

1 3 5 10 20 30 50 70 90

1. ภาษา

- 1) คำศัพท์
- 2) การฟังคำสั่ง
- 3) การเล่าเรื่อง
- 4) การอ่าน
- 5) การเขียน

2. อภิสาสตร์

- 6) การนับ
- 7) การเข้าใจความหมาย
- 8) การจำตัวเลข
- 9) ตัญญูลักษณะ
- 10) การคำนวณ

3. เวลาและทิศทาง

- 11) เวลา
- 12) ทิศ
- 13) การจัดลำดับ
- 14) ทิศทาง

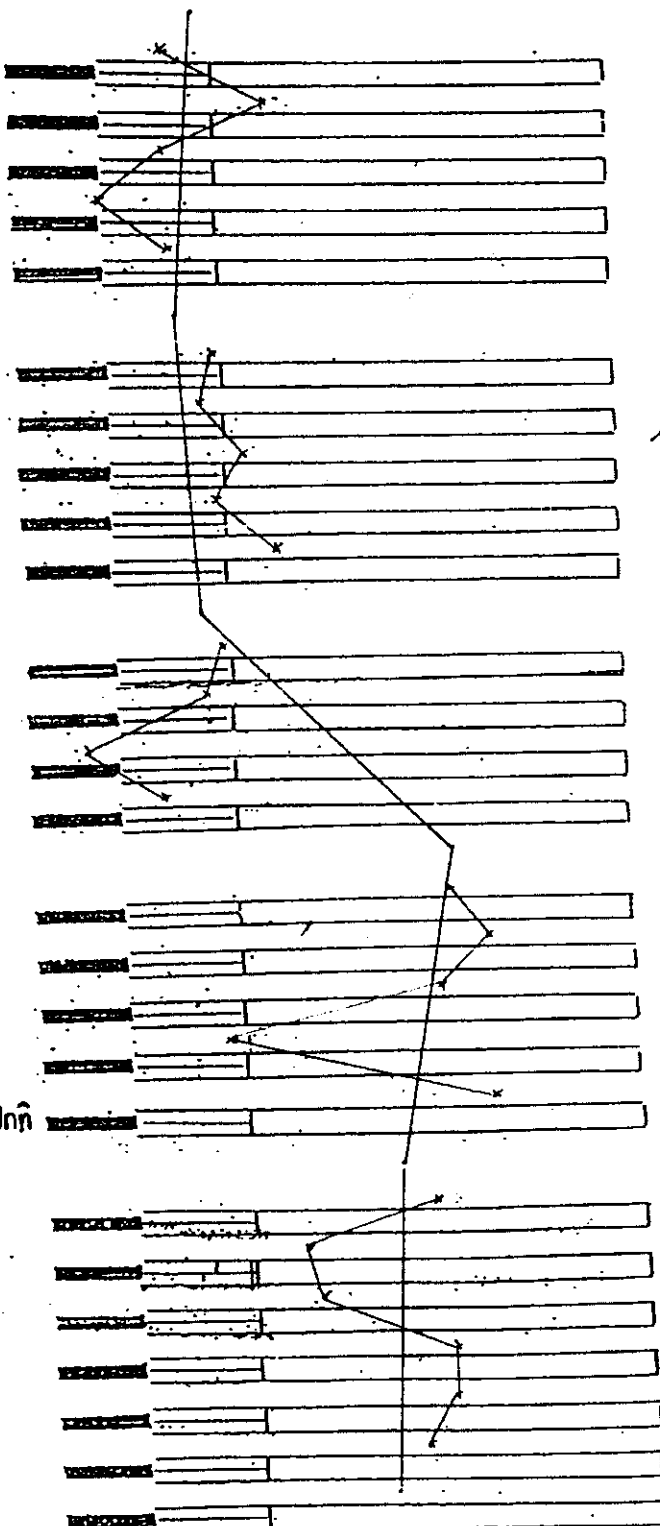
4. การเคลื่อนไหว

- 15) การเดิน/วิ่ง
- 16) การกระโดด
- 17) การทรงตัว
- 18) การใช้เครื่องมือ
- 19) การเคลื่อนไหวผิดปกติ

5. พฤติกรรม

- 20) ความร่วมมือ
- 21) ความสนใจ
- 22) ความเป็นระเบียบ
- 23) การปรับตัว
- 24) การยอมรับ
- 25) ความรับผิดชอบ

รวม



ผลการใช้แบบสำรวจปัญหาในการเรียนรู้เฉพาะด้าน

นักเรียน คนที่	คะแนนรวม 3 ด้าน (การอ่าน การเขียน คณิตศาสตร์)	ค่าเฉลี่ย	ผลการตัดสิน	
			เป็นเด็ก LD	ไม่เป็นเด็ก LD
1	232	3.07	/	
2	305	3.84	/	
3	265	3.35	/	
4	302	3.86	/	
5	241	2.99	/	
6	256	3.23	/	
7	331	4.21	/	
8	286	3.63	/	

ผลการวัดความสามารถทางสติปัญญา (IQ)

นักเรียนคนที่	ระดับความสามารถทางสติปัญญา
1	91
2	92
3	97
4	93
5	91
6	92
7	92
8	92

หมายเหตุ ใช้แบบประเมินความสามารถทางเชาว์ปัญญาเด็ก อายุ 2-15 ปี

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

**รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
และแบบทดสอบความสามารถในการจำพยัญชนะไทย**

1. อาจารย์ ดร.เรวดี กระโหมวงศ์
อาจารย์ประจำภาควิชาการประเมินผลและวิจัย คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยทักษิณ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เตือน พรหมเมศ
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
3. อาจารย์พัชรี จิ๋วพัฒน์กุล
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ภาคผนวก ค

การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง
ระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ IOC ของแบบทดสอบ

ตาราง 5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่ตรวจสอบค่าดัชนี
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถการจำปญญะไทย

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	สรุปผลข้อที่ คัดเลือกไว้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	+1	/
2	+1	+1	+1	+3	+1	/
3	+1	+1	+1	+3	+1	/
4	+1	+1	+1	+3	+1	/
5	+1	+1	+1	+3	+1	/
6	+1	+1	+1	+3	+1	/
7	+1	+1	+1	+3	+1	/
8	+1	+1	+1	+3	+1	/
9	+1	+1	+1	+3	+1	/
10	+1	+1	+1	+3	+1	/
11	-1	+1	+1	+1	+0.3	-
12	+1	+1	+1	+3	+1	/
13	+1	+1	+1	+3	+1	/
14	-1	+1	+1	+1	+0.3	-
15	+1	+1	+1	+3	+1	/
16	+1	+1	+1	+3	+1	/
17	+1	+1	+1	+3	+1	/
18	-1	+1	+1	+1	+0.3	-
19	+1	+1	+1	+3	+1	/
20	+1	+1	+1	+3	+1	/
21	+1	+1	+1	+3	+1	/
22	+1	+1	+1	+3	+1	/
23	+1	+1	+1	+3	+1	/
24	+1	+1	+1	+3	+1	/
25	+1	+1	+1	+3	+1	/
26	+1	+1	+1	+3	+1	/
27	+1	+1	+1	+3	+1	/
28	+1	+1	+1	+3	+1	/

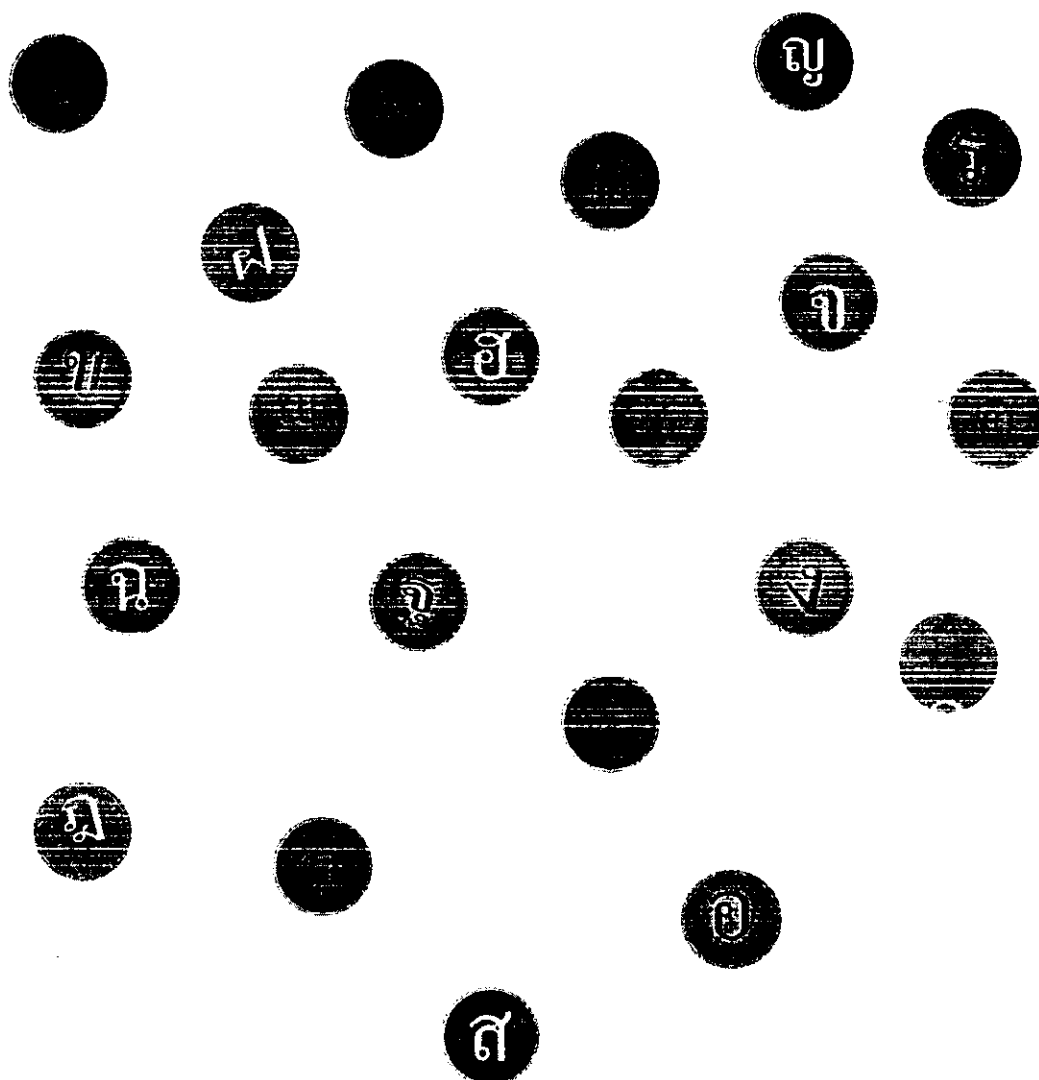
ภาคผนวก ง

- แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทย
- แผนการสอนการจำพยัญชนะไทยโดยใช้เกมและแบบฝึก

แบบทดสอบวัดผลก่อนและหลังการเรียน

วิชา ภาษาไทย

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



ชื่อ.....นามสกุล.....

วันที่สอบ.....ครั้งที่สอบ.....

คะแนนเต็ม.....คะแนนที่ได้.....

คู่มือการใช้แบบทดสอบ

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบการจำพยัญชนะไทยของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จำนวน 25 ข้อ มีลักษณะเป็นการโยงเส้นจับคู่ หรือ วงกลม

ความหมายของการทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการสอนด้วยเกมและแบบฝึก

เวลาที่ใช้ในการทดสอบ

แบบทดสอบนี้มีทั้งหมด 25 ข้อ ใช้เวลา 30 นาที

การเตรียมการก่อนสอบ

1.ผู้ดำเนินการสอบต้องศึกษาวัตถุประสงค์ รูปแบบ ตลอดจนวิธีการของแบบทดสอบไว้ล่วงหน้าทั้งหมด

2.เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบรวมทั้งแบบทดสอบการจำพยัญชนะไทย

ดำเนินการสอบ

- 1.จัดที่นั่งสอบ โดยมีระยะห่างพอสมควร
- 2.ผู้ดำเนินการทดสอบ อธิบายวิธีทำแบบทดสอบ ก่อนทำการสอบ
- 3.ดำเนินการสอบ คอยดูแลให้นักเรียนทำข้อสอบให้ตรงและครบตามจำนวน

