

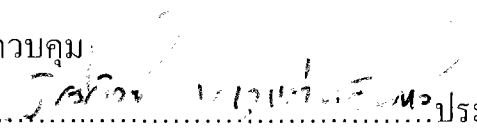
การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา  
ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม

ปริญญานิพนธ์  
ของ  
นิภาพร ปวนสุรินทร์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ  
พฤษภาคม 2542  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์  
ฉบับนี้แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา  
มหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

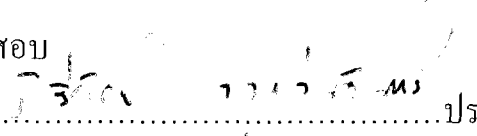
  
.....ประธาน

(ดร. พิชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์)

  
.....กรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

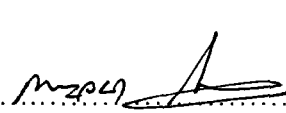
คณะกรรมการสอบ

  
.....ประธาน

(ดร. พิชรีวัลย์ เกตุแก่นจันทร์)

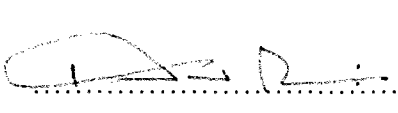
  
.....กรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

  
.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์กาญจนา โกศลพิศิษฐ์กุล)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ

  
.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศาสตราจารย์ ดร. เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

วันที่.....14.....เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ. 2542.....

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือ ให้คำแนะนำตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่อง และตำหนิภาษาด้วยความเอาใจใส่ เป็นอย่างดีจาก ดร. พชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์ ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล คณาจารย์ภาควิชา การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประธานมิตร และ รองศาสตราจารย์กาญจนา โกศลพิศิษฐกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนปัญญาวุฒิกรร ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณ ดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินันท์รักษ์ อาจารย์วิภา จันทิมา อาจารย์ศมน เชื้อสิงห์โต ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยและให้ ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดี

อาจารย์ศรัณยา สีคลรัศมี ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียนปัญญาวุฒิกรร อาจารย์จรรยา เตชะโกมล คณะครู/อาจารย์/นักเรียนโรงเรียนปัญญาวุฒิกรรที่ได้ ให้ความร่วมมือและความสะดวกเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลและให้ โอกาสในการศึกษาทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี พร้อมกันนี้ขอ ขอบคุณอาจารย์อดิศักดิ์ พรหมมณี ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการวาดรูปเพื่อ ใช้ในการทำแบบทดสอบ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของพ่อบัว แม่บุญเรือน ปวนสุรินทร์ ที่เป็นผู้ให้ทุกอย่างแก่ลูก ขอขอบพระคุณอาจารย์บุญราช ปวนสุรินทร์ พี่ ๆ ทุกคน รวมทั้งคุณนิทัศน์ ชัยมงคล ที่ให้การสนับสนุนด้าน ทุนทรัพย์ พี่ ๆ เพื่อน ๆ เอกการศึกษาพิเศษทุกคนที่ทำให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา ตลอดทั้งคณาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จในการศึกษา

นิภาพร ปวนสุรินทร์

# สารบัญ

| บทที่                                                      | หน้า |
|------------------------------------------------------------|------|
| 1 บทนำ.....                                                | 1    |
| ภูมิหลัง.....                                              | 1    |
| ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....                        | 4    |
| ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....                           | 4    |
| ขอบเขตของการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....                     | 5    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                       | 6    |
| กรอบแนวคิด.....                                            | 6    |
| 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า.....    | 7    |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา..... | 8    |
| ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....            | 8    |
| ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา.....              | 10   |
| สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญา.....              | 14   |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนสะกดคำ.....                    | 18   |
| ความหมายของการสอนสะกดคำ.....                               | 18   |
| ความสำคัญของการสอนสะกดคำ.....                              | 19   |
| สาเหตุและผลเสียของการสะกดคำผิด.....                        | 19   |
| จุดมุ่งหมายของการสอนสะกดคำ.....                            | 20   |
| การจัดกิจกรรมการสอนสะกดคำ.....                             | 21   |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน.....                 | 22   |
| ความหมาย.....                                              | 22   |
| จุดมุ่งหมายของการใช้เกม.....                               | 23   |
| ประเภทของเกมประกอบการสอน.....                              | 24   |



|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| ลักษณะของเกมประกอบการสอน.....                              | 25        |
| หลักการใช้เกมประกอบการสอน.....                             | 27        |
| ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน.....                        | 28        |
| ประโยชน์ของการใช้เกม.....                                  | 29        |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน.....               | 31        |
| สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....                            | 32        |
| <b>3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....</b>                    | <b>33</b> |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                               | 33        |
| เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....                     | 33        |
| การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า... | 34        |
| วิธีดำเนินการทดลอง.....                                    | 41        |
| การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....                      | 48        |
| <b>4 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>                          | <b>50</b> |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                                  | 50        |
| <b>5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b>                 | <b>52</b> |
| บทย่อ.....                                                 | 52        |
| ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....                        | 52        |
| สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....                            | 52        |
| วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....                             | 52        |
| สรุปผลการทดลอง.....                                        | 53        |
| อภิปรายผล.....                                             | 53        |
| ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษา.....                            | 56        |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| ข้อเสนอแนะทั่วไป.....               | 57  |
| ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป..... | 58  |
| บรรณานุกรม.....                     | 59  |
| ภาคผนวก.....                        | 66  |
| ภาคผนวก ก.....                      | 67  |
| ภาคผนวก ข.....                      | 70  |
| ภาคผนวก ค.....                      | 164 |
| ภาคผนวก ง.....                      | 182 |
| ภาคผนวก จ.....                      | 309 |
| ภาคผนวก ฉ.....                      | 345 |
| ประวัติย่อของผู้วิจัย.....          | 353 |

# บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

|   |                                                              |
|---|--------------------------------------------------------------|
| 1 | เปรียบเทียบระดับความบกพร่องทางสติปัญญาระหว่างคะแนน.....11    |
|   | ระดับสติปัญญาตามหลักเกณฑ์ของ Binet และ Wechler               |
| 2 | การแบ่งระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา ICD-10....11 |
| 3 | คำกริยาที่เลือกมาใช้เป็นเกมทางการสะกดคำภาษาไทย.....36        |
|   | และใช้เป็นแบบทดสอบ                                           |
| 4 | ชื่อเกมและคำศัพท์.....38                                     |
| 5 | แบบแผนการทดลอง.....42                                        |
| 6 | แผนการดำเนินการทดลอง.....43                                  |
| 7 | การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาไทยก่อน.....51     |
|   | และหลังการทดลองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา        |
|   | ระดับเรียนได้                                                |
| 8 | การแสดงค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่าย.....68                 |
| 9 | การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาไทย.....69         |
|   | และหลังการทดลองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา        |
|   | ระดับเรียนได้ จำนวน 10 คน                                    |

# บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

|   |                                  |     |
|---|----------------------------------|-----|
| 1 | กรอบแนวคิดในการวิจัย.....        | 6   |
| 2 | เกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย..... | 164 |
| 3 | แบบฝึกหัดชุดที่ 1.....           | 183 |
| 4 | แบบฝึกหัดชุดที่ 2.....           | 214 |

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นเด็กที่มีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากับเด็กปกติในวัยเดียวกัน และยังมีพฤติกรรมการปรับตัวไม่เป็นไปตามลำดับขั้น หรือมีพัฒนาการล่าช้าอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องทางพัฒนาการของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานั้นเอง เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจึงมีปัญหามากด้านการเรียนภาษาได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และ การเขียน โดยเฉพาะภาษาไทยนั้น มีพยัญชนะถึง 44 ตัวสระ 32 ตัว แล้วยังมีวรรณยุกต์อีก 5 เสียง คือ สามัญ เอก โท ตรี และจัตวา จึงทำให้เด็กเหล่านี้เรียนภาษาไทยได้ด้วยความยากลำบากหรือเรียนแล้วก็ลืมง่าย ดังนั้น จึงเห็นความจำเป็นที่จะหาวิธีการหรือเทคนิคการเรียนการสอนต่าง ๆ เข้ามาช่วยให้เด็กเหล่านี้สามารถพัฒนาการเรียนด้วยการสะกดคำได้

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในปัจจุบันที่เรียนในโรงเรียนพิเศษเฉพาะ หรือเรียนร่วมในโรงเรียนปกตินั้น จะต้องจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถ ซึ่งอาจจะใช้ระดับเชาวน์ปัญญา来帮助ประกอบ การจัดการเรียนการสอนได้อย่างไรก็ตามพบว่าเด็กเหล่านี้สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่เป็นรูปธรรมได้ตามขั้นตอน เพียงแต่ความสามารถที่จะผ่านขั้นตอนเหล่านั้น เป็นไปอย่างช้า ๆ

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ความสำคัญต่อการจัดหลักสูตรสำหรับ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาโดยได้จัดทำหลักสูตรขึ้นเฉพาะคือ หลักสูตร ประถมศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ (กลุ่ม ก.) พุทธศักราช 2521 โดยมีหลักเกณฑ์และ จุดมุ่งหมายดังนี้ เพื่อฟื้นฟูสมรรถภาพทางอารมณ์ สังคม ร่างกายและปัญญา แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาให้สามารถใช้ศักยภาพของตนให้เป็น

ประโยชน์มากที่สุดในการดำรงชีวิตประจำวัน โดยให้มีความรู้ทางด้านการอ่าน การเขียน การคิดเลขเบื้องต้น การช่วยเหลือตนเอง การรักษาสุขภาพอนามัย การเล่นและการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น ตลอดจนการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สำหรับการให้หลักสูตรให้มีความยืดหยุ่นตามความสนใจของผู้เรียนและ สถานการณ์แวดล้อม โดยเน้นให้มีการปฏิบัติจริงเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องใช้ใน ชีวิตประจำวันอย่างแท้จริง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2521)

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับประถมศึกษาจะมีอายุจริง ระหว่าง 7 - 16 ปี สำหรับชั้นที่เริ่มเรียน คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้นมีอายุจริง ระหว่าง 6 - 9 ปี จะมีอายุสมองระหว่าง 3 - 5 ปี มีความสามารถใกล้เคียงกับ เด็กระดับอนุบาล (กระทรวงศึกษาธิการ. 2529)

ฉะนั้น การเรียนการสอนภาษาสำหรับเด็กเหล่านี้จะต้องสอดคล้อง กับชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้สามารถแก้ปัญหาได้ เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารทั้งด้านการรับรู้ และการแสดงความคิด ของบุคคลในการวางแผนและดำเนินกิจกรรมในชีวิต (Cooper and others. 1986) ดังนั้น จึงต้องปรับปรุงวิธีสอนทักษะด้านต่าง ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยการสะกดคำเพื่อให้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังข้อ ค้นพบของ ออร์สรี แก้วเจริญ และประกิจ พูลพัฒน์ (กรมการฝึกหัดครู. 2522) กล่าวไว้ว่า แม้จะมีความบกพร่องด้านการออกเสียงถึง 46.70% ก็ตาม แต่การเรียนรู้ และพัฒนาการทางภาษามีได้จำกัดเฉพาะมิติใดมิติหนึ่ง การพัฒนาควรเป็นไป ทุกด้านทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้ คูเปอร์ และ คนอื่น ๆ (Cooper and others. 1986) ได้เน้นถึงพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มี ความบกพร่องทางสติปัญญาว่า การสอนควรเน้นทุกด้านไม่เพียงเฉพาะการพูด ทั้งนี้ เพราะมิติด้านอื่นก็มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกันด้วย เด็กที่มีความบกพร่อง ทางสติปัญญาจะเรียนรู้ได้ช้ากว่าเด็กปกติ เนื่องจากมีพัฒนาการทางสมองล่าช้า จึงเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษา ทำให้พัฒนาการทางภาษาล่าช้า ไม่ว่าจะเป็น การพูด การอ่าน หรือการเขียน ฉะนั้น การสะกดคำ จึงเป็นวิธีการสอนภาษา

แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาวิธีหนึ่งที่จะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเกิดการเรียนรู้ทางภาษาได้ดี (ผดุง อารยะวิญญู. 2533)

การจัดประสบการณ์และกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรคำนึงถึงจิตวิทยาเด็กด้วย เพราะธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กจะต้องอาศัยการเล่นช่วยกระตุ้นและเร้าให้เกิดความสนุกสนาน ความสนใจที่จะเรียน นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวและทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว แล้วนำข้อมูลที่รู้ และเข้าใจนั้นเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา แล้วนำมาปรับขยายโครงสร้างเดิมซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ต่อไป (นิรมล ชยุตสาหกิจ. 2524) ดังนั้น เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาซึ่งมีพัฒนาการทางสมองล่าช้ากว่าปกติ และมีปัญหาทางด้านการเข้าใจภาษา จึงควรได้รับการส่งเสริมด้วยการใช้กิจกรรมซึ่งกิจกรรมหนึ่งที่เหมาะแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา คือกิจกรรมเกี่ยวกับการเล่นและเกม

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการฝึกทักษะ และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ เพราะเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ชนิดหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กเรียนรู้ได้จากการเล่น อาจทำให้เกิดพัฒนาทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคมและสติปัญญา เกมช่วยให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ และมีทักษะสอดคล้องกับแนวความคิดของเพียเจต์ ซึ่งเห็นว่าเกมเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา นอกจากนี้เกมยังเป็นการกระทำที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์สัมผัสเมื่อฝึกหัดนาน ๆ จะเกิดทักษะและก้าวไปสู่พัฒนาการ

นอกจากนี้ เกรมส์ และคนอื่น ๆ ให้ความเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมว่าการสอนแบบใช้เกมมีข้อดีคือ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ดีกว่า และจดจำได้นาน ทำให้เด็กสามารถพัฒนาได้ดีขึ้น (Grambs and others. 1970)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาวิธีการสอนภาษาไทยโดยการใช้เกมมาช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพราะการสอนทักษะการอ่านภาษาไทยนั้น หากอ่านเป็นคำ ๆ แล้วเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จะจำได้เร็วก็จริงแต่ก็ลืมเร็วเช่นกัน แต่หากครูที่สอนภาษาไทยสอนโดยใช้วิธีการสะกดคำร่วมด้วยแล้วจะทำให้ให้นักเรียนจำได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นครูต้องฝึกให้นักเรียนสะกดคำอยู่เสมอ ๆ จะทำให้จำและจำได้ตลอดไป ทั้งนี้เพราะลักษณะนิสัยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชอบการเล่นเกมนาน ๆ อยู่ด้วยแล้ว ดังนั้น นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถเรียนรู้ภาษาไทยอย่างแม่นยำแล้วยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายจำเจทั้งยังต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อีกมากมาย

### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จากการสอนสะกดคำโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถสะกดคำภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังการสอนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

### ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีเกมที่ใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน
2. ครูภาษาไทยได้แนวทางในการสร้างเกมประกอบการสอนและนำไปพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาไทยให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



2. ครูภาษาไทยได้แนวทางในการสร้างเกมประกอบการสอนและนำไปพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาไทยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3. ครูภาษาไทยได้แนวทางในการสร้างเกมแล้วนำไปพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ได้

### ขอบเขตของการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนปัญญาวุฒิกิจ ประชานิเวศน์ 1 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

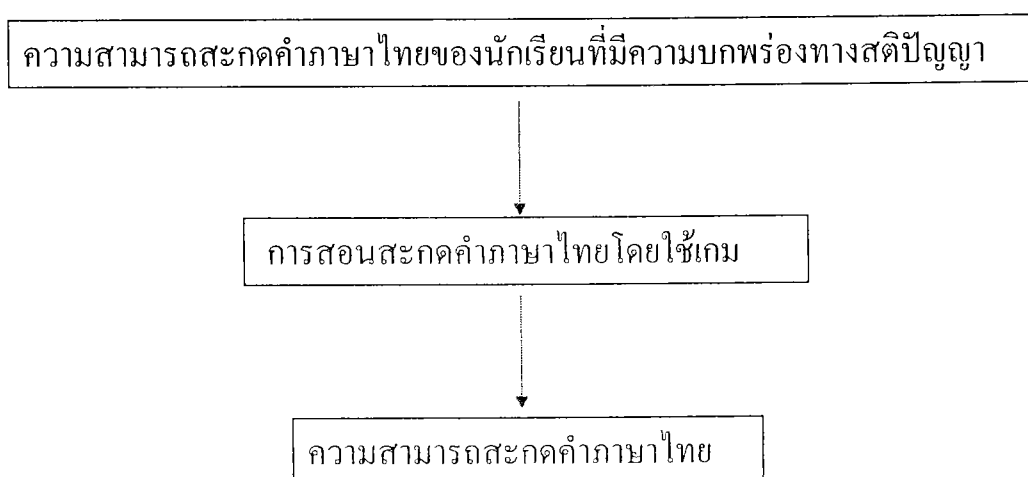
2. วิธีการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยเลือกคำกริยาที่เด็กปฐมวัยควรรู้จัก จากงานวิจัยของ โฉมศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา จำนวน 30 คำ แล้วนำมาเขียนเป็นแบบฝึกทักษะการสะกดคำ ซึ่งประกอบด้วยแผนการสอน จำนวน 30 แผน เกมฝึกทักษะการสะกดคำ จำนวน 30 เกม แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ จำนวน 20 ชุด และแบบทดสอบการสะกดคำ จำนวน 1 ชุด แผนการสอนประกอบด้วยจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อหาสื่อการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการสอน และขั้นประเมินผล ในขั้นกิจกรรม การเรียนการสอน จะนำเกมมาประกอบในการสอนทุกครั้งเพื่อเป็นการจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน แผนการสอนแต่ละแผนใช้เวลาประมาณ 30 - 40 นาที

3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความสามารถสะกดคำภาษาไทย

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถทางการสะกดคำภาษาไทย หมายถึง คะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก่อนและหลังการสอนสะกดคำภาษาไทย โดยทำแบบทดสอบปรนัยชนิด 2 ตัวเลือก จำนวน 1 ชุด ๆ 30 ข้อ ประกอบด้วยภาพกริยาที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 30 คำ แล้วให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับภาพกริยานั้น โดยการเขียนกากบาทข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ถ้านักเรียนเขียนกากบาทข้อที่ถูกต้อง จะได้คะแนน 1 คะแนน ถ้านักเรียนทำผิดหรือเขียนกากบาทลงบนตัวเลือกทั้งสองตัวเลือก หรือไม่เขียนกากบาทลงบนตัวเลือกตัวใดตัวหนึ่ง จะได้คะแนน 0 (ศูนย์)

### กรอบแนวคิดวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
  - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
  - 1.2 ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
  - 1.3 สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญา
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนสะกดคำ
  - 2.1 ความหมายของการสอนสะกดคำ
  - 2.2 ความสำคัญของการสอนสะกดคำ
  - 2.3 จุดมุ่งหมายของการสอนสะกดคำ
  - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนสะกดคำ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน
  - 3.1 ความหมายของเกม
  - 3.2 จุดมุ่งหมายของการใช้เกม
  - 3.3 ประเภทของเกมประกอบการสอน
  - 3.4 ลักษณะของเกมประกอบการสอน
  - 3.5 หลักการใช้เกมประกอบการสอน
  - 3.6 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน
  - 3.7 ประโยชน์ของการใช้เกม
  - 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

## เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

### ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

คำว่า “เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา” มีผู้ให้ความหมายหลายทัศนะ ดังนี้

ความหมายตาม American Association on Mental Retardation (AAMR) เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (Mental Retardation) หมายถึง ภาวะที่มีความจำกัดเกิดขึ้นมีผลต่อการปฏิบัติงานในขณะนั้นแสดงลักษณะมีความสามารถทางสติปัญญาดำกว่าปกติ ปรากฏร่วมกับมีความจำกัดทางทักษะด้านการปรับตัวอย่างน้อย 2 ทักษะ หรือมากกว่า คือ ทักษะการสื่อความหมาย การดูแลตนเอง การดำรงชีวิตประจำวัน ทักษะทางสังคม ทักษะการใช้สาธารณะสมบัติ การควบคุมตนเอง สุขอนามัยและความปลอดภัย การเรียนวิชาการเพื่อชีวิตประจำวันการใช้เวลาว่าง และการทำงาน ทั้งนี้ ต้องมีภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาที่เกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี ดังเกณฑ์การพิจารณาภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา ดังนี้

1. ระดับความสามารถทางสติปัญญา โดยการจัดระดับสติปัญญา ไม่ต่ำกว่า 50 - 75

2. ลักษณะของความจำกัดในทักษะการปรับตัวต่อไปนี้อย่างน้อย

#### 2 ทักษะ

2.1 การสื่อความหมาย (Communication)

2.2 การดูแลตนเอง (Self - Care)

2.3 การดำรงชีวิตในบ้าน (Home - Living)

2.4 ทักษะทางสังคม (Social Skills)

2.5 การใช้สาธารณะสมบัติ (Community Use)

2.6 การควบคุมตนเอง (Self - Direction)

2.7 สุขอนามัยและความปลอดภัย (Health and Safety)

2.8 การเรียนวิชาเพื่อดำรงชีวิตประจำวัน (Functional Academic)

## 2.9 การใช้เวลาว่าง (Leisure)

## 2.10 การทำงาน (Work)

### 3. ลักษณะความบกพร่องทางสติปัญญาก่อนอายุ 18 ปี

#### การวินิจฉัย AAMR พิจารณาครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

1. ระดับสติปัญญาและทักษะการปรับตัว
2. จุดเด่น จุดด้อย ในลักษณะทางจิตวิทยา และอารมณ์
3. สุขภาพทางกายและสาเหตุ
4. สภาพแวดล้อมที่ดำเนินชีวิตอยู่ (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2537)

ความหมายทางการแพทย์เป็นการนิยามตาม ICD - 10 (International Classification of Disease) โดยองค์การอนามัยโลก (World Health Organization) ภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา (Mental Retardation) หมายถึง ภาวะที่สมองหยุดพัฒนาหรือพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้เกิดความบกพร่องในทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้งช่วงในระยะเวลาพัฒนาการ ซึ่งส่งผลต่อระดับเชาวน์ปัญญาทุก ๆ ด้าน เช่น ความสามารถด้านสติปัญญา ภาษา การเคลื่อนไหว และทักษะทางสังคม มีความบกพร่องในเรื่องการปรับตัว อาจมีหรือไม่มีความผิดปกติทางกาย หรือทางจิตร่วมด้วย (กัลยา สุตะบุตร. 2535)

สรุปความหมายของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา หมายถึงภาวะที่สมองหยุดพัฒนาหรือพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้เกิดความจำกัดทางด้านความสามารถทางสติปัญญา มีระดับเชาวน์ปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์ปกติในทุก ๆ ด้านร่วมกับความจำกัดทางด้านการเรียน และทักษะการปรับตัวให้สอดคล้องกับความต้องการในชีวิตประจำวัน ตามสภาพแวดล้อมของสังคมปกติ อาจจะมีหรือไม่มีความผิดปกติทางกายหรือทางจิตร่วมด้วย ทั้งนี้ จะต้องเกิดขึ้นก่อนอายุ 18 ปี

## ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีระดับของความบกพร่องที่แตกต่างกัน ดังนั้น จึงมีการจัดแบ่งความบกพร่องทางสติปัญญาเป็นประเภท ๆ เพื่อให้สามารถระบุถึงความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา อันจะส่งผลให้สามารถให้การช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม

กรอสแมน (Grossman. 1983) ได้แบ่งระดับของความบกพร่องทางสติปัญญาโดยยึดการแบ่งตามคะแนนของระดับสติปัญญา หรือ I.Q. (Intelligence Quotient) ที่ได้จากแบบทดสอบสติปัญญา คือ

1. ความบกพร่องทางสติปัญญาเล็กน้อย (Mild Mental Retardation) ช่วงคะแนนของระดับสติปัญญา 50 - 55 ถึง 70
2. ความบกพร่องทางสติปัญญาปานกลาง (Moderate Mental Retardation) ช่วงคะแนนของระดับสติปัญญา 35 - 40 ถึง 50 - 55
3. ความบกพร่องทางสติปัญญาหนัก (Severe Mental Retardation) ช่วงคะแนนของระดับสติปัญญา 20 - 25 ถึง 35 - 40
4. ความบกพร่องทางสติปัญญารุนแรง (Profound Mental Retardation) ช่วงคะแนนของระดับสติปัญญาดำกว่า 20 หรือ 25
5. ความบกพร่องทางสติปัญญาที่ไม่สามารถระบุค่าคะแนนของระดับสติปัญญา

แอสแมน และเอลกินส์ (Ashman and Elkins. 1990) ได้เปรียบเทียบกับความบกพร่องทางสติปัญญาระหว่างคะแนนระดับสติปัญญาตามหลักเกณฑ์แบ่งประเภทเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสติปัญญามาตรฐานจากแบบทดสอบบินต์ และเวคสเลอร์ ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

**ตาราง 1 เปรียบเทียบระดับความบกพร่องทางสติปัญญาระหว่างคะแนนระดับ  
สติปัญญาตามหลักเกณฑ์ของ Binet และ Wechsler**

| ประเภท                            | Binet      | Wechsler   |
|-----------------------------------|------------|------------|
| 1. ความบกพร่องทางสติปัญญาเล็กน้อย | 52 – 68    | 55 - 69    |
| 2. ความบกพร่องทางสติปัญญาปานกลาง  | 36 - 51    | 40 - 54    |
| 3. ความบกพร่องทางสติปัญญามาก      | 20 – 35    | 25 - 39    |
| 4. ความบกพร่องทางสติปัญญารุนแรง   | ต่ำกว่า 20 | ต่ำกว่า 25 |

ปัจจุบันองค์การอนามัยโลกได้แบ่งระดับความบกพร่องทางสติปัญญาใช้ ICD - 10 Edition 4 Revised (กัลยา สุตะบุตร. 2535) ซึ่งแบ่งระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญาไว้ดังตาราง 2

**ตาราง 2 การแบ่งระดับความรุนแรงของความบกพร่องทางสติปัญญา ICD-10**

| ระดับความรุนแรง                   | I.Q.    | ลักษณะเฉพาะ                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| น้อย<br>(Mild Mental Retardation) | 50 - 69 | มีพัฒนาการด้านภาษา และสื่อความหมายได้ช่วยเหลือตนเองได้ เช่น อาบน้ำ แต่งตัว การรับประทานอาหาร ช่วยงานบ้าน ฯลฯ เรียนในระดับประถมศึกษาได้ และเรียนวิชาชีพง่าย ๆ ได้ ประกอบอาชีพเลี้ยงตัวเองได้ ด้านพฤติกรรม อารมณ์ สังคม ต้องการช่วยเหลือและแก้ไขจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับบุคคลที่มีสติปัญญาปกติ |

## ตาราง 2 ต่อ

| ระดับความรุนแรง                            | I.Q.        | ลักษณะเฉพาะ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ปานกลาง<br>(Moderate Mental Retardation)   | 35 - 49     | มีพัฒนาการด้านภาษาค่อนข้างจำกัด บางคน<br>สนิทสนมง่าย ๆ ได้มีทักษะด้านการดูแลตนเอง และ<br>ด้านการเคลื่อนไหวล่าช้า พอเรียนทักษะพื้นฐานที่<br>จำเป็นง่าย ๆ ได้ ในการอ่านเขียน และนับจำนวนได้<br>สามารถฝึกหัดเกี่ยวกับการทำงาน กิจกรรมประจำวัน<br>พัฒนาความสามารถทางสังคม ในการสร้าง<br>ปฏิสัมพันธ์สื่อความหมายกับผู้อื่น เข้าร่วมกิจกรรม<br>สังคมง่าย ๆ ได้ |
| รุนแรง<br>(Severe Mental Retardation)      | 20 - 34     | มีลักษณะคล้ายคลึงกับบุคคลที่มีความบกพร่อง<br>ทางสติปัญญาระดับปานกลาง แต่มีภาษาน้อย ส่วน<br>ใหญ่ จะมีปัญหาของความบกพร่องด้านการเคลื่อนไหว<br>หรือความบกพร่องด้านอื่น ๆ ที่เกิดร่วมด้วยอย่าง<br>ชัดเจนต้องการความช่วยเหลือและแนะนำ                                                                                                                         |
| รุนแรงมาก<br>(Profound Mental Retardation) | น้อยกว่า 20 | มีการใช้ภาษาน้อย การสื่อความหมายได้<br>เพียงแสดงท่าทางง่าย ๆ ส่วนใหญ่ไม่เคลื่อนไหว<br>หรือไม่เคลื่อนไหวได้เล็กน้อย ไม่สามารถ<br>ควบคุมตัวเอง การดูแลตนเองในระดับพื้นฐาน<br>ทำได้เพียงเล็กน้อย หรือทำไม่ได้เลย จำเป็นต้อง<br>ได้รับการช่วยเหลือและแนะนำ                                                                                                   |



ตาราง 2 (ต่อ)

| ระดับความรุนแรง                                              | I.Q.                                                                       | ลักษณะเฉพาะ                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| อื่น ๆ<br>(Other Metal<br>Retardation)                       | ทำการประเมิน<br>เชาวน์ปัญญา<br>ตามวิธีปกติ<br>ได้ยากหรือไม่<br>สามารถทำได้ | มักมีความบกพร่องทางกาย หรือทาง<br>ประสาทรับรู้เกิดขึ้นร่วมด้วย เช่น ตาบอด<br>หูหนวกหรือมีความผิดปกติทางพฤติกรรมอย่าง<br>รุนแรง |
| ระบุประเภทไม่ได้<br>(Mantal<br>Retardation -<br>Unspecified) |                                                                            | มีข้อมูลไม่เพียงพอที่จะแยกประเภท<br>เช่น ข้างต้นได้                                                                            |
|                                                              |                                                                            |                                                                                                                                |

ตามระบบ American Association on Mental Retardation (AAMR) ได้แบ่งระดับความรุนแรงของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาตามความหมายใหม่ที่ได้บัญญัติขึ้นโดยแบ่งระดับความรุนแรงตามลักษณะความต้องการการช่วยเหลือ และรูปแบบของการให้ความช่วยเหลือ โดยพิจารณาของจุดอ่อนของบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ประเมินได้โดยแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

1. ต้องการได้รับการช่วยเหลือเป็นครั้งคราว (Intermittent)
2. ต้องการความช่วยเหลือตามระยะเวลาที่กำหนด (Limit)
3. ต้องการความช่วยเหลือติดต่อกันตลอดไป (Extensive)
4. ต้องการความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านอย่างทั่วถึง และต้องการมากที่สุด (pervasive) (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. 2537)

สรุปจากการแบ่งระดับความรุนแรงของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญาตามความหมายเก่าจะพิจารณาระดับเชาวน์ปัญญาและพฤติกรรมแบ่งระดับความรุนแรงระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ความบกพร่องระดับน้อยจนถึงมีความบกพร่องระดับรุนแรงมาก ซึ่งในปัจจุบันใช้ของ ICD - 10 สำหรับความหมายใหม่จะเน้นระดับเชาวน์ปัญญา และพฤติกรรมเหมือนกัน แต่การแบ่งระดับความบกพร่องทางสติปัญญาข้อพิจารณาความต้องการของบุคคลว่าต้องการความช่วยเหลืออะไรบ้างจะพัฒนาได้ถ้าบุคคลเหล่านั้นได้รับการช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

### สาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญา

การระบุสาเหตุที่แท้จริงของความบกพร่องทางสติปัญญาทำได้ยากมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเล็กน้อย แมคมินแลน (Maminllan) พบว่า บุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถระบุสาเหตุที่แท้จริงได้เพียงร้อยละ 6 - 15 เท่านั้น ที่เหลือยังไม่สามารถหาสาเหตุที่แท้จริงได้ (Macminllan, 1982) แอชแมน และเอนกินส์ (Ashman and Elkins) กล่าวว่าในจำนวนไม่เกินร้อยละ 20 ของผู้ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่สามารถระบุสาเหตุได้นั้นมีสาเหตุมาจาก 3 สาเหตุสำคัญ คือ

1. สาเหตุจากสภาพแวดล้อมทางครอบครัว สาเหตุนี้มีองค์ประกอบสองส่วนที่น่าพิจารณา คือ องค์ประกอบของครอบครัวเอง และองค์ประกอบจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แม้จะสรุปไม่ได้ว่าส่วนใดมีอิทธิพลมากน้อยเพียงใด และในส่วนใดบ้าง แต่จากการทำวิจัยอย่างต่อเนื่องพบว่า องค์ประกอบสองส่วนนี้มีความสำคัญต่อเด็กไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน สภาพแวดล้อมในที่นี้หมายถึงสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งสาเหตุมาจาก

- 1.1 ขาดการกระตุ้นทางด้านจิตใจและสังคม เนื่องจากครอบครัวมีฐานะยากจน ขาดการศึกษา พ่อแม่ทำให้ลูกที่เกิดมาขาดโอกาสที่ดีในการพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสม

1.2 ขาดการกระตุ้นทางด้านสัมผัสรับรู้ตั้งแต่เล็ก เนื่องจากความบกพร่องทางด้านร่างกาย หรือด้านประสาทสัมผัส เช่น หูหนวก ตาบอด หรือพิการอย่างใดอย่างหนึ่ง ประกอบกับพ่อแม่ขาดความเอาใจใส่ดูแล ทำให้เด็กไม่ได้รับการกระตุ้นพัฒนาการที่ดีพอ

## 2. สาเหตุจากองค์ประกอบทางกรรมพันธุ์ มีหลายประเภท คือ

2.1 ดาวน์ ซินโดรม (Down Syndrome) เกิดจากโครโมโซมมีจำนวนผิดปกติ ในตำแหน่งคู่ที่ 21 หรือที่เรียกว่ากลุ่ม G1 โดยมีโครโมโซมเกินมาหนึ่งแท่ง ซึ่งคนปกติจะมีโครโมโซมจำนวน 22 คู่ หรือ 44 ข้าง และมีส่วนควบคุมเกี่ยวกับเพศอีก 1 คู่ รวมเป็น 23 คู่ แต่เด็กดาวน์ซินโดรมจะมี 47 ข้าง โดยปกติโครโมโซม จะเรียงตัวกันเป็นกลุ่ม และจับกันเป็นคู่ ๆ แต่เด็กดาวน์ซินโดรมนั้น ตรงคู่ที่ 21 มีโครโมโซมเป็น 3 ข้าง ซึ่งเกินมาอยู่ 1 ข้าง ลักษณะเช่นนี้จะพบประมาณ 1 ใน 600 ของอัตราการเกิด

2.2 PKU : Phenylketonuria เกิดจากเอ็นไซม์ชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่เปลี่ยนกรดอะมิโนตัวหนึ่ง คือ Phenylalanine ให้เป็น Tyrosine และ Melanin หรือสีของร่างกายทำให้มีสารสีที่ผิวหนัง ตาและผมน้อยกว่าปกติ มักมีผื่นตามผิวหนัง และมีผิวหนังอักเสบร่วมด้วย

2.3 Hypothyroidism คือ ต่อมไทรอยด์ผิดปกติ หรือไม่สามารถสังเคราะห์ฮอร์โมนธัยรอยด์ ทำให้ร่างกายชะงักการเจริญเติบโต แกรเซแกร็น ผอมทั้งตัว จมูกแปบ ริมฝีปากหนา ลิ้นใหญ่จุกปาก ผิวหนังแห้ง ท้องโต หน้าตามองดูเซ่อ ซิพจรเต้นช้า มีอาการทางประสาท เช่น เดินเปะปะ กล้ามเนื้อเปลี่ยนมีการเกร็งและมือสั่น

## 3. สาเหตุจากสมองถูกทำลาย ได้แก่

3.1 การติดเชื้ออาจเกิดขึ้นขณะเด็กอยู่ในครรภ์หรือคลอดออกมาอยู่ในวัยทารก หรือวัยเด็กเล็กก็ได้ เช่น เป็นไข้ หัดเยอรมัน ซิฟิลิส เมื่อมารดาได้รับเชื้อเหล่านี้แล้วจะติดต่อไปยังทารกโดยตรง และทำลายสมองของทารกได้เชื้อที่สามารถทำลายสมองอีกสองตัว คือ โรคติดเชื้อในเนื้อสมอง (Meningites)

และโรคติดเชื้อในเยื่อหุ้มสมอง (Encephalitis) ซึ่งอาจทำให้สมองพิการหรือพิการในภายหลังได้

