

รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา
และการจำคำ ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่น

A Study on Conceptual Grouping, Left - Right Orientation
and Verbal Memory Ability of the Children with
Learning Disabilities by Using Playing Activities

ศรียา นิยมธรรม

ดารณี ศักดิ์ศิริผล

ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

คำนำ

การค้นหาเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือในการทดสอบนั้นเป็นขั้นแรกของการที่จะช่วยเหลือเด็ก เมื่อค้นพบแล้วจึงจะหาแนวทางในการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในด้านต่างๆต่อไป ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาความสามารถในการจัดหมวดหมู่ ชัย - ขวา และการจำคำ โดยใช้กิจกรรมเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองอธิการบดีฝ่ายวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่สนับสนุนทุนในการวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณผู้อำนวยการ ครูอาจารย์ และเด็กจากโรงเรียนวัดภาษีที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำให้การดำเนินการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงตามความมุ่งหมายทุกประการ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือพัฒนาเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ และได้นำผลการวิจัยนี้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อไป

ศรียา นิยมธรรม

ดารณี ศักดิ์ศิริผล

เมษายน 2545

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการทำต่อเนื่องจากการวิจัยตอนที่ 1 เรื่อง การสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในด้านที่เป็นจุดอ่อนของกลุ่มตัวอย่างคือ เรื่องการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำจากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่น

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ ซึ่งคัดแยกโดยใช้เครื่องมือคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ดัดแปลงมาจากเครื่องมือของ แมคคาร์ธี จำนวน 36 คน ของโรงเรียนวัดเกษียณกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ ชุดกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำ โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับการฝึกวันละ 30 นาที เป็นเวลา 2 สัปดาห์

ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้หลังได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมดังกล่าวมีความสามารถในการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ABSTRACT

This study was continuing from the research part 1, "Identification of Children with Learning Disabilities in The School of Bangkok Metropolis". The purpose of this study is to increase the ability of the high risk children with learning disabilities in their weak area by using playing Activities.

The subjects were the at risk children with learning disabilities identified from adapted McCarthy Screening Test in research part 1. By using the purposive sampling, the subjects were 36 children at Wat Phasi School, Bangkok, attending in the second semester of the 2001 academic year.

The playing activities were applied to 3 groups of the subjects according to their weak area that was Conceptual Grouping, Left - Right Orientation and Verbal Memory. Each group was being trained for 30 minute a day for 2 weeks.

It was found that, by playing activities, the abilities of the subjects by increased significantly at .01 level.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย	2
ความสำคัญของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
ตัวแปรที่ศึกษา	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	2
กรอบแนวคิด	3
สมมุติฐานการวิจัย	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในระดับชั้นเด็กเล็กและระดับอนุบาล	4
กิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กเล็ก	5
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	15
3 วิธีดำเนินการ	17
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	17
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	17
วิธีดำเนินการทดลอง	19
การวิเคราะห์ข้อมูล	21
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	21

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	23
	จำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น	24
	ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	
	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น	25
	ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	
	จำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น	26
	ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	
	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น	27
	ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	
	จำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น	28
	ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	
	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น	29
	ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	30
	สรุป	30
	อภิปรายผล	31
	ข้อเสนอแนะ	32
	บรรณานุกรม	33
	ภาคผนวก	36
	ผู้วิจัย	

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	24
2	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	25
3	แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	26
4	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	27
5	แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	28
6	การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้	29

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

อนุสนธิจากการทำวิจัย เรื่อง การสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของโรงเรียนในเขต กรุงเทพมหานคร พบว่าจากจำนวนเด็กทั้งหมด 942 คน จะมีนักเรียนอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 20.49 ซึ่งจะเป็นเด็กชาย ร้อยละ 25.60 และเป็นเด็กหญิงร้อยละ 14.61 และเมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน จะพบว่าทั้งเด็กชาย และหญิงสอบไม่ผ่านในด้านการจัดหมวดหมู่มากที่สุด รองลงมาคือ ช้าย - ขวา การจำคำ การใช้ขา การวาดรูปทรง และด้านที่สอบไม่ผ่านน้อยที่สุดคือ การจำตัวเลข (ศรียา นิยมธรรม และคารณี สักคีศิริผล. 2545)

จากผลการวิจัยดังกล่าวจึงควรหาแนวทางในการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ซึ่ง เจเนท เลอร์นเนอร์ กล่าวว่าไม่มีวิธีใดวิธีหนึ่งหรือเทคนิคใด เทคนิคหนึ่งของการสอนที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกับเด็กทุกคน (Lamer, J.W. 1993) ปัญหาทางการเรียนรู้จำเป็นต้องมีวิธีสอนหลายรูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถ และความแตกต่างของเด็กแต่ละคน นอกจากวิธีสอนแล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็มีความสำคัญต่อเด็กเหล่านี้เช่นเดียวกัน

ดังนั้นการจัดให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน จะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กดีขึ้น และกิจกรรมก็เป็นเครื่องมือที่จะช่วยสร้างความสนใจ จูงใจให้เด็กที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นที่พบว่าเด็กจะมีปัญหาในด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา การจำคำ การใช้ขา การวาดรูปทรง และด้านการจำตัวเลขตามลำดับดังที่กล่าวมาแล้ว ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงต้องการจะศึกษาความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำ จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นเพียง 3 ด้านก่อน เนื่องจากเป็น 3 หมวดแรกที่เด็กสอบไม่ผ่านเป็นจำนวนมาก และมีงบประมาณจำกัด ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องในการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขว และการจำคำ จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมส่งเสริมการเล่นสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อเป็นแนวทางในการนำกิจกรรมการเล่นมาพัฒนาความสามารถของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขว และการจำคำต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ของโรงเรียนวัดภาณี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 36 คน โดยการใช้แบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกโรงเรียนจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เรื่อง การสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร คือ โรงเรียนวัดภาณี และเลือกกลุ่มตัวอย่างจากเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้และสอบตกในหมวดการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขว และการจำคำ

ตัวแปรที่ศึกษา

ความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขว และการจำคำ

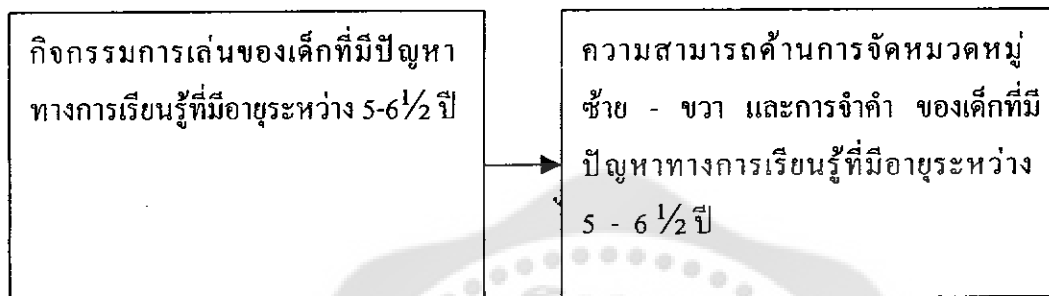
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ จากการทดสอบโดยใช้เครื่องมือคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของศรียา นิยมธรรม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะใช้คำว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

2. กิจกรรมการเล่น หมายถึง กระบวนการที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาความคิดทักษะในการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขว และการจำคำตามที่ผู้วิจัยกำหนด

3. ความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำ หมายถึง ความจำและความเข้าใจ ความหมายของการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากการทดสอบด้วยเครื่องมือคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ของศรียา นิยมธรรม

กรอบแนวคิด



สมมุติฐานการวิจัย

ความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 1/2 ปี หลังได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นสูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จำแนกเป็นเนื้อหาต่างๆ ได้ดังนี้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในระดับชั้นเด็กเล็กและระดับอนุบาล
2. กิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กเล็ก
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

1. เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ในระดับชั้นเด็กเล็กและระดับอนุบาล

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวว่า ปัญหาหรือความลำบากในการเรียนรู้ของบุคคลมิได้อยู่เฉพาะในวัยเด็กเท่านั้น ในบางรายปัญหาอาจมีไปถึงวัยผู้ใหญ่ ในหลายรายหากได้รับความช่วยเหลืออย่างถูกต้องเหมาะสม และทันเวลาแล้ว ปัญหาต่างๆ อาจลดลง บางปัญหาอาจหมดไป บางปัญหายังคงอยู่บ้างไม่มากนักน้อย สภาพปัญหา ลักษณะการประเมินผลและการให้ความช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาในการเรียนรู้ อาจเป็นดังนี้

ระดับชั้นเด็กเล็ก

สภาพปัญหาที่พบบ่อยในวัยเด็กเล็กได้แก่ ปัญหาเกี่ยวกับพัฒนาการทางร่างกาย เช่น การคลาน การเดิน ปัญหาในการรับรู้ทางภาษา การแสดงออกทางภาษา การรับรู้ทางสายตา การรับรู้ทางการฟัง ช่วงความสนใจสั้น การอยู่นิ่งเฉยไม่ได้ การกระตุกตนเอง ทักษะทางสังคม เป็นต้น

การประเมินผล การทดสอบและประเมินผลเด็กในวัยนี้ ส่วนมากเป็นการทดสอบเพื่อค้นหาเด็กกลุ่มเสี่ยง เพื่อจะได้หาทางช่วยเหลือได้

การให้ความช่วยเหลือ การช่วยเหลือส่วนใหญ่เน้นทักษะทางภาษา การจัดการเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็ก และการแนะแนวผู้ปกครองในการเลี้ยงดูและช่วยเหลือเด็ก

ระดับอนุบาล

สภาพปัญหา ปัญหาที่พบในเด็กในระดับอนุบาลที่ส่อแววว่าจะเป็นเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ในโอกาสต่อไป อาจได้แก่ปัญหาในด้านความพร้อม รวมทั้งความพร้อมทางด้านภาษาและคณิตศาสตร์ เช่น การเข้าใจความหมายของจำนวน ทิศทาง เป็นต้น

การรับรู้ทางภาษา การแสดงออกทางภาษา การรับรู้ทางสายตาและทางการฟัง การให้เหตุผล พัฒนาการทางกล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก ช่วงความสนใจ การไม่อยู่นิ่ง ทักษะทางสังคม เป็นต้น

การประเมินผล การทดสอบและการประเมินผลมีลักษณะคล้ายคลึงกับระดับเด็กเล็ก นั่นคือ ส่วนมากเป็นการทดสอบเพื่อค้นหาเด็กกลุ่มเสี่ยง เพื่อจะได้หาทางช่วยเหลือต่อไป (ผดุง อารยะวิญญู, 2542:16-17)

2. กิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กเล็ก

การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กเล็กนั้น ควรจัดในลักษณะของการเล่นปนเรียน ซึ่งจะสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กในวัยนี้มากที่สุด และในการสอนก็ควรจัดในรูปของการเตรียมความพร้อม หรือการจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดจากการเล่น การกระทำ และการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองในการจัดกิจกรรมไม่ควรเน้นการอ่านออก เขียนได้เป็นสำคัญ แต่ควรให้เด็กได้รับการฝึกการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาตนเองทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน

กิจกรรมต่าง ๆ ที่สมควรจัดให้กับเด็กในวัยนี้ ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมในวงกลม การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง และการเล่นเกมการศึกษา นิทาน เพลง/โดยละเอียดต่อไป

กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

การนำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะมาสอนเด็กนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความเข้าใจในลักษณะพิเศษเฉพาะของเด็กวัยนี้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว คือ

1. เด็กวัยนี้กล้ามเนื้อส่วนใหญ่มักริเริ่มโดย เฉพาะส่วนแขน ขา ลำตัว การสอนกิจกรรมควรหนักไปในการใช้กล้ามเนื้อส่วนใหญ่ เช่น ส่วนแขน และขา

2. ความสนใจของเด็กวัยนี้มีต่อสิ่งใดในระยะเวลาอันสั้น เกณฑ์เฉลี่ยระยะความตั้งใจสนใจของเด็กเป็นดังนี้

- เด็กวัย 3 ขวบ มีระยะความตั้งใจ สนใจอยู่ประมาณ 9 นาที
- เด็กวัย 4 ขวบ มีระยะความตั้งใจ สนใจอยู่ประมาณ 12 นาที
- เด็กวัย 5 ขวบ มีระยะความตั้งใจ สนใจอยู่ประมาณ 15 นาที

3. เด็กวัยนี้ชอบทำตามใจตนเอง การเล่นเกมกลุ่มมักไม่เกิน 7 คน กิจกรรมที่สอนจึงควรให้มีทั้งเล่นตามลำพังหรือแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ 4 - 7 คน

นักศึกษามีความเชื่อว่า การฝึกจังหวะให้กับเด็กตั้งแต่เล็กจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาต่าง ๆ ต่อไป เช่น ทางด้านภาษา สังคม นาฏศิลป์ ฯลฯ ประการหนึ่ง อีกประการหนึ่งในขณะเรียนอยู่ในโรงเรียนจะไม่มีปัญหาวิ่งชนผู้อื่น หรือสิ่งของต่าง ๆ ในโรงเรียน ยิ่งกว่านี้ยังเชื่อว่าจะมีผลต่อชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ การรู้จังหวะเป็นผลไม่ให้เกิดผลกระทบทั้งกับผู้อื่นง่าย สามารถดำเนินชีวิตได้ถูกจังหวะและช่วยลดการมีปัญหากับผู้อื่น

ในการจัดให้มีกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะนี้ มีจุดมุ่งหมายใหญ่ ๆ ดังนี้

1. เพื่อออกกำลังกายโดยการเคลื่อนไหวและพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่
2. เพื่อฝึกความจำและความสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง
3. เพื่อฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อฝึกความมีระเบียบวินัย
5. เพื่อเรียนรู้จังหวะและฝึกฟัง
6. เพื่อฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม เช่น การปฏิบัติตามคำสั่งและสัญญาณ

แนวการประเมินในแต่ละกิจกรรม ครูสามารถสังเกตเพื่อการประเมินเบื้องต้นดังนี้

1. สังเกตการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
2. สังเกตการทำตามคำสั่ง
3. สังเกตการคิดทำใหม่ ๆ
4. สังเกตการแสดงออกถึงความสนุกสนาน

กิจกรรมสร้างสรรค์

กิจกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมศิลปะศึกษา ในชั้นเด็กเล็กนั้นมีความสำคัญต่อการศึกษามาก เพราะเป็นกิจกรรมที่แสดงถึงความรู้สึกนึกคิดอันเป็นนามธรรม เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต คิดหาเหตุผล ฝึกการสร้างสรรค์ ฝึกลักษณะนิสัย ฝึกความพร้อมในการเรียน ฯลฯ ซึ่งหากจัดให้แก่เด็กเล็กจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