ข้อที่ 1 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

ก

ภ

ถ

ก

ภ

ถ

ข้อที่ 2 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

ห

ท

ท

ห

ท

ห

ข้อที่ 3 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

ฟ

พ

พ

ฟ

ฟ

พ

ข้อที่ 4 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

ค

ด

ก

ข

ด

ค

ข้อที่ 5 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

ฅ

ช

ค

ฅ

ช

ค

ข้อที่ 6 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

ฟ

ย

ฟ

ฟ

ย

ฟ

ข้อที่ 7 จงโยงเส้นจับคู่พยัญชนะที่เหมือนกัน

บ

ร

ร

ร

ร

บ

บ

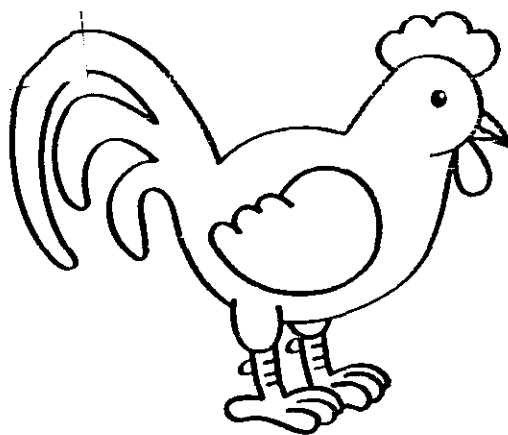
บ

ข้อที่ 8 จงจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

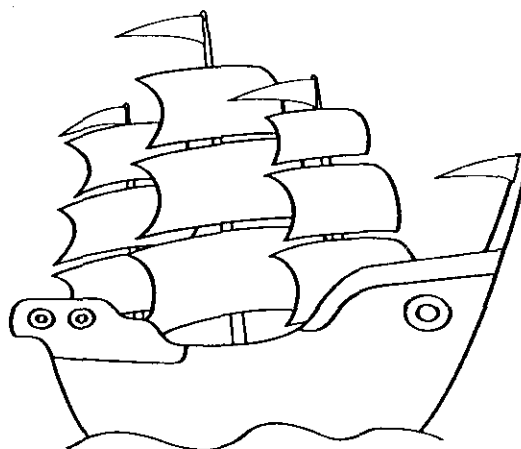
ก



ณ

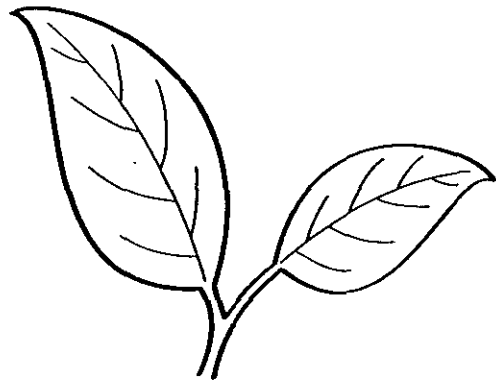


ภ



ข้อที่ 9 จงจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

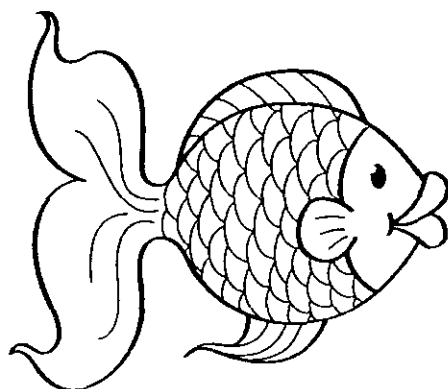
บ



ป

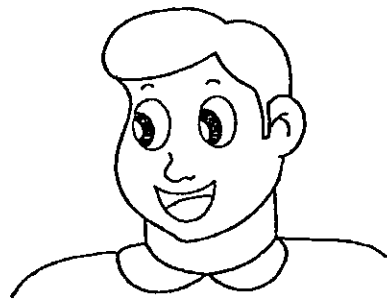


ฟ

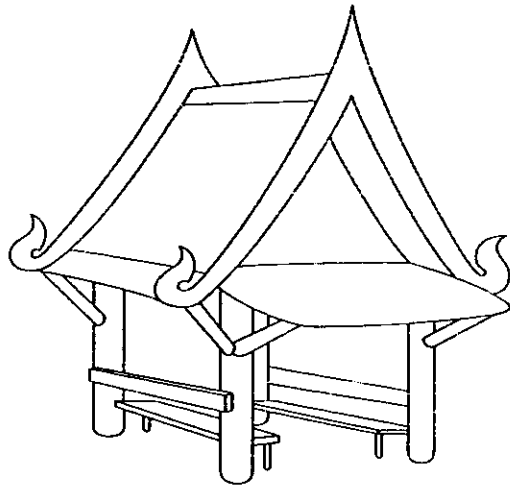


ข้อที่ 10 จงจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

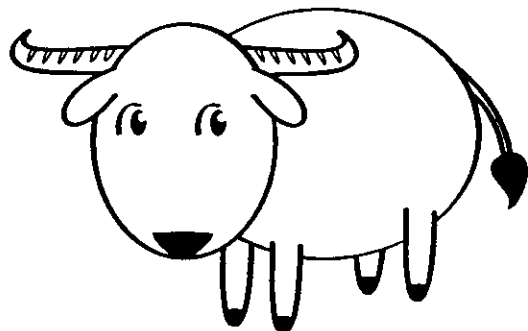
ค



ค

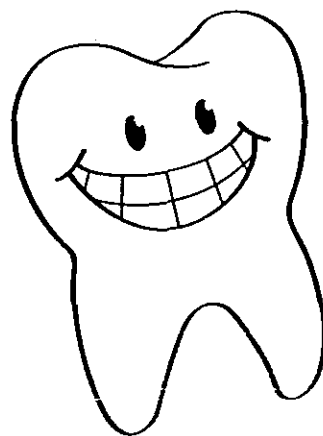


ค

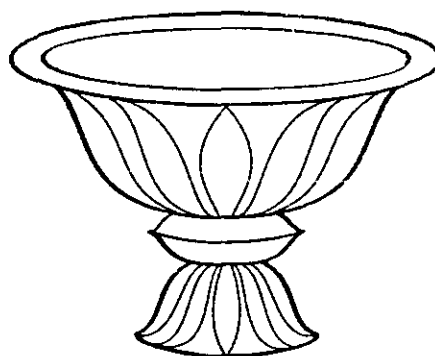


ข้อที่ 11 จงจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

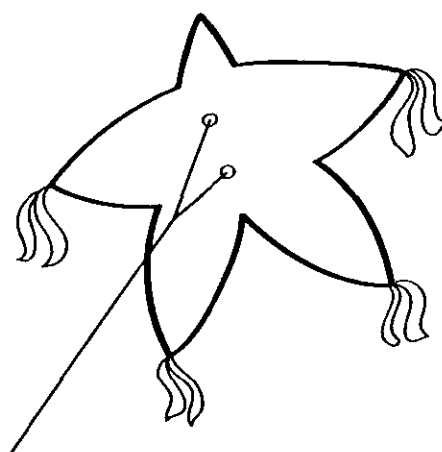
พ



ฟ

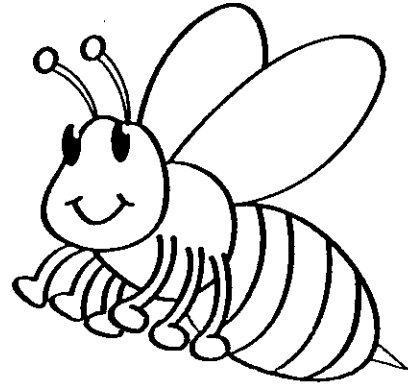


ฟี่

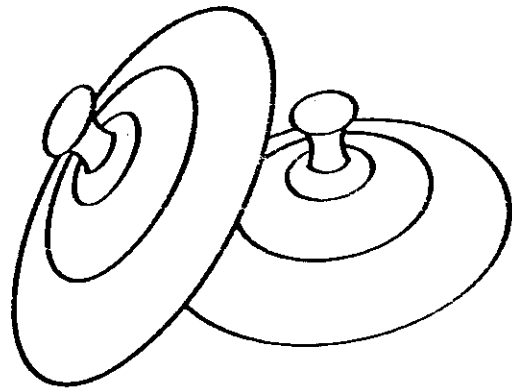


ข้อที่ 12 จงจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

ฟ



ฝ

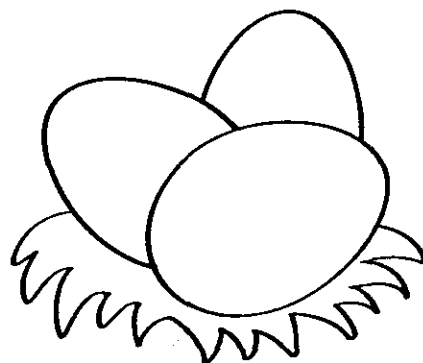


ฟ



ข้อที่ 13 จงจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

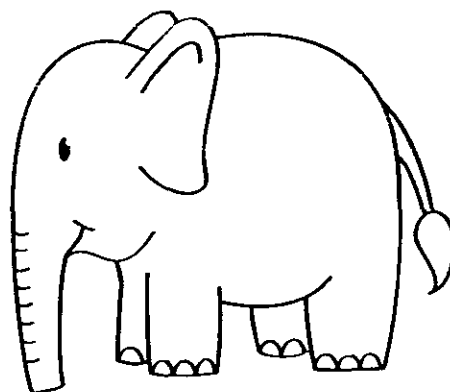
ก



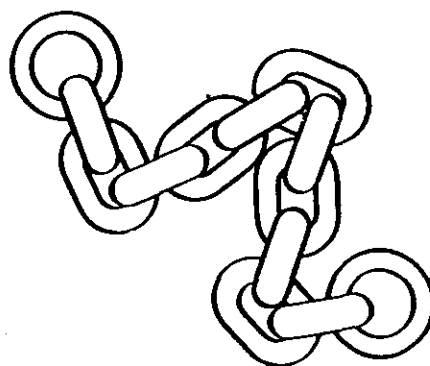
ข



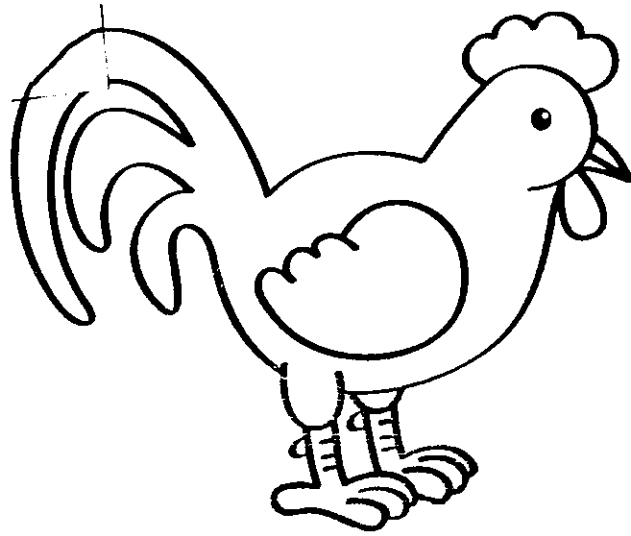
ง



จ



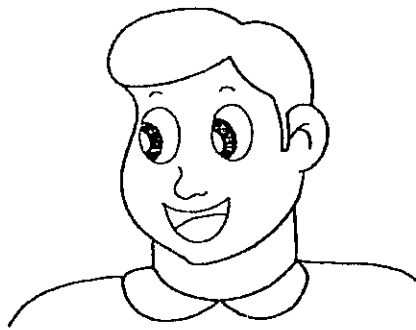
ข้อที่ 14 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ก

ถ

ภ

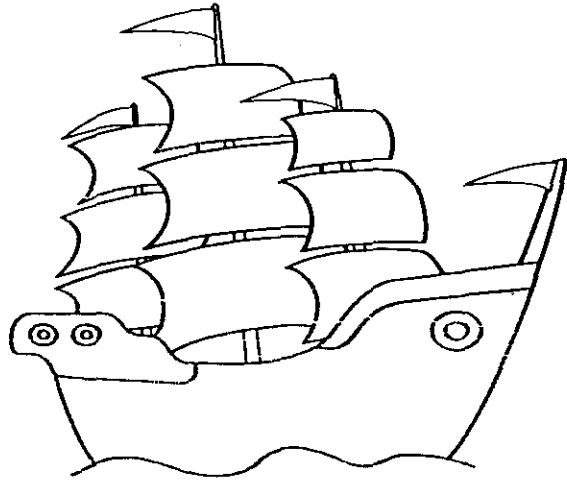


ค

ศ

ด

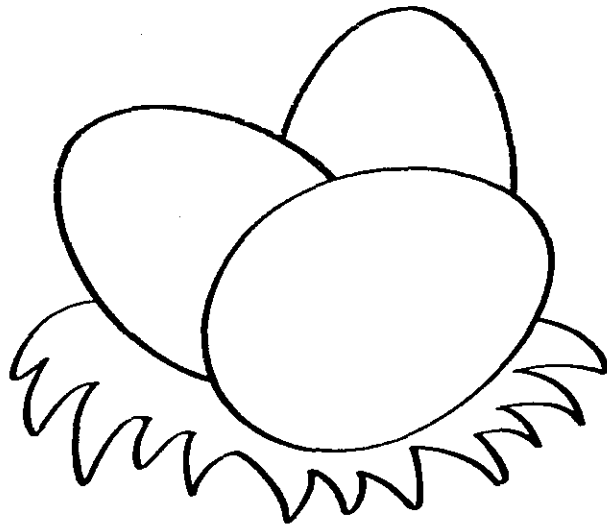
ข้อที่ 15 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ภ

ถ

ก

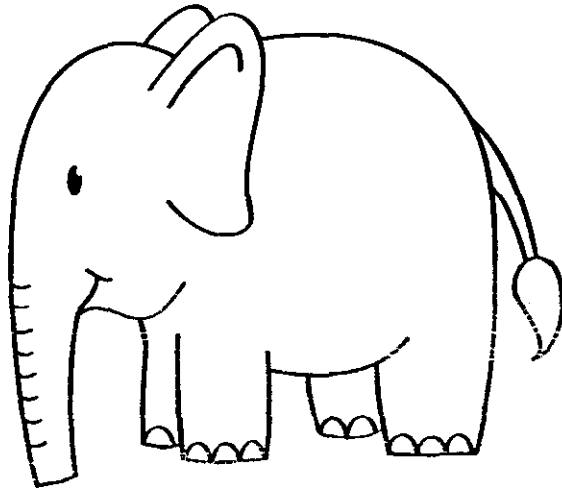


ญ

จ

ข

ข้อที่ 16 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ช

ญ

ญ

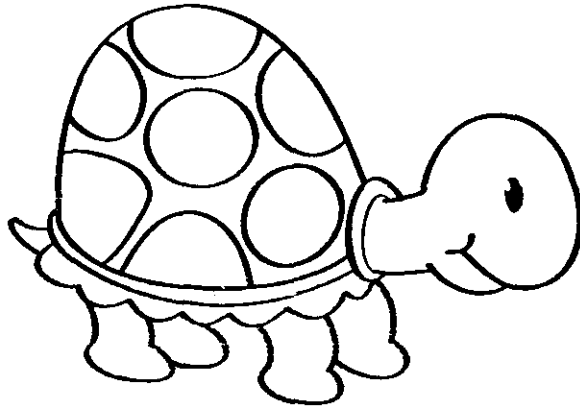


ด

ค

ด

ข้อที่ 17 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ค

ด

ก



ด

ม

ด

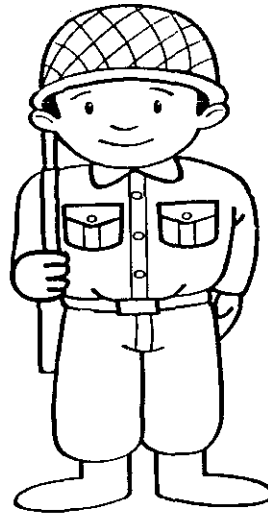
ข้อที่ 18 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ท

ก

ห

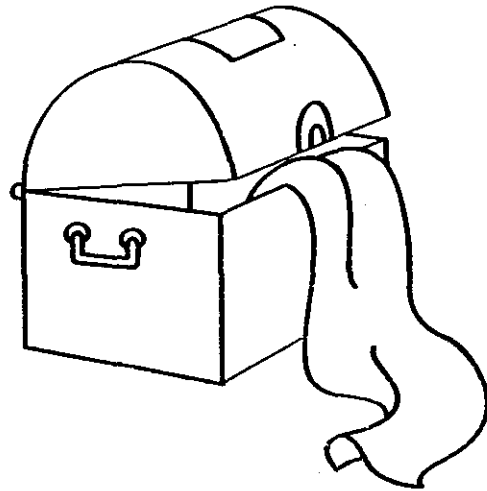


ก

ห

ท

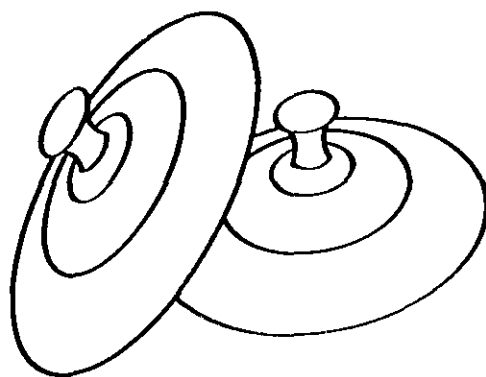
ข้อที่ 19 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ห

ท

ฑ

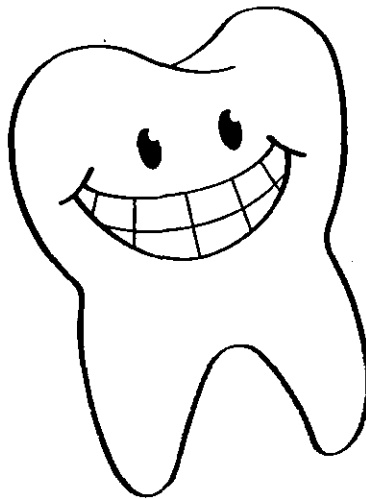


ผ

ย

ฝ

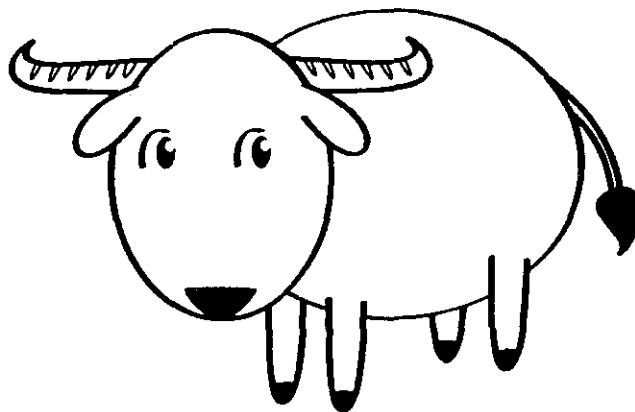
ข้อที่ 20 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ฟ