3.2 สภาพแวดล้อมที่เป็นภัย ได้แก่ การถูกทุบตีที่ศีรษะหรือประสบอุบัติเหตุที่ศีรษะอย่างรุนแรง การได้รับสารพิษต่าง ๆ เข้าทางร่างกายของมารดา หรือของเด็กโดยตรง เช่น ยาเสพติดทุกชนิด สารตะกั่ว ยาบางชนิดที่รับประทานเป็นเวลานาน มารดาได้รับรังสีขณะที่ตั้งครรภ์อย่างไม่ถูกต้อง การขาดอาหารตั้งแต่ทารกอยู่ในครรภ์ การคลอดก่อนกำหนด หรือการคลอดหลังกำหนด การขาดออกซิเจนเป็นเวลานาน ๆ (Elkins. 1990)

ผดุง อารยะวิญญู กล่าวถึงสาเหตุของความบกพร่องทางสติปัญญาว่าส่วนมากที่พบเป็นสาเหตุทางการแพทย์พอจะแยกออกได้ ดังนี้

1. สาเหตุก่อนคลอดในระหว่างตั้งครรภ์มารดาอาจเจ็บป่วย โรคบางอย่างทำให้เด็กในครรภ์กลายเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ เช่น โรคหัดเยอรมันในระยะที่รุนแรงเด็กอาจมีความพิการซ้ำซ้อน (Multiple Handicap) ได้สาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การรับประทานยาของมารดา เช่น ยาควินิน มารดาลักลอบทำแท้งอย่างผิดกฎหมายโดยซื้อยามารับประทานเองหรือให้หมอดำเฒ่าทำให้แต่ไม่สามารถทำลายเด็กได้ฤทธิ์ของยาที่รับประทานเข้าไปอาจทำให้เด็กมีความบกพร่องทางสติปัญญา หรือมีความพิการซ้ำซ้อนได้ มารดาที่ติดยาเสพติดอาจจะทำให้มีผลต่อเด็กทารกในครรภ์ได้เช่นเดียวกัน

2. สาเหตุระหว่างคลอด การคลอดก็เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญาได้ การคลอดที่ผิดปกติ คลอดยาก ตกเลือด หรือได้รับบาดเจ็บระหว่างคลอด ขาดออกซิเจนก็เป็นสาเหตุสำคัญของการเกิดความบกพร่องทางสติปัญญาทั้งสิ้น

3. สาเหตุหลังคลอด ต้นเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญานั้นมีมากมาย การได้รับบาดเจ็บทางสมองก็เป็นสาเหตุหนึ่ง เด็กเล็กที่ตกจากที่สูงและสมองได้รับกระทบกระเทือนอย่างรุนแรง ได้รับอุบัติเหตุศีรษะได้รับการกระทบกระเทือนอย่างรุนแรง ล้วนเป็นสาเหตุทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญาทั้งสิ้น

นอกจากนี้นักจิตวิทยายังพบว่า ความปรวนแปรทางอารมณ์ขั้นรุนแรงมาเป็นเวลานานติดต่อกันก็ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญาได้เช่นกัน (ผดุง อารยะวิญญู. 2539) จากสาเหตุตามความคิดเห็นดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปได้ว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางสติปัญญานั้นมี 4 สาเหตุคือ

3.1 สาเหตุมาจากกรรมพันธุ์ ถือเป็นความผิดปกติของโครโมโซมเอ็นไซม์ หรือฮอร์โมน ที่เป็นผลมาจากบิดาหรือมารดา

3.2 สาเหตุจากการขาดขณะตั้งครรภ์ เช่น เป็นหัดเยอรมันติดเชื้อซิฟิลิส ครรภ์เป็นพิษ ขาดสารอาหาร ติดสารเสพติด กินยาบางอย่างขณะตั้งครรภ์ เป็นต้น

3.3 สาเหตุจากการมีปัญหาล่วงคลอด เช่น คลอดยาก เด็กขาดออกซิเจนขณะคลอด เด็กสำลักน้ำคร่ำ คลอดก่อนกำหนด เป็นต้น

3.4 สาเหตุจากการคิดปัญหาหลังคลอด เช่น สมองได้ รับความกระทบกระเทือนจากอุบัติเหตุเป็นโรคเยื่อหุ้มสมองอักเสบ เนื้องอกของสมอง และสารพิษ เช่น สารตะกั่ว มีไข้สูงมากจนชักบ่อยๆ เป็นต้น

จากสาเหตุและการแบ่งระดับความรุนแรงของภาวะความบกพร่องทางสติปัญญา ในความหมายเก่าจะพิจารณาระดับเชาว์ปัญญา และพฤติกรรมแบ่งระดับความรุนแรงต่าง ๆ ตั้งแต่ความบกพร่องระดับน้อยจนถึงความบกพร่องระดับรุนแรงมาก ซึ่งในปัจจุบันใช้ของ ICD - 10 สำหรับความหมายใหม่จะเน้นระดับเชาว์ปัญญา และพฤติกรรมเหมือนกัน แต่การแบ่งระดับความบกพร่องทางสติปัญญาพิจารณาความต้องการของบุคคลว่า ต้องการความช่วยเหลืออะไรบ้าง จะพัฒนาได้ถ้าบุคคลนั้นได้รับการช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

## เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ

### ความหมายของการสะกดคำ

นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาศาสตร์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศให้ความหมายการสะกดคำไว้ดังนี้

ฮันโน และคนอื่น ๆ (Hanno and others. 1975) ให้คำจำกัดความว่าการสะกดคำ คือการถ่ายทอดภาษา เมื่อใดก็ตามที่ต้องการจะถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกเป็นภาษาเขียนจะต้องเกี่ยวข้องกับการสะกดคำ โดยเขียนเป็นตัวหนังสือลงบนวัสดุให้ผู้อื่นมองเห็นและเข้าใจได้ Webster (1981)สรุปว่าการสะกดคำ คือ ศิลปะหรือกลวิธีในการจัดอักษรต่างๆ ให้เป็นคำ สุมาลี โกศลสมบัติ (2525) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสะกดคำไว้ว่า “ต้องประกอบด้วยสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงโดยนำตัวอักษรมาเรียงกันในรูปแบบต่าง ๆ อันเป็นที่ยอมรับและตกลงกันเป็นคำ ซึ่งใช้สื่อความหมายเป็นที่เข้าใจกันในสังคม หรือชนชาติของผู้ใช้ภาษาเหล่านั้น อดุลย์ ไทรเลิศทิม(2528) ให้ความหมายของการสะกดคำว่าเป็นการสอนให้นักเรียนรู้จักในการเรียงลำดับตัวอักษรให้ถูกต้องตามหลักภาษาและเช่นเดียวกับวรรณิ โสมประยูร (2529) ให้ความหมายว่า การสะกดคำเป็นวิธีเรียงลำดับอักษรภายในคำหนึ่ง ๆ เพื่อออกเสียงให้ชัดเจน และสื่อความหมายได้ถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการ ส่วนอรพรรณ ภิญโญภาพ (2529) พฐู ทั้งแดง (2534) และสลักจิต ตั้งสุจริตวงศ์ (2534) มีแนวความคิดเกี่ยวกับความหมายของการสะกดคำสอดคล้องกันสรุปว่าการสะกดคำเป็นการสอนให้นักเรียนสะกดคำได้ถูกต้อง โดยเรียงลำดับตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์ ตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษา และพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

จากความหมายและความคิดเห็นของการสะกดคำ สรุปว่า การสะกดคำ เป็นศิลปะหรือกลวิธีในการเขียนเรียงลำดับให้เป็นคำได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของหลักภาษา สามารถสื่อความหมายเข้าใจกันได้ และมีความหมายชัดเจนตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

### ความสำคัญของการสะกดคำ

สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกันได้อย่างชัดเจน และถูกต้อง ช่วยอนุรักษ์ภาษาของชาติและเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนดังนี้ บันลือ พฤษะวัน (2527)สรุปว่า การสะกดคำให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญมาก หากเขียนผิดจะสื่อความหมายกันไม่ได้ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความไม่รู้ของผู้เขียนอันเป็นสิ่งลดความศรัทธาของผู้อื่นที่มีต่อ ผู้เขียน ในทำนองเดียวกันนี้ อำไพ กิมแหลม (2528) และ ศิวพร พิลาดง (2529) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการสะกดคำตรงกัน พอสรุปได้ว่า การสะกดคำให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญในการเขียน และทำให้ผู้อื่นมีความรู้สึกที่ดีต่อผู้เขียนและงานเขียน

ความสำคัญและผลที่เกิดจากการสะกดคำว่า การสะกดคำเป็นทักษะการเขียนที่สำคัญมากทำให้คงความถูกต้องของหลักภาษา และเกิดความงดงามทางภาษา นอกจากนั้นยังสามารถสื่อความหมายได้ตรงกันระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน อีกทั้งทำให้ผู้เขียนได้รับความศรัทธาในงานอีกด้วย

### สาเหตุและผลเสียของการสะกดคำผิด

ในปัจจุบันนี้พบว่า นักเรียนเกือบทุกระดับชั้นส่วนใหญ่เขียนภาษาไทยผิดพลาดและบกพร่องอยู่เสมอ ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านศึกษาถึงสาเหตุและผลเสียของการสะกดคำผิด ดังนี้ เกิดจากการสะกดลึกลับ คือ คำบางคำมีวิธีการเขียนได้สองแบบ ผู้เขียนใช้สองแบบที่ใกล้ ๆ กัน ดังนั้น การป้องกันมิให้เกิดความผิดพลาดในการสะกดผิดนั้นทำได้โดยการจดจำ ถ้าไม่แน่ใจคำใดควรยึดพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 เป็นบรรทัดฐาน

ปรีชา หิรัญประดิษฐ์ (2532)ให้ความเห็นสอดคล้องกับทวี จันทรเอี่ยม (2532) เกี่ยวกับสาเหตุที่นักเรียนสะกดคำผิด นักเรียนไม่รู้จักสังเกตและไม่เอาใจใส่ในการสะกดคำ มีพื้นฐานในการสะกดคำไม่ค่อยแม่นยำ ขาดการฝึกฝนพูดผิดจนกลายเป็นความเคยชิน จึงทำให้สะกดผิด การสอนของครูก็เป็นสาเหตุหนึ่ง ที่ทำให้นักเรียนสะกดคำผิด

สุจริต เพียรชอบ (2531) กล่าวถึง สาเหตุที่นักเรียนสะกดคำผิดว่า ไม่มีหลักในการสะกดคำ การฝึกฝนไม่เพียงพอ รวมถึงสภาพแวดล้อมด้วย

สรุป สาเหตุของการสะกดคำผิดนั้น เกิดจากนักเรียนมีพื้นฐานไม่แน่นยำ ขาดความสังเกต ขาดความเอาใจใส่ ขาดการฝึกฝน ขาดหลักการที่ถูกต้องทั้งออกเสียงบทร้อง จนกลายเป็นความเคยชินและไม่เห็นความสำคัญของการสะกดคำรวมทั้งอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ทำให้นักเรียนจำคำที่สะกดผิดไปใช้ ตลอดจนวิธีการของครูมิได้พัฒนาเทคนิควิธีการสอนให้แปลกออกไป

### จุดมุ่งหมายของการสอนสะกดคำ

จุดมุ่งหมายของการสอนสะกดคำ คือ ให้นักเรียนสะกดคำต่างๆ ได้ถูกต้อง รู้ความหมายของคำนั้น ๆ และสามารถนำคำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

อดุลย์ ไทรเล็กทิม (2528) เสนอจุดมุ่งหมายการสอนสะกดคำโดยสรุปคือต้องให้นักเรียนรู้จักกฎเกณฑ์การเรียงลำดับตัวอักษรให้ถูกต้องตามหลักภาษาและพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 เพื่อให้สะกดคำได้ถูกต้องและใช้ภาษาสื่อสารในสังคมได้ และกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534 ก.) กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ในหลักสูตรว่า เพื่อให้นักเรียนเขียนตามคำบอกได้ถูกต้อง ระมัดระวังในการใช้คำสะกดคำให้ถูกต้องเพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน

สรุป การสะกดคำมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้รู้จักกฎเกณฑ์การสะกดคำให้ถูกต้องตามหลักภาษาและพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525



### การจัดกิจกรรมการสอนสะกดคำ

กิจกรรมการสอนสะกดคำมีวิธีการหลายรูปแบบ ซึ่งครูจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกดีหรือรื่นเริงสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายกับการเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรมการสอนสะกดคำไว้ดังนี้

ประภาศรี สีหอำไพ (2527) เสนอนแนะวิธีการจัดกิจกรรมในการสอนสะกดคำว่า ใช้เอกสารประกอบการสอนโดยเลือกคำที่ถูกต้องนำเกณฑ์การสะกดคำมาจัดเป็นเกม หรือแต่งเป็นบทเพลง แบ่งกลุ่มแข่งขันสะกดคำ ค้นหาคำมาแลกเปลี่ยนกันรวบรวมคำจากเอกสารและหนังสือต่าง ๆ มาแต่งเป็นประโยค นำคำที่มักเขียนเป็นประโยคหรือเรื่องราว หรือเขียนตามคำบอกแล้วตรวจโดยพจนานุกรมและบัตรคำประกอบการสอน

สนธิ ตั้งทวี (2531) เสนอนแนะกิจกรรมการสอนสะกดคำไว้เป็นแนวทางสำหรับครูสอนดังนี้ แบ่งกลุ่มนักเรียนหาคำจากหนังสือแบบเรียนหรือหนังสืออื่นๆ ที่ครูแจกให้รวบรวมคำศัพท์ไว้ในสมุด โดยเรียบเรียงไว้เป็นหมวดหมู่ อาจเรียงตามตัวอักษร หรือเรียงตามความหมายแข่งขันกันสะกดคำยากเขียนตามคำบอก แล้วให้นักเรียนผลัดกันตรวจแล้วบันทึกผลการสะกดคำของตนไว้เพื่อพัฒนาการในการเขียนแข่งขัน การเขียนสะกดคำที่มักเขียนผิด และนำมาแต่งเป็นประโยค

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย (2536) เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมประกอบการสอนทักษะการสะกดคำ สรุปว่าครูควรทำบัญชีคำยากแจกให้นักเรียนแล้วครูนำคำเหล่านั้นมาให้นักเรียนเขียนเป็นคำ ๆ ให้นักเรียนตรวจคำตอบด้วยตนเองหรือเปลี่ยนกันตรวจ นอกจากนั้นครูอาจให้นักเรียนนำคำไปแต่งเป็นประโยค หรือบอกให้เพื่อนเขียนแล้วเฉลยคำตอบ หรือแบ่งเป็นหมู่ ๆ แล้วแข่งขันกันเขียนคำหรือทำเป็นบัญชีคำศัพท์ที่มีคำผิดและคำถูกแล้วให้นักเรียนทำเครื่องหมายผิดหน้าคำที่เขียนผิด ทำเครื่องหมายถูกหน้าคำที่เขียนถูก

จากข้อเสนอแนะการจัดกิจกรรมประกอบการสอนทักษะการสะกดคำ นั้นครูสามารถจัดกิจกรรมประกอบการสอน ได้แก่ การใช้เกม บทเพลง การทำ บัญชีคำยาก แบ่งกลุ่มแข่งขันคำ รวบรวมคำยาก เขียนตามคำบอกและนำคำมา แต่งเป็นประโยค เพื่อให้มีทักษะในการสะกดคำ

### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

#### ความหมาย

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า เกมไว้ต่าง ๆ ดังนี้ พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525) กล่าวว่า เกม หมายถึง การแข่งขันการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงคราวหนึ่ง ๆ จุลจักร โนพันธุ์ (2527) ให้ความหมายของเกม ว่าเป็นกิจกรรมที่กำหนดกฎเกณฑ์การเล่นที่แน่นอน อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนานและพัฒนาความเจริญด้านร่างกาย และสติปัญญา อรพรรณ พรสีมา (2530) ให้ความหมายของเกมว่าเกมเป็น กิจกรรมชนิดหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นต่างพยายามที่จะกระทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอันหนึ่งภายในกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้ สุจิต เพียรชอบ (2531) ให้ความหมายของเกมว่าหมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกมคือผู้เล่นจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ส่วน ชบา คำชื่น (2532) ให้ความหมายของเกมว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์และมีจุดประสงค์เฉพาะ นอกจากนี้ (Boocock, 1981) กล่าวถึง ความหมายของเกมไว้ว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาและวิธีการเล่นที่แน่นอนสามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น จากความหมายของเกมดังกล่าวสรุปว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่กำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา จำนวนผู้เล่น และวิธีการเล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ช่วยพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกายและสติปัญญา ตลอดจนฝึกทักษะแก่ผู้เล่น

### จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมนั้น เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ดังที่เกสินี โชติกเสถียร (2529) กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าเพิ่มมากขึ้นในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน

ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อและสายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ

ปราณี แสงอากาศ (2532) กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนไว้ตรงกันสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการใช้เกมนั้นเพื่อฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความเป็นประชาธิปไตย มีระเบียบวินัย เคารพกฎ กติกา และส่งเสริมให้นักเรียนมีลักษณะเป็นผู้นำ ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนได้มีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีบรรยากาศดีขึ้น

สรุปว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทั้งสี่ด้านให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำ และร่วมกันทำงานด้วยความสามัคคี มีความเป็นประชาธิปไตย มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

### ประเภทของเกมประกอบการสอน

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524) แบ่งเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Plays Mimetics) ได้แก่การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบเช่น แบบสัตว์
2. การเล่นเกมเปิดเตล็ด (Low Organization Game) ได้แก่การเล่นที่มีกฎกติกาส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว
3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead -up game) ได้แก่ เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬา
5. เกมการเคลื่อนไหว และการเล่นเกมเพลง (Motion song and singing game) ได้แก่การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย
6. เกมนันทนาการ (Recreation Game) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

เยวพา เดชะคุปต์ (2525) แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำ หรือการเล่นวัสดุต่าง ๆ (Manipulative Game ) คือ การที่นำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก ระหว่างการใช้มือและสายตา
2. เกมการศึกษา (Didactic or Cognitive Game) คือเกมที่พัฒนาความคิดของเด็กเด็กจะหาเหตุผลจากการเล่นเกม ครูจะสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ อย่างไร