กิจกรรมสร้างสรรค์นี้ต้องจัดให้เด็กทุกวัย อาจจะเป็นการวาดภาพ ระบายสี การพิมพ์ภาพ การปั้น พับ ฉีก ตัด ปะ การร้อย และการประดิษฐ์ เป็นต้น ครูอาจจะจัดวันละ 3 - 4 กิจกรรม ให้เด็กได้เลือกทำอย่างน้อยวันละ 2 กิจกรรมและหมุนเวียนไปตามความสนใจ เช่น อาจจะทำกิจกรรมวาดภาพ และเมื่อทำเสร็จแล้วก็ไปเล่นในมุมต่าง ๆ ได้

การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์นี้จัดให้เกิดขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา
2. เพื่อส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมือ นิ้วมือ และตา
3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
4. เพื่อผ่อนคลายความเครียด
5. เพื่อฝึกประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา

การประเมินผลกิจกรรมสร้างสรรค์นี้ ครูอาจประเมินผลได้โดย

1. สังเกตความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมือ
2. สังเกตความคิดสร้างสรรค์
3. สังเกตพัฒนาการของผลงาน
4. สังเกตการทำงานร่วมกับผู้อื่น

กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมในวงกลม

กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมในวงกลม คือ กิจกรรมที่เด็กส่วนใหญ่มารวมกันเพื่อทำกิจกรรมเดียวกัน เช่น การฟังนิทาน การทดลองต่าง ๆ ซึ่งสัมพันธ์กับเนื้อหาของหน่วยการสอน เด็กในวัยนี้ช่วงความสนใจสั้น ลักษณะของกิจกรรมจึงต้องสอดคล้องกันด้วย การจัดที่นั่ง ควรจัดให้นั่งตามความพอใจ ยกเว้นในกรณีที่ไม่ค่อยสนใจ ครูจึงควรจัดให้นั่งใกล้ๆ การจัดที่นั่งในรูปของวงกลม วงรี ครึ่งวงกลม หรือรูปเกือกม้า จะช่วยให้ทุกคนได้มองเห็นสื่ออุปกรณ์ได้ทั่วถึง และสามารถมองเห็นครูเวลาพูดด้วย ใบหน้าครูควรอยู่ในระดับสายตาของเด็ก ถ้าหากว่าเด็กนั่งกับพื้น ครูควรจะนั่งกับพื้นด้วย แต่ถ้าเด็กนั่งเก้าอี้ ครูควรจะนั่งเก้าอี้ (ขนาดเดียวกับเด็ก) ด้วย อุปกรณ์ควรมีขนาดเพียงพอให้กับจำนวนเด็ก หรือถ้าจะเป็นภาพ ก็ควรมีขนาดใหญ่พอที่เด็กทั้งกลุ่มจะสามารถมองเห็นได้ทั่วถึง ส่วนระยะเวลาของกิจกรรมในวงกลม ไม่ควรจะยาวนานเกินไป เพราะเด็กยังคงมีช่วงระยะความสนใจสั้น

ในการจัดกิจกรรมกลุ่ม หรือกิจกรรมในวงกลมนี้มีจุดประสงค์เพื่อ

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางสติปัญญาให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหาของหน่วยการสอน
2. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม คือ ฝึกการกล้าแสดงออก การมีระเบียบวินัย การรอคอย และการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม
3. เพื่อให้เกิดความอบอุ่น มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับครู

การประเมินผลกิจกรรมในวงกลม ครูอาจประเมินผลได้โดย

1. การสังเกต
2. การสนทนา
3. การตรวจผลงาน
4. การทดสอบด้วยวาจา
5. การใช้แบบทดสอบ

การเล่นตามมุม

การเล่นตามมุม ได้แก่ การใช้สิ่งของต่าง ๆ มาจัดเป็นมุมในห้องให้เด็กได้เล่นได้คิดสร้างสรรค์ตามสภาพแวดล้อมของเด็ก เด็กได้เล่นตามความสนใจ การจัดห้องเรียนมีความสำคัญต่อเด็กก่อนประถมศึกษาเป็นอันมาก ทั้งนี้เพราะเป็นช่วงแรกของเด็กในการออกสู่สังคมนอกบ้าน ต้องเริ่มเรียนรู้ที่จะอยู่กับคนที่มียุ่ร่นราวคราวเดียวกัน ต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ และการจะช่วยให้เด็กปรับตัวได้อย่างเป็นสุขนั้น ไม่มีกิจกรรมใดดีไปกว่าการจัดให้เด็กได้เล่น เพราะการเล่นนอกจากจะช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้แล้วยังจะมีผลพลอยได้ติดตามมาอีกหลายประการ เช่น ทำให้เกิดความรู้สึกมีน่คง อบอุ่นเป็นสุข เกิดความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีโอกาสตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง มีความชื่นชมในสิ่งที่ได้พบเห็น

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กพัฒนาทางด้านภาษา คือ การฟัง การพูด
2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อฝึกให้เด็กมีความรับผิดชอบในการทำงาน
4. เพื่อฝึกให้เป็นคนมีระเบียบวินัย
5. เพื่อฝึกการปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยให้รู้จักรอกอย มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และให้อภัย
6. เพื่อให้เข้าใจโครงสร้างของสังคม เช่น ในครอบครัว โรงเรียนว่าสมาชิกใดบ้างเกี่ยวข้องกันอย่างไร และมีหน้าที่อะไรบ้าง
7. เพื่อเรียนรู้และรับรู้เกี่ยวกับพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษา ฯลฯ

แฮมมอนด์ (Hammond) ได้ให้หลักการในการจัดมุมสำหรับเด็กเล่นไว้ดังนี้

1. ควรจัดมุมตามความเหมาะสม มีการเปลี่ยนแปลงอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ เช่น วันปีใหม่ วันเด็ก ฯลฯ

2. ควรจัดมุมเอาไว้หลาย ๆ มุม เพื่อให้เด็กได้เลือกเล่นตามความสนใจทั้งนี้ เพราะสมาธิ และความสนใจเด็กสั้น
3. ควรจัดมุมเอาไว้รอบ ๆ ห้อง เพื่อให้สามารถใช้เนื้อที่ภายในห้องได้อย่างเหมาะสม
4. ควรจัดบรรยากาศภายในห้องให้เด็กมีอิสระในการเคลื่อนที่จากมุมหนึ่งไปสู่อีกมุมหนึ่งได้อย่างเสรี และครูควรสังเกตดูด้วยว่าเด็กสนใจเล่นอะไรบ้าง
5. ครูควรแนะนำให้เด็กทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ชนิดกัน ครูควรช่วยให้เด็กเลือกกิจกรรมต่าง ๆ และได้รวมกลุ่มกับเพื่อนโดยไม่มีการทะเลาะวิวาทกัน แต่ควรช่วยกันคิด ทำและแก้ปัญหาาร่วมกัน
6. ควรมีการตรวจสอบเนื้อหา กิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตการปรับตัวเข้ากับเพื่อน
2. สังเกตความมีน้ำใจ และการให้ออกาสแก่เพื่อน
3. สังเกตการเก็บของเข้าที่หลังจากการเล่น

เท่าที่กล่าวมาทั้งหมด เป็นเพียงแนวในการจัดมุมที่มีจุดมุ่งหมายให้เด็กได้พัฒนาครบทุกด้านเป็นสำคัญ มุมเล่นที่จะให้ประสบการณ์แก่เด็กอาจแปลกไปจากนี้ อาจมีมากขึ้นหรือน้อยลงย่อมแล้วแต่สภาพสังคมของเด็กว่าจะเป็นอย่างไร เด็กจำเป็นจะต้องได้ประสบการณ์ด้านใดบ้าง ก็เป็นเรื่องที่ผู้บริหารและครูหรือพี่เลี้ยงจะต้องเพิ่มเติมให้ แต่สิ่งที่ทุกฝ่ายจะต้องมีความเข้าใจตรงกันก็คือ มุมประสบการณ์เหล่านี้จะต้องช่วยพัฒนาเด็กได้ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วยหัวใจที่เป็นสุข พร้อมทั้งจะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ กล้าเผชิญอุปสรรคต่าง ๆ และสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเต็มที่

การเล่นกลางแจ้ง

เด็กเล็ก ๆ มิได้มีความพอใจที่จะเล่นอยู่ภายในห้องที่มีเครื่องเล่น แม้จะครบครันเพียงใดก็ตามเขาก็ปรารถนาที่จะออกไปเล่นกลางแจ้ง เนื้อที่สำหรับเล่นในอุดมคติสำหรับเด็กเล็ก ๆ นั้นมิใช่เพียงแต่สนามหรือส่วนที่สวยงาม มีร่มไม้ใบบังเท่านั้น และก็มีไม้เนื้อที่สำหรับจะใช้ให้เป็นที่เล่นไม้ต้น ชิงช้า กระดานหก กระดานโต้ โครงได้ ซึ่งเป็นวัสดุสำเร็จรูปเท่านั้น เด็กเล็ก ๆ ต้องการเนื้อที่เล่นก่อสร้างด้วยวัตถุของจริงที่ไม่ใช่แล้ว แต่เป็นวัตถุที่เขาจะสามารถจะใช้เล่นด้วยวิธีสร้างสรรค์หรือสามารถนำเอาไปปรับปรุงเล่นให้เหมาะสม เพื่อที่จะใช้ช่วยในการเล่นสมมติในบทบาทของการเลียนแบบด้วยจินตนาการของเขาเอง เช่น เล่นสร้างเรือ รถไฟ สร้างรถบรรทุก สร้างรถดับเพลิงหรือเล่นละครสัตว์ รวมทั้งเป็นสถานที่ที่เขาสามารถใช้เป็นที่สำหรับจะเล่นสร้างด้วยทราย ก้อนอิฐ ก้อนหินและไม้ ควรจะจัดให้มีมุมหนึ่งสำหรับใช้เล่นได้อย่างชนิดไม่เฉพาะ

เขาจะต้องเล่นสิ่งหนึ่งสิ่งใด เด็กอาจจะใช้เป็นสถานที่สำหรับเขาไปเล่นซ่อนหรือใช้เป็นสถานที่สำหรับปีนป่ายเล่น หรือควรจะเป็นสถานที่ซึ่งเด็กสามารถจะเล่นสร้างขึ้นจากวัสดุของจริงที่ไม่ใช่แล้วตามวิธีของเด็กเอง

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กได้ออกกำลังกายกลางแจ้ง ซึ่งจะช่วยให้มีสุขภาพดี
2. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก
3. เพื่อพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือและตา มือและเท้า
4. เพื่อพัฒนาทางอารมณ์ และสังคม และฝึกจินตนาการ

การเล่นกลางแจ้งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย คือ เสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว ซึ่งพัฒนาการมีความสำคัญต่อเด็กในวัยนี้ การเล่นนอกห้องจะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ในขณะที่เด็กเล่นเขาจะเรียนรู้ที่จะแบ่งปันอุปกรณ์ การเล่นกับเพื่อน การเล่นออกกายของเด็ก ๆ นั้น ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การหกคะเมน การกลิ้ง การปีนป่าย การวิ่งแข่ง การลาก การเข็น เป็นต้น ฉะนั้นสนามเด็กเล่นจะต้องมีเนื้อที่กว้างขวางเพียงพอให้เด็กเล่นในสนาม ปูหญ้านุ่ม ๆ ตัดให้เรียบ ตรวจตราดูแลพื้นสนามไม่ให้มีเศษแก้วกระเบื้องแตก สิ่งแหลมและหิน กรวด สำหรับเด็ก ๆ ใช้วิ่งเล่น นั่งเล่น บางทีเขาก็ชอบนอนกลิ้งตัวไปกับสนาม ควรมีพื้นที่เรียบแข็งได้แก่ถนนริมสนาม หรือพื้นที่ซีเมนต์ระหว่างอาคารหรือทางเดินริมอาคาร สำหรับเล่นกับเครื่องเล่นประเภทใช้เข็นลากให้เคลื่อนที่ไปได้

การประเมินผลสังเกตว่า

1. เด็กทุกคนได้ออกกำลังกายหรือไม่
2. การเล่นเครื่องเล่นครบทุกประเภทหรือไม่
3. การเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. เด็กเก็บของเข้าที่ทำความสะอาดบริเวณ และทำความสะอาดร่างกายหลังจากเล่นเสร็จแล้วหรือไม่

เกมการศึกษา

เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม เกมเป็นกิจกรรมที่เล่นจะต้องพยายามแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการแพ้ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ให้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง หลักสำคัญในการเล่นเกมนี้นี้ 2 ประการ คือ

1. กติกา หรือกฎ เป็นส่วนที่สำคัญมากในการเล่นเกมน โดยกติกาจะเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้
2. วิธีเล่น คือ พฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่น ซึ่งจะมีผลต่อวิธีการเล่นและบรรยากาศในการเล่นเกมน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นดังกล่าวก็จะกลายเป็นกติกาต่อไป

เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา เกมการศึกษามีกฎและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เด็กก่อนวัยเรียนควรได้มีโอกาสเล่นเกมการศึกษาทั้งเล่นเดี่ยวและเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งนอกจากจะเป็นการสนองความต้องการตามวัยแล้ว เกมการศึกษายังช่วยฝึกทักษะความพร้อมทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมอีกด้วย

เกมการศึกษาจัดว่าเป็นกิจกรรมการเล่นของเด็ก ซึ่งมีเกมฝึกความพร้อมแบบต่าง ๆ ไว้ให้เด็กได้เล่นในเวลาที่กำหนดหรือนอกเวลาเมื่อเด็กอยากเล่น เกมแต่ละชุดจะต้องจัดทำกล่องใส่เป็นชุด ทั้งนี้เพื่อให้ได้ฝึกเด็กให้เข้าใจเกมแต่ละชุดจะจัดใส่ไว้ในกล่อง และเก็บไว้ที่ชั้นเตรียมไว้เด็ก ๆ ควรจะได้พยายามเล่นเกมให้ครบทุกชุด เนื่องจากแต่ละชุดมีจุดมุ่งหมายต่าง ๆ กัน การเล่นเกมหากเป็นเวลาที่กำหนดไว้ในตารางกิจกรรมประจำวัน ครูจะเป็นผู้จัดไว้ตามโต๊ะให้เด็กหมุนเวียนกันเล่น แต่หากเป็นนอกเวลาเด็กจะเล่นกันเอง ครูควรมีเวลาเดินดูการเล่น เพื่อให้แนะนำเด็กที่เล่นผิด เมื่อเล่นเสร็จครูจะต้องฝึกให้เด็กได้ปฏิบัติจนเป็นนิสัยว่าเมื่อเล่นเสร็จจะต้องเก็บเก๋มลงกล่องเป็นชุด ๆ แล้วยกเข้าเก็บตามที่