ฟั

ย

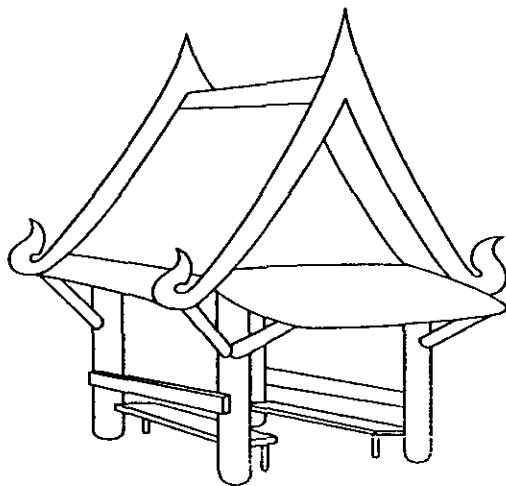


ค

ค

ค

ข้อที่ 21 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ค

ค

ค

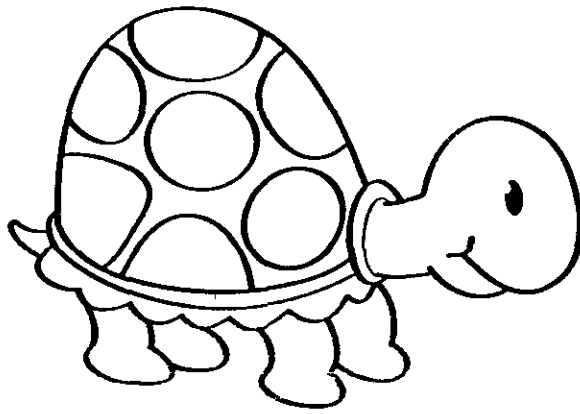


ผ

ย

ผ

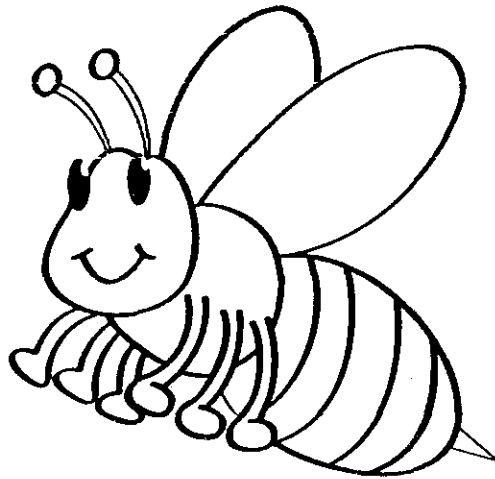
ข้อที่ 22 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ค

ค

ด

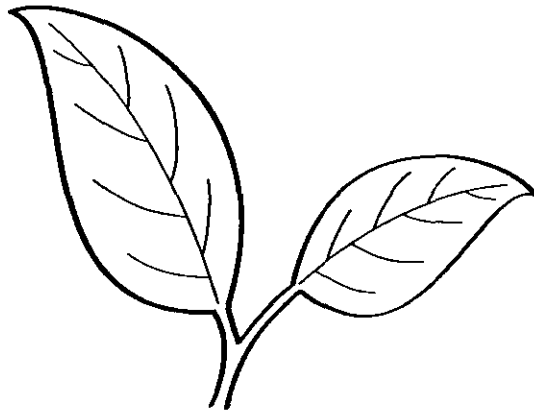


ย

ฟ

ผ

ข้อที่ 23 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ป

ช

บ

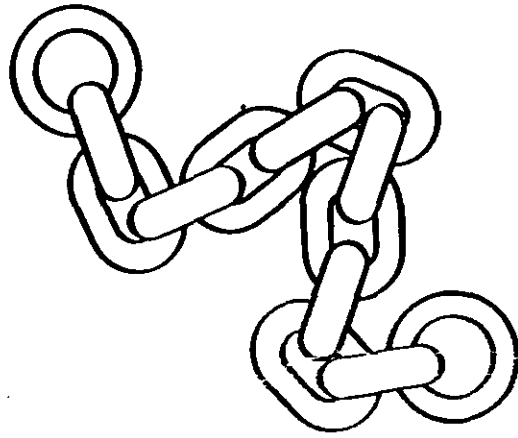


บ

ป

ช

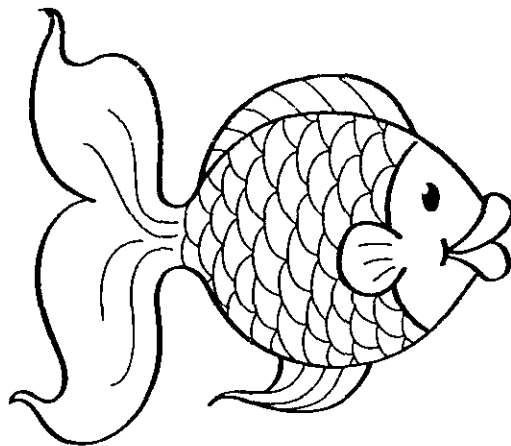
ข้อที่ 24 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



จ

ก

ข

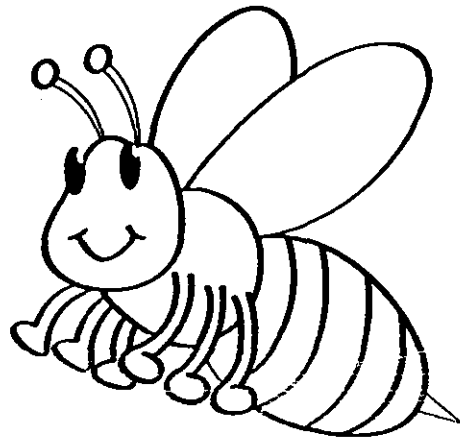


ป

ช

บ

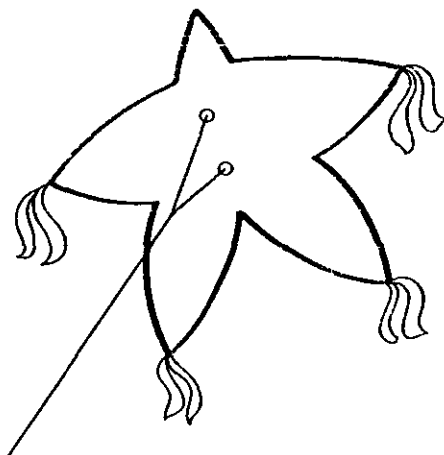
ข้อที่ 25 ให้นักเรียนวงกลมพยัญชนะที่สัมพันธ์กับภาพ



ย

ฝ

ผ



ฟ

ฟ

ฟ

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พยัญชนะ จำนวน 20 ชั่วโมง
 หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 1 เรื่อง พยัญชนะ ก ก ฅ ก จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

ก ก ฅ เป็นพยัญชนะไทยที่มีลักษณะคล้ายกัน แต่มีส่วนต่างกันที่การเขียน คือ ก ไม่มีหัว
 ฅ มีหัวแต่อยู่ข้างใน ก มีหัวแต่อยู่ข้างนอก

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก ชี้ อธิบายความแตกต่างของ พยัญชนะ ก ก ฅ ก ได้
 เนื้อหา

พยัญชนะไทย ก ก ฅ ก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ ก ก ฅ ก ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ก ก ฅ ก ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ ก ก ฅ ก ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ก ก ฅ ก ได้

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การ บอก ชี้ อธิบายพยัญชนะ ก ก ฅ ก โดยใช้เกมปริศนาคำทาย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูนำบัตรพยัญชนะให้นักเรียนดู และให้นักเรียนอ่านพร้อมกัน
- 2.ครูบอกนักเรียนว่า เพื่อให้การเรียนรู้สนุกเราจะมาเล่นเกมกัน โดยเกมที่จะเล่นในวันนี้
 คือ เกม"ปริศนาคำทาย" ครูสาธิตวิธีการเล่น ให้นักเรียนออกมายืนหน้าชั้น 1 คน โดยครู ถือบัตร
 ปริศนาคำทาย แล้วให้นักเรียนหาพยัญชนะประกอบภาพที่วางอยู่บนโต๊ะ ดังนี้ ครูอ่านปริศนาคำ
 ทาย "อะไรเอ่ย มีขา 2 ขา ตื่นขึ้นมา เอ้ก อี เอ้ก เอ้ก" ซึ่งหมายถึง ก แล้วให้นักเรียนทายว่าที่ครู
 อ่านนั้นหมายถึงพยัญชนะตัวไหน เมื่อนักเรียนต้องการตอบก็ไปหาบัตรพยัญชนะมาให้ครู แล้วครู
 จะเฉลยว่า ถูกต้องหรือไม่ เล่นต่อไปเรื่อยๆ จนนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่น
- 3.เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นแล้ว ให้นักเรียนจับคู่กันเป็นคู่ๆ แล้วให้เล่นแข่งกันว่าคู่
 ไหนจะหาพยัญชนะได้ตรงกับปริศนาคำทายมากที่สุด
- 4.ครูแจกแบบฝึกหัด ก ก ฅ ก เพื่อให้นักเรียน เขียน ชี้ บอก พยัญชนะ ก ก ฅ ก ได้

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถหาพยัญชนะ ก ฅ ฆ ประกอบภาพได้ทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของพยัญชนะ ก ฅ ฆ ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านและเขียนพยัญชนะ ก ฅ ฆ ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะประกอบภาพ ก ฅ ฆ
- 2.แบบฝึก ก ฅ ฆ
- 3.เกมปริศนาคำทาย

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

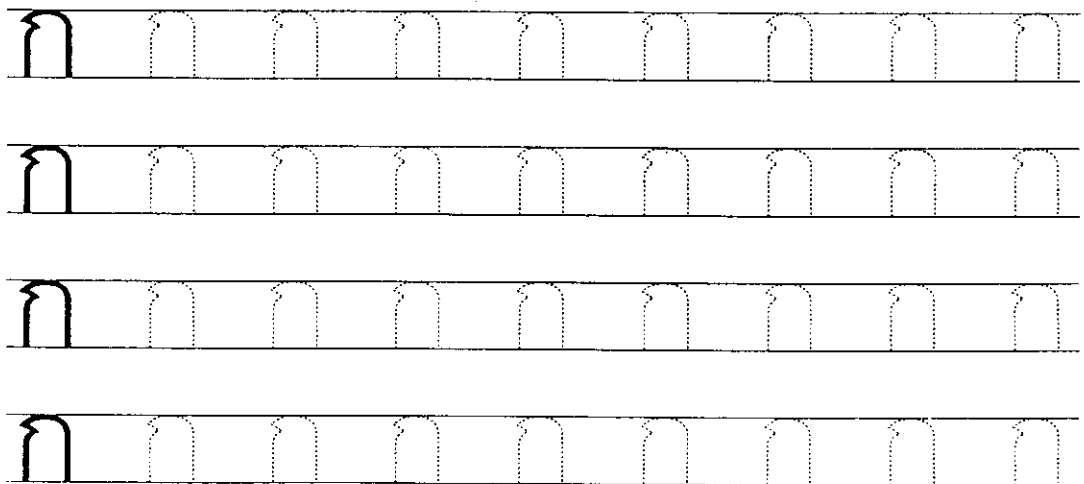
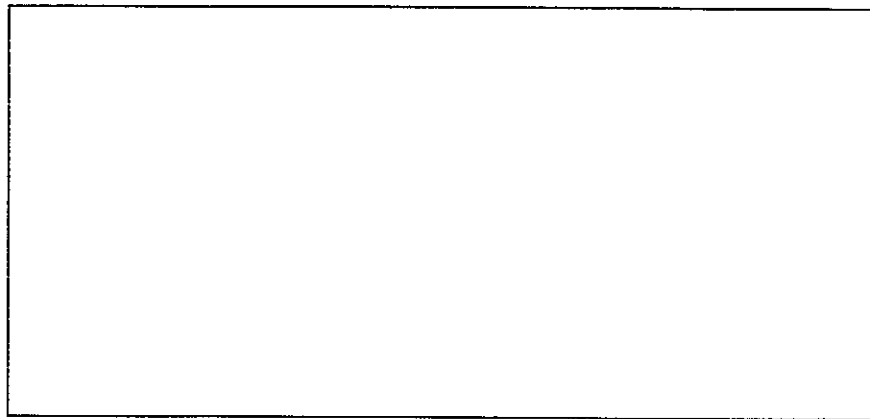
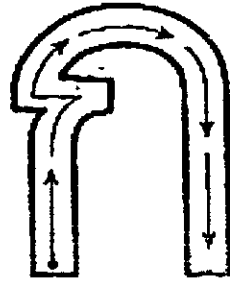
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สุวลักษณ์)

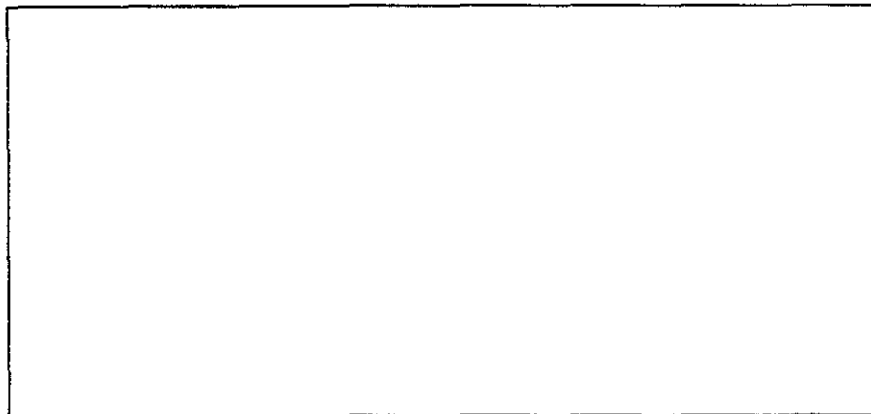
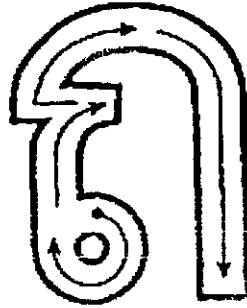
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



เก เก เก เก เก เก เก เก เก

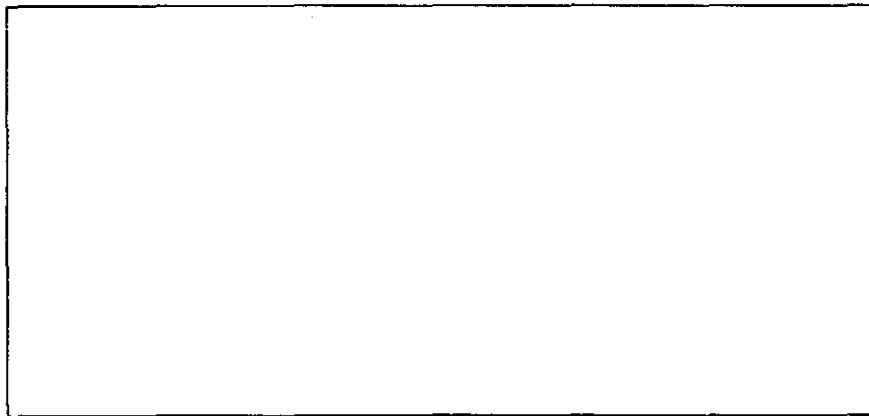
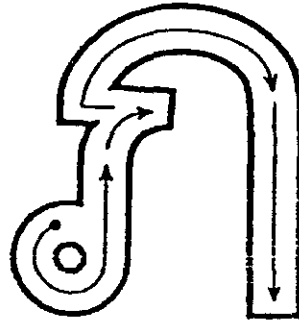
เก เก เก เก เก เก เก เก เก

เก เก เก เก เก เก เก เก เก

เก เก เก เก เก เก เก เก เก

แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



กา กา กา กา กา กา กา กา กา

กา กา กา กา กา กา กา กา กา

กา กา กา กา กา กา กา กา กา

กา กา กา กา กา กา กา กา กา

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ก	ภ	ถ	ภ	ก	ถ	ภ
ถ	ก	ถ	ภ	ก	ภ	ภ
ภ	ถ	ภ	ก	ถ	ก	ถ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

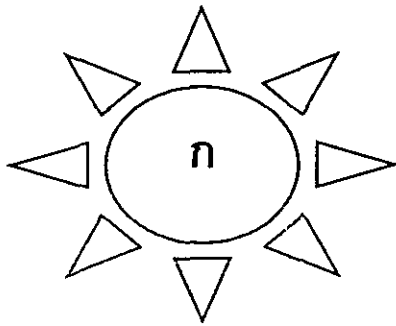
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ก	กุ่ม	กล้วย	แก้วน้ำ
ถ	ถั่ว	ถั่วทอด	ถุงเท้า
ภ	ภาษา	ภูเขา	ภิกษุ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

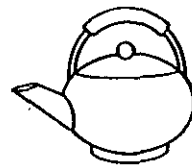
คำสั่ง ให้นักเรียนระบายสีภาพคำที่สัมพันธ์กับพยัญชนะที่กำหนดให้