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งแบบฝึกการบริหารประจำวันง่าย ๆ แต่นำมาใช้ฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามทิศทาง ฝึกการมีส่วนร่วมสำหรับเด็กเล็ก ๆ กติกาที่กำหนดไว้ควรง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Card Games) คือ เกมที่ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความแตกต่าง ฝึกความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ ได้

5. เกมทายบัตร (Card Games) คือ เกมที่ช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือนความต่าง ฝึกความจำและเสริมทักษะอื่น ๆ ได้

6. เกมพิเศษต่าง ๆ (Special Games) คือ เกมที่จัดให้เด็กเล่นในโอกาสพิเศษโดยจะจัดให้เล่นเป็นครั้งคราว

สรุปว่า เกมสามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมายและประโยชน์การนำไปใช้ ที่น่าสนใจคือ การจัดแบ่งเกมของโคลัมบัส คือ เกมฝึกการกระทำ เกมการศึกษา เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา เกมฝึกทักษะทางภาษา เกมทายบัตรและเกมพิเศษ เป็นการจัดแบ่งเกมอย่างเหมาะสมที่จะนำมาประกอบการเรียนการสอน และผู้วิจัยได้นำหลักการจัดแบ่งเกมของโคลัมบัสมาประกอบในการสร้างเกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยแก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

### ลักษณะของเกมประกอบการสอน

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536) เสนอลักษณะของเกมประกอบการสอนดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
4. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขันควรที่จะง่ายในการตรวจสอบ และการตัดสินใจให้คะแนน
5. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง

6. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตๆ ไม่รบกวนห้องข้างเคียง ถ้าหาก “การเล่น” ใดที่ครูเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะเล่นในห้องเรียน ก็ควรหาสถานที่ใหม่

7. ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่ที่กว้างกว่าห้องเรียน ก็ควรได้จัดเตรียมที่นั้นไว้ล่วงหน้า

8. “การเล่น” แต่ละชนิด ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่ายๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี

9. การเล่นนั้นควรได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

สำเริง เวชสุนทร (2526) กล่าวถึง ลักษณะของเกมที่เหมาะสมแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. เกมนั้นต้องมีความเหมาะสม คุณลักษณะพื้นฐานที่สุดของเกม คือ จะต้องมียุทธวิธีที่สามารถสนองเป้าหมายที่ต้องการเป็นอย่างดี

2. เกมที่นำมาใช้ในห้องเรียนควรใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นประมาณ 10 - 15 นาที

3. เกมที่ดีจะต้องบอกกติกาไว้อย่างชัดเจนเข้าใจง่าย

4. เกมที่ใช้ในห้องเรียนควรอยู่ในลักษณะที่จัดหาอุปกรณ์หรือสร้างได้อย่างประหยัด ทั้งเงินและเวลา

5. เกมที่ดีควรมีความดึงดูดใจต่อผู้เรียนในด้านความสนุกสนานหรือด้านความสวยงามของอุปกรณ์การเล่น หรือในด้านท้าทายทางสติปัญญาด้านใดด้านหนึ่ง หรือหลาย ๆ ด้าน

สรุปว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนนั้น ควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้บ้าง มีกติกาในการเล่นที่ชัดเจน ใช้ระยะเวลาสั้น ๆ ให้ความสนุกสนาน โดยมีอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายและประหยัด พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

### หลักการใช้เกมประกอบการสอน

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น กำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับผู้เรียนในระดับใด วิชาใด ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียนตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมมาใช้ ดังนั้น จึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่ามีความต้องการอะไรบ้าง และยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่จะต้องฝึกฝนเพิ่มเติมบ้าง นอกจากนี้ยังคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เช่น เกมนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่หรือควรดัดแปลงในลักษณะใด ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536) และสุจริต เพียรชอบ (2531) ได้กล่าวถึงวิธีการใช้เกมประกอบการสอนไว้สอดคล้อง ดังนี้

1. การใช้เกมแต่ละครั้ง ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด
2. การใช้เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอน สัมฤทธิ์ผลช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใด และเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่น รวมทั้งวิธีการเล่น
4. เกมการเล่นนั้น ๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว
5. ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา การทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือระหว่างกันและกัน
6. กำหนดเวลาเล่นไว้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป
7. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มควรจัดให้นักเรียนคละกัน ทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะบ้าง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น

สรุปว่า วิธีการใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายของการใช้เกมกำหนดกฎเกณฑ์และวิธีการเล่นให้ชัดเจน เพื่อที่จะให้นักเรียนเรียนรู้โดยไม่มุ่งเฉพาะแต่ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ควรกดดันให้นักเรียนปฏิบัติตามกติกา และมีน้ำใจเป็นนักกีฬาและรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

### ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนที่มีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนต้องจัดลำดับขั้นตอนในการใช้เกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ความรู้ความสามารถ และทักษะในการคัดเลือกเกม ที่สำคัญครูต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลาโอกาสและความต้องการความสนใจความสามารถของนักเรียนดังที่ บงกช สุทธาดา (2527) และสุจริต เพียรชอบ (2531) เสนอขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนไว้สอดคล้องกันสรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ในขั้นนี้ครูจะต้องใช้เกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนเหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน นอกจากนั้นการเลือกเกมควรคำนึงถึงเวลาที่จะต้องใช้และสถานที่ที่จะเล่นด้วย
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เกมบางชนิดต้องการคนเล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดก็ใช้ผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดตัวผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์พยายามเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมโดยอาจจัด ผู้เล่นหมุนเวียนกันไปก็ได้
3. ขั้นเล่น ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาของการเล่นอาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือเล่นและขณะที่เล่นครูควรดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
4. ขั้นวิเคราะห์ หลังจากการเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ด้วยการอภิปรายประโยชน์ที่ได้จากการเล่น และอาจตกลงกันไปค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมก็ได้
5. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม



จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน สรุปว่า ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการในแต่ละขั้นตอนให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสม เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเป็นที่น่าสนใจของนักเรียน และบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

### ประโยชน์ของการใช้เกม

เกมที่ใช้สอนหรือเกมประกอบการสอนนั้น เป็นเครื่องมือในการสอนอย่างหนึ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2531) และ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536) กล่าวถึงสาระสำคัญ และประโยชน์ของการนำเกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้สอดคล้องกันสรุป ดังนี้

1. นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด
2. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่ ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
4. ทำให้รู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ พร้อมทั้งพัฒนาลักษณะที่พึงปรารถนา เช่น ความสามัคคี ความรับผิดชอบ
5. ใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนหลายขั้นตอน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน สรุปบทเรียน
6. ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษา และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ จำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา โดยใช้เวลาน้อยแต่ได้เนื้อหามาก

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2526) ให้ความเห็นประโยชน์ของการใช้กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. ช่วยให้ได้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล

4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน

5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด  
ในการเรียน

6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก

7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน

8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ

กฎเกณฑ์

9. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น

10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

สรุปว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการใช้เกมเป็นกิจกรรมหลายขั้นตอนส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาที่สนุกสนานเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถฝึกการตัดสินใจและพัฒนานิสัยอันพึงปรารถนา พร้อมทั้งช่วยให้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วย

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

ผู้สนใจศึกษาผลงานวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ดังนี้ พัทธรินทร์ เออชูชื่น (2540) วิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับ การฝึกโดยใช้เกม โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินไม่เกิน 90 เดซิเบล กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในศูนย์การศึกษาพิเศษสถาบันราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า การเรียนด้วยชุดแบบฝึกทักษะทางการฟัง โดยใช้เกมทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียน มีความสามารถทางการฟังสูงขึ้นทั้งด้านการปฏิบัติตามคำสั่ง 1 คำสั่งและ 2 คำสั่ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อารม คล้ายคลุ่ (2540) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุ 9-12 ปี ระหว่างวิธีฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และวิธีฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่กำลังเรียนอยู่ในโรงเรียนเรียนร่วมโรงเรียนดาราคาม ปีการศึกษา 2539 จำนวน 10 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึก มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วิฑิตา บุญฤทธิ์ (2540) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องจำนวน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (I.Q 50 - 70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการกับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (I.Q 50-70) อายุ 7-13 ปี ในโรงเรียนปกติที่มีโครงการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เรียนร่วม เขตกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 1 ห้อง กลุ่มควบคุม 1 ห้อง ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการสอนแบบใช้เกมประกอบ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิธิตา หาญมานพ (2541) วิจัยเรื่อง การสร้างชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับก่อนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (I.Q 50-70) อายุ 5 - 10 ปี ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนชั้นอนุบาลพิเศษ โรงเรียนพิบูลย์ประชาสรรค์ กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่เป็น

กลุ่มตัวอย่างหลังจากได้รับการสอนด้วยชุดการสอนคำศัพท์ด้วยเกม มีผลสัมฤทธิ์ในการใช้คำศัพท์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

การใช้เกมประกอบการสอนทำให้บทเรียนน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติและการสอนด้วยวิธีสอนที่ใช้เกมนั้น ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน จากการศึกษาวิจัยดังกล่าวยังไม่มีผู้ใดทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสอนสะกดคำภาษาไทยเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคิดสร้างเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนสะกดคำภาษาไทยสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

### สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยหลังการสอนสะกดคำ โดยใช้เกมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาแตกต่างกัน

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการในขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียน ปัญญาวิศิษฐ์ ประชานิเวศน์ 1 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

#### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบฝึกทักษะการสะกดคำ ประกอบด้วย

- 1.1 แผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ
- 1.2 เกมฝึกทักษะการสะกดคำ
- 1.3 คู่มือฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ

2. แบบทดสอบทักษะการสะกดคำ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดสองตัวเลือก จำนวน 1 ชุด ๆ ละ 30 ข้อ ประกอบด้วยภาพกริยาที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 30 คำ แล้วให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับภาพกริยานั้น โดยให้กากบาทหน้าข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ถ้านักเรียนเขียนกากบาทข้อที่ถูกต้อง นักเรียนจะได้คะแนน 1 คะแนน ถ้านักเรียนทำผิด หรือกากบาทลงบนตัวเลือกทั้งสองตัวเลือก หรือไม่เขียนกากบาทลงบนตัวเลือกตัวใดตัวหนึ่ง นักเรียนจะได้คะแนน 0 (ศูนย์)

### การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

#### 1. แบบฝึกทักษะการสะกดคำ ประกอบด้วย

##### 1.1 แผนการสอนฝึกทักษะการสะกดคำ ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล  
ปีที่ 1 (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2537)

1.1.2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็ก (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. ม.ป.ป.)

1.1.3 ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายจากประมวลการสอน  
สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (โรงเรียนสาธิต  
การศึกษาพิเศษคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต)

1.1.4 ศึกษาพัฒนาการการสะกดคำ คำนามและคำกริยา  
ที่เด็กรู้จักของแนวการจัดประสบการณ์ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ

1.1.5 ศึกษาคำโดยใช้คำกริยาที่เด็กปฐมวัยควรรู้จักจากงาน  
วิจัยของ โฉมศรี อิศรางกูร ณ. อุรุยา (2525 : 51 - 58) จำนวน 30 คำ ตามลำดับ  
ความยากง่ายตามคำร้อยละ ดังนี้

ตาราง 3 คำกริยาที่เลือกมาใช้เป็นเกมทางการสะกดคำภาษาไทย  
และใช้เป็นแบบทดสอบ

| ลำดับ<br>ที่ | ง่าย<br>(ระดับคะแนน 80-100)<br>จำนวน 12 คำ | ปานกลาง<br>(ระดับคะแนน 50-80)<br>จำนวน 14 คำ | ยาก<br>(ระดับคะแนน 35-50)<br>จำนวน 4 คำ |
|--------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1.           | ดู                                         |                                              |                                         |
| 2.           | นอน                                        |                                              |                                         |
| 3.           | ถอด                                        |                                              |                                         |
| 4.           | ไต่                                        |                                              |                                         |
| 5.           | บิน                                        |                                              |                                         |
| 6.           | ดี                                         |                                              |                                         |
| 7.           | ยื่น                                       |                                              |                                         |
| 8.           | เป่า                                       |                                              |                                         |
| 9.           | เตะ                                        |                                              |                                         |
| 10.          | จี                                         |                                              |                                         |
| 11.          | รำ                                         |                                              |                                         |
| 12.          | ยิง                                        |                                              |                                         |
| 13.          |                                            | คิง                                          |                                         |
| 14.          |                                            | ผูก                                          |                                         |
| 15.          |                                            | เท                                           |                                         |
| 16.          |                                            | กิน                                          |                                         |
| 17.          |                                            | ตัด                                          |                                         |
| 18.          |                                            | จูบ                                          |                                         |
| 19.          |                                            | ร้อง                                         |                                         |
| 20.          |                                            | กอด                                          |                                         |
| 21.          |                                            | ข้าม                                         |                                         |

## ตาราง 3 ต่อ

| ลำดับ<br>ที่ | ง่าย<br>(ระดับคะแนน 80-100)<br>จำนวน 12 คำ | ปานกลาง<br>(ระดับคะแนน 50-80)<br>จำนวน 14 คำ | ยาก<br>(ระดับคะแนน 35-50)<br>จำนวน 4 คำ |
|--------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 22.          |                                            | วาง                                          |                                         |
| 23.          |                                            | เล่น                                         |                                         |
| 24.          |                                            | ดู                                           |                                         |
| 25.          |                                            | ปา                                           |                                         |
| 26.          |                                            | คาบ                                          |                                         |
| 27.          |                                            |                                              | แบก                                     |
| 28.          |                                            |                                              | ขอ                                      |
| 29.          |                                            |                                              | โยน                                     |
| 30.          |                                            |                                              | จูง                                     |

ง่าย                      จากร้อยละ 80 - 100 คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 40  
                                 ของคำกริยาที่เลือก

ปานกลาง              จากร้อยละ 50 - 79 คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 47  
                                 ของคำกริยาที่เลือก

ยาก                      จากร้อยละ 35 - 49 คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 13  
                                 ของคำกริยาที่เลือก

1.1.6 เขียนแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ  
ประกอบด้วยจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา สื่อการเรียนการสอน กิจกรรม  
การเรียนการสอน 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป  
ขั้นกิจกรรมการเรียนการสอนและขั้นประเมินผล



ในชั้นกิจกรรมการเรียนรู้การสอนจะนำเกมมาประกอบในการสอนทุกครั้ง แผนการสอนแต่ละแผนใช้เวลา 30 - 40 นาที

1.1.7 นำแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมประกอบการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาตอนต้น และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดหลักสูตรและการวางแผนการสอนภาษาไทย สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.1.8 นำแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ที่โรงเรียนราชานุกุล จำนวน 10 คน โดยพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นและนำมาปรับปรุงแก้ไขเนื้อหากิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

## 1.2 เกมฝึกทักษะการสะกดคำ ดำเนินการตามลำดับดังนี้

### 1.2.1 ศึกษาเอกสารการสอนที่เกี่ยวข้องกับเกม ได้แก่

1.2.1.1 เกมประกอบการสอนฝึกทักษะการสะกดคำ (หน่วยศึกษานิเทศ กรมสามัญศึกษา. 2514)

1.2.1.2 เกมันทนาการ (พิพิธ พุ่มแก้วและเอนก ภูัก. 2530)

1.2.1.3 กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย (อังรา ชิวพันธ์)

1.2.1.4 เกมันทนาการ (พิพิธ พุ่มแก้วและเอนก ภูัก. 2530)

1.2.1.5 กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย (อังรา ชิวพันธ์)

1.2.1.6 ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2520)

### 1.2.1.7 การจัดปาร์ตี้และเกมสำหรับเด็ก

(ยาวพา เตชะคุปต์. 2528)

1.2.2 สร้างเกมฝึกทักษะการสะกดคำ จำนวน 30 คำ ให้สอดคล้องกับแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ อุปกรณ์ วิธีเล่น กติกาการเล่นและเวลาที่เหลือใช้ในการเล่นเกมละ 15 - 20 นาที

ตาราง 4 ชื่อเกมและคำศัพท์

| ชื่อเกม                 | คำศัพท์ |
|-------------------------|---------|
| ตัวไหนหายไป             | ดู      |
| ตุ๊กตาลอดถ้ำ            | นอน     |
| เท้าไฟ                  | ถอด     |
| หมวกวิเศษ               | ใส่     |
| ลมเพลมพัด               | บิน     |
| ปิดตาตีหม้อ             | ตี      |
| กลานแข่ง                | ยื่น    |
| เป่าลูกโป่ง             | เป่า    |
| เตะบอลเข้าเป้า          | เตะ     |
| เปิดป้ายพาเพลิน         | ชี้     |
| หุ่นคนตรี               | รำ      |
| เกมจับขโมย              | ยิง     |
| ชักกะเย่อ               | ดึง     |
| แข่งขันผูกเชือกกรองเท้า | ผูก     |
| วิ่งแข่ง                | เท      |
| ลูกเต๋าเป็นพิษ          | กิน     |
| ครูสั่งว่า              | ตัด     |
| กาป้อนเหยื่อ            | จูป     |

ตาราง 4 (ต่อ)

| ชื่อเกม        | คำศัพท์ |
|----------------|---------|
| ประสมอักษร     | รื่อง   |
| วิ่งสะกดคำ     | กอด     |
| บอลลูกเหวี่ยง  | ข้าม    |
| หยิบ - วาง     | วาง     |
| ดอกไม้ทิพย์    | เล่น    |
| เข็นรถตัดหญ้า  | ดู      |
| สาวน้อยตกน้ำ   | ปา      |
| ตกไข่ใส่แก้ว   | คาบ     |
| จับกังคนเก่ง   | แบก     |
| ไอ้หยาสะกดคำ   | ขอ      |
| โยนห่วงลงหลัก  | โยน     |
| ภาษาไทยวันละคำ | จูง     |

1.2.3 นำเกมฝึกทักษะการสะกดคำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างแผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำกับเกมฝึกทักษะการสะกดคำตลอดจนความง่ายและความน่าสนใจของเกม

1.2.4 นำเกมฝึกทักษะการสะกดคำไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนราชานุบาล จำนวน 10 คน โดยพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้น และนำมาปรับปรุง แก้ไข ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

1.3 แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ มีลำดับการสร้าง ดังนี้

1.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะ

1.3.2 ศึกษาหลักสูตรการสร้างแบบฝึก เพื่อฝึกทักษะ ลำดับ  
ขั้นของการสร้างและการใช้แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะ และลักษณะของแบบฝึกหัด  
เพื่อฝึกทักษะที่ดี