เกมการศึกษาใช้ได้ดีกับการสอนซ่อมเสริมเด็กเรียนช้า เพราะเด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เมื่อเล่นเกมได้สำเร็จทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นมีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็นได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจะต่างกับการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตาหรือการเล่นเครื่องเล่นสนาม ตรงที่ว่าเกมการศึกษาแต่ละชุดมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ และสามารถวางเล่นบนโต๊ะบนหรือพื้นได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ได้ด้วยตนเอง เด็กอาจเล่นเกมการศึกษาซ้ำ ๆ ซึ่งเป็นการฝึกฝนทักษะ การเล่นเกมการศึกษาช่วยฝึกให้เด็กจัดภาพให้ขอบเสมอกัน และวางเรียงกันเป็นชุดให้เป็นระเบียบ ช่วยฝึกประสาทสัมผัสในการเล่น เด็กมักชอบเล่นร่วมกันหลายคน เป็นการเรียนรู้ด้านสังคม เด็กจะต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน

การประเมินผล

1. สังเกตความถูกต้องในการเล่น
2. สังเกตความเรียบร้อยในการวางบัตรของเกม
3. สังเกตความสามารถในการสังเกตการเปรียบเทียบ
4. สังเกตความรับผิดชอบในการเก็บเกมเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้ว
5. สังเกตการเล่นกันเป็นกลุ่ม

นิทาน

นิทานเป็นสิ่งที่นิยมชมชอบ ตั้งแต่วัยเด็กถึงวัยผู้ใหญ่ แต่ลักษณะและประเภทของนิทานนั้นแตกต่างกันไปตามวัย การเล่านิทานจะช่วยให้เด็กได้ประสบการณ์ทางภาษาอย่างมากมาย การเล่านิทานจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้ใกล้ชิดกับเด็กและเข้าใจเด็กได้ดีขึ้น ช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เห็นและเข้าใจความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจเด็ก รู้ว่าอะไรคือสาเหตุแห่งความรักความกลัวหรือความโกรธ ขณะที่ฟังนิทาน หรือหลังจากฟังนิทานจบแล้วเด็กอาจต้องการแสดงความคิดเห็น หรือผู้เล่าจะตั้งคำถามให้เด็กตอบเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเล็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของตัวละครในนิทานออกมาก็จะเป็นการทำให้ผู้ใหญ่เข้าใจถึงปัญหาของเด็กได้ การที่เด็กได้ฟังได้คิดได้เห็นภาพจะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ดีจากหนังสืออย่างเหมาะสมกับวัย เป็นการสร้างความสัมพันธ์อันอบอุ่นและความเข้าใจกันอย่างดีต่อกันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดรักการอ่านด้วย

จุดมุ่งหมายในการเล่านิทาน : การเล่านิทานให้เด็กฟังจะมีใช้มุ่งให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแต่อย่างเดียว แต่จะช่วยพัฒนาด้านอื่น ๆ ได้อีกมากมาย เช่น

1. เพื่อสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็กเพราะโดยธรรมชาติแล้วเด็กชอบฟังนิทานมาก
2. เพื่อช่วยให้เด็กเกิดความสุข เพลิดเพลินมีความสุข ผ่อนคลายอารมณ์เครียด
3. เพื่อฝึกด้านการฟัง ฟังสมาธิ เป็นการยืดช่วงความสนใจให้มากขึ้น
4. เพื่อเสริมให้เด็กมีคุณธรรม จริยธรรมและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น เล่านิทานเรื่อง "นกกระจาบ" ก็จะปลูกฝังความสามัคคีหรือเรื่อง "ราชสีห์กับหนู" ก็จะปลูกฝังความกตัญญู เป็นต้น
5. เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้คำใหม่และการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง
6. เพื่อเสริมทักษะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวที่เหมาะสมกับวัย และการปรับตัวที่ดี

7. เพื่อให้เด็กได้รู้จักการเลียนแบบในสิ่งที่ดี และหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดี เช่น นิทานเรื่อง "แม่ไก่สีแดง" หรือ "ลูกหมี่สีน้ำตาล"
8. เพื่อให้เด็กได้แสดงออก กล้าซักถามและแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
9. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการที่ดี
10. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา และทางความคิด
11. เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากอ่านหนังสือ
12. เพื่อช่วยให้ผู้ใหญ่ และเด็กมีความใกล้ชิดสนิทสนมกันและมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
13. เพื่อให้รู้จักฟังและถ่ายทอดเรื่องราวที่ฟังแล้วให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างง่าย ๆ
14. เพื่อให้เด็กเกิดความคุ้นเคยกับหนังสือในกรณีที่ครูใช้หนังสือประกอบการเล่า
15. เพื่อเป็นการปูพื้นฐานความพร้อมด้านการอ่านแก่เด็ก
16. เป็นส่วนหนึ่งที่จะแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาจากเนื้อหาของนิทาน บางเรื่อง เช่น เรื่องเด็กเลี้ยงแกะ สอนมิให้เด็กพูดปด และให้เด็กเห็นโทษของการพูดปด การว่ากล่าวตักเตือนโดยตรงกับเด็กจะทำให้เด็กอาย และ อาจ จะเกิดความรู้สึกต่อต้านครูจึงควรระวัง

ประโยชน์ของการเล่านิทาน : ธรรมชาติของเด็กวัย 3 - 4 ขวบ จะชอบฟังเรื่องซ้ำ ๆ แม้จะเป็นเรื่องเดิมที่ฟังจนจำขึ้นใจ แล้วแต่ยังต้องการให้ครูเล่าซ้ำอีก ถ้าเรื่องที่เล่านั้นเกิดความประทับใจและให้ความพอใจกับเขา เด็กชอบที่จะคิดฝันและมีจินตนาการ

วิธีประเมินผล : ความพึงพอใจของเด็กจะสังเกตด้วยการที่เด็กแสดงออกทางสีหน้า แววตาเป็นเครื่องประเมินผล การเล่า การฟังของเด็กได้เป็นอย่างดีว่า เด็กมีความเข้าใจ และติดตามเรื่องได้ดีเพียงใด ไม่มีความจำเป็นอันใดที่ผู้เล่าจะประเมินผลเรื่องราวทันทีที่เล่าเสร็จ เช่น โดยการให้เด็กช่วยกันเล่าหรือให้ เด็กคนใดคนหนึ่งลุกขึ้นเล่าเรื่องที่ครูเพิ่งจะเล่าจบไป เพราะเด็กก็เช่นเดียวกับผู้ใหญ่เขาต้องการเวลาเล็กน้อยที่จะได้เรียบเรียงความคิดเกี่ยวกับเรื่องราวที่ได้ฟังหรือมีความสุขอยู่ในใจกับเรื่องที่เขาได้ฟังจึงไม่จำเป็นจะต้องประเมินผลการเข้าใจเรื่องราวในขณะนั้น

เพลง

บทเพลง หมายถึง บทประพันธ์ที่มีทำนองใช้ขับร้องหรือมีดนตรีประกอบเพลงเป็น ศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่าของชาติเพราะเป็นสิ่งจรรโลงใจ ทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามได้ง่าย

การนำเพลงเข้ามาประกอบการสอนเด็กวัยต่าง ๆ นั้น จะพบว่ามีการใช้กับเด็กเล็กมากที่สุด เนื่องจากเด็กในวัยนี้ชอบความสนุกสนาน เป็นวัยที่ชอบเรียนรู้และชอบเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เพลงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้เด็ก ๆ มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายประกอบได้ เพลงจะช่วยพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

เพลงสำหรับเด็กในที่นี้หมายถึงเพลงที่ครูจะใช้สอนเด็กเล็ก ส่วนมากจะเป็นเพลงที่มีเนื้อเรื่อง และเป็นเพลงสั้น ๆ เพลงสำหรับเด็กนี้ผู้สอนมักใช้ประกอบการสอนเพื่อแก้ปัญหาเป็นคติสอนใจ และให้ความรู้ความเข้าใจอันเป็นประโยชน์แก่เด็กมาก

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายวิชาที่เรียน
2. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้จากบทเรียน
3. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้งสี่ด้านให้แก่เด็ก
4. เพื่อให้มีความคิดริเริ่มในการแสดงนำประกอบบทเพลง
5. เพื่อกล่อมเกล่าให้มีนิสัยอ่อนโยน ละมุนละไม
6. เพื่อปลูกฝัง พื้นฐานทางนาฏศิลป์และดนตรีเบื้องต้นให้แก่เด็ก

วิธีประเมินผล : อาจจะประเมินโดยสังเกตจากสิ่งต่อไปนี้

1. ฟังเพลงที่ผู้อื่นร้องอย่างสนุกสนาน
2. แสดงท่าทางตามเพลงที่ผู้อื่นร้อง
3. ร่วมร้องเพลงกับผู้ใหญ่หรือกับกลุ่มเพื่อน แต่อาจจะร้องอยู่คนเดียวนอกกลุ่มหรือเปลี่ยนข้อความเสียใหม่
4. ร่วมร้องเพลงขณะที่ผู้อื่นร้องทีละคำหรือทีละประโยค
5. ร้องเพลงกับผู้ใหญ่หรือกลุ่มได้ โดยสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากันได้
6. ร้องเพลงตามลำพังได้
7. เลือกหรือขอเพลงที่ชอบได้
8. จดจำเพลงที่ผู้อื่นร้องหรือเล่นได้

คำคล้องจอง

คำคล้องจอง หมายถึง คำประพันธ์อาจเป็นโคลง กลอน ฯลฯ ซึ่งใช้ด้วยคำง่าย ๆ เหมาะกับวัยของเด็ก มีเนื้อหาสาระง่าย ๆ เด็กท่องแล้วเกิดความสนุกสนาน

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาภาษา
2. เพื่อฝึกความจำ
3. เพื่อให้เข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้น
4. เพื่อให้สนุกสนานเพลิดเพลิน
5. เพื่อฝึกระเบียบวินัย

ประเภทของคำคล้องจอง อาจแยกได้ 2 ประเภทคือ

1. คำคล้องจองที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับเรื่องที่สอนในแต่ละหน่วยการสอน
2. คำคล้องจองที่มีเนื้อหาไม่สัมพันธ์กัน แต่เป็นคำคล้องจองที่ต้องการให้เด็กพูดเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด

ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กเล็กนั้นมีหลายลักษณะ (อินทรา พัวสกุล. 2542)

นอกจากนี้การเรียนรู้ต้องอาศัยการผสมผสานของทักษะ การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อมือ และตา การเคลื่อนไหว การพูด และการใช้ภาษา จึงจะทำให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งทักษะดังกล่าวเด็กจะได้มาจากการเล่น ดังนั้นการเล่นจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาการของเด็ก

การจัดกิจกรรมให้เด็กเล่น เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสนำประสบการณ์สัมผัสทั้งห้า จึงเป็นเรื่องที่จำเป็น หากการเล่นมีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และมีสื่อต่าง ๆ ประกอบก็จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น (ประมวญ ดิตตินัน. 2532 : 265 - 266)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กเล็กควรจัดในลักษณะของการเล่นปนเรียน ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง กิจกรรมที่ควรจัดให้เด็กวัยนี้ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมในวงกลม การเล่นเกม การเล่นเกม การเล่นเกมการศึกษา นิทานและเพลง เป็นต้น

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

วาเดซี, เจนกินส์และพูล (Vadasy, P.F., Jenkins, J.R. and Poll, Kathleen, 2000) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการติวให้กับเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน พบว่ามีงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้หลายเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กในช่วงปฐมวัย มักประสบทักษะด้านการออกเสียง และการรับรู้เกี่ยวกับเสียง ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านการอ่านในภายหลัง (Adams, 1990 ; Blachman, 1994 ; Fieldirly - Barnsly

1997 ; Juel, 1988, Libirs itc) ซึ่งครูควรจะคัดแยก และให้การช่วยเหลือในการฝึกทักษะในระดับคำ ในงานวิจัยของวาเดซี, เจนคินส์และพูล ยังได้เสนอวิธีที่นำมาให้ตัวเดือรใช้กับเด็กทั้งสองกลุ่ม เช่น การหัดให้จำชื่อจากภาพสัตว์ จำชื่อสี หรือการให้พูดตามคำที่ครูพูดโดยทั้งช่วง 1 วินาที หรือให้เด็กฟังคำ 2 - 3 พยางค์ 10 คำ ในแต่ละครั้งแล้วให้พูดตาม เป็นต้น ซึ่งพบว่าตัวเดือรสามารถช่วยให้เด็กทั้งสองกลุ่มทำคะแนนได้ดีขึ้น โดยเฉลี่ยได้คะแนนถึง 94% และในกลุ่มคำก็ทำได้ถึง 84% ผลสรุปของงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการฝึกทักษะด้านการจำเสียง สามารถทำให้เด็กอ่าน และเขียนหนังสือได้ดีขึ้น

การ์คเนอร์ (Gardner Martin, 1970) พบว่า ลักษณะการเคลื่อนไหวของมนุษย์จะมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ ยืนขึ้น - นั่งลง เดินหน้า - ถอยหลัง และซ้าย - ขวา สำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จะมีปัญหามากที่สุด คือเรื่องของซ้าย - ขวา

รัตนา แพงจันทร์ (2541:60) ได้ศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม มีความสามารถเขียนคำสูงขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ของโรงเรียนวัดภาณี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 36 คน โดยการใช้แบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกโรงเรียนจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เรื่อง การสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร คือ โรงเรียนวัดภาณี และเลือกกลุ่มตัวอย่างจากเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้และสอบตกในหมวดการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ศรียา นิยมธรรม คัดแปลงมาจาก เครื่องมือคัดแยกของแมคคาร์ธี ซึ่งจะใช้ทดสอบเด็กที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี เป็นการทดสอบรายบุคคล และมีเนื้อหาในการทดสอบ 6 หมวด คือ

- 1.1 ช้าย - ขวา
- 1.2 การจำคำ
- 1.3 การวาดรูปทรง

- 1.4 การจำตัวเลข
- 1.5 การจัดหมวดหมู่
- 1.6 การใช้เวลา

โดยใช้เวลาในการทดสอบประมาณคนละ 20 นาที แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแต่ละฉบับในช่วง .63 - .85 และมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เชิงโครงสร้างและมีความเที่ยงตรงจำแนก ตลอดจนความเที่ยงตรงตามเกณฑ์เปรียบเทียบในระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10, 20, 30 ของแต่ละช่วงอายุ โดยคำนึงถึงคะแนนที่สอบได้ตามแบบทดสอบแต่ละหมวด และจำนวนหมวดที่สอบตกเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาว่าเด็กอยู่ในภาวะ “เสี่ยง” หรือไม่

2. แบบบันทึกการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
3. คู่มือการใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
4. ชุดกิจกรรมการเล่น

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ของศรียา นิยมธรรม เป็นแบบทดสอบที่มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง .63 - .85 และมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เชิงโครงสร้าง และมีความเที่ยงตรงจำแนก ตลอดจนความเที่ยงตรงตามเกณฑ์เปรียบเทียบ ในระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10, 20 และ 30 ของแต่ละช่วงอายุ

2. กิจกรรมการเล่นมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำ จากคู่มือครู แนวการจัดทำกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2541) และจากคู่มือ ช่วยเหลือเด็กบกพร่องด้านการเรียนรู้ของศูนย์สุขวิทยาจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2542)

2.2 นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาเอกสารมาเขียนกิจกรรมการเล่นด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำ จำนวนด้านละ 10 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 30 กิจกรรม

2.3 นำกิจกรรมที่เขียนขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำกิจกรรมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี จำนวน 36 คน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มย่อยดังนี้

กลุ่มที่ 1 จำนวน 12 คน เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจัดหมวดหมู่

กลุ่มที่ 2 จำนวน 12 คน เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านซ้าย - ขวา

กลุ่มที่ 3 จำนวน 12 คน เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจำคำ

วิธีดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design (ลิวัน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 249) ตามตารางดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂
X	แทน	การจัดการกระทำ	
T ₁	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง	
T ₂	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง	
E	แทน	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง	

วิธีการดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที ต่อ 1 กลุ่ม ดังนี้

1. ทำการฝึกโดยผู้ช่วยผู้วิจัยกลุ่มละ 1 คน ดังกำหนดการฝึกต่อไปนี้

สัปดาห์ ที่	วัน	เวลา	กิจกรรม		
			กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
1	จันทร์	08.30 - 09.30	ดู ดู ให้ดี	ขวา ขวา ขวา	เสร็จใจดี
	อังคาร	08.30 - 09.30	หาวิธีแคงอยู่ไหน	มือซ้ายโบกลา มือขวาแตะไหล่	รู้แล้วคิดเลย
	พุธ	08.30 - 09.30	เหลียง เขียว เพลินตา	แตะ แตะ แตะ	เห็นแล้วจำได้ บอกต่อ
	พฤหัสบดี	08.30 - 09.30	กล่อมห้ศรชัย	ฝึกทหาน้อย	ดกปลาหาคำ
	ศุกร์	08.30 - 09.30	เขียนทราย	ไม่ทำไม่รู้	หนูเลือกเอง
2	จันทร์	08.30 - 09.30	พลิกภาพ	ฉันและเธอ	หมุนแรง หมุนเร็ว
	อังคาร	08.30 - 09.30	ฟังนะจะบอกให้	คู่हरรษา	ฟังข่าวเล่ากลับ
	พุธ	08.30 - 09.30	พวกเดียวกัน	ลูกเสือน้อย	ดักลูกบอล
	พฤหัสบดี	08.30 - 09.30	เรียงให้เหมือน	ลายแทงขุมทรัพย์	ขอลาหม่น้อย
	ศุกร์	08.30 - 09.30	หมุน	สนุกกับการคิด	ดันไม้ความจำ

หมายเหตุ

กลุ่ม 1 เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจัดหมวดหมู่

กลุ่ม 2 เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านซ้าย - ขวา

กลุ่ม 3 เป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจำคำ

2. เมื่อเสร็จสิ้นการฝึกแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบโดยใช้เครื่องมือคัดแยกเด็กที่มี
ปัญหาทางการเรียนรู้ ชุดเดียวกับก่อนการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวาและการจำคำ จากการใช้กิจกรรมการเล่น ทำการวิเคราะห์โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำ โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed - Ranks Test

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 73)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนของข้อมูล

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณจากสูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 79)

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

N แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่มนั้น

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ใช้สถิติแบบ Nonparametic Statistics เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ช้ำย - ขว และการจำคำ ก่อนและหลังการฝึกภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีทดสอบแบบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed Rank Test (นิภา ศรีไพโรจน์, 2533 : 91)

D = Y - X

เมื่อ D แทน ค่าความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่
ก่อนและหลังการทดลอง

X แทน คะแนนความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่
ช้ำย - ขว และการจำคำก่อนการทดลอง

Y แทน คะแนนความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่
ช้ำย - ขว และการจำคำหลังการทดลอง

จัดอันดับค่าความแตกต่างค่าน้อยไปหาค่ามาก
กำกับอันดับที่ด้วยเครื่องหมายบวกหรือเครื่องหมายลบที่มีอยู่เดิม
หาผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายบวก และมีเครื่องหมายลบตามลำดับ
ค่าของผลรวมที่น้อยกว่า (โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมาย) เราเรียกค่านี้ว่าค่า T
(ค่าของผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายกำกับที่น้อยกว่า)

สูตร Z = T - E(T)

เมื่อ E(T) = $\frac{N(N + 1)}{4}$

S_T = $N \sqrt{\frac{(N + 1)(2N + 1)}{24}}$

เมื่อ E(T) = ค่าเฉลี่ยของผลรวมอันดับที่น้อยกว่า

N = จำนวนนักเรียน

S_T = ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

Z = คะแนนมาตรฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การทดลองใช้กิจกรรมการเล่น สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ½ ปี จำนวน 36 คน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ด้านการจัดหมวดหมู่ ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
2. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ด้านการจัดหมวดหมู่ ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
3. แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ด้านซ้าย - ขวา ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
4. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ด้านซ้าย - ขวา ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
5. แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ด้านการจำคำ ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
6. การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่น ด้านการจำคำ ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

ตาราง 1 แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจัดหมวดหมู่ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กคนที่	คะแนนความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่		ผลต่างของคะแนน
	คะแนนก่อนการฝึก	คะแนนหลังการฝึก	
1	5	9	4
2	6	10	4
3	6	9	3
4	6	12	6
5	5	9	4
6	3	9	6
7	6	10	4
8	5	10	5
9	5	12	7
10	6	10	4
11	5	12	7
12	6	10	4
Σx	64	122	58
$\bar{X}$	5.33	10.16	4.83
S	0.88	1.19	1.33

จากตาราง 1 แสดงว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ½ ปี ก่อนได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจัดหมวดหมู่ มีคะแนนอยู่ในช่วง 3 - 6 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.33 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88 และคะแนนหลังการฝึก มีคะแนนอยู่ในช่วง 9 - 12 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.16 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.19 และผลต่างของคะแนน มีคะแนนอยู่ในช่วง 3 - 7 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.33

ตาราง 2 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจัดหมวดหมู่ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กคนที่	คะแนนความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่		ผลต่างของคะแนน $D = (Y - X)$	อันดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		T
	ก่อน (X)	หลัง (Y)			บวก	ลบ	
1	5	9	+4	4.5	+4.5	-	0**
2	6	10	+4	4.5	+4.5	-	
3	6	9	+3	1	+1	-	
4	6	12	+6	9.5	+9.5	-	
5	5	9	+4	4.5	+4.5	-	
6	3	9	+6	9.5	+9.5	-	
7	6	10	+4	4.5	+4.5	-	
8	5	10	+5	8	+8	-	
9	5	12	+7	11.5	+11.5	-	
10	6	10	+4	4.5	+4.5	-	
11	5	12	+7	11.5	+11.5	-	
12	6	10	+4	4.5	+4.5	-	
รวม					78	-	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 N = 12 T = 9

จากตาราง 2 แสดงว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ½ ปี หลังได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจัดหมวดหมู่ มีความสามารถในการจัดหมวดหมู่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตาราง 3 แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านซ้าย - ขวา ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กคนที่	คะแนนความสามารถด้านซ้าย - ขวา		ผลต่างของคะแนน
	คะแนนก่อนการฝึก	คะแนนหลังการฝึก	
1	1	5	4
2	0	11	11
3	3	8	5
4	3	10	7
5	0	9	9
6	0	11	11
7	0	12	12
8	3	11	8
9	3	9	6
10	0	6	6
11	3	10	7
12	0	12	12
Σx	16	114	98
$\bar{X}$	1.33	9.5	8.16
S	1.49	2.23	2.79

จากตาราง 3 แสดงว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ก่อนได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านซ้าย - ขวา มีคะแนนอยู่ในช่วง 0 - 3 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.33 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.49 และคะแนนหลังการฝึกมีคะแนนอยู่ในช่วง 5 - 12 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.5 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.23 และผลต่างของคะแนนมีคะแนนอยู่ในช่วง 4 - 12 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.16 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.79

ตาราง 4 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านซ้าย - ขวา ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กคนที่	คะแนนความสามารถ ด้านซ้าย - ขวา		ผลต่างของ คะแนน $D = (Y - X)$	อันดับที่ของ ความแตกต่าง	อันดับตาม เครื่องหมาย		T
	ก่อน (X)	หลัง (Y)			บวก	ลบ	
1	1	5	+4	1	+1	-	0**
2	0	11	+11	9.5	+9.5	-	
3	3	8	+5	2	+2	-	
4	3	10	+7	5.5	+5.5	-	
5	0	9	+9	8	+8	-	
6	0	11	+11	9.5	+9.5	-	
7	0	12	+12	11.5	+11.5	-	
8	3	11	+8	7	+7	-	
9	3	9	+6	3.5	+3.5	-	
10	0	6	+6	3.5	+3.5	-	
11	3	10	+7	5.5	+5.5	-	
12	0	12	+12	11.5	+11.5	-	
รวม					78	-	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 N = 12 T = 9

จากตาราง 4 แสดงว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ½ ปี หลังได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านซ้าย - ขวา มีความสามารถในการซ้าย-ขวาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

ตาราง 5 แสดงจำนวนคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจำคำ
ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กคนที่	คะแนนความสามารถด้านการจำคำ		ผลต่างของคะแนน
	คะแนนก่อนการฝึก	คะแนนหลังการฝึก	
1	16	22	6
2	12	24	12
3	12	25	13
4	9	24	15
5	9	27	18
6	9	23	14
7	15	24	9
8	16	23	7
9	18	26	8
10	13	26	13
11	10	21	11
12	18	28	10
Σx	157	293	136
$\bar{X}$	13.08	24.41	11.33
S	3.44	2.06	3.52

จากตาราง 5 แสดงว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ½ ปี ก่อนได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจำคำ มีคะแนนอยู่ในช่วง 9 - 18 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.08 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.44 และคะแนนหลังการฝึกมีคะแนนอยู่ในช่วง 21 - 28 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.41 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.06 และผลต่างของคะแนนมีคะแนนอยู่ในช่วง 6 - 18 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.33 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.52

ตาราง 6 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจำคำ
ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้

เด็กคนที่	คะแนนความสามารถ ด้านการจำคำ		ผลต่างของ คะแนน $D = (Y - X)$	อันดับที่ของ ความแตกต่าง	อันดับตาม เครื่องหมาย		T
	ก่อน (X)	หลัง (Y)			บวก	ลบ	
1	16	22	+6	1	+1	-	0**
2	12	24	+12	7	+7	-	
3	12	25	+13	8.5	+8.5	-	
4	9	24	+15	11	+11	-	
5	9	27	+18	12	+12	-	
6	9	23	+14	10	+10	-	
7	15	24	+9	4	+4	-	
8	16	23	+7	2	+2	-	
9	18	26	+8	3	+3	-	
10	13	26	+13	8.5	+8.5	-	
11	10	21	+11	6	+6	-	
12	18	28	+10	5	+5	-	
รวม					78	-	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 N = 12 T = 9

จากตาราง 6 แสดงว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ½ ปี หลังได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นด้านการจำคำ มีความสามารถในการจำคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

สรุป

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำ จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ของโรงเรียนวัดภาชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 36 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกโรงเรียนจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เรื่อง การสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร คือ โรงเรียนวัดภาชี และเลือกกลุ่มตัวอย่างจากเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้และสอบตกในหมวดการจัดหมวดหมู่ ซ้าย - ขวา และการจำคำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ศรียา นิยมธรรม ดัดแปลงมาจาก เครื่องมือคัดแยกของแมคคาร์ธี ซึ่งจะใช้ทดสอบเด็กที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี เป็นการทดสอบรายบุคคล และมีเนื้อหาในการทดสอบ 6 หมวด คือ

1.1 ซ้าย - ขวา

1.4 การจำตัวเลข

1.2 การจำคำ

1.5 การจัดหมวดหมู่

1.3 การวาดรูปทรง

1.6 การใช้ขา

โดยใช้เวลาในการทดสอบประมาณคนละ 20 นาที แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแต่ละฉบับในช่วง .63 - .85 และมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เชิงโครงสร้างและมีความเที่ยงตรงจำแนก ตลอดจนความเที่ยงตรงตามเกณฑ์เปรียบเทียบในระดับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 10, 20, 30 ของแต่ละช่วงอายุ โดยคำนึงถึงคะแนนที่สอบได้ตามแบบทดสอบแต่ละหมวด และจำนวนหมวดที่สอบตกเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาว่าเด็กอยู่ในภาวะ “เสี่ยง” หรือไม่

2. แบบบันทึกการคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
3. คู่มือการใช้แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้
4. ชุดกิจกรรมการเล่น

ผลการวิจัย

เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี หลังได้รับการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่น มีความสามารถในการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า การใช้กิจกรรมการเล่นแก่เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ½ ปี ทำให้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้มีความสามารถทางด้านการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมนั้น เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมการเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ (สุนนา พานิช. 2535 : 190 - 192) ดังที่ผู้วิจัยได้ทำกิจกรรมการเล่น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และแต่ละกิจกรรมจะเรียงลำดับจากง่ายไปยาก ซึ่งตรงกับที่ เบญจพร ปัญญาขง (2542. 18 - 20) กล่าวถึงหลักการทั่วไปที่ช่วยให้เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ นั่นคือ การสอนจากสิ่งที่ย่างไปยาก ทั้งนี้เพื่อให้เด็กรู้สึกว่าตนประสบความสำเร็จในการเรียน ทำให้เด็กมีกำลังใจจะเรียนในระดับที่ยากขึ้นไป นอกจากนี้การใช้ประสบการณ์ตรง และการสอนโดยใช้วิธีการหลายรูปแบบ ผสมผสานกันจะช่วยให้เด็กเข้าใจมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลอง กิจกรรมการเล่นแต่ละกิจกรรมจะจัดให้เด็กได้ใช้ประสบการณ์ตรง นอกจากนี้ยังได้ใช้วิธีการหลายรูปแบบ เช่น นิทาน เพลง เกม และแบบฝึก เป็นต้น เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองทุกประการ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ จึงส่งผลให้เด็กมีความสามารถในการจัดหมวดหมู่ ช้าย - ขวา และการจำคำ ดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

1. ควรคิดพัฒนารูปแบบกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ทั้ง 6 ด้าน
2. กิจกรรมการเล่นด้านซ้าย - ขวา ควรได้รับการฝึกอย่างต่อเนื่องและทบทวนอย่างสม่ำเสมอ
3. กิจกรรมการเล่นที่ใช้ควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ทำง่าย และเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- นิภา ศรีไพโรจน์. สถิตินอนพารามตริก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2533.
- เบญจพร ปัญญาขง. คู่มือการช่วยเหลือเด็กบกพร่องด้านการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ประมวญ ดิถคินสัน. จิตวิทยาการศึกษาพิเศษ. ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ. หน่วยศึกษานิเทศก์. กรมการฝึกหัดครู. 2532.
- ผดุง อารยะวิญญู. เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: P.A. ART & PRINTING, 2542.
- รตนา แพงจันทร์. การศึกษาความสามารถเขียนคำของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่เรียนร่วมในโรงเรียนปกติ จากการสอนเขียนแบบบูรณาการกับเกม. ปริญญานิพนธ์ กศม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2541. อัดสำเนา.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2538.
- ศรียา นิยมธรรม. แบบคัดแยกเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537.
- . ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540.
- . LD เข้าใจ & ช่วยเหลือเด็ก. กรุงเทพฯ: P.A. ART & PRINTING, 2542.
- ศรียา นิยมธรรม และดารณี ศักดิ์ศิริผล. การสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2545.
- สุนนา พานิช. การเตรียมความพร้อมเด็กเล็ก. โรงเรียนชุมชนเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี. 2535.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. คู่มือการดำเนินการสำรวจเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: 2538.
- อินทรา พัวสกุล. คู่มือช่วยเหลือเด็กบกพร่องด้านการเรียนรู้. ศูนย์สุขวิทยาจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, กรกฎาคม 2542.