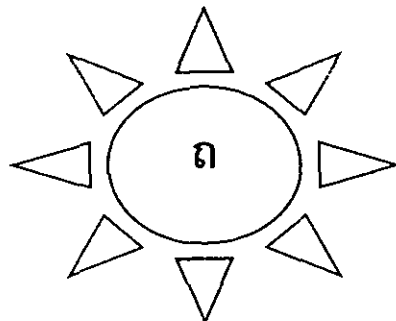
ทับทิม



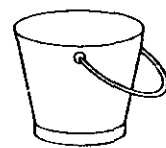
กาน้ำ



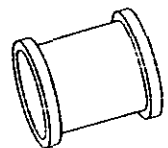
ถั่ว



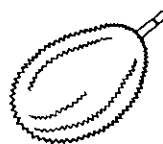
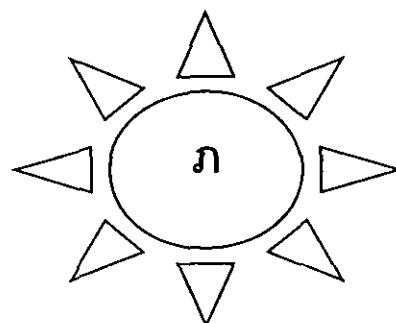
กระรอก



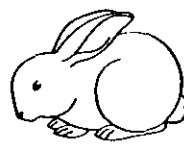
ถัง



ท่อ



ทุเรียน



กระต่าย



ภูเขา

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 2
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องพยัญชนะ จำนวน 20 ชั่วโมง
 หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 4 เรื่องพยัญชนะ บ ป ษ จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พยัญชนะ บ ป ษ นั้นเป็นพยัญชนะที่คล้ายกัน โดยพยัญชนะ บ เมื่อต่อหางจะได้ ป
 พยัญชนะ บ เมื่อต่อไม้หันอากาศ จะเป็น ษ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก ชี้ อธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ บ ป ษ ได้

เนื้อหา

พยัญชนะไทย บ ป ษ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ บ ป ษ ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ บ ป ษ ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ บ ป ษ ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ บ ป ษ ได้

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การ บอก ชี้ อธิบาย พยัญชนะ บ ป ษ โดยใช้เกมคู่แฝด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูให้นักเรียนอ่านบัตรพยัญชนะประกอบภาพ บ ป ษ
- 2.ครูอธิบายการเล่น เกม กฎ กติกา ในการเล่นเกมและแนะนำอุปกรณ์การเล่น
- 3.ครูให้นักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน 2 คน ครูสาธิตการเล่น เกมคู่แฝด โดยให้นักเรียนคนที่ 1 ถือพยัญชนะ บ แล้วให้นักเรียนอีกคน หาพยัญชนะ บ ที่เหมือนกันนำมาต่อกัน เล่นจนนักเรียนเข้าใจวิธีการเล่น โดยใครหาได้เร็วและมากที่สุดเป็นคนชนะ ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มแล้วให้นักเรียนเล่นแข่งกัน
- 4.ครูให้นักเรียนเล่นโดยเป่านกหวีดเป็นการให้สัญญาณให้เริ่มเล่น
- 5.ให้นักเรียนค้นหาพยัญชนะที่เหมือนกันในกล่องไปติดบนกระดาน
- 6.เมื่อหมดเวลาครูบอกให้สัญญาณหยุด และช่วยกันตรวจดูความถูกต้องของแต่ละกลุ่ม
- 7.ให้นักเรียนอาสาสมัครเล่นทีละคน

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถจับคู่พยัญชนะได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของพยัญชนะ บ ป ษ ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและเขียนพยัญชนะ บ ป ษ ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ บ ป ษ
- 2.เกมคู่แฝด
- 3.แบบฝึก บ ป ษ

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

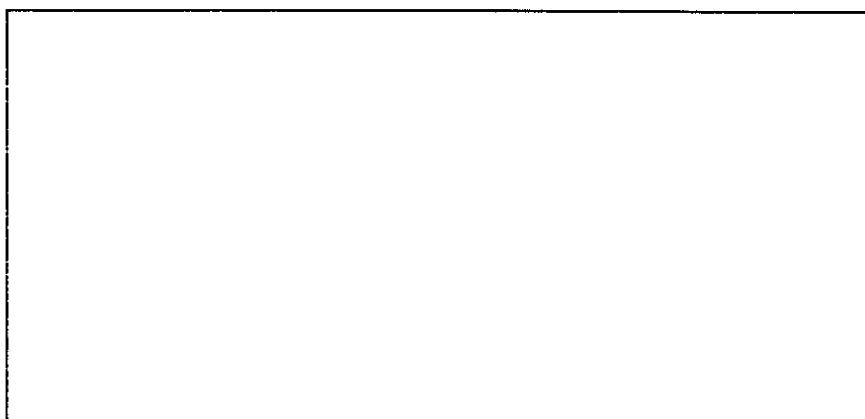
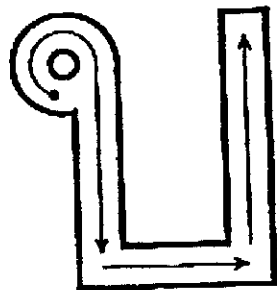
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สุวลักษณ์)

แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



บ บ บ บ บ บ บ บ บ บ

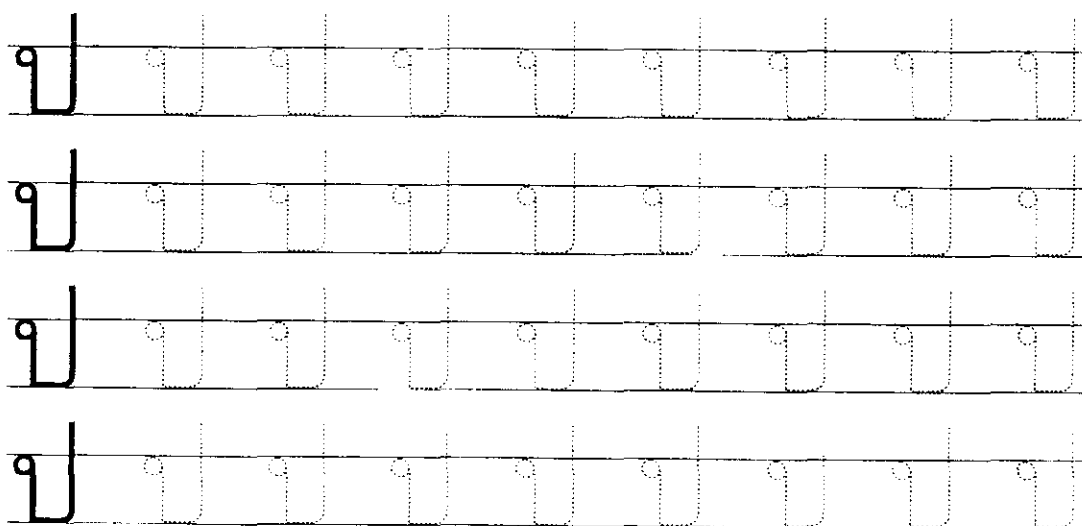
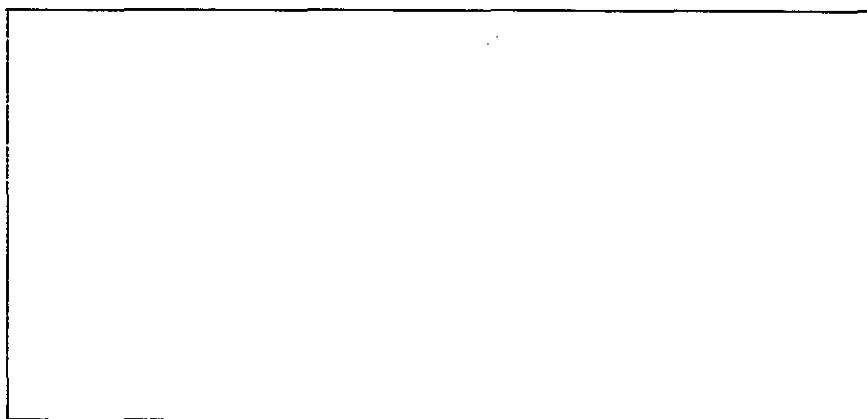
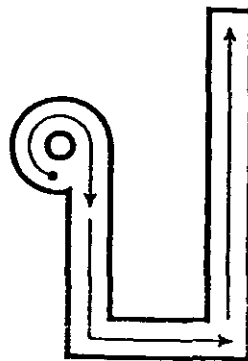
บ บ บ บ บ บ บ บ บ บ

บ บ บ บ บ บ บ บ บ บ

บ บ บ บ บ บ บ บ บ บ

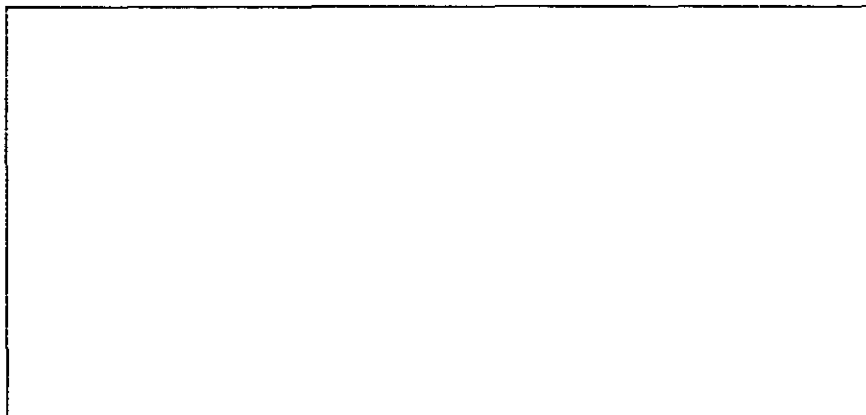
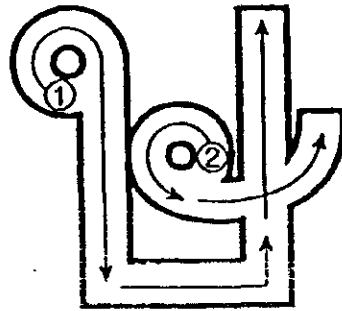
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ

ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ

ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ

ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ ไ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

บ	ป	ช	ป	ช	บ	ช
ป	บ	ช	ป	บ	ช	บ
ช	บ	ป	ช	บ	ป	บ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

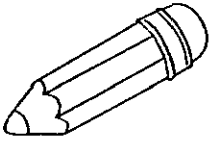
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

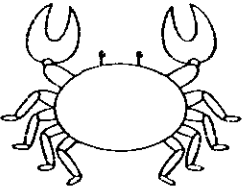
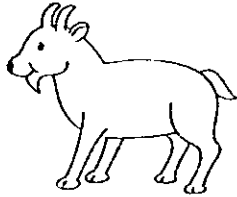
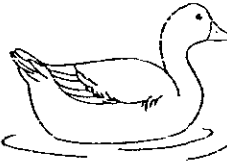
บ	บอล บัว บ้าน
ป	เปิด ปู แปรง
ช	เศรษฐี กระดาษ

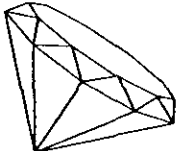
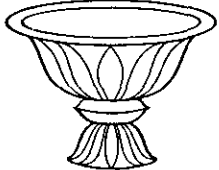
แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

เขียน ○ รอบล้อมพยัญชนะต่างจากพวก

บ	 บ้าน	 บัว	 ดินสอ
---	---	---	--

ป	 ปู	 แพะ	 เป็ด
---	---	---	---

พ	 ผึ้ง	 เพชร	 พาน
---	---	--	--

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 3
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องพญานะ จำนวน 20 ชั่วโมง
 หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 7 เรื่องพญานะ ค ค ศ จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พญานะ ค ค ศ เป็นพญานะที่คล้ายคลึงกัน โดย ค ควาย นั้นเหมือน ค เด็ก แต่
 ม้วนหัวออกนอก ค คน นั้น เหมือน ค ควาย แต่ มีหยัก ตรงหัว หรือ หัวแตก ตรงหัว ส่วน ศ ศาลา
 นั้น เหมือน ค ควาย แต่มีหาง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก อธิบาย ชี้พญานะ ค ค ศ ได้

เนื้อหา

พญานะไทย ค ค ศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พญานะ ค ค ศ ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพญานะ ค ค ศ ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพญานะ ค ค ศ ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านพญานะ ค ค ศ ได้

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การจำพญานะ ค ค ศ โดยใช้เกมกำท่าย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูให้นักเรียนอ่านบัตรพญานะประกอบภาพ ค ค ศ
- 2.ครูอธิบายการเล่นกำท่าย สาธิตการเล่น โดยการหยิบกล่องพญานะเกมกำท่ายแล้ว
 หยิบกระดาษที่ม้วนๆ ออกมา แล้วให้เพื่อนทายว่าตัวพญานะอะไร เปิดให้เพื่อนดูให้เพื่อนอ่าน
 แล้วให้เพื่อนไปหยิบพญานะที่เหมือนกันกำท่ายใครบอกได้ถูกและหยิบมาให้ผู้กำท่าย
 ถูกต้อง คนนั้นชนะ
- 3.ครูให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มออกมาเล่นแข่งกัน ครูให้สัญญาณเริ่มเล่น
- 4.เมื่อหมดเวลาครูบอกให้สัญญาณหยุด และช่วยกันตรวจดูความถูกต้องของแต่ละกลุ่ม
 กลุ่มใครชนะได้รางวัล

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถทายพยัญชนะได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของพยัญชนะ ค ค ศ ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านและเขียนพยัญชนะ ค ค ศ ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ ค ค ศ
- 2.เกมกำทาย
- 3.แบบฝึก ค ค ศ

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

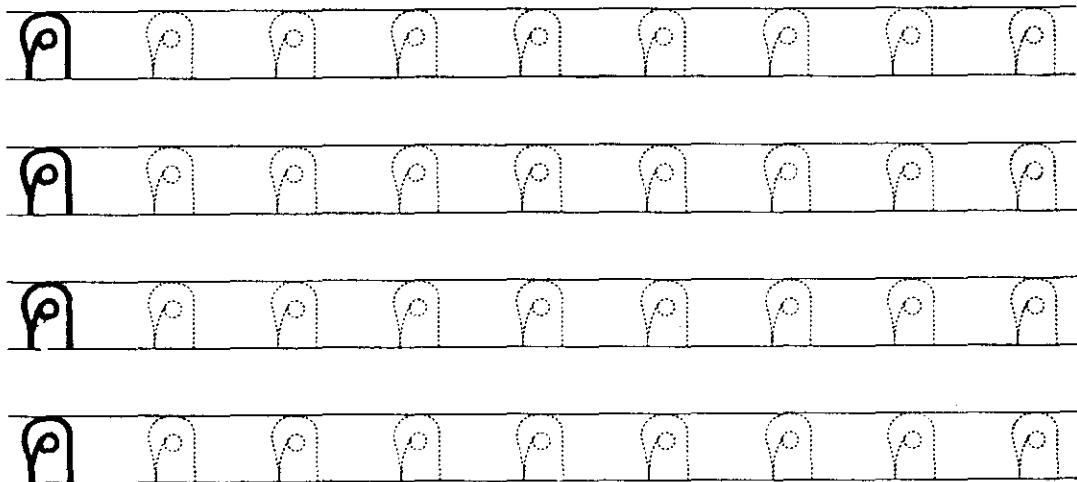
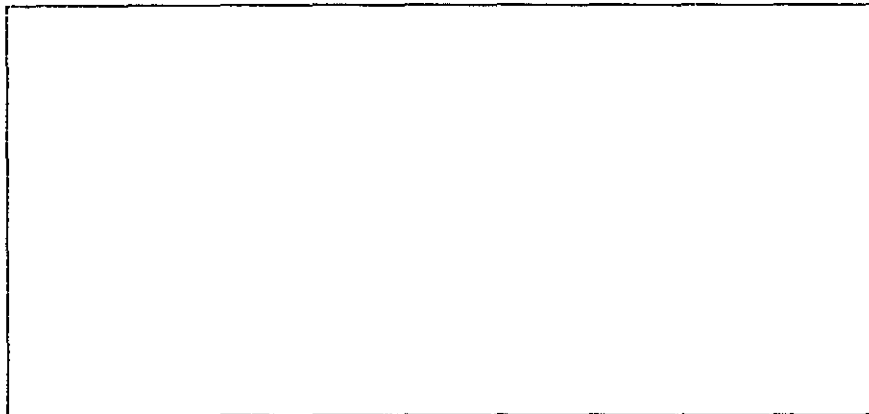
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สุวลักษณ์)