1.3.3 สร้างเกมแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ  
จำนวน 20 ชุด ซึ่งครอบคลุม คำกริยาที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 30 ชุด

1.3.4 นำแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำที่สร้างขึ้น  
ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน  
3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมเพื่อปรับปรุง

1.3.5 นำเกมฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำที่สร้างขึ้น  
และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับเด็กที่มีความบกพร่อง  
ทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่  
โรงเรียนราชานุกูล จำนวน 10 คน โดยพิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นและนำมา  
ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

## 2. แบบทดสอบทักษะการสะกดคำ มีลำดับการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับแบบทดสอบวิชา  
ภาษาไทย

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ การสร้างคำถาม การจัด  
รูปเล่ม การวิเคราะห์ข้อมูลข้อสอบจากหนังสือการประเมินผลการเรียนการสอน  
ระดับอนุบาลศึกษาของ วรณวดี ม้าลำพอง (2525) และเทคนิคการเขียนข้อสอบ  
ของ ชวาล แพรัตกุล (2520)

2.3 สร้างแบบทดสอบทักษะการสะกดคำแบบปรนัยชนิด  
สองตัวเลือก จำนวน 1 ชุด ๆ ละ 30 ข้อ ประกอบด้วย ภาพกริยาที่ใช้ในการ  
ทดลองจำนวน 30 คำ ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับภาพกริยา  
โดยการเขียนกากบาทข้อที่ถูกเพียงข้อเดียว

2.4 นำแบบทดสอบทักษะการสะกดคำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการ  
สร้างแบบทดสอบและการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน  
3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.5 นำแบบทดสอบทักษะการสะกดคำที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วทดสอบกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ชั้นประถมปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนประราชนุกูล จำนวน 10 คน ใช้เวลา 30 นาที ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดตอบเกินหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อหาค่าความยากง่าย (P) แทนค่าอำนาจจำแนก โดยใช้เทคนิคร้อยละ 50 (ประคอง กรรณสูต. 2528) แล้วคัดเลือก ข้อสอบที่มีความง่ายระหว่าง .40 - .82 และมีค่าอำนาจจำแนก .20 - .50 จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปทดสอบ

2.6 นำแบบทดสอบทักษะการสะกดคำที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ที่โรงเรียนปัญญาวิมลกัฏฐ์ ประชานิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยวิธีของ คูเดอร์ วิชาร์ดสัน (K - R 20) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่น 0.94

### วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One - Group Pretest-Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2534) ดังตารางนี้

ตาราง 5 แบบแผนการทดลอง

| กลุ่ม | สอบก่อน        | ตัวแบบอิสระ | สอบหลัง        |
|-------|----------------|-------------|----------------|
| E     | T <sub>1</sub> | X           | T <sub>2</sub> |

E แทน กลุ่มทดลองที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

T<sub>1</sub> แทน การทดสอบความสามารถทางการสะกดคำก่อน  
การทดลองของกลุ่ม E

X แทน การทดลองด้วยชุดแบบฝึกทักษะการสะกดคำ

T<sub>2</sub> แทน การทดสอบความสามารถทางการสะกดคำ  
หลังการทดลองของกลุ่ม E

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละประมาณ 30 นาที ถึง 40 นาที รวม 32 ครั้ง โดยมีขั้นตอนในการทดลอง ดังนี้

1. ก่อนที่จะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการทดลอง
2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์และการดำเนินงานตามขั้นตอนการทดลองตามแผนการฝึกทักษะการสะกดคำโดยใช้เกมแก่ครูประจำชั้นของเด็กนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาของกลุ่มทดลอง
3. สร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มทดลอง
4. ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถในการสะกดคำกับกลุ่มทดลองก่อนการทดลอง 2 วัน โดยใช้แบบทดสอบความสามารถการสะกดคำ
5. ผู้วิจัยดำเนินการจัดฝึกทักษะโดยใช้เกมกับกลุ่มทดลองตามแผนการฝึกทักษะการสะกดคำที่สร้างขึ้นตามกำหนดการสอน ดังนี้

5.1 ศึกษาคู่มือการใช้ชุดแบบฝึกทักษะการสะกดคำ เพื่อดำเนินการสอนตามแผนการฝึกทักษะการสะกดคำที่สร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นฝึกทักษะด้วยการใช้เกมฝึกทักษะ การสะกดคำ ขึ้นสรุป และขั้นประเมินผล

5.2 ครูอธิบายกติกาการเล่นให้เด็กเข้าใจโดยปฏิบัติเป็นตัวอย่าง

5.3 ครูนำอุปกรณ์ในการเล่นแจกนักเรียนให้ครบทุกคน

5.4 ดำเนินการเล่นตามกติกาที่กำหนดในแต่ละเกม โดยใช้เวลาในการเล่นเกมละประมาณ 15 - 20 นาที

5.5 ครูและเด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์ในการเล่นให้เรียบร้อย

5.6 ครูและเด็กช่วยกันสรุปบทเรียน

5.7 เมื่อจบเนื้อหาแต่ละบทเรียนมีการประเมินผลของผู้เรียนโดยการประเมินทักษะการสะกดคำจากแบบฝึกหัดทั้ง 30 ชุด ๆ ละ 3 ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนนตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดตอบเกิน 1 คำตอบให้ 0 คะแนน

ตาราง 6 แผนการดำเนินการทดลอง

| สัปดาห์ | วัน      | แผนฝึกทักษะการสะกดคำ                           | คำศัพท์ |
|---------|----------|------------------------------------------------|---------|
| 1       | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 1 เกมตัวไหนหายไป | ดู      |
|         | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 2 เกมตุ๊กตาลอดคำ | นอน     |
|         | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 3 เกมเท้าไฟ      | ถอด     |
|         | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 4 เกมหามวกวิเศษ  | ใส่     |
|         | ศุกร์    | ทดสอบ                                          |         |

ตาราง 6 (ต่อ)

| ลำดับ | วัน      | แผนฝึกทักษะการสะกดคำ                                   | คำศัพท์ |
|-------|----------|--------------------------------------------------------|---------|
| 2     | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 1<br>เกมตัวไหนหายไป      | ดู      |
|       | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 2<br>เกมตุ๊กตาลอดถ้ำ     | นอน     |
|       | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 3<br>เกมเท่าไฟ           | ถอด     |
|       | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 4<br>เกมหรรษาพิเศษ       | ใส่     |
|       | ศุกร์    | ทดสอบ                                                  |         |
| 3     | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 9<br>เกมเตะบอลเข้าเป้า   | เตะ     |
|       | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 10<br>เกมเปิดป้ายพาเพลิน | จี้     |
|       | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 11<br>เกมหุ่นดนตรี       | รำ      |
|       | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 12<br>เกมยิงเป้า         | ยิง     |
|       | ศุกร์    | ทดสอบ                                                  |         |



ตาราง 6 (ต่อ)

| ลำดับ | วัน      | แผนฝึกทักษะการสะกดคำ                                           | คำศัพท์ |
|-------|----------|----------------------------------------------------------------|---------|
| 4     | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 13<br>เกมชักกะเย่อ               | ดิ่ง    |
|       | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 14<br>เกมแข่งขันผูกเชือกกรองเท้า | ผูก     |
|       | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 15<br>เกมเพื่อนำออกจากขวด        | เท      |
|       | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 16<br>เกมลูกเต๋าเป็นพิษ          | กิน     |
|       | ศุกร์    | ทดสอบ                                                          |         |
| 5     | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 17<br>เกมตัดปะ                   | ตัด     |
|       | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 18<br>เกมกาบ่อนเหยื่อ            | จับ     |
|       | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 19<br>เกมประสมอักษร              | ร้อง    |
|       | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 20<br>เกมวิ่งสะกดคำ              | กอด     |
|       | ศุกร์    | ทดสอบ                                                          |         |

ตาราง 6 (ต่อ)

| สัปดาห์ | วัน      | แผนฝึกทักษะการสะกดคำ                                         | คำศัพท์ |
|---------|----------|--------------------------------------------------------------|---------|
| 6       | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 21<br>เกมบอลเหนื่อสีรุ้ง       | ข้าม    |
|         | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 22<br>เกมหีบ - วาง             | วาง     |
|         | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 23<br>เกมเก็บดอกไม้ตามเสียงสระ | เล่น    |
|         | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 24<br>เกมเข็นรถตัดหญ้า         | ดู      |
|         | ศุกร์    | ทดสอบ                                                        |         |
| 7       | จันทร์   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 25<br>เกมสวนน้อยตกน้ำ          | ปา      |
|         | อังคาร   | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 26<br>เกมปักไข่ใส่แก้ว         | คาบ     |
|         | พุธ      | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 27<br>เกมจับกังคนเก่ง          | แบก     |
|         | พฤหัสบดี | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 28<br>เกมไอ้หยาสะกดคำ          | ขอ      |
|         | ศุกร์    | ทดสอบ                                                        |         |

ตาราง 6 (ต่อ)

| สัปดาห์ | วัน       | แผนฝึกทักษะการสะกดคำ                                  | คำศัพท์ |
|---------|-----------|-------------------------------------------------------|---------|
| 8       | จันทร์    | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 29<br>เกมโยนห่วงลงหลัก  | โยน     |
|         | อังคาร    | แผนการฝึกทักษะการสะกดคำแผนที่ 30<br>เกมภาษาไทยวันละคำ | จุง     |
|         | พุธ       | ทบทวนแผนการฝึกทักษะการสะกดคำ<br>แผนที่ 1 - 15         |         |
|         | พฤหัสบดี. | ทบทวนแผนการฝึกทักษะการสะกดคำ<br>แผนที่ 16 - 30        |         |
|         | ศุกร์     | ทดสอบ                                                 |         |

หมายเหตุ เวลาที่ใช้ในการทดลองประมาณวันละ 15 - 20 นาที ถ้ามีการประเมินเป็นรายบุคคล ใช้เวลาประมาณ 30 - 40 นาที

เมื่อทดลองครบ 8 สัปดาห์ ทำการทดสอบความสามารถสะกดคำภาษาไทยหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความสามารถสะกดคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

### 1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

#### 1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย

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

$\bar{X}$  = ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum X$  = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$N$  = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

#### 1.2 หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบการสะกดคำ

จากสูตร

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ  $P$  หมายถึง ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ

$R$  หมายถึง จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ

$N$  หมายถึง จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538)

#### 1.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบการสะกดคำ

โดยใช้สูตร คูเดอร์ริชาร์ดสัน 20 (Kuder - Richardson 20)

$$\text{สูตร KR - 20} \quad r_u = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right]$$

$n$  หมายถึง จำนวนข้อ

$P$  หมายถึง สัดส่วนของคนทำถูกในแต่ละข้อ

$q$  หมายถึง สัดส่วนของคนทำผิดในแต่ละข้อ  $= 1 - p$

$S^2$ , หมายถึง ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ  
(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538)

## 2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ใช้สถิติแบบ Nonparametric Statistics เปรียบเทียบความแตกต่างของความสามารถสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการทดสอบแบบ Sign Test (นิภา ศรีไพโรจน์. 2538)

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

|     |                                         |
|-----|-----------------------------------------|
| E   | แทนกลุ่มทดลอง                           |
| X   | แทนการทดลองฝึกทักษะการสะกดคำโดยใช้เกม   |
| T1  | แทนการทดสอบความสามารถสะกดคำก่อนการทดลอง |
| T2  | แทนการทดสอบความสามารถสะกดคำหลังการทดลอง |
| —   |                                         |
| X   | แทนค่ามัธยฐาน                           |
| S.D | แทนค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน              |
| T   | แทนค่าสถิติทดสอบใน Sign Test            |

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลจากการวิจัยตามลำดับ ดังนี้  
วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการสอนโดยใช้เกมก่อนและหลังการทดลอง

ตาราง 7 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลัง  
การทดลองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้  
จำนวน 10 คน

| นักเรียน<br>คนที่ | ก่อนการทดลอง<br>X | หลังการทดลอง<br>Y | ทิศทางของ<br>ความแตกต่าง | เครื่องหมาย |
|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------------|-------------|
| 1.                | 15                | 24                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 2.                | 13                | 23                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 3.                | 19                | 26                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 4.                | 17                | 30                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 5.                | 20                | 29                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 6.                | 25                | 28                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 7.                | 20                | 28                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 8.                | 17                | 27                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 9.                | 17                | 30                | หลัง > ก่อน              | +           |
| 10.               | 22                | 25                | หลัง > ก่อน              | +           |

$$T = .02^*$$

จากตาราง 9 แสดงว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้  
มีความสามารถสะกดคำภาษาไทย หลังการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมแตกต่างกัน  
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน

## บทที่ 5

### บทย่อ สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### บทย่อ

##### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา จากการสอนสะกดคำโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถสะกดคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังการสอนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

##### สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ มีความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยหลังการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมสูงขึ้น

##### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

##### 1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนปัญญาวุฒิกร ประชานิเวศน์ 1 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า



## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

### 2.1 แบบฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย ประกอบด้วย

#### 2.1.1 แผนการสอนเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ

#### 2.1.2 เกมฝึกทักษะการสะกดคำ

#### 2.1.3 คู่มือฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ

### 2.2 แบบทดสอบทักษะการสะกดคำภาษาไทย

### สรุปผลการทดลอง

ความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากในระหว่างการฝึกด้วยเกมเด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินและได้ร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน เพราะในแต่ละเกมผู้วิจัยได้ให้เด็กลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา Dewey ว่าการเรียนรู้โดยการกระทำรู้ได้ดีด้วยตนเอง อีกทั้งเกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกมที่มีกติกาง่าย ๆ และใช้สื่ออุปกรณ์ที่เร้าความสนใจมาใช้ในการฝึกทักษะแต่ละครั้ง หลังจากจบบทเรียนแต่ละครั้งแล้ว ผู้วิจัยได้นำแผนการฝึกทักษะการสะกดคำมาทบทวนซ้ำในครั้งต่อไปการใช้กิจกรรมที่ต่างกันแต่ความมุ่งหมายคงเดิม เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจในการเรียนรู้มากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับกฎการฝึกของธอร์นไคด์

### อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม ซึ่งผู้วิจัยได้อภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ และจากการสังเกตขณะที่ทำการวิจัย ดังนี้

1. ความสามารถสะกดคำภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกมสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากในระหว่างการฝึกด้วยเกม เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอน เพราะในแต่ละเกมผู้วิจัยได้ให้เด็กลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของ (Dewey.1916 : 163 - 178) ที่ว่า “การเรียนรู้โดยการกระทำ” (Learning by Doing) ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง อีกทั้งเกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเกมที่มีกติกาง่าย ๆ และใช้สื่ออุปกรณ์ที่มีสีสันเร้าความสนใจมาใช้ในการฝึกทักษะแต่ละครั้งและหลังจากเรียนบทเรียนแต่ละครั้งจบแล้ว ผู้วิจัยแผนการฝึกทักษะการสะกดคำมาทบทวนซ้ำในครั้งต่อไป แต่ใช้กิจกรรมที่ต่างกันแต่ความมุ่งหมายของเนื้อหาคงเดิม เพื่อให้เด็กเกิดความแม่นยำในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกฎการฝึกหัด (Law of Exercise) ของธอร์นไคด์ (ประสาทอิศรปริดา)

2. การที่ฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยให้ดีขึ้นนั้นผู้วิจัยมีความเห็นว่า การฝึกทักษะบ่อย ๆ นั้นจำเป็นต้องมีกิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรมประกอบ การสอนและเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้เด็กไม่เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ในการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยแต่ละครั้งผู้วิจัยได้ใช้เวลาแต่ละครั้งประมาณ 15 - 20 นาที ในการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย ส่วนการประเมินผลจะประเมินผลเป็นรายบุคคล ส่วนกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยปฏิบัติคือ ก่อนและหลังการเรียนการสอนจะสนทนาและพูดคุยกับเด็ก เพื่อให้เด็กพูดได้ตอบ ซึ่งจะส่งผลให้เด็กมีทักษะการสะกดคำและผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเล่นหลังจากเกมสิ้นสุดได้มีการประเมินผลจากแบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจแบบฝึกความพร้อมกับเฉลยคำตอบทันที ทำให้เด็กแต่ละคนรู้คะแนนของตนเอง ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผลทางด้านจิตวิทยาที่ช่วยเสริมแรง (Reinforcement) เพื่อให้เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะฝึกทักษะ

เมื่อเด็กรู้ผลของการฝึกทักษะและได้รับคำแนะนำทุกครั้งจากผู้วิจัยจึงเกิดความมั่นใจในการฝึกทักษะในครั้งต่อไป ซึ่งตรงกับแนวคิดของ (Davidson.1971) ที่กล่าวว่าเด็กได้ทราบของการศึกษาของตนเองทุกครั้งจะมีผลให้เด็กเกิดการแข่งขันกับตนเอง โดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายที่จะฝึกฝนต่อไป

จากผลการวิจัยแสดงว่า การฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมช่วยส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถสะกดคำภาษาไทยสูงขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยได้คำนึงถึงการจัดเนื้อหาการเรียนการสอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการเล่นเกม นอกจากนี้ (Grambs and others. 1970) กล่าวว่าเกมมีความมุ่งหมายเกี่ยวกับการศึกษาทำให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (จินตนา เตชะทักษิณพันธ์. 2533) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมฝึกทักษะความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่งสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการฝึกโดยใช้เกม มีความสามารถในการสะกดคำสูงขึ้นและจากการศึกษาของ (วิจิตา บุญฤทธิ์.2540) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ (I.Q. 50-70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรมวิชาการ กับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องจำนวนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังการทดลองนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อรรม คล้ายคลุ้ม.2540) ที่ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ อายุ 9 - 12 ปี ระหว่างวิธีการฝึกทักษะการเล่นเกม และวิธีการฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมและการฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึกหัด มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาแตกต่างกัน โดยเด็กที่ได้รับ

การฝึกทักษะด้วยเกม มีความสามารถในการรับรู้ทางสายตาสูงกว่าเด็กที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปได้ว่าเกมที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะนำไปใช้ฝึกทักษะทางการสะกดคำสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะเป็นประสบการณ์รูปธรรมให้ความสนุกสนานและเกิดแรงจูงใจแก่เด็ก อีกทั้งยังมีการเสริมแรงด้วยการเฉลยคำตอบแก่เด็กทันทีหลังจากประเมินผลที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง ซึ่งนับว่าเป็นการตอบสนองความต้องการด้านการเรียนรู้ของเด็กระดับเรียนได้ดี