Adams, M.J. Beginning to read : Thinking and learning about print.

Cambridge, MA : MIT Press, 1990.

Blachman, B.A. What we have learned from longitudinal studies of phonological processing and reading, and some unanswered question : A response to Torgesen, Wagner, and Rashotte : Journal of Learning Disabilities, 27, 287 - 291, 1994.

Fielding - Barnsley, R. Explicit instruction in decoding benefits children high in phonemic awareness and alphabet Knowledge. Scientific Studies of Reading, 1, 85 - 98, 1997.

Gardner Martin. The Ambidextrous Universe, Pelican, 1970.

Hallahan, Daniel P. and others. Learning Disabilities : By Allyn & Bacon, 1996.

Hammer-Witty, A Katheryn. "A Study in the Use of Cooperative Learning to Teach the Students with Learning Disabilities" Dissertation Abstracts International. 57: 7; January, 1997.

Lerner, J.W. Learning Disabilities : Theories, Diagnosis & Teaching Strategies. 6th ed. Boston : Houghton Mifflin Company, 1993.

Miller, Terry Lou. "The Effects of Text Structure Discrimination Training on the Writing Performance of Students with Learning Disabilities" Dissertation Abstracts International. 55: 6; December, 1994.

Smith, Tom E.C and others. Teaching Students With Special Needs in Inclusive Settings America : By Allyn and Bacon, 1995.

Vadasy, P.F., Jenkins, J.R. and Poll, Kathleen. Journal of Learning Disabilities. Volume 33, Number 6, November/December, 2000.

ภาคผนวก

- ก. กิจกรรมส่งเสริมด้านการจัดหมวดหมู่
- ข. กิจกรรมส่งเสริมด้านซ้าย - ขวา
- ค. กิจกรรมส่งเสริมด้านการจำคำ
- ง. ผู้วิจัย

ก. กิจกรรมส่งเสริมด้านการจัดหมวดหมู่



1.1 ชื่อกิจกรรม

คู่มือให้ตี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถจับคู่ภาพที่เหมือนกันได้ถูกต้อง

สื่อ แผ่นภาพ แบบฝึก

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำรูปภาพ 3 ภาพ ที่มีรูปเหมือนกัน 2 รูป มาให้นักเรียนดูแล้วถามนักเรียนว่ารูปไหนเหมือนกัน
2. ทำเช่นเดียวกับข้อ 1 แต่เปลี่ยนรูป และเพิ่มจำนวนมากขึ้น
3. ให้นักเรียนทำกิจกรรมในแบบฝึกจนครบทุกแบบฝึก โดยครูอธิบายวิธีการทำก่อนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

การประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. ตรวจผลงาน



1.2 ชื่อกิจกรรม

หาขี้สี้แดงอยู่ไหน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถหิขี้สี้แดงได้ถูกต้อง

สื่อ กระดาษปึกหมุด หมุดสีต่าง ๆ รูปภาพแะปเปิ้ล กระดาษสีแดง
สีเขียว สีเหลือง (ฉีกเป็นชิ้นเล็ก ๆ) กาว

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำหมุดสีแดงมาให้ให้นักเรียนดู และบอกนักเรียนว่า "นี่คือหมุดสีแดง" แล้วให้นักเรียนพูดตามครู "สีแดง" 3 ครั้ง
2. ครูให้นักเรียนมองไปรอบ ๆ และถามว่า "อะไรมีสีแดงบ้าง" ให้นักเรียนบอกหรือเดินไปชี้
3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มแล้วแจกกระดาษปึกหมุด และหมุดสีต่าง ๆ แล้วให้นักเรียนแข่งกันหาหมุดสีแดงมาปักลงบนกระดาษปึกหมุด ถ้าใครหาสีแดงได้หมดก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ ครูให้คำชมเชย
4. ครูแจกรูปภาพแะปเปิ้ลให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น กาวคนละ 1 แท่ง และกระดาษสีแดง เขียว และเหลืองที่ฉีกเป็นชิ้นเล็ก ๆ ใส่รวมกันไว้
5. ครูให้นักเรียนทาขาวบนรูปภาพแะปเปิ้ล และให้เลือกกระดาษสีแดงมาติดลงบนรูป (เอาเฉพาะสีแดงเท่านั้น) เมื่อติดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูถามนักเรียนว่าแะปเปิ้ลสีอะไร

การประเมินผล

1. สังเกตจากการหิขี้สี้แดงได้ถูกต้อง
2. ตรวจผลงาน

1.3 ชื่อกิจกรรม

เหลือง เขียว เหล็กดำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถหยิบสีเหลือง และสีเขียวย ได้ถูกต้อง

สื่อ กระดาษสีเหลือง ตัดเป็นกลีบดอกทานตะวัน กระดาษสีเขียวยตัดเป็นใบ กระดาษเทา - ขาว ตัดเป็นรูปดอกทานตะวัน กาว

การจัดกิจกรรม

1. ครูเอาดอกทานตะวันประดิษฐ์มาให้นักเรียนดู และสนทนากับนักเรียนเรื่องดอกทานตะวัน (สีของกลีบดอก สีของใบ ลักษณะของดอก เป็นต้น)
2. ครูแจกกระดาษ เทา - ขาว ที่ตัดเป็นรูปดอกทานตะวันให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น และกาวคนละ 1 แท่ง
3. ครูนำกลีบดอกทานตะวัน และใบ ที่ตัดเรียบร้อยแล้วใส่จานวางไว้ให้นักเรียนทุกคน
4. ครูบอกนักเรียนว่าถ้าครูพูดว่า "กลีบดอก" ให้นักเรียนตอบว่า "สีเหลือง" แล้วหยิบกลีบดอกติดลงไป 1 ชิ้น ถ้าครูพูดว่า "ใบ" ให้นักเรียนตอบว่า "สีเขียว" แล้วหยิบใบติดลงไป 1 ชิ้น
5. ทำเช่นเดียวกับข้อ 4 จนสำเร็จเป็นดอกทานตะวัน ครูให้คำชมเชยนักเรียนทุกคน

การประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถาม
2. ตรวจผลงาน

1.4 ชื่อกิจกรรม

กล่องมหัศจรรย์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถบอกชื่อสีน้ำเงิน ส้ม ขาว ได้ถูกต้อง

สื่อ

กล่องสีเหลี่ยม (มีสีน้ำเงิน 2 ด้าน ขาว 2 ด้าน ส้ม 2 ด้าน)
ชุดต่อ น้ำเงิน ส้ม ขาว อย่างละ 10 ชิ้น จำนวน 2 ชุด

การจัดกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และแจกชุดต่อให้คนละ 1 ชุด
2. ครูนำกล่องสีเหลี่ยมมาให้นักเรียนดู และอธิบายให้นักเรียนฟังว่า "กล่องสีเหลี่ยม มี 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีขาว และสีส้ม" แล้วให้นักเรียนพูดตาม พร้อมทั้งหยิบชุดต่อตามสีที่นักเรียนพูด ครั้งละ 1 สี
3. ให้นักเรียนเล่นเกม "กล่องมหัศจรรย์" พร้อมทั้งอธิบายวิธีการเล่นเกมดังนี้
 - 3.1 ให้ตัวแทนกลุ่มออกมากลุ่มละ 1 คน มาเป่ายางจุบกัน ถ้ากลุ่มไหนชนะจะได้โยนกล่องมหัศจรรย์ก่อน เมื่อโยนขึ้นไปแล้วกล่องตกลงมาด้านบนเป็นสีอะไรคนที่โยนจะต้องบอกให้ถูกต้อง ถ้าบอกได้ถูกต้องจะได้ต่อชุดต่อสีนั้น 1 ชิ้น
 - 3.2 ให้ตัวแทนอีกกลุ่มออกมาโยน และทำเช่นเดียวกันกับข้อ 3.1 โดยให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสออกมาโยน (สลับกัน)
 - 3.3 กลุ่มที่ต่อชุดต่อได้หมดก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และได้รับคำชมเชย

การประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถาม
2. ตรวจผลงาน

1.5 ชื่อกิจกรรม

เขียนทราย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

ทรายละเอียด จาน แท่งไม้รูป $\square \bigcirc \triangle$ แบบฝึกต่อจุด

ดินสอ ขางลบ

กิจกรรม

1. ครูนำแท่งไม้รูป $\square \bigcirc \triangle$ มาให้นักเรียนดู พร้อมทั้งอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับลักษณะของรูปทรงต่าง ๆ
2. ให้นักเรียนดูรอบ ๆ ห้องแล้วบอกครูว่ามีอะไรบ้างที่เป็นรูป $\square \bigcirc \triangle$ (ถามครั้งละ 1 รูป)
3. ครูแจกจานที่ใส่ทรายละเอียดและเกลียวไว้เรียบร้อยแล้วให้นักเรียนคนละ 1 จาน
4. ให้นักเรียนใช้นิ้วชี้เขียนทรายเป็นรูป $\square \bigcirc \triangle$ ตามที่ครูกำหนดให้ เช่น เขียนเป็นรูปวงกลม เมื่อเขียนเสร็จแล้วครูชูแท่งไม้รูป $\bigcirc$ ให้นักเรียนดู แล้วเปรียบเทียบกับที่ตนเองเขียนเหมือนหรือต่างกันอย่างไร เป็นต้น
5. ครูแจกแบบฝึกต่อจุดให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ดินสอ และยางลบ แล้วให้นักเรียนลากเส้นต่อจุดตามคำสั่ง เช่น ต่อจุดเป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม เป็นต้น

ประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. จากการตรวจผลงาน

1.6 ชื่อกิจกรรม

พลิกภาพ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถบอกขนาดใหญ่ และเล็กได้ถูกต้อง

สื่อ

ลูกบอล (ขนาดใหญ่ 1 ลูก ขนาดเล็ก 1 ลูก)

บัตรภาพต่าง ๆ 2 ขนาด (ใหญ่ เล็ก)

กิจกรรม

1. ครูนำลูกบอลขนาดใหญ่ และเล็กมาให้นักเรียนดู และสนทนาเรื่องขนาดของลูกบอล
2. ครูให้นักเรียนยกมือขึ้น 2 ข้างขึ้นไปข้างหน้าขนานกับพื้น แล้วกางออกพร้อมกับพูดว่า "ใหญ่" แล้วเคลื่อนมือใกล้กันพร้อมกับพูดว่า "เล็ก"
3. ครูพูด (ใหญ่ เล็ก) แล้วให้นักเรียนทำท่าเหมือนข้อ 2
4. ครูนำบัตรภาพที่มีขนาดใหญ่ และเล็กมาให้นักเรียนดู และสนทนาเรื่องชื่อและขนาด เช่น เสือตัวใหญ่ เสือตัวเล็ก วงกลมใหญ่ วงกลมเล็ก เป็นต้น
5. ครูให้นักเรียนรวมกันเป็นรูปวงกลม ครูนำบัตรภาพมาคละแล้วคว่ำไว้
6. ครูให้นักเรียนคนที่ 1 พลิกบัตรภาพขึ้นมา 1 แผ่น และบอกว่าเป็นรูปอะไร ขนาดใด เช่น รูปช้างตัวใหญ่ เป็นต้น
7. ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 6 โดยให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสเปิดบัตรภาพ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการตอบคำถาม

1.7 ชื่อกิจกรรม

ฟังนะจะบอกให้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถทำตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

แผ่นตาราง กระดาษสีรูป □○△☆ รูปละ 3 สี (แดง
เขียว เหลือง) มี 2 ขนาด (ใหญ่ เล็ก) กาว

การจัดกิจกรรม

1. ครูแจกแผ่นตารางให้นักเรียนคนละ 8 แผ่น พร้อมทั้งกระดาษสีรูปต่าง ๆ 3 สี 2 ขนาด และกาวคนละ 1 แท่ง
2. ครูหยิบกระดาษสีรูป □○△☆ สีแดง เขียว เหลืองขนาดใหญ่และเล็กอย่างละ 1 ชิ้น ชูให้นักเรียนดู และถามนักเรียนว่าเป็นรูปอะไร สีอะไร และขนาดใด เช่น สามเหลี่ยม สีแดง ขนาดใหญ่ เป็นต้น
3. ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งโดยครูจะพูด 2 ครั้ง เช่น หารูปสี่เหลี่ยม สีเหลืองขนาดใหญ่ ทั้งหมด แล้วให้นักเรียนเอามาติดลงในช่องตารางโดยจะติดในช่องใดก็ได้