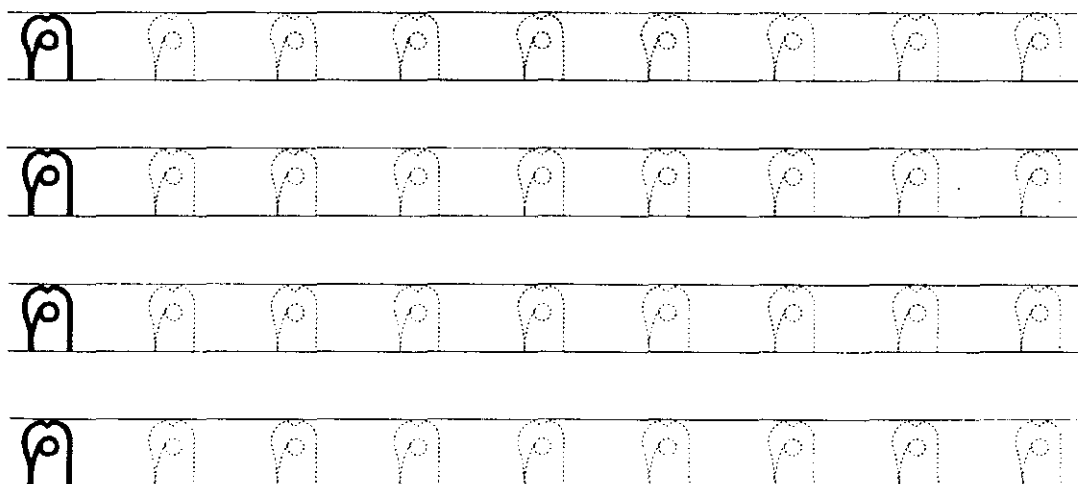
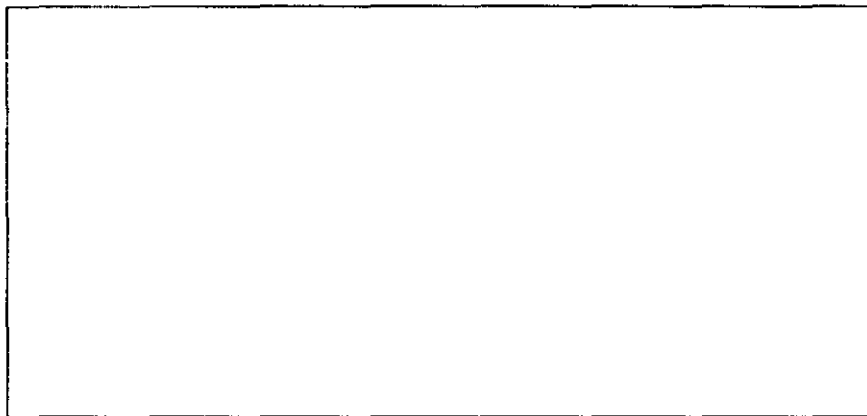
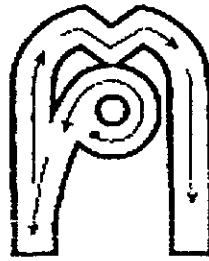
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



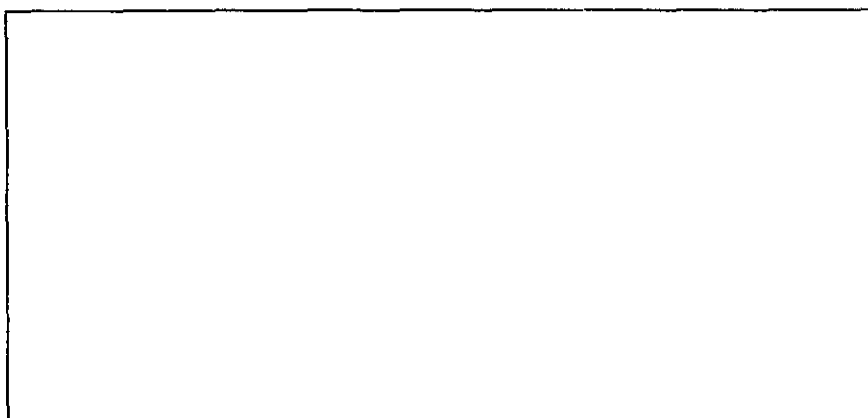
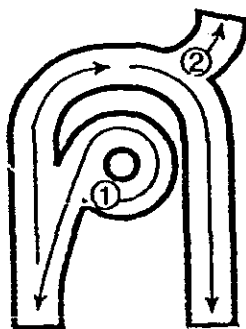
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



ค ค ค ค ค ค ค ค ค

ค ค ค ค ค ค ค ค ค

ค ค ค ค ค ค ค ค ค

ค ค ค ค ค ค ค ค ค

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ค	ค	ค	ค	ค	ค	ค
ค	ค	ค	ค	ค	ค	ค
ค	ค	ค	ค	ค	ค	ค

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ค	ควก ค้อน คางคก
ค	ค ค ค ค ค ค
ค	ครีษะ คอก ศาล

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 4
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องพยัญชนะ จำนวน 20 ชั่วโมง
 หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 10 เรื่องพยัญชนะ ด ต ฉ จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พยัญชนะ ด ต ฉ เป็นพยัญชนะที่คล้ายกัน แต่มีส่วนที่ต่างกันคือ ด เด็ก กับ ต เต่า ต เต่า คล้ายกับ ด เด็ก แต่ ต เต่า มีหยักตรงกลาง ฉ ผู้เฒ่า นั้น มี ต เต่า รวมกับ ม ม้า

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ ชี้ บอก อธิบาย พยัญชนะ ด ต ฉ ได้

เนื้อหา

พยัญชนะไทย ด ต ฉ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ ด ต ฉ ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ด ต ฉ ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ ด ต ฉ ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ด ต ฉ ได้
- 5.นักเรียนมีความสนุกสนาน

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การจำพยัญชนะ ด ต ฉ โดยใช้เกมจ่ายตลาด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูทบทวนพยัญชนะ ด ต ฉ
- 2.ครูให้นักเรียนอ่านบัตรพยัญชนะประกอบภาพ ด ต ฉ
- 3.ครูอธิบายการเล่นเกมจ่ายตลาด และ สาธิตการเล่นเกมนักเรียนเข้าใจ
- 4.ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันเป็นแม่ค้าและ ผู้ซื้อ โดยใช้กลอนดังนี้

พร้อมกัน	:	ตะลือกต็อกแตก
แม่ค้า	:	มาทำไม
คนซื้อ	:	มาจ่ายตลาด
แม่ค้า	:	ตลาดอะไร
คนซื้อ	:	ตลาดสัตว์ (ผัก,ของเล่น,ผลไม้)
แม่ค้า	:	สัตว์อะไร
คนซื้อ	:	เต่า

5.เมื่อหมดเวลาครูบอกให้สัญญาณหยุด และช่วยกันตรวจดูพยัญชนะของสัตว์ (ผัก , ของเล่น,ผลไม้) จากที่ซื้อมาโดยตรวจความถูกต้องของแต่ละคน

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถรู้จักพยัญชนะได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของพยัญชนะ ค ต ฉ ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านและเขียนพยัญชนะ ค ต ฉ ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ ค ต ฉ
- 2.เกมจ่ายตลาด
- 3.แบบฝึก ค ต ฉ

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

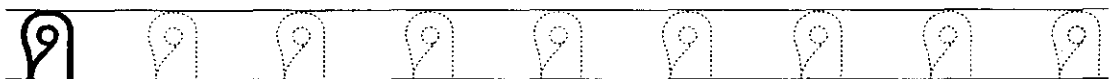
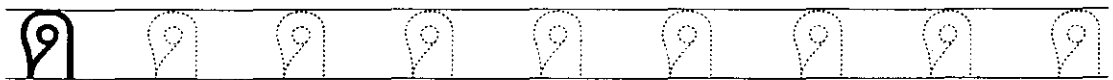
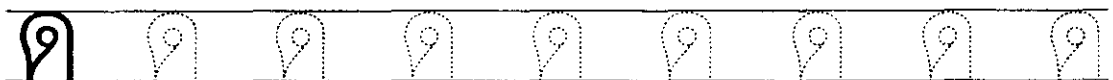
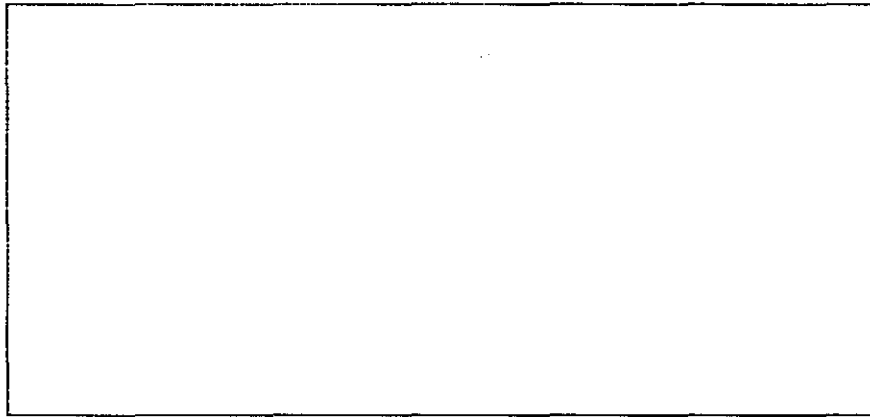
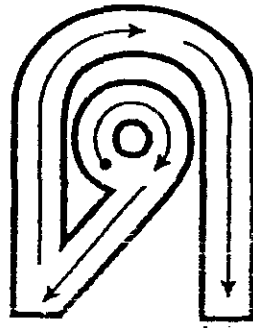
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สุวลักษณ์)

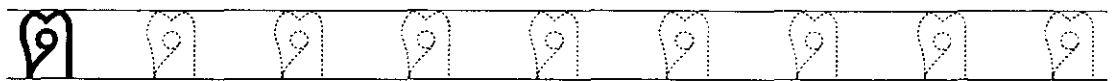
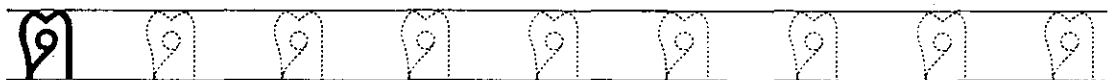
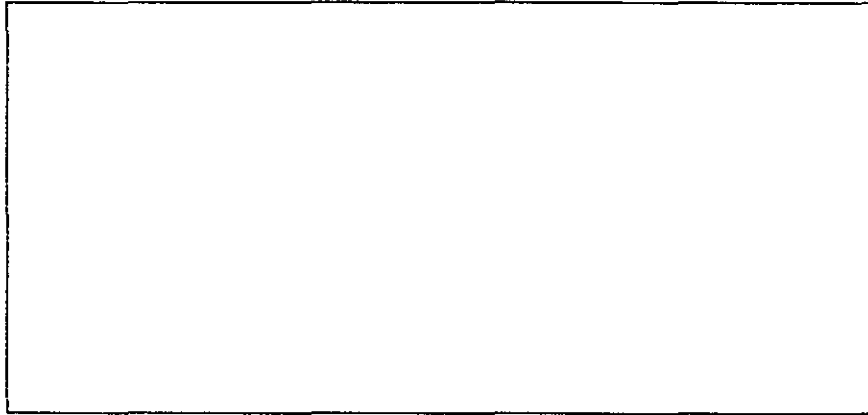
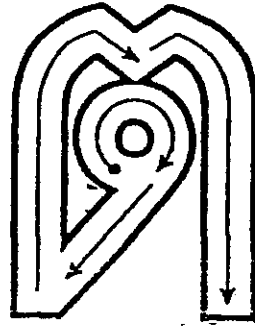
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



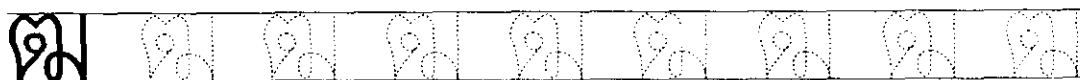
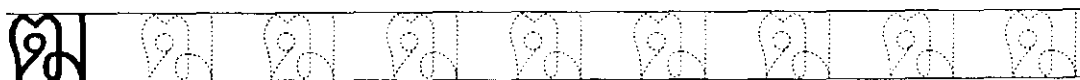
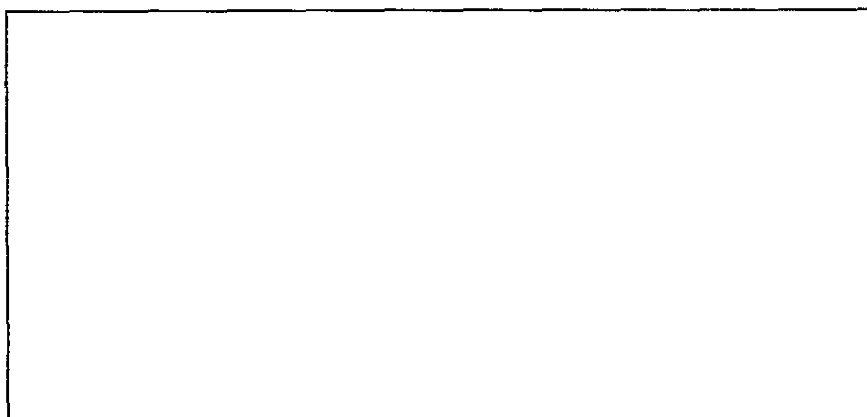
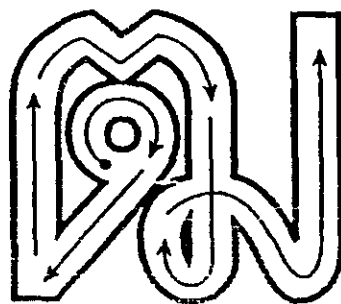
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ด	ด	ด	ด	ฒ	ฒ	ด
ต	ต	ด	ฒ	ด	ฒ	ด
ฒ	ด	ฒ	ด	ค	ด	ด

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

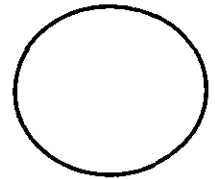
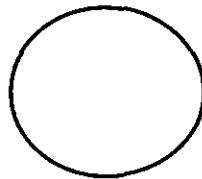
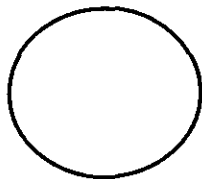
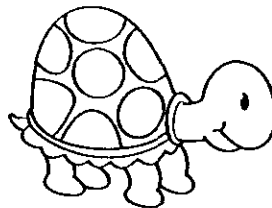
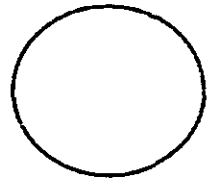
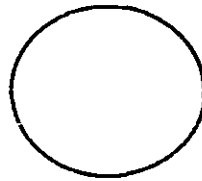
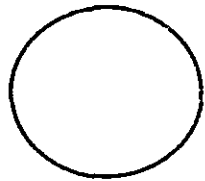
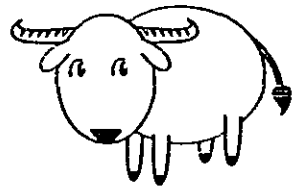
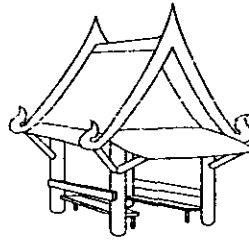
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ด	ดินสอ ดอกท้อ ดาว
ต	ตะปู แดง เต่า
ตม	ผู้เฒ่า อัฒจันทร์

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

ช่วยหนูหน่อย
 หากว่าตัวอักษรตัวไหน
 จะเติมลงวงกลมช่องไหน



ค ด ต ฒ ศ ฅ

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องพยัญชนะ จำนวน 20 ชั่วโมง
หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 14 เรื่องพยัญชนะ พ ฟ ฝ จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พยัญชนะ พ ฟ ฝ เป็นพยัญชนะที่คล้ายคลึงกัน โดย พ พาน นั้น หางสั้น ฟ ฟัน หางยาว ฟ จูฟา นั้น เหมือน ฟ ฟัน แต่หางม้วนเข้าเหมือนไม้หันอากาศ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก ชี้ อธิบาย พยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้

เนื้อหา

พยัญชนะไทย พ ฟ ฝ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้
- 5.นักเรียนมีความสนุกสนาน

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การจำพยัญชนะ พ ฟ ฝ โดยใช้เกมปะติดปะต่อ(ศิลปะ)