จากผลการศึกษาครั้งนี้ทำให้ทราบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความสามารถสะกดคำภาษาไทยดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้เพราะว่าเกมเป็นขบวนการอย่างหนึ่งในการเล่นที่ช่วยพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ทำให้เด็กมีความคิดและเหตุผล สามารถเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคมและสภาวะความสมดุลย์ทางอารมณ์ ฉะนั้นผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญานอกจากนั้นยังทำให้เห็นความสำคัญของการฝึกทักษะการสะกดคำโดยใช้เกมและนำวิธีการนี้ไปช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาให้พัฒนาไปตามความเหมาะสมและศักยภาพของเด็กแต่ละคนได้อีกในอนาคต

### ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาค้างนี้

1. เด็กที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมในขณะที่ฝึกปฏิบัติกิจกรรม เด็กจะสนุกสนานและเป็นกำลังใจให้เพื่อนในกลุ่มเป็นอย่างดีมากเมื่อเพื่อนปฏิบัติไม่ถูกต้องจะแนะนำ และปรบมือเป็นกำลังใจกับเพื่อนที่ปฏิบัติได้ อีกทั้งให้โอกาสกับเพื่อนที่ปฏิบัติไม่ถูกต้องได้ปฏิบัติในครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังสังเกตเห็นว่าระหว่างเล่นเกมเด็กได้รับความรู้ในด้านเนื้อหาและทัศนคติที่ดีแล้วผู้วิจัยยังสามารถใช้เกมเป็นเครื่องปลูกฝังความเข้าใจพื้นฐานข้อตกลงกฎระเบียบต่าง ๆ ตลอดจนทักษะการแก้ปัญหาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2. เด็กที่ได้รับการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม มีความสนุกสนาน ยิ้มแย้มแจ่มใส และมีความกระตือรือร้นในการเล่นตลอดเวลา ทุกครั้งที่ผู้วิจัยฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม เด็กจะแสดงความรู้สึกดีใจและตั้งใจฟังคำสั่งคำสั่งของผู้วิจัย

3. อุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการทดลองคือ ห้องเรียนที่จัดกิจกรรมค่อนข้างจำกัด และพื้นที่ใกล้เคียงกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จึงทำให้เกิดปัญหาในขณะจัดกิจกรรมทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม เนื่องจากกิจกรรมบางกิจกรรมต้องใช้เสียงดนตรีประกอบ ทำให้เด็กที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองเกิดความสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมกับกลุ่มทดลอง จึงทำให้กลุ่มทดลองขาดสมาธิและการควบคุมไม่เป็นระเบียบ แต่เหตุการณ์เช่นนี้ สามารถลดลงได้ เมื่อแยกเด็กออกมาฝึกโดยใช้ห้องเรียนหรือสถานที่ที่ห่างกับนักเรียนกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

การวิจัยครั้งนี้มีแนวความคิดที่ได้จากประสบการณ์ในการปฏิบัติหน้าที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการทำวิจัยดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาที่ได้รับการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม มีความสามารถสะกดคำภาษาไทยสูงขึ้น

2. ดังนั้นครูจึงควรนำเกมมาส่งเสริมทักษะการสะกดคำภาษาไทยแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพราะจะทำให้เด็กมีความสามารถสะกดคำดีขึ้น

3. เกมฝึกทักษะการสะกดคำควรเป็นเกมที่มีความสนุกสนาน อุปกรณ์การเล่นที่น่าสนใจ และควรเป็นเกมที่มีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็กวัยนี้ จึงควรใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งประมาณ 15 - 20 นาที ซึ่งเวลาจัดกิจกรรมการเล่นแต่ละครั้งควรเล่นแบ่งกลุ่ม หรือเล่นเป็น

รายบุคคลบ้าง เพื่อให้เด็กรู้จักรอคอย และมีความพยายามที่จะปฏิบัติให้เหมือนเพื่อนในกลุ่ม

4. ก่อนนำเกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยไปใช้ ครูผู้สอนควรทดลองกับเด็กกลุ่มอื่นเพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและส่งเสริมการฝึกทักษะทางภาษาด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกม ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางให้ผู้สนใจในการเรียนการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อส่งผลให้การฝึกทักษะการสะกดคำของเด็กให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ควรจัดให้มีการเตรียมความพร้อมทางการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยเฉพาะการสะกดคำให้มีความแตกต่างไปจากเนื้อหาที่สร้างขึ้นในการวิจัยครั้งนี้

## บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ, หลักสูตรสำหรับเด็กกลุ่มพิเศษ (กลุ่ม ก.) ฉบับปรับปรุง 2521.

-----หลักสูตรสำหรับเด็กกลุ่มพิเศษ (กลุ่ม ก.) ฉบับปรับปรุง 2529.

กัลยา สุตะบุตร. “การแบ่งประเภทของภาวะปัญญาอ่อนตาม 10,” วารสาร ราชานุกูล. 7 : 24 - 28 ; กันยายน - ธันวาคม 2535.

จินตนา เตชะทักษิณพันธ์. การใช้เกมฝึกความสามารถในการปฏิบัติตามคำสั่ง สำหรับเด็กปัญญาอ่อน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.

จริน ธานีรัตน์, เกม. กรุงเทพฯ ฯ : ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2524.

จุลจักร โนพันธ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางความคิดสร้างสรรค์และมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิทยาศาสตร์ด้วยวิธีการกระบวนกลุ่มสัมพันธ์ที่ใช้เกมกับวิธีการกระบวนกรกลุ่มสัมพันธ์ที่ใช้การอภิปราย. ปรียญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.

เกศินี โชติกเสถียร. การใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน. กรุงเทพฯ ฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539.

ฉวีวรรณ จึงเจริญ. “การเล่นกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กก่อนวัยเรียน,” ในการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ ฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

คณะกรรมการการประถมศึกษา, สำนักงาน. แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ในกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. อัดสำเนา.



- โหมศรี อิศรางกูร ณ อยุธยา. การรับรู้คำกริยาไทยของนักเรียนอนุบาลใน  
กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2525. อัดสำเนา.
- ชบา คำชื่น. ผลการใช้เกมในการสอนซ่อมเสริมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
คณิตศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,  
2529. อัดสำเนา.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. แบบแผนการทดลองและสถิติ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.
- ชวาล แพรัตกุล. เทคนิคการเขียนข้อสอบ. กรุงเทพฯ : พิกัดอักษร, 2520.
- ทวี จันทรเอี่ยม. การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนซ่อมเสริมด้วยแบบฝึก โรงเรียนสุธี  
วิทยา จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์, 2532. อัดสำเนา.
- นิภา ศรีไพโรจน์. สถิติอนุพารามเมตริก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2533.
- นิรมล ชยุตสาหกิจ. “การเล่นและกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กก่อนวัยเรียน,”  
ในการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2525.
- บันลือ พฤกษ์วัน. การเขียน. หน่วยผลิตเอกสาร. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2527.
- บงกช สุภธาดา. การศึกษาเปรียบเทียบและความคงทนในการจำหลักภาษาไทย  
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมประกอบการสอน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.  
กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2527. อัดสำเนา.
- ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
ศูนย์หนังสือ ดร.สง่า 2528.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์. เกมพลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์  
วัฒนาพานิช, 2536.

ปรียา หิรัญประดิษฐ์. การใช้ภาษาไทยในวงราชการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักพิมพ์ โอ.เอส. พรินติ้ง, 2532.

ประเทือง คล้ายสุบรรณ. อ่านคำไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอ.เอส. พรินติ้ง, 2537.

ประกาศรี สืออำไพ. วิธีการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2527.

ผดุง อารยะวิญญู. การศึกษาเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์พิมพ์ บรรณกิจ, 2539.

ฝึกหัดครู, กรม. การสอนพูดให้นักเรียนหูตึงในประเทศไทยโดยประยุกต์ใช้ หลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2522.

พัชรินทร์ เออชูนัน. การศึกษาความสามารถทางการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับก่อนวัยเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540. อัดสำเนา.

พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์. “ภาวะบกพร่องทางสติปัญญา: การฟื้นฟูสมรรถภาพ และการจ้างงานบุคคล,” คำบรรยายการประชุมเชิงปฏิบัติการฟื้นฟูสมรรถภาพและการจ้างงานบุคคล. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537.

พฐ ทังแดง. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกและไม่ใช้แบบฝึก วิทยาลัยอาชีวเลย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์, 2534. อัดสำเนา.

พิพิธ พุ่มแก้ว และเอนก ภูักัก. เกมนันทนาการ. กรุงเทพฯ:ไทยมิตรการพิมพ์, 2530.

มานพ ศรีเทียม. การใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527. อัดสำเนา.

เขาวภา เดชะคุปต์. การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กวัยเรียน. กรุงเทพฯ ฯ : ภาควิชา  
หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร, 2528.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ ฯ :  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.

วรรณิ์ โสมประยูร. การพัฒนาการเขียนระดับประถมศึกษา. เอกสารการสอน  
ชุดวิชาการกลุ่มทักษะ (ภาษาไทย) หน่วยที่ 8 - 15. พิมพ์ครั้งที่ 2.  
กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.

ศิวพร พิลาดง. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเขียนสะกดคำ  
ภาษาไทยและความสามารถในการใช้พจนานุกรม ฉบับราช  
บัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
จังหวัดขอนแก่น. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529. อัดสำเนา.

วรรณวดี ม้าลำพอง. การประเมินผลการเรียนการสอนระดับอนุบาลศึกษา.  
กรุงเทพฯ ฯ : ภาควิชาทดสอบและวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ วิทยาลัย  
ครูเชียงใหม่, 2525.

วิจิตา บุญฤทธิ์. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง  
จำนวนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ (I.Q.  
50-70) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครูของกรม  
วิชาการกับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ. ปรินิพนธ์ กศ.ม.  
กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540.  
อัดสำเนา.

ศรียา นิยมธรรม. การเรียนรู้ร่วมสำหรับเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ ฯ :  
สำนักพิมพ์เลิฟแอนด์เลิฟเพรส, 2534.

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมสามัญศึกษา หน่วยศึกษานิเทศก์. คู่มือการสอน  
ภาษาไทย เกมประกอบการสอนฝึกทักษะในการฟัง. กรุงเทพฯ ฯ : กุรุสภา,  
2514.

- สลักจิต ตั้งสุจริตวงศ์. ศึกษาผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำจากหนังสือเรียนภาษาไทยชุดทักษะสัมพันธ์เล่ม 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมท่าช้างวิทยาคาร จังหวัดสิงห์บุรี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2534. อุดรธานี.
- สนิท ตั้งทวี. ศิลปะการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2531.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. การเขียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิช, 2533.
- สุมาลี โกศลสมบัติ. การศึกษาความหมายของการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2525. อุดรธานี.
- อัมรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2536.
- อัญชลี สุนธรา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบการสอนแบบธรรมชาติในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดธาตุทอง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527. อุดรธานี.
- อารม คล้ายคลุ้ม. การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ อายุ 9 - 12 ปี ระหว่างวิธีฝึกทักษะด้วยการเล่นเกมส์และวิธีฝึกทักษะด้วยการใช้แบบฝึกหัด. ปริญญาโท ค.ม. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540. อุดรธานี.
- อรพรรณ พรสีมา. เทคโนโลยีทางการสอน. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์คุรุสภา, 2530.

- อบรม สันติบาล. การจัดปาร์ตี้และเกมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์, 2528.
- อำไพ กิมแหลม. การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทยของนักเรียน ไทยมุสลิมในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในเขตการศึกษา 2. วิทยานิพนธ์ ก.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528. อัดสำเนา.
- Arnold, Arnolds . “Your Child’ s Play,” In Child Development Series,1975.
- Ashman, A. and J. Elkins. Educating Children with Special Needs. New York : Prentice - Hall U.S.A , 1990.
- Cooper and other. The Beethoven Compendium : a guide to Beethoven’s life and music New York : Thames and Hudson, 1996.
- Davidson, James Louise. “The Relationship Between Teachers Questions and Pupils Responses During a Directed Reading Activity and a Directed Reading–Thinking Activit,” Dissertation Abstracts International. 12 : 6273 – A ; June, 1971.
- Dewey, John.“Experience and Thinking,” Democracy and Education. Chicago: Press. New York : The Free Press, 1944.
- Grambs, Dean Dresdem, Johm C.Carr and Robert M. Fitch. Modern Methods in Secondary Education. 3rd ed U.S.A. Holt : Rinehart and Winston, Inc., 1970.
- Grossman,J. Classification in Mental Retardation. Washington : American Association on Mental Deficiency, 1983.
- Macimillan.D.L. Mental Retardation in School and Society. 2nd ed. Boston : Little Brown, 1982.
- Stroman, F.Duane. Mental Retardation in Social Context. Boston University : Press of American, 1989.
- Webster,N. Webster’s Third New International Dictionary. Springfield, Massachusetts ; G&C Mersian Company, 1981.

## ภาคผนวก

## ภาคผนวก ก.

คุณภาพของการทดสอบต่อค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r)

ตาราง 8 การแสดงค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่าย

| ข้อ | p    | r    | ข้อ | p    | r    |
|-----|------|------|-----|------|------|
| 1.  | 0.60 | 0.20 | 26. | 0.60 | 0.20 |
| 2.  | 0.60 | 0.20 | 27. | 0.60 | 0.20 |
| 3.  | 0.65 | 0.30 | 28. | 0.65 | 0.30 |
| 4.  | 0.65 | 0.30 | 29. | 0.60 | 0.40 |
| 5.  | 0.80 | 0.40 | 30. | 0.70 | 0.40 |
| 6.  | 0.60 | 0.20 | 31. | 0.75 | 0.30 |
| 7.  | 0.50 | 0.40 | 32. | 0.50 | 0.20 |
| 8.  | 0.60 | 0.20 | 33. | 0.80 | 0.20 |
| 9.  | 0.55 | 0.40 | 34. | 0.50 | 0.60 |
| 10. | 0.60 | 0.20 | 35. | 0.70 | 0.20 |
| 11. | 0.70 | 0.20 | 36. | 0.70 | 0.20 |
| 12. | 0.70 | 0.20 | 37. | 0.80 | 0.20 |
| 13. | 0.50 | 0.40 | 38. | 0.65 | 0.50 |
| 14. | 0.75 | 0.30 | 39. | 0.55 | 0.50 |
| 15. | 0.60 | 0.20 | 40. | 0.60 | 0.20 |
| 16. | 0.40 | 0.40 | 41. | 0.60 | 0.20 |
| 17. | 0.70 | 0.40 | 42. | 0.65 | 0.30 |
| 18. | 0.40 | 0.20 | 43. | 0.65 | 0.30 |
| 19. | 0.50 | 0.20 | 44. | 0.80 | 0.40 |
| 20. | 0.60 | 0.30 | 45. | 0.70 | 0.20 |
| 21. | 0.70 | 0.20 | 46. | 0.60 | 0.20 |
| 22. | 0.60 | 0.20 | 47. | 0.50 | 0.40 |
| 23. | 0.50 | 0.40 | 48. | 0.65 | 0.30 |
| 24. | 0.65 | 0.30 | 49. | 0.50 | 0.40 |
| 25. | 0.50 | 0.40 | 50. | 0.60 | 0.20 |



ตาราง 9 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาไทยก่อนและหลัง  
การทดลองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้  
จำนวน 10 คน

| กลุ่ม<br>ตัวอย่าง | N  | ก่อนการทดลอง |      | หลังการทดลอง |      | T    |
|-------------------|----|--------------|------|--------------|------|------|
|                   |    | $\bar{X}$    | S    | $\bar{X}$    | S    |      |
| กลุ่มตัวอย่าง     | 10 | 18.50        | 3.47 | 27.00        | 2.51 | .02* |

จากตาราง 7 แสดงว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ มีความสามารถสะกดคำภาษาไทย หลังจากเรียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน

## ภาคผนวก ข.

แผนการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 1

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ดู” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ดู”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ ตัวไหนหายไป

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย จำนวน 5 ภาพ คือ ตา หู จมูก  
แขน ขา
2. บัตรคำ ดู ชู งู ปู
3. บัตรพยัญชนะ ด. ช. ง. ป.
4. บัตรสระอู จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อิ อี อุ อี้ อือ เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีคนดูโทรทัศน์
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ว่าใช้ประโยชน์อะไรบ้าง เช่น หู มีไว้ฟัง ตา มีไว้ดู นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกรให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย คือ หู ตา จมูก แขน ขา ให้นักเรียนดูทีละภาพและถามนักเรียนว่า หูมีไว้ทำอะไร ตามีไว้ทำอะไร ถามจนครบทุกภาพ นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกรให้ทราบ
2. ครูชูบัตรคำ “ดู” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ดู” คือ คอ-อุ-ดู ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ค. และบัตรสระ อู มาให้นักเรียนดู และพูดว่านี่คือ ค. เด็ก นี่คือ สระอู เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า คอ-อุ-ดู
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “ดู” ด้วยปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล
5. ครูเอาบัตรตัว ค. กับบัตรสระอู ผสมกับบัตรตัวพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “ดู” พร้อมกับพูดว่า คอ-อุ-ดู ทำจนครบทุกคน
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ตัวไหนหายไป

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนดูโทรทัศน์
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ดูตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพคนดูโทรทัศน์ ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ดู” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ดู” ไปติดระหว่างภาพคนกับภาพโทรทัศน์  
คือ ภาพคน บัตรคำดู ภาพโทรทัศน์ แล้วให้นักเรียนพูดว่า คนดู  
โทรทัศน์

## ชั้นประเมิณผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ดู” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

เกมประกอบการสอนศัพท์ “คู”

ชื่อเกม ตัวไหนหายไป

## อุปกรณ์

1. บัตรคำ คุณ ชู ฟู ตา พ่อ แม่ พี่ น้อง แมว
2. กระดานแม่เหล็ก

## วิธีการและกติกาการเล่น

ครูติศภัตรคำ ดุ ง ชู ปุ บนกระดานแม่เหล็ก ให้นักเรียนสะกดคำทีละคำ  
ตามครูและสะกดเอง