คำสั่ง

1. รูปสี่เหลี่ยม สีเหลืองขนาดใหญ่
 2. รูปวงกลมสีเขียวขนาดเล็กทั้งหมด
 3. รูปสามเหลี่ยมทั้งหมด
 4. รูปดาวสีเหลืองขนาดใหญ่ทั้งหมด
 5. รูปวงกลมขนาดใหญ่ทั้งหมด
 6. รูปดาวขนาดเล็กทั้งหมด
 7. รูปสี่เหลี่ยมสีแดงขนาดเล็ก
 8. รูปดาวสีเขียวขนาดใหญ่
4. ทำเช่นเดียวกับข้อ 3 จนครบทั้ง 8 แผ่น

การประเมินผล

1. สังเกตการทำตามคำสั่งได้อย่างถูกต้อง
2. ตรวจผลงาน

1.8 ชื่อกิจกรรม

พวกเดียวกัน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถเลือกสิ่งที่เป็นพวกเดียวกันได้ถูกต้อง

สื่อ

ตุ๊กตาสัตว์ต่าง ๆ ลูกบอลขนาดใหญ่สีต่าง ๆ ลูกบอลขนาดเล็กสีต่าง ๆ ลูกปัดขนาดใหญ่สีต่าง ๆ ลูกปัดขนาดเล็กสีต่าง ๆ

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำตุ๊กตาสัตว์ ช้าง หมา หมู แมว และเป็ด (ตัวใหญ่) นก ไก่ และเต่า (ตัวเล็ก) มาให้นักเรียนดู และถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักไหมว่าคือตัวอะไรบ้าง
2. ครูนำตุ๊กตาสัตว์ ช้าง หมา หมู และเป็ด (ตัวใหญ่) ใส่ในถาด และวางตุ๊กตาสัตว์ นก ไก่ และเต่า (ตัวเล็ก) และแมวตัวใหญ่ไว้ในอกถาด
3. ครูบอกนักเรียนว่า ให้นักเรียนดูตุ๊กตาสัตว์ที่วางไว้ในอกถาด และพูดว่า "ดูซิตัวไหนเป็นพวกเดียวกับที่อยู่ในถาด" ให้นักเรียนหยิบมาวางไว้ในถาด
4. ครูทำในลักษณะเดียวกันแต่สลับตุ๊กตาสัตว์ต่าง ๆ และสลับขนาด
5. ครูทำในลักษณะเดียวกันแต่เปลี่ยนเป็นลูกบอล และลูกปัด
6. ให้นักเรียนทำกิจกรรมในแบบฝึก จนครบทุกแบบฝึก โดยครูอธิบายวิธีทำก่อนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

การประเมินผล

สังเกตจากการเลือกสิ่งที่เป็นพวกเดียวกันได้ถูกต้อง

1.9 ชื่อกิจกรรม

เรียงให้เหมือน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถทำตามแบบที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สื่อ

แผ่นการ์ด ไม้บล็อก

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำแผ่นการ์ดตัวอย่างมาให้นักเรียนดู แล้วนำบล็อกมาเรียงต่อให้เหมือนรูปในแผ่นการ์ดตัวอย่าง
2. ครูแจกแผ่นการ์ดให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น แล้วแจกบล็อกให้นักเรียนเลือกแล้วต่อให้เหมือนรูปในแผ่นการ์ดที่นักเรียนมี
3. ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 2 โดยเปลี่ยนแผ่นการ์ด

การประเมินผล

จากการตรวจผลงาน



1.10 ชื่อกิจกรรม

หมูน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถทำตามแบบที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สื่อ บัตรรูปวงกลม กระดาษสี ☐ ☐ ☆ 3 สี (แดง เหลือง เขียว) 2
ขนาด (ใหญ่ เล็ก)

กิจกรรม

ครูนำบัตรรูปวงกลมมาให้นักเรียนดู และสาธิตวิธีการเล่น โดยครูหมูนั่งที่ตรงกลางบัตรรูปวงกลม ถ้าเข้าไปหยุดที่ช่องใดให้นักเรียนสังเกตรูปที่อยู่ในช่องนั้น แล้วนำกระดาษสีมาเรียงต่อให้เหมือนกัน และเลือกอีก 2 ชิ้นที่เป็นพวกเดียวกันมาวางต่อ เช่น หมุนได้

☐ ใหญ่ สีแดง	☐ ใหญ่ สีแดง	?
☐ เล็ก สีแดง	☐ เล็ก สีแดง	?

เด็กจะต้องเลือกรูป ☆ ใหญ่ สีแดง และ ☆ เล็ก สีแดง

- ครูแจกกระดาษสีให้นักเรียนคนละ 1 ชุด และให้นักเรียน 1 คนออกมาหมูนั่ง แล้วให้ทุกคนหยิบกระดาษสีมาเรียงต่อให้เหมือนกันและเลือกอีก 2 ชิ้น ที่เป็นพวกเดียวกันมาวางต่อ
- ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 2 โดยให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสมออกมาหมูนั่ง

ประเมินผล

- สังเกตจากการทำกิจกรรม
- ตรวจผลงาน

ข. กิจกรรมส่งเสริมด้านซ้าย - ขวา

2.1 ชื่อกิจกรรม

ขวา ขวา ขวา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถยกมือขวา และขาขวา ได้ถูกต้อง

สื่อ

-

การจัดกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนยืนเรียงแถวหน้ากระดาน ครูยืนด้านหน้าหันหลังให้นักเรียน
2. ครูยกมือขวาขึ้นแล้วให้นักเรียนยกมือขวาให้เหมือนครู ครูบอกนักเรียนว่านี่คือ "มือขวา"
3. ให้นักเรียนยกมือขวาขึ้นเหนือศีรษะแล้ว พูดคำว่า "ขวา ขวา ขวา ตะไหล่ ตะไหล่ ตะไหล่ ขวา" พร้อมทั้งเอามือขวาตะไหล่ขวาของตนเอง ปฏิบัติจำนวน 5 ครั้ง
4. ครูยกขาขวาขึ้น แล้วให้นักเรียนยกขาขวาให้เหมือนครู ครูบอกนักเรียนว่านี่คือ "ขาขวา"
5. ให้นักเรียนยกมือขวายืนไปข้างหน้านานกับพื้น แล้วยกขาขวายืนลงแล้ววางลงพร้อมกับ นับ 1 - 10 ให้เป็นจังหวะ (คล้ายกับการออกกำลังกาย)
6. ครูให้นักเรียนจับคู่กันออกมาทำทีละ 1 คู่

การประเมินผล

สังเกตจากการยกมือขวา และขาขวาได้ถูกต้อง

2.2 ชื่อกิจกรรม

มือซ้ายโบกลา มือขวาเตะไหล่

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถยกมือซ้าย มือขวา ขาซ้ายและขาขวา ทำกิจกรรม ได้ถูกต้อง

สื่อ

ชาร์ตเพลงมือซ้ายโบกลา มือขวาเตะไหล่

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำชาร์ตเพลงมือซ้ายโบกลา มือขวาเตะไหล่ ดิบนกระดานดำ และร้องให้นักเรียน ฟัง 2 ครั้ง แล้วให้นักเรียนร้องตาม
2. ครูร้องเพลงให้นักเรียนฟังอีก 1 ครั้ง พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ แล้วให้นักเรียนทำ ท่าทางตามครู 3 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม แล้วออกมากลุ่มละ 1 คน ครูและเพื่อนช่วยกันร้องเพลง แล้วให้คนที่ออกมาทำท่าทาง
4. ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 3 โดยให้นักเรียนได้ออกมาทำท่าทางจนครบทุกคน

การประเมินผล

สังเกตจากการยกมือซ้าย มือขวา ขาซ้าย และขาขวาได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

เพลงมือซ้ายโบกลา มือขวาเตะไหล่

ยกแขนซ้ายโบกมือลา

ยกมือขวาเตะไหล่

ซ้ายลา ขวาไหล่

ซ้ายลา ซ้ายลา ขวาไหล่

ยกขาซ้าย ยกขาขวา

ยกขาซ้าย ยกขาขวา

2.3 ชื่อกิจกรรม

เตะ เตะ เตะ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถเตะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ แก้ว นิทาน เรื่อง (เจ้าชายขี้ลาด)

การจัดกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนยืนขึ้น ยกมือขวาขึ้น แล้ววางลง ยกมือซ้ายขึ้นแล้ววางลง
2. ครูบอกให้นักเรียนยกมือขวา เตะไหล่ขวา เตะตาขวา เตะหูขวา เตะขาขวา เตะเท้าขวา
3. ให้นักเรียนยกมือซ้าย เตะไหล่ซ้าย เตะตาซ้าย เตะหูซ้าย เตะขาซ้าย เตะเท้าซ้าย
4. ครูให้นักเรียนนั่งลงที่พื้นห้องพร้อมทั้งเหยียดขาไปข้างหน้า แล้วทำตามคำสั่งข้อ 2 และ 3
5. ครูให้นักเรียนนั่งลงบนเก้าอี้ แล้วทำตามคำสั่งข้อ 2 และ 3
6. ครูให้นักเรียนทำทีละคน
7. ครูเล่านิทานพร้อมทั้งทำท่าทางประกอบให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนทำท่าทางประกอบตามครู

การประเมินผล สังเกตจากการเตะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามคำสั่งได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

นิทาน เรื่อง เจ้าชายขี้ลาด

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีเจ้าชายน้อย ๆ องค์หนึ่งที่มีรูปร่างเล็ก ผอมไม่มีแรง เพราะเป็นคนที่ไม่ชอบดื่มนม และไม่ชอบกินผัก อยู่มาวันหนึ่งมียักษ์มาบุกเมือง ยักษ์ตัวใหญ่มิมีพลังทั้งแขนซ้ายและแขนขวา ยักษ์ใช้แขนขวาทุบประตูเมืองเข้ามา และใช้แขนซ้ายทุบกำแพง จากนั้นใช้มือซ้ายจับเสด็จพ่อ ใช้มือขวาจับเสด็จแม่ของเจ้าชายน้อยไป เจ้าชายน้อยจำเป็นต้องออกเดินทางเพื่อไปช่วยเสด็จพ่อเสด็จแม่ เพื่อให้ตนเองมีพลังเจ้าชายน้อยก็ใช้มือขวาหยิบนมมาดื่ม ๆ ๆ ๆ มือซ้ายหยิบผักมากิน ๆ ๆ ๆ จากนั้นร่างกายก็โต และแข็งแรง แขนขวามีพลัง แขนซ้ายมีพลัง ไปต่อสู้กับยักษ์จนชนะ รับเสด็จพ่อเสด็จแม่กลับมาก็ได้ตามเดิม

* ขณะเล่านิทานครูทำท่าทางประกอบแล้วให้นักเรียนทำตาม

2.4 ชื่อกิจกรรม

ฝึกทหารน้อย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

นกหวีด ธง(สีแดง เหลือง น้ำเงิน)

กิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึก ครูแจกธงให้กลุ่มละ 1 สี ให้คนที่ยืนหัวแถวเป็นคนถือด้วยมือขวา
2. ครูบอกนักเรียนว่าสมมุติว่า พวกเธอคือทหารน้อยที่จะต้องได้รับการฝึกซ้ายหัน - ขวาทัน ให้ถูกต้องจึงจะเป็นทหารที่ดีและเก่ง
3. ให้นักเรียนทุกคนยกมือขวาขึ้น และโหล่ขวา ครูเป่านกหวีดแล้วให้นักเรียนพูดพร้อม ๆ กันว่า "ขวา" แล้วเอามือลง
4. ครูออกคำสั่งว่า "ทั้งหมดแถวตรง ขวาทัน(หยุด) ขวาทัน(หยุด) ขวาทัน(หยุด) ขวาทัน(หยุด)"
5. ให้นักเรียนทุกคนยกมือซ้ายขึ้นมา และพูดพร้อม ๆ กันว่า "ซ้าย" เอามือลง แล้วทำกิจกรรมเช่นเดียวกันกับข้อ 4 แต่เปลี่ยนจากขวาเป็นซ้าย
6. ทำกิจกรรมในข้อ 2 - 5 ซ้ำอีก 2 - 3 ครั้ง

ประเมินผล

สังเกตจากการแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามคำสั่งได้ถูกต้อง

2.5 ชื่อกิจกรรม

ไม่ทำไม่รู้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

-

การจัดกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นรูปวงกลมเหยียดเท้ามาข้างหน้า
2. ครูบอกให้นักเรียน ยกมือขวาขึ้น แล้วค่อย ๆ เลื่อนมือไปจับที่หูซ้าย แล้วเอามือลง ยกมือซ้ายขึ้นแล้วไปจับที่หูขวา เอามือลง (สลับซ้าย - ขวา)
3. ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 2 แต่เปลี่ยนตำแหน่งจาก หู เป็น ตา ไหล่ ขา และเท้า (สลับกันจนนักเรียนเกิดความชำนาญ)
4. ให้นักเรียนทุกคนนอนลง แล้วยกขาซ้ายขึ้น แล้ววางลง ยกขาขวาขึ้นแล้ววางลง (ปฏิบัติจำนวน 5 ครั้ง)
5. ให้นักเรียนเอาขาซ้ายทับขาขวา แล้วเปลี่ยนเป็นขาขวาทับขาซ้าย (ปฏิบัติจำนวน 5 ครั้ง)
6. สลับให้ผู้ชายนอนลง ผู้หญิงออกคำสั่ง และให้ผู้หญิงนอนลง ให้ผู้ชายออกคำสั่ง (หรือแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วสลับกันออกคำสั่ง เป็นการฝึกการสังเกตด้วย)

การประเมินผล

สังเกตจากการแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามคำสั่งได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

กิจกรรมนี้ให้นักเรียนทั้งชายและหญิง ใส่ชุดพลศึกษา

2.6 ชื่อกิจกรรม

ฉันและเธอ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของเพื่อนตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

เก้าอี้

การจัดกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วพากันมานั่งบนเก้าอี้โดยหันหน้าเข้าหากัน
2. ให้นักเรียนยกมือขวา และไหล่ขวาของตนเอง และให้นักเรียนสังเกตมือขวาของเพื่อน ว่าอยู่ตรงข้ามกับของตนเอง
3. ให้นักเรียนยกมือขวาและไหล่ขวาของเพื่อน แล้วแตะที่ตาขวา หูขวา แขนขวา ขาขวา และเท้าขวาของเพื่อน โดยผลัดกันทำคนละ 1 ครั้ง
4. เปลี่ยนจากมือขวาเป็นมือซ้าย ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 2 และ 3
5. ทำกิจกรรมในข้อ 2, 3 และ 4 ซ้ำอีก 2 - 3 ครั้ง

การประเมินผล

สังเกตจากการแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของเพื่อนตามคำสั่งได้ถูกต้อง

2.7 ชื่อกิจกรรม

คู่हरรนา

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของเพื่อนตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