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูทบทวนพยัญชนะ พ ฟ ฝ
- 1.ครูสาธิตการนวดดินน้ำมันแล้วคลึงเป็นเส้นยาวๆ ครูทากาวบนกระดาน
- 2.ครูนำดินน้ำมันที่คลึงเป็นเส้นยาวแล้วขดเป็นตัวพยัญชนะลงบนกระดาน
- 3.ครูให้นักเรียนดูพยัญชนะที่เสร็จแล้ว
- 4.ครูแจกอุปกรณ์เพื่อให้นักเรียนใช้ในการขดเป็นรูปพยัญชนะ
- 5.ครูตรวจผลงาน

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถปั้นดินน้ำมันเป็นรูปพยัญชนะได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของพยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านและเขียนพยัญชนะ พ ฟ ฝ ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ พ ฟ ฬ
- 2.เกมปะติดปะต่อ
- 3.แบบฝึก พ ฟ ฬ

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

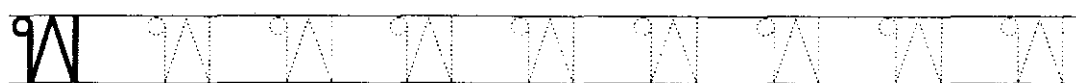
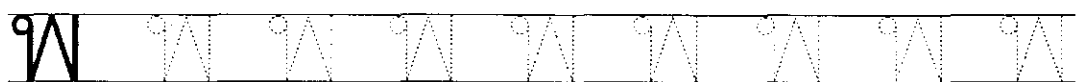
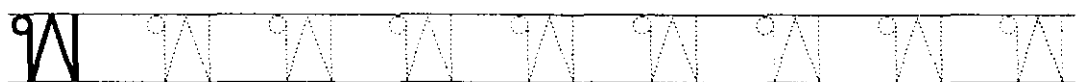
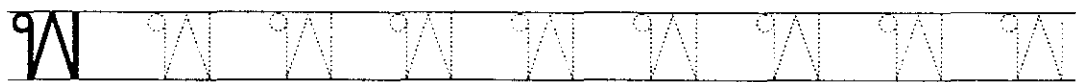
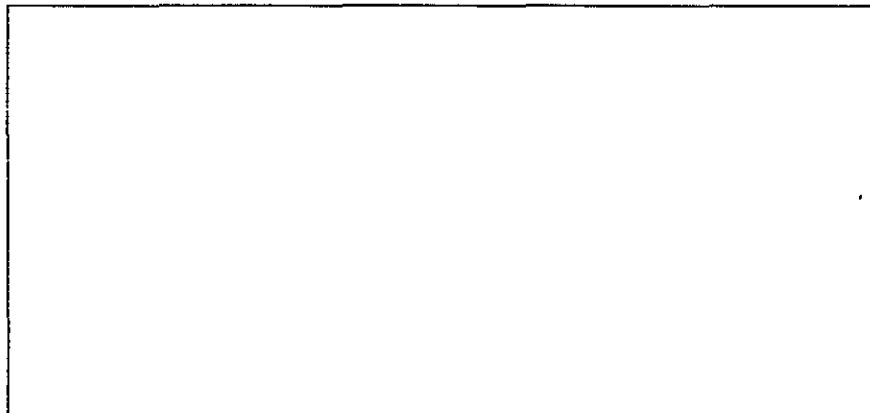
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สุวลักษณ์)

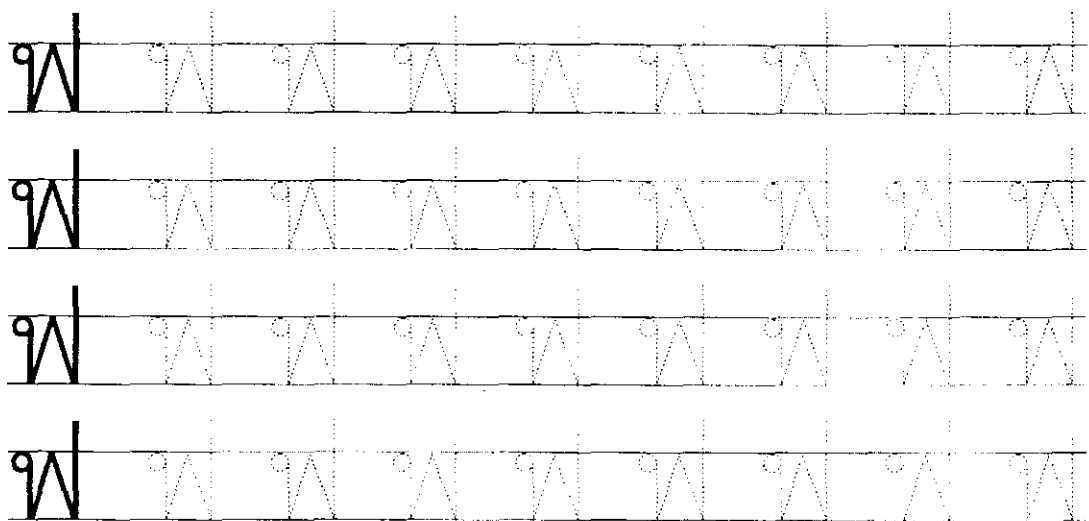
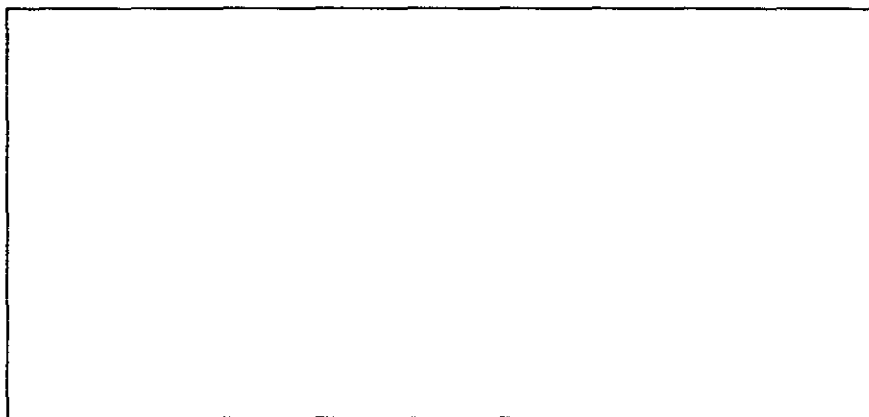
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



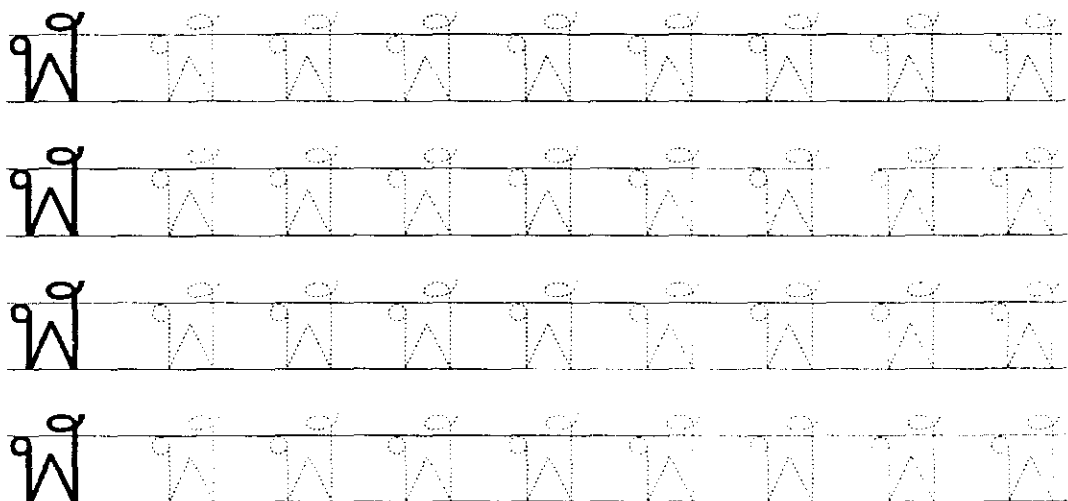
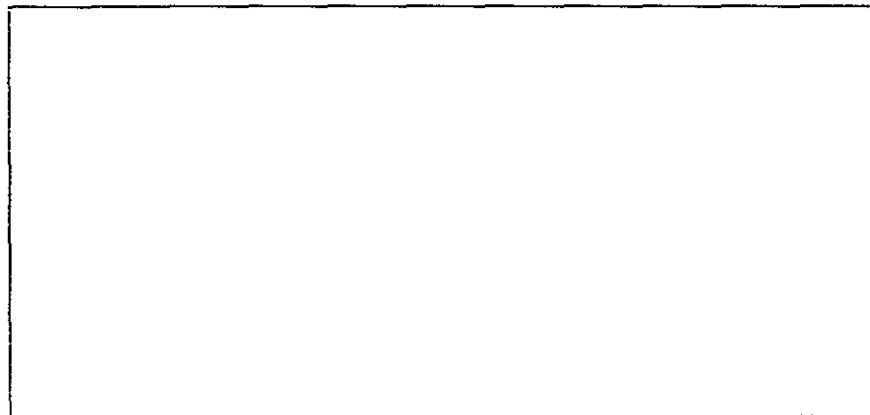
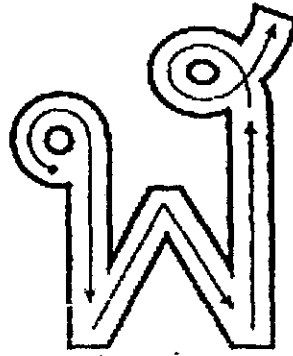
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

พ	พ	ฟ	ฟ	พี	พี	ฟ
ฟ	พ	พี	ฟ	พ	พ	พี
พี	ฟ	ฟ	พี	พ	ฟ	พ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

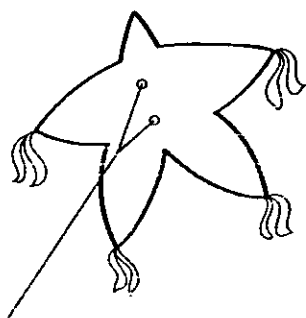
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

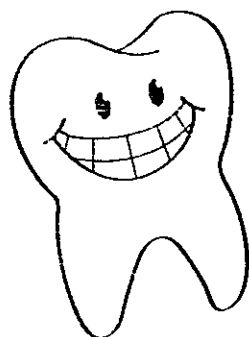
พ	แพะ พาน พัด
ฟ	ฟัก ฟองสบู่ ไฟ
พื	จุฬา ปลาวาฬ

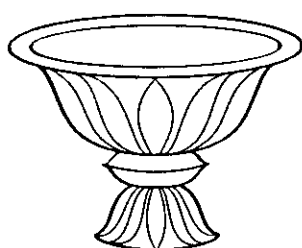
แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

ช่วยหนูหน่อย
หาตัวอักษรที่หนู
จะเติมลงในคำนี้หน่อย







พ

ฟ

ฟ

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 6
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่องพยัญชนะ จำนวน 20
 ชั่วโมง
 หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 17 เรื่องพยัญชนะ ผ ฝ ย จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พยัญชนะ ผ ฝ ย เป็นพยัญชนะที่คล้ายคลึงกัน โดย ผ ฝ นั้น หางสั้น ฝ หางยาว ส่วน ย ยักซ์ นั้น เหมือน ผ ฝ แต่ หัก ด้านซ้าย ไม่ได้หักด้านล่างเหมือน ผ ฝ
ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก ชี้ อธิบาย พยัญชนะ ผ ฝ ย ได้

เนื้อหา

พยัญชนะไทย ผ ฝ ย

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ ผ ฝ ย ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ผ ฝ ย ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ ผ ฝ ย ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ผ ฝ ย ได้
- 5.นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การจำพยัญชนะ ผ ฝ ย โดยใช้เกมลูกเต๋าเสี่ยงโชค

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูให้นักเรียนอ่านพยัญชนะประกอบภาพ ผ ฝ ย
- 2.ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมลูกเต๋า
- 3.ครูให้นักเรียนออกมา หน้าชั้นเรียน 1 คน ครูให้นักเรียนถือ ลูกเต๋าสเสี่ยงโชค แล้วให้นักเรียน โยนลูกเต๋า ดูว่าพยัญชนะ อะไร ขึ้น ที่ลูกเต๋าด้านบน ให้นักเรียนที่โยนลูกเต๋าบอกว่าเป็นพยัญชนะ อะไร ถ้าบอกถูก ก็ถือว่าชนะ ถ้าบอกผิด ก็ให้คนต่อไปมาเล่น แต่เมื่อนักเรียนบอกผิด ครูจะอธิบายว่าที่ถูก นั้นคือพยัญชนะอะไร
- 4.ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ให้นักเรียนเล่นเกมโยนลูกเต๋าสเสี่ยงโชค แข่งกัน โดยให้แต่ละกลุ่ม ทำหน้าที่เป็นกรรมการ ช่วยครูจดว่าฝ่ายไหนบอกได้ถูกมากกว่ากัน
- 5.ครูตรวจผลงาน

การประเมินผล

- 1.นักเรียนบอกพยัญชนะ ผ ฝ ย ได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ผ ฝ ย ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและเขียนพยัญชนะ ผ ฝ ย ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ ผ ฝ ย
- 2.เกมลูกเต๋าเสียงไซค
- 3.แบบฝึก ผ ฝ ย

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

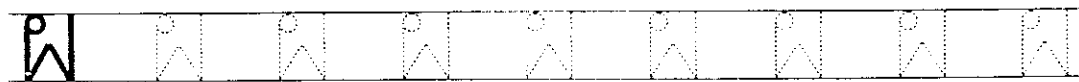
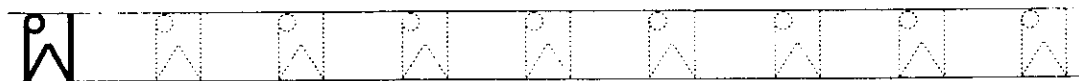
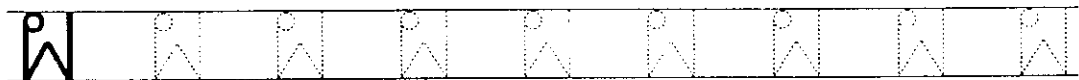
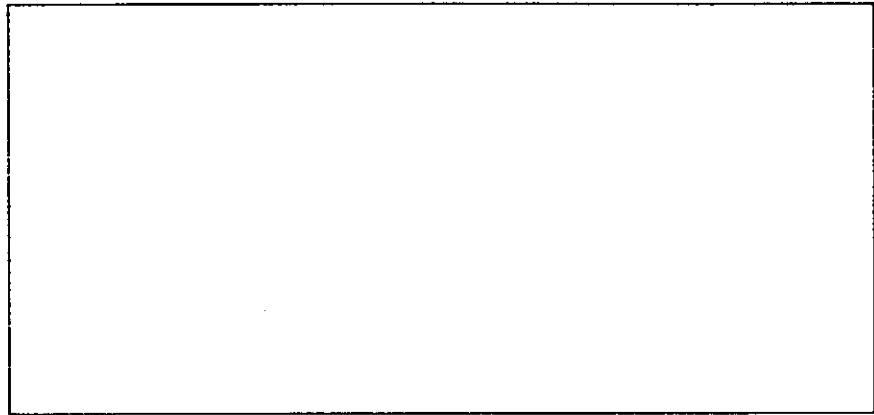
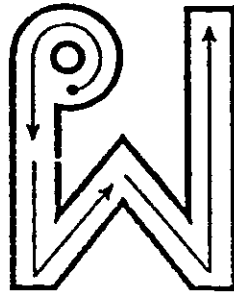
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นางกัญญา สุวลักษณ์)