ครูติบัตรคำ ตาครูรถไฟ แม่คุณ้อง พ่อครูยนต์ พี่ครูททัศน์ น้องคุณแมว ครูหิบบัตรคำว่า “ครู” ออก แล้วถามนักเรียนว่า ใครรู้บ้างตัวไหนหายไป ใครบอกได้ยกมือขึ้น แล้วหามาเติมให้ถูกต้อง เมื่อหิบบมาเติมแล้วพูดว่า คอ-อุ-คู ตาครูรถไฟ ประโยคอื่นก็ทำลักษณะเดียวกัน จนครบทุกคน (แม่คุณ้อง พ่อครูยนต์ พี่ครูททัศน์ น้องคุณแมว)

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 2

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “นอน” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “นอน”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ ตู๋กลดอดถั่ว

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายว่า “นอน” จำนวน 3 ภาพ คือ ภาพคนนอน  
ภาพเด็กนอน ภาพหมานอน
2. บัตรคำ นอน ลอน ดอน งอน
3. บัตรพยัญชนะ น. ล. ด. ง.
4. บัตรสระออ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่นๆ คือ สระอะ อา อี อี๋ อุ ู เอะ เอ โอะ โอ
6. ภาพระบายสีคนนอน
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องการพักผ่อนว่าเป็นอย่างไร เช่น การดูโทรทัศน์ การเที่ยวทะเล การนอนเป็นการพักผ่อนหรือไม่ ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ถูกครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนนอน เด็กนอน หมานอน ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้เขากำลังทำอะไร เช่น เด็กกำลังทำอะไร หมากำลังทำอะไร เป็นต้น ถามทุกภาพที่กำหนด ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้นักเรียนทราบว่า คนนอน เด็กนอน หมานอน
2. ครูชูบัตรคำ “นอน” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “นอน” คือนอ ออ-นอ-นอน ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ น. อ. และ น. ชูให้นักเรียนดูว่านี่คือ น. หนู นี่คือน. สระ ออ และตัวสะกด น. หนู เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า นอ-ออ-นอ-นอน
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “นอน” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล
5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ น. กับ อ. ผสมกับบัตรตัวพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้แล้วให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบมาคิดเป็นคำว่า “นอน” พร้อมกับพูดว่า นอ-ออ-นอ-นอน ทำจนครบทุกคน
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตุ๊กตาลอดถ้ำ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนนอน 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนคัดคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพคนนอน เด็กนอน หมานอน ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกด คำว่า “นอน” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “นอน” ไปติดต่อจากภาพคน ภาพเด็ก คือ ภาพคน บัตรคำนอน ภาพเด็ก บัตรคำนอน แล้วให้นักเรียนพูดว่า คนนอน เด็กนอน

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “นอน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “นอน”

#### ชื่อเกม

ตุ๊กตาลอดถ้ำ

#### อุปกรณ์

1. ตุ๊กตา 4 ตัว
2. นกหวีด 1 ตัว

#### วิธีและกติกาการเล่น

ครูแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 แถว ๆ ละเท่า ๆ กัน แต่ละแถวยืนแยกทำเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง ห่างกันประมาณ 1 ช่วงแขน ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น คือ เมื่อนักเรียนได้ยินเสียงนกหวีด คนที่ยืนหน้าสุดที่ถือตุ๊กตาวางให้ส่งตุ๊กตาลอดผ่านช่องขาของเพื่อนในกลุ่มไปข้างหลังตลอดแถว ถ้าตุ๊กตาถึงคนข้างหลังซึ่งเป็นคนสุดท้ายให้ถือตุ๊กตาวิ่งมายืนข้างหน้าแถวแล้วจับตุ๊กตานอนลงที่พื้นพร้อมกับพูดว่า “นอน” นอ-ออ-นอน-นอน แล้วไปหยิบบัตรคำว่า “นอน” ไปติดบนกระดานแม่เหล็ก



## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 3

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ถอด” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ถอด”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เตะไฟ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ถอด” จำนวน 5 ภาพ คือ ถอดรองเท้า ถอดถุงเท้า ถอดเสื้อ ถอดกางเกง ถอดหมวก
2. บัตรคำ ถอด กอด จอด ปอด
3. บัตรพยัญชนะ ถ. ก. จ. ป. ด.
4. บัตรสระอ อ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อิ อี อื อู อุ เอะ เอ
6. ภาพระบายสีคนถอดรองเท้า
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนว่า หลังจากโรงเรียนเลิก และนักเรียนกลับบ้านแล้ว นักเรียนทำอะไรกับเครื่องแต่งกายบ้าง นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพถอดรองเท้า ถอดถุงเท้า ถอดเสื้อ ให้นักเรียนดูทีละภาพ และถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า คนกำลังถอดรองเท้า ถอดถุงเท้า ถอดเสื้อ

2. ครูชูบัตรคำ “ถอด” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “ถอด” คือ ถอ ออ-คอ-ถอด ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3: ครูนำบัตรพยัญชนะ ถ. บัตรสระออ และบัตรพยัญชนะ ค. ให้นักเรียนดูและบอกนักเรียนว่า นี่คือ ถ. ถู นี่คือ สระออ นี่คือ ค. เด็ก เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า ถอ-ออ-คอ-ถอด

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “ถอด” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ถ ตัว อ. ตัว ค. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อเป็นคำว่า “ถอด” พร้อมกับพูดว่า ถอ-ออ-คอ-ถอด ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเท้าไฟ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนกำลังถอดรองเท้า
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ถอด” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

|                |           |
|----------------|-----------|
| 1. วิทย์เทป    | 1 เครื่อง |
| 2. เทปเพลงเด็ก | 1 ม้วน    |
| 3. บัตรคำ      |           |
| 4. บัตรภาพ     |           |

ให้นักเรียนแต่งตัวแบบเกาเบอย คือ สวมหมวก ผูกผ้าเช็ดหน้าทีคอสวม  
ถุงมือ ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น เมื่อครูเริ่มเปิดเทปเพลงนักเรียนทุกคนเดินไปตาม  
จังหวะเพลงทันทีที่ครูปิดวิทยุเทป และเรียกชื่อนักเรียน (ชื่อ.....) พร้อมทั้งชูบัตร  
ภาพหมวกให้นักเรียนคนนั้นพูดคำว่า ถอ-ออ-คอ-ถอด-ถอดหมวก ทำจนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 4

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ไ้” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ไ้”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ หมวกวิเศษ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ไ้” จำนวน 4 ภาพ คือ ไ้เสื้อ  
ไ้รองเท้า ไ้หมวก ไ้กางเกง
2. บัตรคำ ไ้ ไ้ ไ้ ไ้ ไ้
3. บัตรพยัญชนะ ส. ช. ข. ล.
4. บัตรสระ ไ- จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือสระอะ อา อี อี อี อู อุ เอะ เอ
6. ภาพระบายสีตุ๊กตาไ้เสื้อผ้าครบทุกอย่าง
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูนำของใช้ออกมา ให้นักเรียนดูทีละอย่าง คือ เสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก พร้อมกับถาม นักเรียนว่าใครรู้จักบ้างที่ครูถืออยู่นี้คืออะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนใส่เสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก ให้นักเรียนดูพร้อมกับถาม ชื่อของใช้แต่ละอย่าง โดยให้นักเรียนตอบพร้อม ๆ กันว่า คนใส่เสื้อ บอกจนครบจำนวนของใช้ ที่ครูกำหนด

2. ครูชูบัตรคำ “ใส่” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ใส่” คือ สอ-ไอ-ใส-เอก-ใส่ ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ส. กับบัตรสระ ใ- และบัตรวรรณยุกต์เอก ชูให้นักเรียนดูว่านี่คือ ส. เสือ นี่คือสระ ใ-ไม่ม้วน นี่คือวรรณยุกต์เอก เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า สอ-ไอ-ใส-ใส-เอก-ใส่

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “ใส่” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ส. กับบัตรสระ ใ- และบัตรวรรณยุกต์เอกกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรคำ มาต่อกันเป็นคำว่า “ใส่” พร้อมกับพูดว่า สอ-ไอ-ใส-ใส-เอก-ใส่ ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม หมวกวิเศษ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพตุ๊กตา 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูเตรียมสื่อ กางเกง ถุงเท้า หมวกไว้หลังห้องเรียน ให้นักเรียนไปใส่เสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก ไว้หลังห้องเรียน พร้อมกับสะกดคำว่า “ใส่” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ใส่” ไปติดคู่กับรูปภาพเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสะกดคำว่า “ใส่” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอน ศัพท์ “ใส่”

ชื่อเกม หมวกวิเศษ

### อุปกรณ์

- |                       |           |
|-----------------------|-----------|
| 1. เสื้อยืด           | 4 ตัว     |
| 2. กางเกงเอวยืดขาสั้น | 2 ตัว     |
| 3. หมวกสำหรับเด็ก     | 2 ใบ      |
| 4. ถุงเท้า            | 2 คู่     |
| 5. วิทย์เทพ           | 1 เครื่อง |
| 6. เทปเพลงเด็ก        | 1 ม้วน    |
| 7. หมวกใบใหญ่         | 1 ใบ      |

### วิธีการเล่น

ครูให้นักเรียนเล่นเกมหมวกวิเศษ (หมวกวิเศษ คือ หมวกใบใหญ่ ซึ่งภายในหมวกจะมีเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวก สำหรับเด็ก) โดยให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนคนที่เริ่มเล่นเป็นคนแรกถือหมวกใบใหญ่ ภายในหมวกมีเสื้อ กางเกง ถุงเท้า หมวกสำหรับเด็ก เมื่อได้ยินเสียงเพลงจากวิทย์เทพ ให้นักเรียนส่งหมวกใบใหญ่ให้เพื่อนต่อไปเรื่อยๆ ถ้าครูปิดวิทย์เทพให้หยุดส่งหมวกใบใหญ่

และหยิบของออกมาจากหมวก 1 ชิ้น เช่น เสื้อ พร้อมกับพูดว่า ใส่เสื้อ และสะกดคำว่า  
สอ-ไอ-ใส-ใส-เอก-ใส แล้วก็ใส่เสื้อ คนที่สะกดคำได้ถูกต้องให้ออกจากการเล่นไปนั่งรอ  
และปฏิบัติจนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 5

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “บิน” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “บิน”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมลมเพลมพัด

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “บิน” จำนวน 2 ภาพ นกบิน ผีเสื้อบิน
2. บัตรคำ บิน ชิน หิน ดิน
3. บัตรพยัญชนะ บ. ช. ห. ค. น.
4. บัตรสระ อี จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี้ อือ อุ อู เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีนกบิน
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ



## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ว่า ใครเคยไปเที่ยวสวนสัตว์บ้าง แล้วรู้จักสัตว์อะไรบ้าง นักเรียนตอบถูก ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพนกกำลังบิน ฝึกสื่อกำลังบิน ให้นักเรียนดูทีละภาพตามลำดับและถามนักเรียนว่าภาพที่ดูนี้ นกกำลังทำอะไร ฝึกสื่อกำลัง ทำอะไรนักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า นกกำลังบิน ฝึกสื่อกำลังบิน

2. ครูชูบัตรคำ “บิน” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “บิน” คือ บอ-อิ-นอ-บิน ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ บ. กับบัตรสระ อี และ บัตรตัวสะกด น. ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ บ. ไบไม้ นี่คือสระ อี และนี่คือ น. หนุ เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า บอ-อิ-นอ-บิน

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “บิน” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ น. กับบัตรสระ อี ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า บิน พร้อมกับพูดไปด้วยว่า บอ-อิ-นอ-บิน ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมลมพัด

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพนกบิน 1 ภาพ

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ “บิน” ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “บิน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

## ลมเพลมพัด

สถิติเกอร์รูปร่างต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จัก

ครูให้นักเรียนนั่งเก้าอี้ที่จัดไว้เป็นรูปครึ่งวงกลม บนหลังมือของนักเรียน  
ติดสติ๊กเกอร์รูปต่าง ๆ 1 รูป ครูเป็นผู้นำเกมยืนอยู่กลางวงกลม

- ครูผู้นำเกมพูด                      ลมเอยลมพัด
- นักเรียนทั้งหมดตามว่า            พัดอะไร
- ครผู้นำเกมตอบ                      พัด (คนที่มิรूपนกอัยบนหลังมือ)

ทันทีที่ครูตอบให้นักเรียนที่ติดสติ๊กเกอร์รูปนกบนหลังมือวิ่งสลับเปลี่ยนกันทันที ในขณะที่เดียวกันครูจะต้องรีบวิ่งไปแข่งที่นั่งกับผู้เล่น คนที่ไม่มีที่นั่งต้องทำท่าบินพร้อมกับสะกดคำว่า บอ-อิ-นอ-บิน แล้วทำท่าบินไปเปิดบัตรคำที่ติดกลับหน้าไว้บนกระดานมาสะกดให้เพื่อน ๆ ฟังว่า บอ-อิ-นอ-บิน แล้วออกจากการเล่นไปนั่งรออยู่นอกวง ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

### หมายเหตุ

เกมนี้ ผู้นำเกมและผู้เล่นต้องร้องเพลง

“ลมเอยลมพัด โบกสะบัดพัดมาไวไว ๆ

ลมเอยลมพัดอะไร ๆ นั้นจะบอกให้พัด”

(คนที่มีรูป...ติดบนหลังมือ) ก็จะเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 6

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ดี” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ดี”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ ปิดตาตีหม้อ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ดี” จำนวน 3 ภาพ คือ ภาพดีปิงปอง ภาพดีแบดมินตัน ภาพดีเทนนิส
2. บัตรคำ ดี มี ชี ลี
3. บัตรพยัญชนะ ต. ม. ช. ล.
4. บัตรสระอี จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อิ อี อือ เอะ เอ แอะ แอ อุ
6. ภาพระบายสี จำนวน 10 แผ่น
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ครูให้นักเรียนร้องเพลง กีฬาเป็นยาวิเศษ ถ้านักเรียนร้องไม่ได้ครูเปิดเทปเพลงให้ฟัง ครูให้นักเรียนดูภาพการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น แบดมินตัน เทนนิส เทเบิลเทนนิส และสนทนากับนักเรียนว่า นักเรียนรู้จักกีฬาประเภทนี้หรือไม่ และให้นักเรียนบอกชื่อกีฬาจากภาพที่ให้อ่าน นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพการแข่งขันแบดมินตัน เทนนิส เทเบิลเทนนิส ให้นักเรียนดูทีละภาพ และถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ ผู้เล่นกำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า เขากำลังตีแบดมินตัน ตีเทนนิส ตีเทเบิลเทนนิส

2. ครูชูบัตรคำ “ตี” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “ตี” คือ ตอ-อี-ตี ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ต. กับบัตรสระ อี ชูให้นักเรียนดูว่านี่คือ ต. เต่า นี่คือสระอี เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า ตอ-อี-ตี

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “ตี” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรตัว ต. กับบัตรสระอี ผสมกับบัตรตัวพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกัน พร้อมกับพูดว่า ตอ-อี-ตี ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปิดตาตีหม้อ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพตีแบดมินตัน 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำว่า “ตี” ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพตีเทนนิส ดีแบคมินตัน เทเบิลเทนนิส ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้สะกดคำ “ดี” เป็นรายบุคคล

2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ดี” ไปติดต่อภาพคนตีแบคมินตัน เทนนิส เทเบิลเทนนิส แล้วให้นักเรียนพูดว่า คนตีแบคมินตัน คนตีเทนนิส คนตีเทเบิลเทนนิส

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ดี” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง จากการดูภาพที่กำหนดให้

### เกมประกอบการสอน คำศัพท์ “ดี”

ชื่อเกม                      ปิดตาตีหม้อ

### อุปกรณ์

1. หม้อพลาสติกขนาดกลาง จำนวน 1 ใบ
2. ไม้ขนาดยาว 1 เมตร                      จำนวน 1 อัน
3. ผ้าปิดตา                                      จำนวน 1 ผืน

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนเล่นเกมปิดตาตีหม้อ โดยการสาธิตให้ดูก่อน ครูเรียกชื่อนักเรียน (ชื่อ.....) ออกมาหนึ่งคน ออกมาหน้าชั้นเรียนให้ดูตำแหน่งของหม้อพลาสติกที่ครูเตรียมไว้ ต่อจากนั้นครูผูกผ้าปิดตานักเรียนและให้ถือไม้ยาว 1 เมตรไว้ 14 อัน ครูจับนักเรียนหมุนรอบตัวเอง 1 รอบ แล้วให้เดินตรงไปข้างหน้าที่มีหม้อตั้งอยู่โดยมีเพื่อน ๆ ที่เหลืออยู่เป็นกองเชียร์โดยเชียร์ด้วยการสะกดคำว่า ตอ-อี-ดี เมื่อคนที่สาธิตเดินเข้าไปใกล้หม้อ นักเรียนจะต้องพูดคำว่า “ดี” และสะกดคำว่า ตอ-อี-ดี แล้วจึงดีเมื่อตีลงไปแล้วจะตรงกับตำแหน่งหรือไม่ก็ตามให้เปิดผ้าปิดตาออก และพูดว่า ตอ-อี-ดี ถูกหรือ ตอ-อี-ดี ไม่ถูกแล้วส่งไม้ให้คนต่อไป ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 7

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ยื่น” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ยื่น”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ คลานแข่ง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ยื่น” จำนวน 4 ภาพ ภาพคนยื่น  
เด็กยื่น หมายื่น แมวยื่น
2. บัตรคำ ยื่น ฟืน ปืน คื่น
3. บัตรพยัญชนะ ย. ฟ. ป. ค. น.
4. บัตรสระ อือ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่นๆ คือ สระอะ อา อิ อี อื อุ ู อะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีคนยื่น
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอวัยวะทุกส่วนของร่างกายว่าใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง นักเรียนตอบถูก ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพคนยืน เด็กยืน หมายืน แมวยืน ให้นักเรียนดูทีละภาพ และ ถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ เด็กกำลังทำอะไร หมากำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูก ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า คนยืน เด็กยืน หมายืน แมวยืน
2. ครูชูบัตรคำ “ยืน” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า ยอ-อือ-นอ-ยืน ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ย. น. และ สระอือ ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ย. ยักษ์ นี่คือ น. หนู นี่คือ สระอือ เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า ยอ-อือ-นอ-ยืน
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ยืน” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล
5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ย. ว น. และสระอือ ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่นๆ มารวมกันเป็นคำว่า “ยืน” พร้อมกับพูดว่า ยอ-อือ-นอ-ยืน ทำจนครบทุกคน
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมคลานแข่ง