เก้าอี้ ฉลากคำสั่ง

การจัดกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วพากันมานั่งบนเก้าอี้โดยหันหน้าเข้าหากัน
2. ครูให้นักเรียนคู่ที่ 1 จับฉลากเลือกคำสั่ง ครูอ่านแล้วให้ทุกคู่ปฏิบัติตาม เช่น ใช้มือขวาแตะหูซ้าย (ให้นักเรียนใช้มือขวาแตะหูซ้ายของเพื่อนที่คู่กัน)
3. ให้นักเรียนคู่ต่อไป จับฉลากแล้วปฏิบัติเช่นเดียวกันกับข้อ 2

การประเมินผล สังเกตจากการแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของเพื่อนตามคำสั่งได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ฉลากคำสั่ง

1. มือขวาแตะหูซ้าย
2. มือซ้ายแตะหูขวา
3. มือขวาแตะเท้าขวา
4. มือซ้ายแตะเท้าขวา
5. มือขวาแตะตาซ้าย
6. มือซ้ายแตะตาซ้าย
7. มือขวาแตะหูขวา
8. มือขวาแตะขาซ้าย
9. มือซ้ายแตะขาซ้าย
10. มือขวาแตะไหล่ซ้าย

2.8 ชื่อกิจกรรม

ลูกเสือน้อย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใช้มือขวาและมือซ้ายทำกิจกรรมได้ถูกต้อง

สื่อ

เพลงลูกเสือ

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำซำรท์เพลงลูกเสือติดบนกระดานดำ และร้องให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง แล้วให้นักเรียนร้องตาม
2. ครูร้องเพลงลูกเสือพร้อมทั้งท่าทางประกอบ แล้วให้นักเรียนทุกคนท่าทางตามครู (ทำ 3 ครั้ง)
3. ให้นักเรียนจับคู่แล้วยืนหันหน้าเข้าหากัน
4. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลง แล้วให้นักเรียนท่าทางตามเพลง (ทำ 2 ครั้ง)

การประเมินผล

สังเกตจากการใช้มือขวาและมือซ้ายทำกิจกรรมได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

เพลงลูกเสือ

ลูกเสือเขาไม่จับมือขวา

มือขวาใช้เคารพกัน (ซ้าย)

จับมือนั้นหมายถึงมิตร

ยืนด้วยเวลาจับมือ (ซ้าย)

ยื่นซ้ายมาจับมือกันมัน

ยื่นซ้ายออกมาพลิ้นจับมือ ๆ

เหมือนญาติสนิทที่ควรนับถือ

เพราะพวกเราคือลูกเสือด้วยกัน

2.9 ชื่อกิจกรรม

ลายแทงขุมทรัพย์

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

แผ่นลายแทงขุมทรัพย์ สีไม้ จดหมายลายแทงขุมทรัพย์

การจัดกิจกรรม

1. ครูแจกแผ่นลายแทงขุมทรัพย์ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น สีไม้คนละ 1 แท่ง
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม "ลายแทงขุมทรัพย์" ซึ่งมีวิธีเล่นดังนี้

2.1 ครูพูดกับนักเรียนว่า "ครูจะบอกทางไปหาขุมทรัพย์ นักเรียนจะต้องฟังให้ดี และปฏิบัติตาม" โดยครูให้นักเรียนใช้สีไม้ลากไปตามทาง ของลายแทงขุมทรัพย์ตามที่ครูอ่านจากจดหมายลายแทงขุมทรัพย์ให้ฟังดังนี้ "เริ่มที่ต้นไม้ เดินไปตามทาง แล้วเลี้ยวขวาเดินตรงไปตามทาง แล้วเลี้ยวขวาเดินขึ้นไป แล้วเลี้ยวซ้ายเดินไปตามทาง แล้วเลี้ยวขวาเดินตรงขึ้นไป และเลี้ยวซ้ายเดินตรงขึ้นไป แล้วเลี้ยวขวาจะเจอขุมทรัพย์เอาไปได้เลยล่ะ (ครับ)"

หมายเหตุ ครูบอกนักเรียนเมื่อถึงทางแยกให้รอคำสั่งเลี้ยวซ้ายหรือเลี้ยวขวา

2.2 ครูตรวจผลงานของนักเรียน ถ้านักเรียนคนใดทำได้ถูกต้อง ครูให้นักเรียนระบายสีให้สวยงาม แต่ถ้านักเรียนคนใดทำไม่ถูกต้อง ครูแจกแผ่นลายแทงขุมทรัพย์ให้ทำใหม่ได้อีก 1 ครั้ง

การประเมินผล

จากการตรวจผลงาน

2.10 ชื่อกิจกรรม

สนุกกับการคิด

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถคิดอวัยวะต่าง ๆ ตามคำสั่งได้ถูกต้อง

สื่อ

รูปภาพตัวคนและอวัยวะต่าง ๆ กาว สีไม้

การจัดกิจกรรม

1. ครูแจกรูปภาพตัวคน และอวัยวะต่าง ๆ ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด (ตัวคน 1 ชิ้น ตา 2 ชิ้น แขน 2 ชิ้น ขา 2 ชิ้น หู 2 ชิ้น) และกาวคนละ 1 แท่ง
2. ครูให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งดังนี้

2.1 ติดตาขวา

2.5 ติดหูซ้าย

2.2 ติดแขนซ้าย

2.6 ติดแขนขวา

2.3 ติดหูขวา

2.7 ติดขาซ้าย

2.4 ติดตาซ้าย

2.8 ติดขาขวา

ในขณะที่ทำครูตรวจดูความถูกต้องทุกครั้ง

3. ครูแจกสีไม้ให้นักเรียนคนละ 1 กล่อง ระบายสีให้สวยงาม

การประเมินผล จากการตรวจผลงาน

ค. กิจกรรมส่งเสริมด้านการจำคำ



3.1 ชื่อกิจกรรม

เศรษฐใจดี

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถบอกชื่อสิ่งของต่าง ๆ ได้

สื่อ รูปภาพ ฉลาก กล่องใส่ฉลาก นิทาน (เรื่อง เศรษฐใจดี)

การจัดกิจกรรม

1. ให้เด็กร่วมกันเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูนั่งบนเก้าอี้
2. ครูเล่านิทานเรื่อง เศรษฐใจดีให้นักเรียนฟังจนจบ แล้วบอกนักเรียนว่าเราจะมาเล่นกิจกรรมกัน
3. ครูนำกล่องใส่ฉลากไปวางไว้บนโต๊ะด้านหลังห้องเรียนโดยสมมติว่าเป็นบ้านผู้ใหญ่นบ้าน
4. ครูนำรูปภาพใส่กล่องไปวางไว้บนโต๊ะหน้าห้องเรียนโดยสมมติว่าเป็นบ้านเศรษฐี
5. ครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้
 - 5.1 ครูยืนที่โต๊ะด้านหลังห้องเรียนที่มีกล่องใส่ฉลาก ให้นักเรียนคนที่ 1 เดินมา แล้วพูดว่า "ท่านผู้ใหญ่นบ้านฉันมาขอจับฉลากจ๊ะ"
 - 5.2 ครูให้นักเรียนจับฉลากขึ้นมา 1 แผ่น ครูอ่านชื่อสิ่งของที่อยู่ในฉลากให้นักเรียนฟัง 1 ครั้ง ให้นักเรียนพูดตาม 1 ครั้งแล้วจำไว้
 - 5.3 ให้นักเรียนเดินไปที่โต๊ะด้านหน้าห้องเรียนที่มีกล่องใส่รูปภาพไว้ โดยมีครูผู้ช่วยยืนอยู่ แล้วให้นักเรียนบอกชื่อสิ่งของทั้ง 3 อย่างที่ตนเองจับฉลากได้ถ้าบอกได้ถูกต้องทั้ง 3 อย่าง ครูผู้ช่วยจะให้รูปภาพสิ่งของนั้นแก่นักเรียนไป
6. ครูให้นักเรียนคนอื่น ๆ ทำเช่นเดียวกัน

การประเมินผล สังเกตจากการบอกชื่อสิ่งของทั้ง 3 อย่างได้ถูกต้อง

หมายเหตุ นิทาน เรื่อง เศรษฐใจดี

ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่งมีเศรษฐใจดีคนหนึ่งมีทรัพย์สมบัติมากมาย วันหนึ่งเศรษฐีประกาศจะให้สิ่งของแก่ชาวบ้านคนละ 3 อย่าง โดยกำหนดว่าให้ชาวบ้านไปจับฉลากที่บ้านผู้ใหญ่นบ้าน แล้วจำชื่อของสิ่งของที่ตนเองจับได้มาบอก ถ้าบอกได้ถูกต้องทั้ง 3 อย่าง ก็ได้สิ่งของนั้นกลับไป

บัตรภาพ

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| - หมอน จาน รด | - นาฬิกา หม้อหุงข้าว กล้องถ่ายรูป |
| - พัดลม สายสร้อย รองเท้า | - ตุ๊กตา ลิปสติก ผ้าขนหนู |
| - แว่นตา เข็มขัด ตุ๊กตา | - รถจักรยาน โทรศัพท์ เครื่องดนตรี |
| - ตะกร้า กุญแจ เก้าอี้ | - โทรศัพท์ รถจักรยาน ผลไม้ |
| - พัดลม ผ้าห่ม เตารีด | |

3.2 ซอกิจกรรม

รู้แล้วคิดเลย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถตีรูปภาพได้ถูกต้อง

สื่อ รูปภาพ แผ่นตาราง กาว

การจัดกิจกรรม

1. ครูแจกแผ่นตาราง 3 ช่องที่มีจำนวน 5 ข้อ ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ครูแจกรูปภาพให้นักเรียนคนละ 1 ชุด และกาวยคนละ 1 แท่ง
3. ครูพูดครั้งละ 3 ข้อ เช่น ตา แมว ช้อน และให้นักเรียนพูดตาม 1 ครั้ง แล้วแข่งกันหา
รูปภาพติดลงใน ข้อที่ 1 ตามลำดับทั้ง 3 ช่อง
4. ทำเช่นเดียวกันจนครบทั้ง 5 ช่อง
5. ครูเปลี่ยนจากตาราง 3 ช่อง เป็น 4 ช่อง

การประเมินผล

1. สังเกตจากการพูดได้ถูกต้อง
2. จากการตรวจผลงาน

หมายเหตุ ตัวอย่างแผ่นตาราง 3 ช่อง และ 4 ช่อง

1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

3.3 ชื่อกิจกรรม

เห็นแล้ว - จำได้ - บอกต่อ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถบอกชื่อสิ่งที่เห็นได้

สื่อ

แผ่นภาพ

การจัดกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 - 5 คนเท่า ๆ กัน แล้วให้เข้าแถวตอนลึก
2. ให้นักเรียนคนแรกของแต่ละแถวมาดูแผ่นภาพที่ครูแล้วกลับไปกระซิบบอกเพื่อนว่ามีภาพอะไรบ้าง แล้วให้เพื่อนกระซิบต่อ ๆ กันไป จนถึงคนสุดท้าย
3. ให้นักเรียนคนสุดท้ายของแต่ละแถวมาบอกว่าเพื่อนพูดว่าอย่างไร เสร็จแล้วให้กลับไปยืนหัวแถวเป็นคนที่ 1
4. ครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง และให้คะแนนกลุ่มที่ตอบได้ถูกต้องครั้งละ 1 คะแนน
5. ทำเช่นเดียวกันจนครบทุกแผ่นภาพ
6. ครูและนักเรียนร่วมกับสรุปผลจากการนับคะแนน กลุ่มใดชนะครูให้คำชมเชย

การประเมินผล

1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
2. สังเกตจากการบอกชื่อสิ่งที่เห็นได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

ตัวอย่างแผ่นภาพ

- ปลา ส้ม ตา
- หมู พริก ตู๋
- กระเป๋ ปากกา นาฬิกา
- รถยนต์ หุ่นยนต์ ตุ๊กตา
- ลิปสติก แวนดา แหวน กระด่าย
- ลูกโป่ง ช้อนส้อม องุ่น กระเป๋

3.4 ชื่อกิจกรรม

ตกปลาหาคำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดชื่อคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สื่อ บัตรคำรูปปลา เบ็ดตกปลา (แม่เหล็ก) ตะกร้า แก้ว

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำบัตรคำรูปปลามาให้นักเรียนดู และอ่านคำต่าง ๆ ให้นักเรียนฟังแล้ว ให้นักเรียนพูดตาม
2. ครูนำแก้วใ้มาวางไว้หน้าห้อง 1 ตัว และวางบัตรคำรูปปลาไว้ที่พื้นห้องโดยสมมติว่าเป็นแม่น้ำ
3. ให้นักเรียนเข้าแถว คนที่ 1 ออกมารับเบ็ดตกปลาและตะกร้าที่ครู แล้วไปนั่งที่แก้ว เลือกตกปลาได้ 3 ตัว
4. เมื่อตกปลาได้แล้วครูจะอ่านคำให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนพูดก่อนจะใส่ปลาลงใน ตะกร้า ถ้าพูดถูกต้องให้ใส่ปลาลงในตะกร้า ถ้าพูดผิดต้องปล่อยปลาลงน้ำ(วางปลาที่พื้น)

การประเมินผล

1. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม
2. จากการพูดชื่อคำที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ตัวอย่างคำ

1. แม่น้ำ - ไปเที่ยว - กุ้งแห้ง
2. ปลาจับ - ข้างบน - มดแดง
3. ผมขาว - มะนาว - ไข่แดง
4. วาดเขียน - ไม่เอา - กระดาษ
5. ทุเรียน - จับมือ - ขาดม - ทะเล
6. ฟาร์อง - ภูเขา - ดินสอ - ตึกสูง
7. แม่น้ำ - นกเอี้ยง - เข็มขัด - ไร่นา
8. ลูกเห็บ - ฝนตก - นอนหลับ - เมื่อบาน

3.5 ชื่อกิจกรรม

หนูเลือกเอง

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดวลีตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