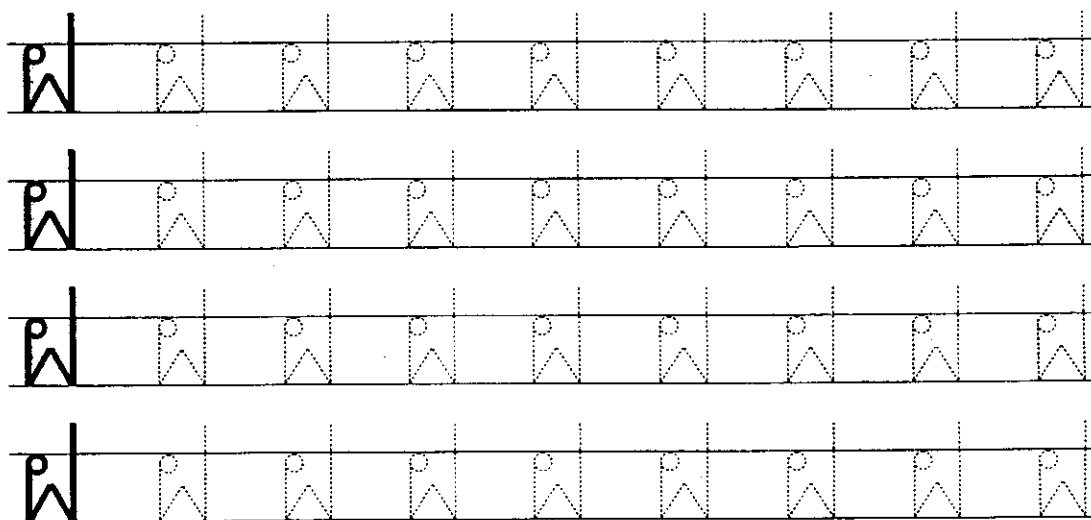
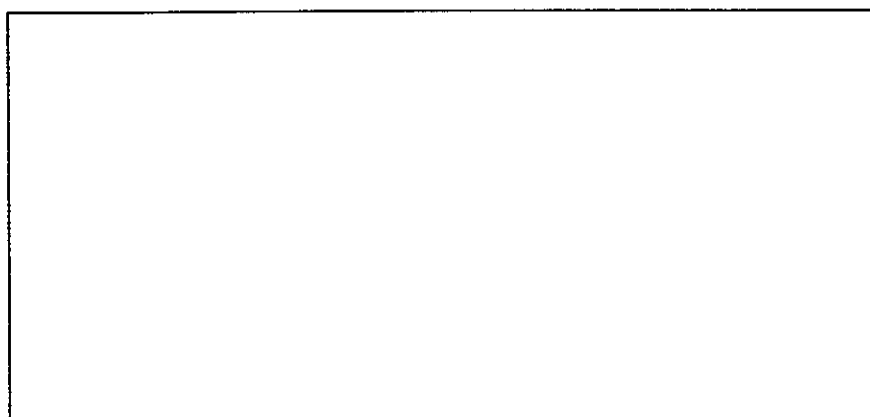
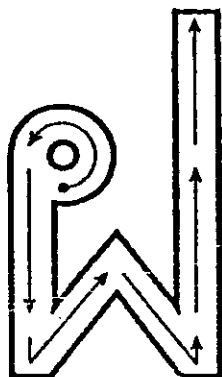
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



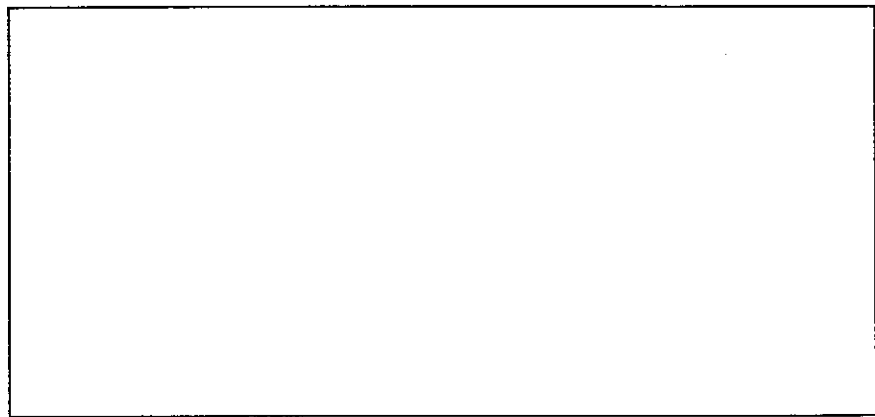
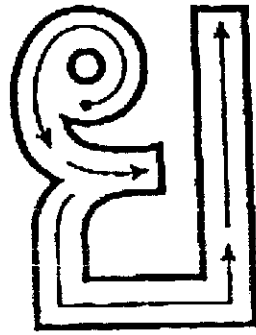
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ผ	ผ	ผ	ย	ผ	ผ	ย
ผ	ย	ผ	ผ	ย	ผ	ผ
ย	ย	ผ	ผ	ผ	ผ	ผ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

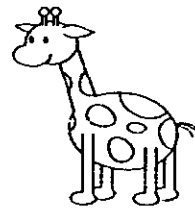
ผ	ผ้า	แผ่นที่	ผี
ฝ	ฝักบัว	ฝน	ฝรั่ง
ย	ยา	ยุ่ง	ยี่ราฟ

ชื่อ.....นามสกุล.....

พยัญชนะสร้างคำ

เลือกพยัญชนะที่
กำหนดให้เติมลงใน

ผ ย ฝ



ภาพ

ย ฝ ผ



แผนที่

ผ ฝ ย



ฝน

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 7
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่องพยัญชนะ จำนวน 20 ชั่วโมง
 หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 20 เรื่องพยัญชนะ ท ท ห จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พยัญชนะ ท ท ห เป็นพยัญชนะที่คล้ายคลึงกัน โดย ท ทหาร นั้นม้วนหัวธรรมดา ส่วน ท นางมณีไท นั้น ม้วนหัวแล้วต้องทำให้หัวแตก หรือหัวเป็นหยักๆ ส่วน ห หีบ นั้น ม้วนหัวเหมือน ท ทหาร แต่ มี สอง หัว ทั้ง ด้านซ้าย และ ด้านขวา

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก ชี้ อธิบาย พยัญชนะ ท ท ห ได้

เนื้อหา

พยัญชนะไทย ท ท ห

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ ท ท ห ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ท ท ห ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ ท ท ห ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ท ท ห ได้
- 5.นักเรียนมีความสนุกสนาน

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การจำพยัญชนะ ท ท ห โดยใช้เกมประกอบมือ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูให้นักเรียนอ่านพยัญชนะประกอบภาพ ท ท ห
- 2.ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมประกอบมือ
- 3.ครูสาธิตการเกมประกอบมือ
- 4.ครูให้นักเรียนออกมาหน้าชั้น 1 คน ให้นักเรียนนำมือของตัวเอง วางบนกระดานดำ แล้วให้วาดตามรอยมือลงบนกระดานดำ เมื่อวาดเป็นรูปมือแล้ว ครูเขียน พยัญชนะ ลงไปบนมือนั้น 1 ตัว แล้วถามนักเรียนว่า เป็น พยัญชนะอะไร ให้นักเรียนเจ้าของมือตอบ ถ้าตอบไม่ได้ ให้นักเรียนคนอื่นช่วยตอบ

5.ครูให้นักเรียนแต่ละคนออกมาวาดภาพประกอบมือ แล้ว ครูเขียนพยัญชนะ ลงบนมือ
 ของนักเรียน ให้นักเรียนตอบ เมื่อนักเรียนเข้าใจการเล่นเกมแล้วครูให้นักเรียนเล่น แบ่งเป็น 2 ทีม
 แข่งกัน

5.ครูแจกกระดาษเปล่า แล้วให้นักเรียนวาดภาพมือของตนเองลงบนกระดาษเปล่าที่ครู
 แจก และ ครูเขียน พยัญชนะ ลงบนกระดาษที่มีรูปมือ แล้วทายนักเรียน ว่าเป็น พยัญชนะ อะไร
 เมื่อนักเรียนตอบถูก ให้นักเรียนนำภาพประกอบมือที่มีรูปพยัญชนะอยู่ ข้างใน ไปตกแต่งให้
 สวยงาม นำมาส่งครู

6.ครูตรวจผลงาน

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถ ชี้ รูป พยัญชนะ ท ท ห ได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ท ท ห ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและเขียนพยัญชนะ ท ท ห ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ ท ท ห
- 2.เกมประกอบมือ
- 3.แบบฝึก ท ท ห

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

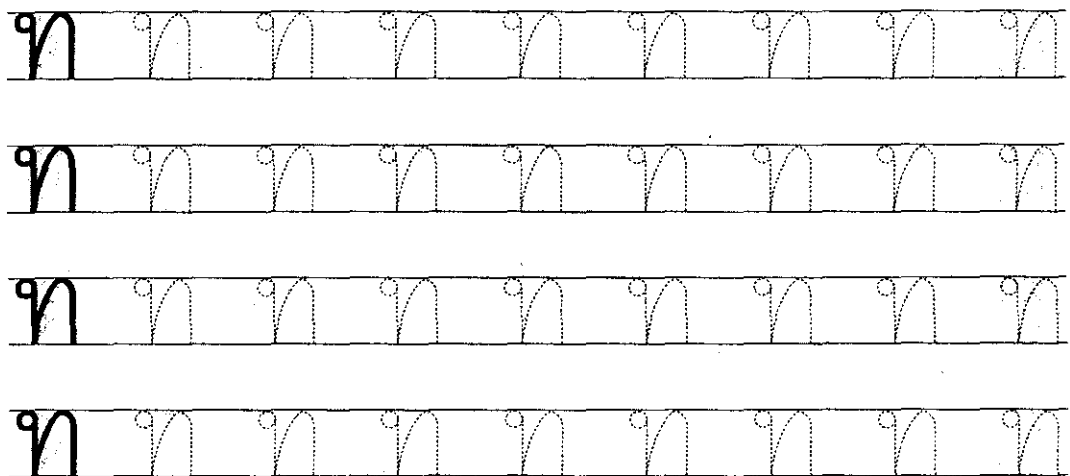
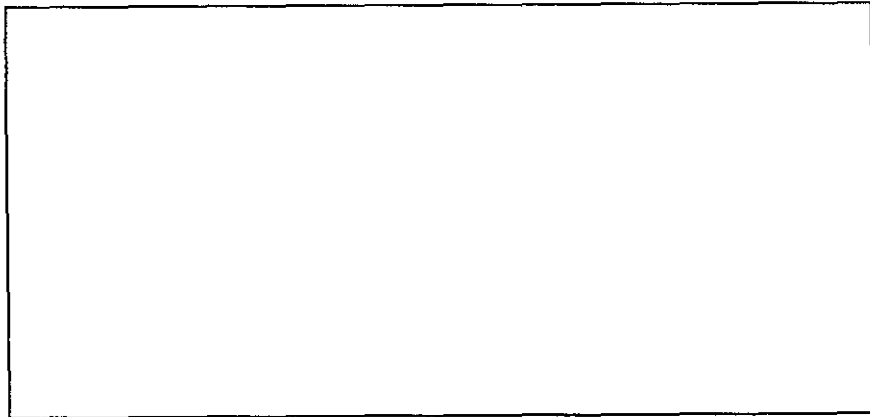
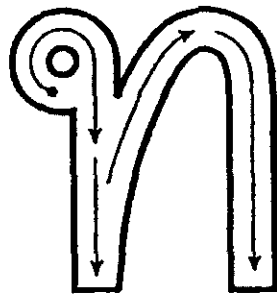
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สวลักษณ์)

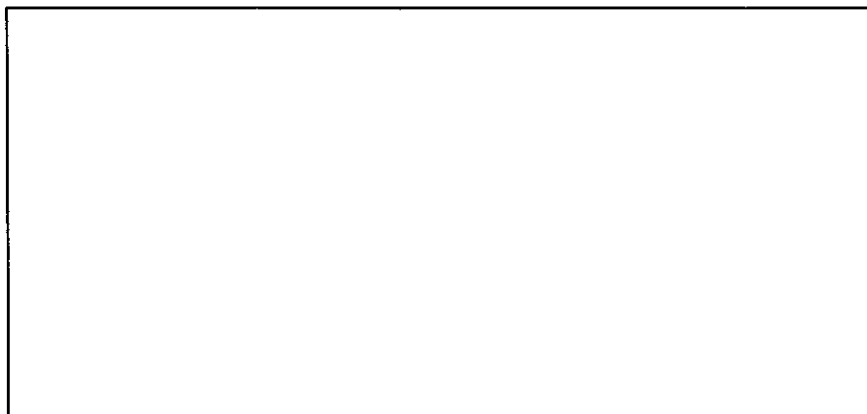
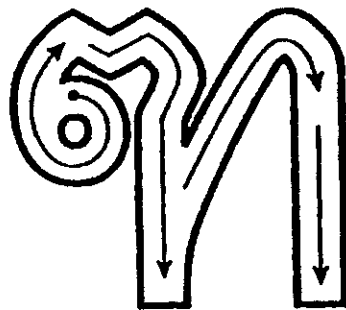
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



ม ม ม ม ม ม ม ม ม

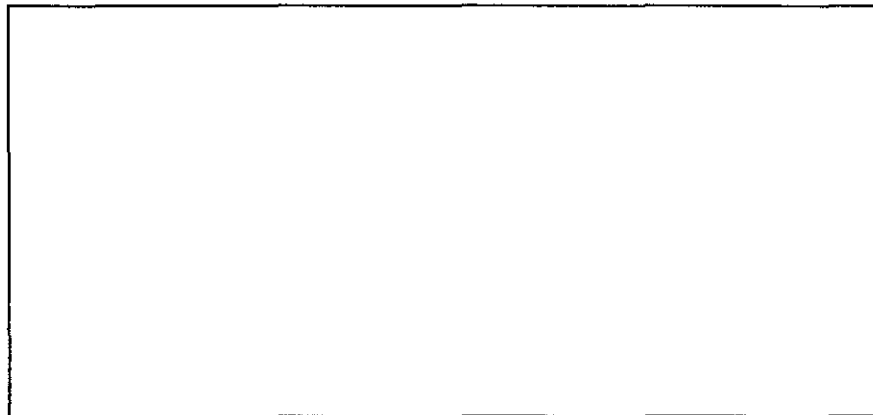
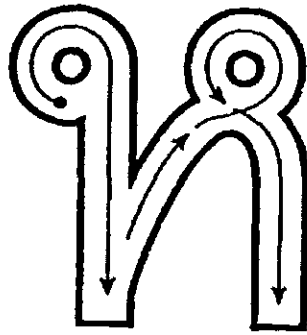
ม ม ม ม ม ม ม ม ม

ม ม ม ม ม ม ม ม ม

ม ม ม ม ม ม ม ม ม

แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



ห ห ห ห ห ห ห ห ห

ห ห ห ห ห ห ห ห ห

ห ห ห ห ห ห ห ห ห

ห ห ห ห ห ห ห ห ห

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ท	ท	ฑ	ฑ	ห	ฑ	ห
ฑ	ท	ท	ฑ	ห	ห	ท
ห	ห	ฑ	ฑ	ท	ท	ฑ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

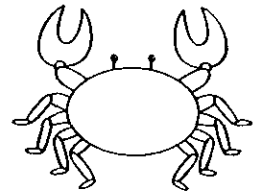
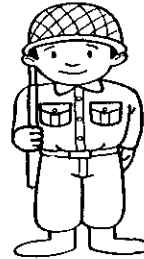
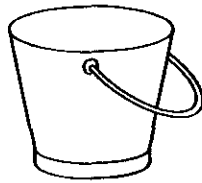
ท	ทะเล เทียน ท่อ
ฑ	ครุฑ บิณฑบาตร
ห	หมี หมอน หอย

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....นามสกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนระบายสีภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะที่
กำหนดให้

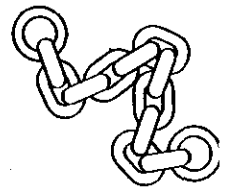
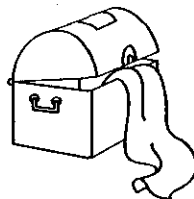
ท



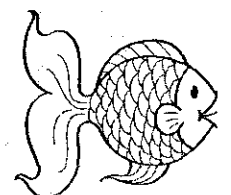
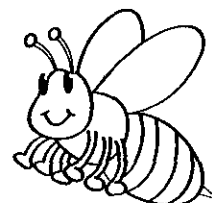
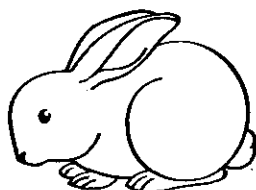
ฑ



ท



พ



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 สัปดาห์ที่ 8

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องพยัญชนะ จำนวน 20 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 24 เรื่องพยัญชนะ ข ข ข ข จำนวน 30 นาที

สาระสำคัญ

พยัญชนะ ข ข ข ข เป็นพยัญชนะที่คล้ายคลึงกัน โดย ข ไข่ นั้นมีวนหัวธรรมดา ส่วน ข ขวด นั้น หัวแตก ข ข้างนั้น เหมือน ข ไข่ แต่หางยาว ส่วน ข ไซ้ นั้น เหมือน ข ขวด แต่มีหางยาว