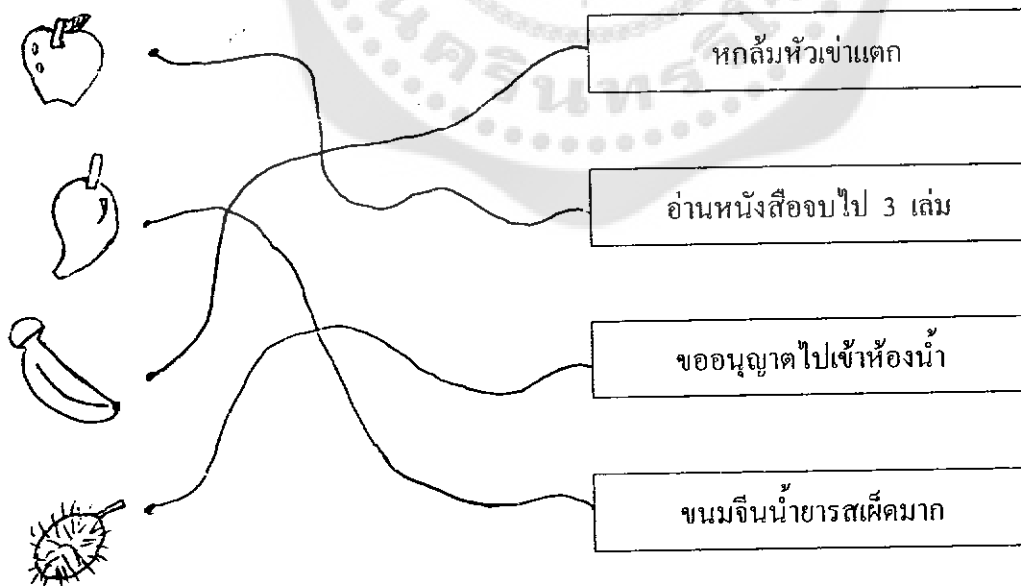
สื่อ ข้อความวลี บัตรภาพผลไม้

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำบัตรภาพผลไม้มาให้ นักเรียนเลือกคนละ 1 บัตรภาพ
2. ครูนำข้อความวลีติดไว้บนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนคนที่ 1 ออกมาลากเส้นจากรูปผลไม้ที่เหมือนบัตรภาพที่นักเรียนเลือกไปสู่ข้อความวลี
3. ครูอ่านข้อความวลีให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนไปบอกเพื่อนคนต่อไป ถ้าบอกได้ถูกต้องให้เพื่อนคนนั้นออกมาทำกิจกรรมเช่นเดียวกับคนที่ 1 แต่ถ้าไม่ถูกต้องครูให้กลับมาฟังครูพูด และพูดตามอีกครั้ง
4. ทำเช่นเดียวกันกับข้อ 3 จนครบทุกคน
5. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มแล้วแข่งขันกัน

การประเมินผล สังเกตจากการพูดวลีตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ



3.6 ชื่อกิจกรรม

หมุนแรงหมุนเร็ว

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดวลีตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

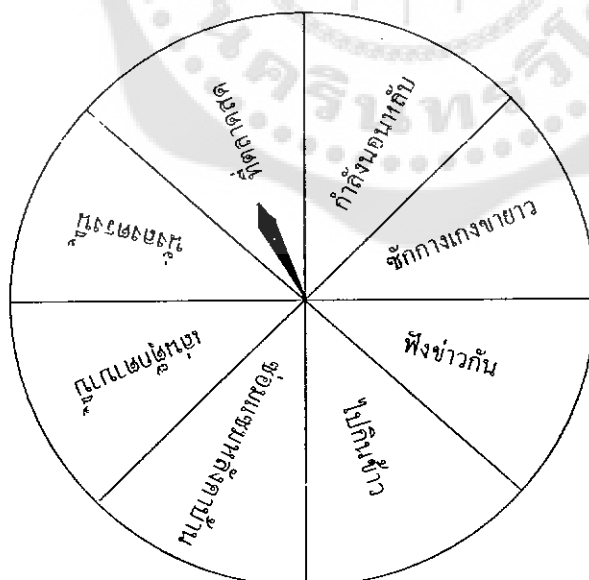
สื่อ เป็นหมุน บัตรคำทายปัญหา สติกเกอร์

การจัดกิจกรรม

1. ครูนำเป็นหมุนมาให้ให้นักเรียนดูและอธิบายวิธีการเล่นเกม "หมุนแรง หมุนเร็ว" ซึ่งมีวิธีการเล่นดังนี้
 - 1.1 ครูให้นักเรียน 1 คน เลือกบัตรคำทายปัญหา ครูอ่านคำทาย และให้นักเรียนแข่งกันตอบปัญหาใครตอบได้ก่อนจะเป็นผู้ออกมาหมุนเป็นหมุนได้ 1 ครั้ง
 - 1.2 นักเรียนหมุนเป็นหมุนแล้วรอให้เข็มหยุด เจ้มไปชี้ที่ช่องใด ครูจะพูดวลีในช่องนั้นให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนพูดตาม ถ้านักเรียนพูดตามได้ถูกต้อง ครูจะให้เลือกสติกเกอร์ได้ 1 ดวง
2. ทำกิจกรรมเช่นเดียวกับข้อที่ 1.1 - 1.2 จนครบทุกคน

การประเมินผล สังเกตจากการพูดวลีตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ตัวอย่างเป็นหมุน



3.7 ชื่อกิจกรรม

ฟังข่าวเล่ากลับ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สื่อ

ข้อความ

การจัดกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนนั่งรวมกันเป็นรูปตัว V
2. ครูให้นักเรียนออกมาจับฉลากข้อความทีละคน คนละ 1 แผ่น
3. ครูอ่านข้อความให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนพูดให้ครูและเพื่อน ๆ ฟัง
4. ทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน โดยนักเรียนแต่ละคนจะได้รับการฝึกหลาย ๆ ครั้ง

การประเมินผล สังเกตจากการบอกข้อความที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

ข้อความ

- ประกววาดภาพรถยนต์ซึ่งรางวัล
- ตาเข้มจับปลาหมึกยักษ์ได้ 2 ตัว
- เจียบเปิดร้านขายอาหารฝรั่ง
- พรุ่งนี้ให้นักเรียนเตรียมอาหารแห้งมาใส่บาตร
- แม่อาบน้ำให้น้องแล้วจึงไปตลาด

3.8 ชื่อกิจกรรม

ดักลูกบอล

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดประโยคบอกเล่าตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สื่อ ลูกบอลสีต่าง ๆ ที่ดัก ฉลากประโยค สก็อตเทป กระดาษแข็ง ใส่น้ำ

การจัดกิจกรรม

1. ครูพับฉลากประโยคบอกเล่า แล้ววางบนลูกบอลติดด้วยสก็อตเทป
2. นำกระดาษแข็งใส่น้ำประมาณครึ่งแผ่นแล้วนำลูกบอลที่ติดฉลากเรียบร้อยแล้วใส่ลงในน้ำ
3. ให้นักเรียนจับคู่กัน และออกมาทีละ 1 คู่ ครูให้นักเรียนเป่าลูกบอลใครชนะ จะได้ดักลูกบอลก่อน
4. ครูให้นักเรียนแกะฉลากออกแล้วนำฉลากมาให้ครู
5. ครูอ่านประโยคให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนพูดให้คู่ของตนเองฟัง ถ้าพูดไม่ถูกต้องให้ครูพูดให้ฟังอีกครั้งและให้นักเรียนพูดตาม แล้วไปพูดให้คู่ของตนเองฟัง แล้วเปลี่ยนให้เพื่อนมาเป็นคนดักลูกบอล และทำกิจกรรมเช่นเดียวกัน
6. ทำกิจกรรมเช่นเดียวกันจนครบทุกคน

การประเมินผล สังเกตจากการพูดประโยคบอกเล่าตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ตัวอย่างประโยคบอกเล่า

- น้องชอบกินโจ๊ก
- พ่อขึ้นรถเมล์ไปทำงาน
- แม่ไปรับลูกที่โรงเรียน
- เพื่อนชวนไปกินข้าวก่อนกลับบ้าน
- เมื่อวานนี้คุณป้าไปโรงพยาบาล
- ปีหน้าคุณยายจะปลูกบ้านใหม่
- ตาจับเต่าไปปล่อยลงในแม่น้ำ

3.9 ชื่อกิจกรรม

ขอถามหน่อย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดประโยคคำถามตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

สื่อ

บัตรประโยคคำถาม

กิจกรรม

1. ครูนำบัตรประโยคคำถามติดไว้บนกระดานดำ
2. ให้นักเรียนออกมาเลือกบัตรประโยคคำถาม 1 ใบ ครูอ่านข้อความในบัตรประโยคคำถาม ให้นักเรียนฟัง และให้พูดตาม แล้วให้เดินไปหาเพื่อน 1 คน พร้อมทั้งพูดประโยคคำถามให้เพื่อนฟัง คนที่ถูกถามจะต้องตอบคำถาม เช่น
นักเรียนที่ออกมาเลือกบัตร : คุณครูไปไหนคะ
เพื่อน : คุณครูไปประชุมค่ะ
3. ให้เพื่อนที่ตอบคำถามเป็นคนออกมาเลือกบัตร และทำกิจกรรมเช่นเดียวกันกับข้อ 2 โดย ให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสออกมาเลือกบัตรประโยคคำถาม

ประเมินผล

สังเกตจากการพูดประโยคคำถามตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ

ตัวอย่างบัตรประโยคคำถาม

1. วันนี้คุณพ่อไปทำงานไหมคะ (ครับ)
2. คุณแม่ซื้อขนมมาฝากหนูหรือเปล่าคะ (ครับ)
3. คุณครูไปไหนคะ (ครับ)
4. เมื่อวานฝนตกใช่ไหมคะ (ครับ)
5. คุณยายอาบนํ้าก่อนไปวัดใช่ไหมคะ (ครับ)
6. น้องกินข้าวหรือยังคะ (ครับ)
7. พรุ่งนี้คุณลุงจะมาหาใช่ไหมคะ (ครับ)

3.10 ชื่อกิจกรรม

ต้นไม้ความจำ

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม นักเรียนสามารถพูดประโยคปฏิเสธตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
สื่อ

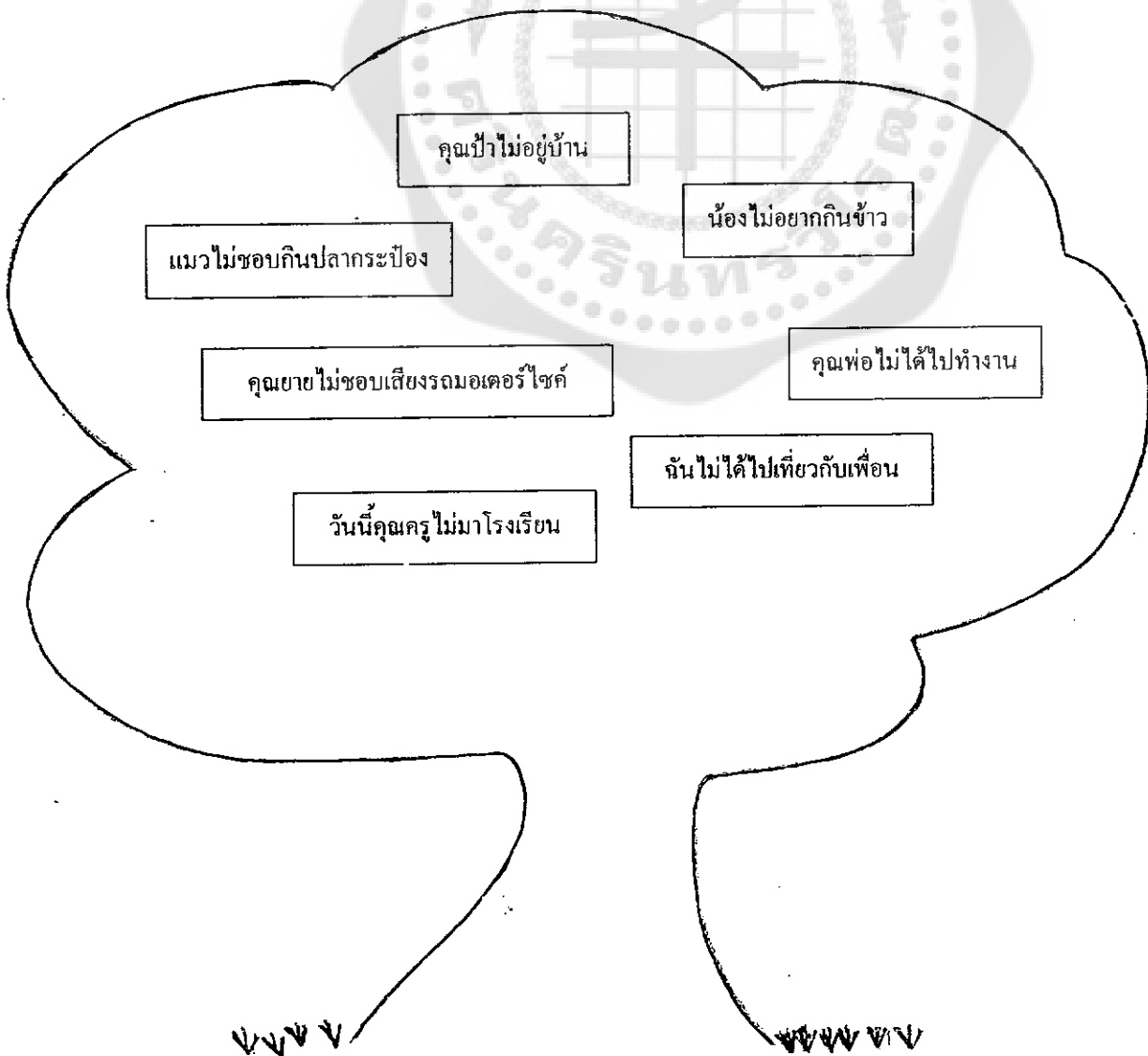
1. ภาพต้นไม้ที่มีแม่เหล็กติดอยู่
2. บัตรประโยคปฏิเสธมีลวดลายกระดาดติดไว้

กิจกรรม

1. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมล้อมรอบภาพต้นไม้
2. ให้นักเรียนดูภาพต้นไม้ที่มีบัตรประโยคปฏิเสธติดอยู่แล้วถามว่ามันคือต้นไม้อะไร ใครตอบได้ก่อนครูจะให้มาหยิบบัตรประโยคปฏิเสธจากต้นไม้ความจำ
3. ครูพูดให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนพูดตาม ถ้านักเรียนพูดได้ถูกต้องให้ไปพูดกับเพื่อนในกลุ่ม แล้วให้เพื่อน ๆ พูดตาม
4. ครูถามต่อว่าต้นไม้คืออะไร ใครตอบได้ก่อนก็จะได้ออกมาหยิบบัตรประโยคปฏิเสธ และทำกิจกรรมเช่นเดียวกับข้อ 3 จนครบทุกคน

ประเมินผล สังเกตจากการพูดประโยคปฏิเสธตามที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ ตัวอย่างภาพต้นไม้ที่มีบัตรประโยคปฏิเสธติดอยู่





ง. ผู้วิจัย

ผู้วิจัย

หัวหน้าโครงการ

ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม

ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
สุขุมวิท 23 วัฒนา กรุงเทพฯ 10400

ผู้วิจัย

อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล

ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
สุขุมวิท 23 วัฒนา กรุงเทพฯ 10400