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถ บอก ชื่อ อธิบาย พยัญชนะ ข ข ข ข ได้

เนื้อหา

พยัญชนะไทย ข ข ข ข

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนสามารถชี้พยัญชนะ ข ข ข ข ได้
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ข ข ข ข ได้
- 3.นักเรียนสามารถเขียนพยัญชนะ ข ข ข ข ได้
- 4.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ข ข ข ข ได้
- 5.นักเรียนมีความสนุกสนาน

พฤติกรรมที่ต้องการเน้น

การจำพยัญชนะ ข ข ข ข โดยใช้เกมใหญ่เล็ก

กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1.ครูทบทวนพยัญชนะ ข ข ข ข
- 2.ครูให้นักเรียนอ่านบัตรพยัญชนะประกอบภาพ ข ข ข ข
- 3.ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมใหญ่เล็ก
- 4.ครูให้ตัวแทนของนักเรียน ออกมาหน้าชั้นเรียน 1 คน เล่นเกมกับครู ให้คนอื่นๆ มา

ล้อมรอบตัวครูและเพื่อน เพื่อดูวิธีการเล่น

5.ครูแจกบัตรพยัญชนะให้ตัวแทน แล้วถามว่าพยัญชนะอะไร เมื่อตอบถูกให้ไปหาพยัญชนะที่เหมือนกัน ในกล่อง แต่เป็นขนาดเล็กกว่า แล้วนำมาให้ครู โดยการจับเวลา ว่าใช้เวลาไปเท่าไร ถ้าหามาผิดไม่ถูกต้อง ก็ถือว่าแพ้

- 6.ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ให้แข่งขันกัน
- 7.ครูตรวจผลงาน

การประเมินผล

- 1.นักเรียนสามารถชี้ รูป พยัญชนะ ข ข ข ข ได้ถูกต้องทุกตัว
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของพยัญชนะ ข ข ข ข ได้
- 3.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและเขียนพยัญชนะ ข ข ข ข ได้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

- 1.บัตรพยัญชนะ ข ข ข ข
- 2.เกมใหญ่-เล็ก
- 3.แบบฝึก ข ข ข ข

ชิ้นงาน

ใบงานแบบฝึกของนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

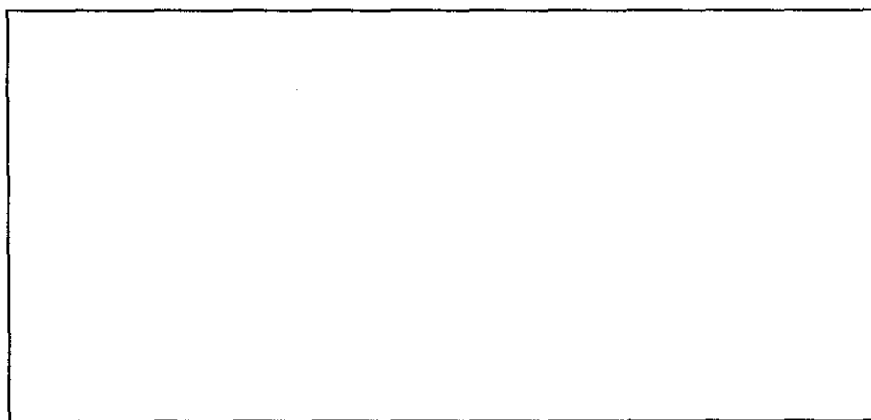
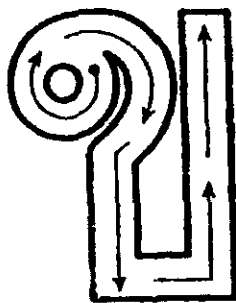
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางกัญญา สุวลักษณ์)

แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอย



ป ป ป ป ป ป ป ป ป

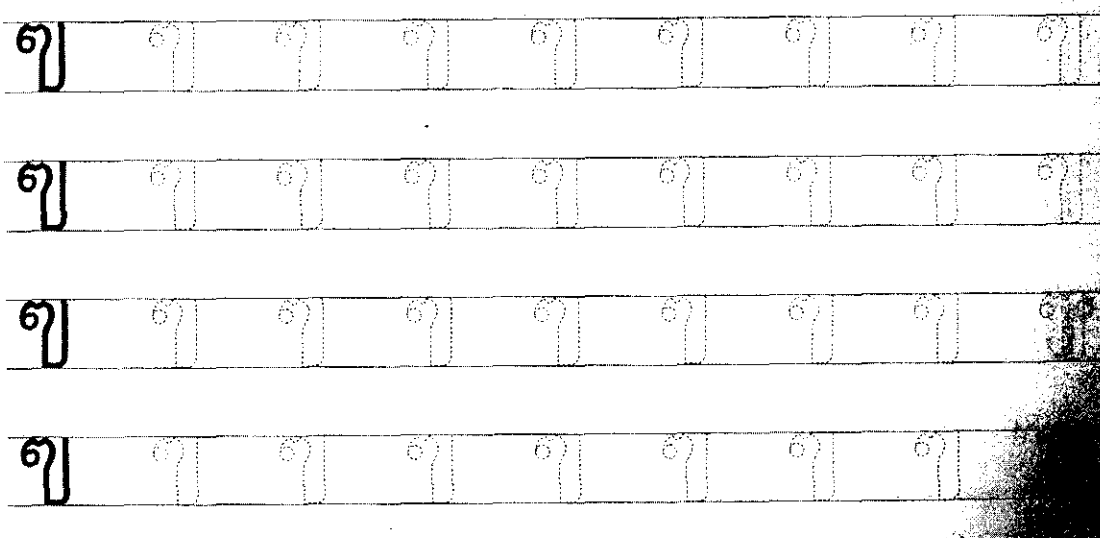
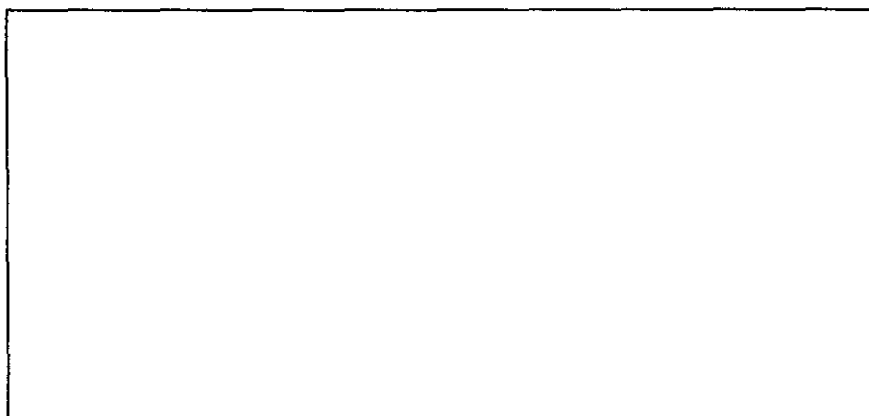
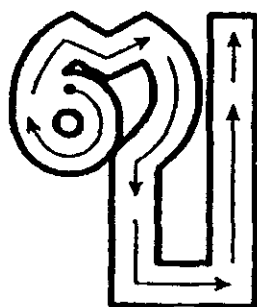
ป ป ป ป ป ป ป ป ป

ป ป ป ป ป ป ป ป ป

ป ป ป ป ป ป ป ป ป

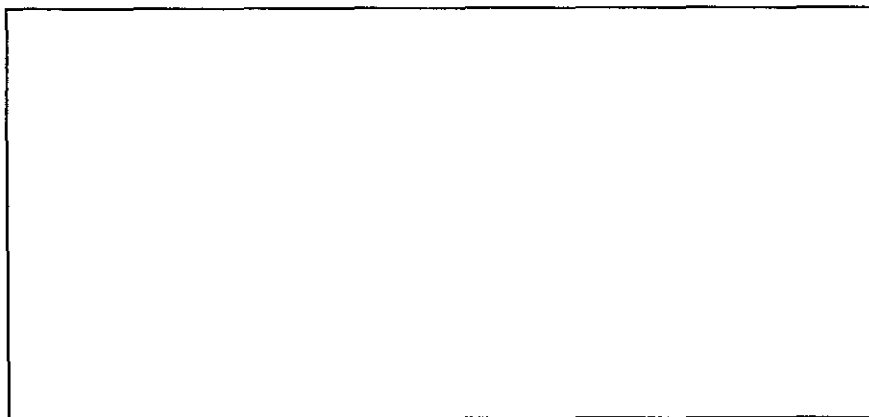
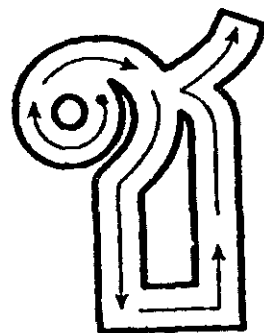
แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ

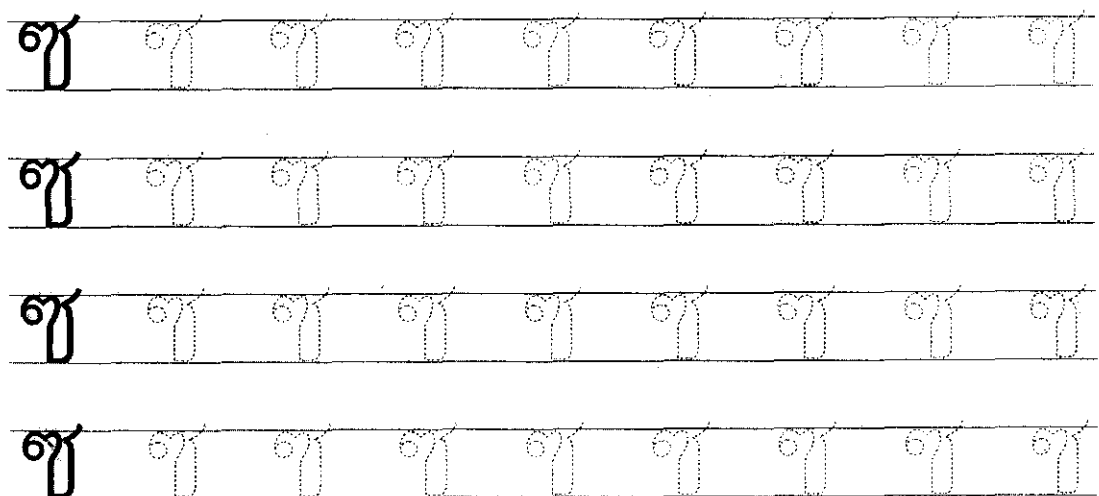
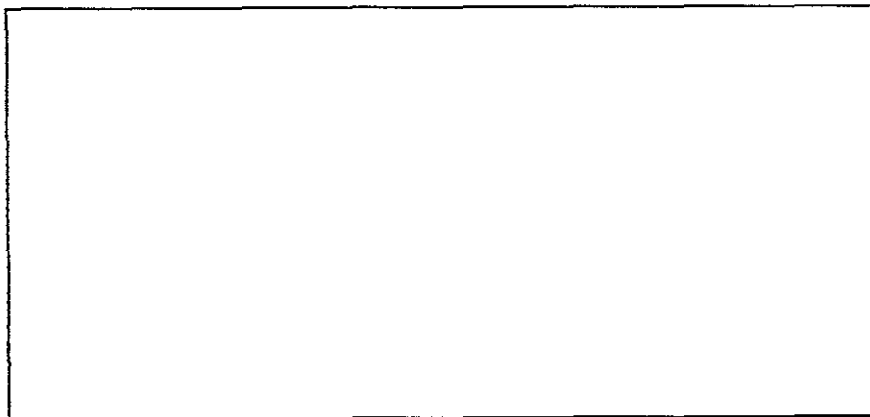
ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ

ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ

ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ ซ

แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนวาดรูปภาพที่สัมพันธ์กับพยัญชนะพร้อมระบายสีให้สวยงาม
และเขียนพยัญชนะตามรอยประ



แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

บ	ช	ช	บ	ช	ช	บ
บ	บ	บ	บ	ช	ช	ช
ช	ช	ช	บ	บ	ช	บ
ช	ช	บ	บ	ช	บ	บ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

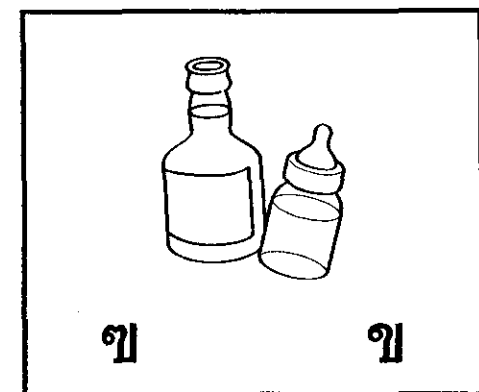
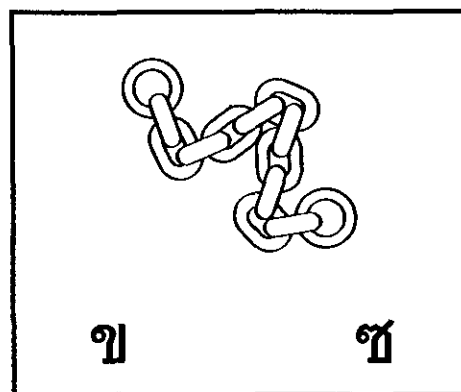
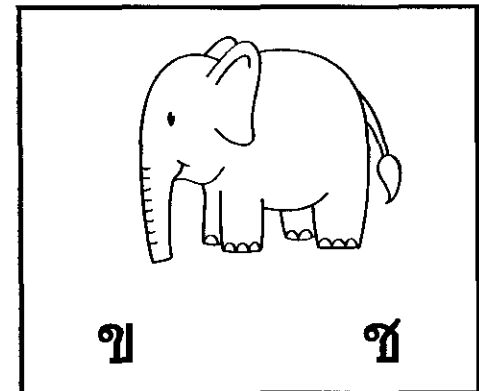
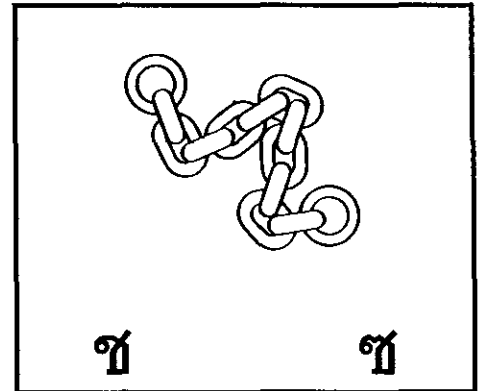
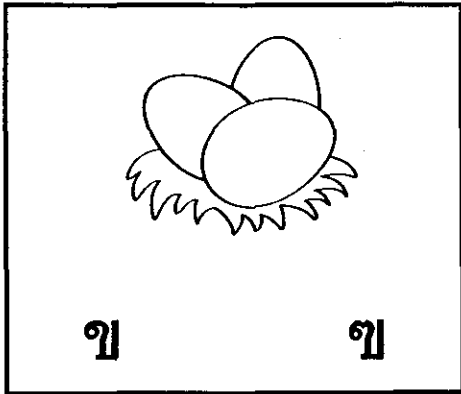
คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับพยัญชนะที่เหมือนกับพยัญชนะที่กำหนด

ข	เข็มขัด ขวาน ขนม
ช	ชวดน้ำ ชวดไหล
ฐ	ฐาม ฐั่น ฐา
ช	ชอง ฐาลาเปา ฐอ

แบบฝึกหัด

ชื่อ.....สกุล.....

ให้นักเรียน ○ วงกลม รอบพยัญชนะที่ออกเสียงตรงกับภาพ



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ	นางกัญญา สุวลักษณ์
วัน เดือน ปี เกิด	15 สิงหาคม 2508
ที่อยู่ปัจจุบัน	39 หมู่ 2 ตำบลพะวง ซอยร่วมเจริญ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
ตำแหน่งหน้าที่การปัจจุบัน	ครู คศ.1
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสะเดา อำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2527	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวรนารีเฉลิมสงขลา
พ.ศ.2538	ครุศาสตรบัณฑิต (วิชาเอกเทคโนโลยีและนวัตกรรมฯ) สถาบันราชภัฏสงขลา
พ.ศ.2549	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