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนยืน 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพคนยืน เด็กยืน หมายืน ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ยืน” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ยืน” ไปติดคู่กับคนยืน เด็กยืน หมายืน บนกระดานแม่เหล็ก



### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ยื่น” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอน คำศัพท์ “ยื่น”

ชื่อเกม                      คลานแข่ง

อุปกรณ์                    นกหวีด

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูแบ่ง นักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละเท่า ๆ กัน ครูกำหนดจุดเริ่มต้น และจุดสิ้นสุด มีระยะห่างกัน ประมาณ 3 เมตร ให้แต่ละฝ่ายยืนเป็นแถวตอนอยู่หลังเส้นเริ่มต้น ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น คือ เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้นักเรียนคนแรกที่ยืนอยู่หลังเส้นเริ่มต้นนั่งลง คลานไปถึงจุดสิ้นสุดแล้วคลานกลับมาบอกคนที่สองว่า ยื่น-ขอ-ยื่น-ขอ-ยื่น แล้วไปยืนต่อหลังแถว ทำเช่นนี้จนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 8

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “เป่า” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “เป่า”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมเป่าลูกโป่ง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “เป่า” จำนวน 4 ภาพ คือ ภาพเป่าแตร เป่านกหวีด เป่าปี่ เป่าขลุ่ย
2. บัตรคำศัพท์ เป่า เหา เข้า เต่า เก่า
3. บัตรพยัญชนะ ป. ห. ข. ต. ก.
4. บัตรสระเอา จำนวน 5 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี้ อื อือ อุ ู เอะ เอ
6. ภาพระบายสีคนเป่าขลุ่ย
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูชูบัตรภาพเป่า  
แตรให้นักเรียนดูและถามว่า ภาพที่ครูถืออยู่นี้กำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย  
ถ้าตอบไม่ได้ ครูบอกให้นักเรียนทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพเป่านกหวีด เป่าเปี เป่าขลุ่ย ให้นักเรียนดูทีละภาพ และ  
ถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ กำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้  
ครูบอกว่า กำลังเป่านกหวีด เป่าเปี เป่าขลุ่ย
2. ครูชูบัตรคำศัพท์ “เป่า” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า ปอ-เอา-  
เปา-เปา-เอก-เป่า ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ป. บัตรสระ เ-า บัตรวรรณยุกต์เอก ชูให้นักเรียนดู  
ว่า นี่คือ ป. ปลา นี่คือสระเอา นี่คือวรรณยุกต์เอก เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า ปอ-เอา-เปา  
เปา-เอก-เป่า
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ เป่า ปากเป่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็น  
รายบุคคล
5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ป. กับบัตรสระ เ-า และบัตรวรรณยุกต์เอก  
ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมา  
แข่งกันหยิบบัตรคำมาต่อกันเป็นคำว่า “เป่า” พร้อมกับพูดว่า ปอ-เอา-เปา-เปา-เอก-เป่า  
ทำจนครบนักเรียนทุกคน
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเป่าลูกโป่ง โดยให้นักเรียนทั้งหมดออกมายืน  
หน้าชั้นเรียน ครูแจกลูกโป่งให้นักเรียนคนละ 1 ใบ เมื่อครูบอกเริ่มได้ ให้นักเรียนสะกด  
คำว่า ปอ-เอา-เปา-เปา-เอก-เป่า และเริ่มเป่าลูกโป่งจนแตก นักเรียนคนใดเป่าลูกโป่งแตก  
ก่อนให้วิ่งไปติดบัตรคำว่า “เป่า” และสะกดคำว่า “เป่า” บนกระดานดำที่ตรงกับภาพ เป่า  
ลูกโป่ง และให้ทุกคนสะกดคำว่า “เป่า”

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพเป่าแตร 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพเป่าเปี เป่าขลุ่ย เป่านกหวีด เป่าแตร ให้นักเรียนสะกอดคำว่า “เป่า” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำศัพท์ “เป่า” ไปติดอยู่กับรูปภาพการเป่าบนกระดานดำ

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสะกอดคำว่า “เป่า” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอน คำศัพท์ “เป่า”

ชื่อเกม                      เป่าลูกโป่ง

### อุปกรณ์

1. ลูกโป่ง                      จำนวน 10 ใบ

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนเล่นเกมเป่าลูกโป่ง โดยให้นักเรียนทั้งหมดออกมายืนหน้าชั้นเรียน ครูแจกลูกโป่งให้นักเรียนคนละ 1 ใบ เมื่อครูบอกว่าเริ่มได้ ให้นักเรียนสะกอดคำว่า ปอ-เอา-เปา-เปา-เอก-เปา และเริ่มเป่าลูกโป่งจนแตก นักเรียนคนใดเป่าลูกโป่งแตกก่อนให้วิ่งไปติดบัตรคำว่า “เป่า” และสะกอดคำว่า “เป่า” บนกระดานดำที่ตรงกับภาพเป่าลูกโป่ง และให้ทุกคนสะกอดคำว่า “เป่า”

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 9

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “เตะ” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “เตะ”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมเตะบอลเข้าเป้า

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “เตะ” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพเด็กผู้ชายเตะฟุตบอล ภาพผู้ชายเตะตะกร้อ
2. บัตรคำ เตะ เกะ เละ
3. บัตรพยัญชนะ ต. ก. ล.
4. บัตรสระอะ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี้ อื อู โอะ
6. ภาพระบายสีเด็กผู้ชายเตะฟุตบอล
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูให้นักเรียนดูภาพการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เท่ฟุตบอล เท่ตะกร้อ และสนทนากับนักเรียนว่าใครชอบเล่นกีฬาอะไรบ้าง และมีวิธีเล่นอย่างไร ครูชมเชยนักเรียนที่รู้จักการเล่นกีฬาและวิธีการเล่น

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพการแข่งขันฟุตบอล เท่ตะกร้อ ให้นักเรียนดูทีละภาพ และถาม นักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกว่า เขากำลังเตะฟุตบอล เท่ตะกร้อ

2. ครูชูบัตรคำศัพท์ “เตะ” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “เตะ” คือ ตอ-เอะ-เตะ ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ต. กับบัตรสระ ะ ชูให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ต. เค้า นี่คือสระ-ะ เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ตอ-เอะ-เตะ

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ “เตะ” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ต. กับบัตรสระ ะ-ะ ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “เตะ” พร้อมกับพูดว่า ตอ-เอะ-เตะ ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเตะฟุตบอลเข้าเป้า

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพเตะฟุตบอล 1 ภาพ

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ “เตะ” ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพเตะฟุตบอล เตะตะกร้อ และให้นักเรียนสะกอดคำว่า “เตะ” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำศัพท์ “เตะ” ไปติดคู่กับภาพเตะฟุตบอลบนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสะกอดคำว่า “เตะ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอน คำศัพท์ “เตะ”

ชื่อเกม เตะฟุตบอลเข้าเป้า

### อุปกรณ์

1. ลูกฟุตบอลพลาสติก จำนวน 1 ลูก
2. เป้าตุ๊กตาสัตว์ตัวใหญ่

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนเล่นเกมเตะฟุตบอลเข้าเป้า โดยครูสาธิตให้ดูก่อน คือครูวางลูกฟุตบอลพลาสติกตรงกับเป้า โดยใช้เท้าถี 2 ตัว วางห่างกัน ประมาณ 1 เมตร และเอาตุ๊กตาสัตว์ตัวใหญ่วางไว้ตรงกลาง โดยสมมุติว่าเป็นเป้า แล้วเตะลูกฟุตบอลให้ตรงเป้าก่อนที่จะเตะให้นักเรียนหยิบบัตรคำขึ้นมาอ่านและสะกอดคำว่า ตอ-อะ-เตะ แล้วจึงเตะลูกฟุตบอล และนำบัตรคำไปติดคู่กับภาพคนเตะฟุตบอลบนกระดานดำ ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 10

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “จี้” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “จี้”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมเปิดป้ายพาเพลิน

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “จี้” จำนวน 3 ภาพ คือ คนจี้ช่าง คนจี้ม้า คนจี้ควาย คนจี้วัว
2. บัตรคำ กี่ จี้ ฉี่
3. บัตรพยัญชนะ ก. ข. ฉ.
4. บัตรสระอี จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี้ อือ อุ อู เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีคนจี้ควาย
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ชุด



## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูตั้งคำถาม “สัตว์อะไรเอ๋ยตัวใหญ่ ๆ มีเขายาว ๆ โค้งเข้าหากัน ชาวนาใช้ไถนา” ให้นักเรียนตอบ ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ ครูให้นักเรียนดูรูปภาพ “ควาย” แล้วบอกให้ทราบว่านี่คือ “ควาย”

### ขั้นสอน

1. ครูชูบัตรภาพคนขี่ช้าง ชีม้า ชีวัว ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ คนกำลังทำอะไร ถามทุกภาพที่กำหนดให้ ถ้านักเรียนตอบถูกต้องครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า คนกำลังขี่ช้าง ชีม้า ชีควาย ชีวัว

2. ครูชูบัตรคำ “จี” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “จี” คือ ขอ-อี-จี-เอก-จี ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ข. กับบัตรสระอี วรรณยุกต์เอก ให้นักเรียนดูว่านี่คือ ตัว น.หนู นี่คือสระอี นี่คือวรรณยุกต์เอก เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ขอ-อี-จี-เอก-จี

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ “จี” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ข. กับบัตรสระอี และบัตรวรรณยุกต์เอก ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “จี” พร้อมกับพูดด้วยว่า ขอ-อี-จี-เอก-จี ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเปิดป้ายพาเพลิน

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนขี่ช้าง
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ “จี” ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

1. นักเรียนสะกดคำว่า “จี๋” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

**ชื่อเกม**

1. บัตรภาพสัตว์
2. บัตรคำ
3. กระดานแม่เหล็ก
4. นกหวีด

ครูติดภาพสัตว์ เสือ อุฐ ข้าง ม้า วัว ควาย คว่าหน้าบนกระดานแม่เหล็ก  
ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น โดยให้นักเรียนออกมาเปิดแผ่นป้ายทีละคน เมื่อครูเป่า  
นกหวีดให้นักเรียนเปิดแผ่นป้าย ถ้าเปิดแล้วได้ภาพเสือ ครูถามว่าซี่ได้หรือไม่ ถ้านักเรียน  
ตอบว่าไม่ได้ เพราะกลัวเสือกัด ให้กลับไปนั่งที่รอเปิดรอบต่อไป เรียกชื่อคนต่อไปออก  
มาเปิดแผ่นป้ายต่อไป ถ้าเปิดได้ภาพช้างครูถามว่าช้างซี่ได้หรือไม่ ถ้านักเรียนตอบว่าได้  
ให้สะกดคำว่า “ซี่” ขอ-อี-จี-เอก-ซี่ ซี่ข้าง ทำจนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 11

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “รำ” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “รำ”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ หุ่นคนตรี

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายว่า “รำ” จำนวน 4 ภาพ คือ ภาพรำวงมาตรฐาน ภาพรำมโนราห์ ภาคเข่ง ภาพฟ้อนเล็บ
2. บัตรคำ รำ คำ ลำ ยำ
3. บัตรพยัญชนะ ร. ก. ล. ย.
4. บัตรสระอำ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่นๆ คือ สระอะ อา อิ อี อื อือ อุ อู เอะ เอ
6. ภาพระบายสีการฟ้อนรำ
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนาเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมไทย การละเล่น การฟ้อนรำ การทำบายศรีสู่ขวัญและชุดบัตรภาพเกี่ยวกับการฟ้อนรำของแต่ละภาคให้ดู คือ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง ภาคใต้ ให้ดูทีละภาพและอธิบายว่าการฟ้อนรำของแต่ละภาคจะแตกต่างกัน

### ขั้นสอน

1. ครูชุดบัตรภาพการรำของแต่ละภาค ได้แก่ การรำวงมาตรฐานเป็นการรำของภาคกลาง การรำมโนราห์เป็นการรำของภาคใต้ การเซิ้งเป็นการรำของภาคอีสาน และการฟ้อนเล็บเป็นการรำของภาคเหนือ ให้นักเรียนดูทีละภาพ และถามนักเรียนว่าทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกว่าเขากำลังรำ

2. ครูชุดบัตรคำ “รำ” ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสะกดคำว่า “รำ” คือ รอ อำ รำ ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ร. กับบัตรสระ - ำ ชูให้นักเรียนดูว่านี่คือ ร. เรือ นี่คือสระ - ำ เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า รอ-อำ-รำ

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “รำ” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ร. กับบัตรสระ - ำ ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คนออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “รำ” พร้อมกับพูดว่า รอ-อำ-รำ ทำจนครบทุกคน

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพการฟ้อนรำ 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนคัดคำศัพท์ “รำ” จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพการฟ้อนรำและให้นักเรียนสะกดคำว่า “รำ” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำศัพท์ “รำ” ไปติดคู่กับภาพบนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า รำ ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “รำ”

|                |                                                             |
|----------------|-------------------------------------------------------------|
| <u>ชื่อเกม</u> | หุ่นคนตรี                                                   |
| <u>อุปกรณ์</u> | 1. วิทยุเทป 1 เครื่อง<br>2. เทปเพลงเด็ก 1 ม้วน<br>3. บัตรคำ |

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนเล่นเกมหุ่นคนตรี โดยให้นักเรียนทั้งหมดยืนเป็นรูปวงกลม เมื่อครูเปิดเพลงให้ทุกคนรำไปตามจังหวะเพลง และสะกดคำว่า รอ-อ้า-รำ ทันทีที่เสียงเพลงหยุด นักเรียนทุกคนต้องหยุดและวิ่งไปหยิบบัตรคำที่ครูวางไว้ในกล่องบนเก้าอี้ตรงกลางวง มาสะกดให้เพื่อนฟังว่า รอ-อ้า-รำ และออกจากการแข่งขันไป ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 12

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ยิง” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ยิง”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมยิงเป้า

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ยิง” จำนวน 4 ภาพ คือ ภาพคนยิงปืน ภาพการแข่งขันยิงปืน ภาพตำรวจยิงปืน ภาพทหารยิงปืน
2. บัตรคำ ยิง อิง ลิง ชิง
3. บัตรพยัญชนะ ย. อ. ล. ข.
4. บัตรสระอิ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี อือ อุ อุ เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีคนยิงปืน
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

## จันทน์นำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูเล่าเรื่องข่าว ตำรวจจับตายผู้ร้ายทิ้งโมยรถยนต์ โดยตำรวจใช้อาวุธปืนยิงจนเสียชีวิต เพราะคนร้ายยังต่อสู้กับตำรวจก่อน ต่างคนต่างก็มีปืน ตำรวจยิงปืนแม่นกว่า ผู้ร้ายจึงตายเพราะถูกตำรวจยิง

## ขั้นตอน

1. ครูชูบัตรภาพการแข่งขันยิงปืน ภาพตำรวจยิงปืน ภาพทหารยิงปืน  
ให้นักเรียนดูทีละภาพแล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้กำลังทำอะไร ตามทุกภาพที่  
กำหนด ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกรให้ทราบว่า คนกำลังแข่งขันยิง  
ปืน ตำรวจยิงปืน ทหารยิงปืน

2. ครูชูบัตรคำ “อิง” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “อิง” คือ ยอ-อิ-งอ  
อิง ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมคและเป็นรายบุคคล

3. ครุณำบัตรพยัญชนะ ย. กับบัตรสระอิ บัตรพยัญชนะ ง. ให้นักเรียนดู  
ว่านี่คือ ตัว ย. ชัณฑ์ นี่คือสระอิ นี่คือ ง. ง. เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ยอ-อิ-งอ-ยง

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ “ยิง” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ย. กับบัตรสระอิ และบัตรพยัญชนะ ง. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ ไปวางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรคำมารวมกันเป็นคำว่า “ยิง” พร้อมกับพูดว่า ยอ-อิ-งอ-ยิง ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตำรวจจับขโมย

## ชั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพการแข่งขันยิงปืน

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพแข่งขันยี่ป็น ภาพตำรวยี่ป็น ภาพทหารยี่ป็น ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ยี่ง” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ยี่ง” ไปติดคู่กับรูปภาพแข่งขันยี่ป็น ตำรวยี่ป็น ทหารยี่ป็น บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ยี่ง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ยี่ง”

ชื่อเกม ยี่งเป้า

อุปกรณ์ นกหวีด

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูนำตุ๊กตาหมี หมู เสือ ช้าง มาวางบนโต๊ะที่จัดไว้สำหรับใช้เป็นเป้า ตั้งไว้ให้ระยะห่างจากผู้ยิง ประมาณ 3 เมตร ครูสาธิตและอธิบายการเล่น โดยให้นักเรียนออกมาหยิบปืน ยื่นตรงจุดที่ครูกำหนดให้ แล้วเล็งปืนไปที่ตุ๊กตา พร้อมกับพูดว่า ยอ-อิ-งอ-ยี่ง แล้วจึงยี่งปืนไปที่ตุ๊กตา คนที่ยี่งถูกเป้าจะได้รับรางวัลเป็นขนม คนที่ยี่งไม่ถูกรอยยี่งรอบต่อไป ทำเช่นนั้นจนครบ ทุกคน



## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 13

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ดิ่ง” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ดิ่ง”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมชักกะเย่อ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ดิ่ง” จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพชักกะเย่อ
2. บัตรคำ ดิ่ง ขิง หิง บึง
3. บัตรพยัญชนะ ค. ข. ห. บ. ง.
4. บัตรสระอี จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่นๆ คือ สระอะ อา อิ อี อือ อุ อู เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีภาพชักกะเย่อ
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าเคยดิ่งอะไรบ้าง เช่น ดิ่งผม ดิ่งเสื้อ ดิ่งกระโปรง ดิ่งกางเกง ดิ่งถุงเท้า ถ้านักเรียนตอบถูกครู ชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพชักกะเย่อให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่า ภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า เขากำลังแข่งชักกะเย่อ และการเล่นแบบนี้ต้องใช้แรงดึง ต่างฝ่ายต่างดึง ถ้าฝ่ายไหนดึงให้อีกฝ่ายมาอยู่ในเขตแดนของ ตัวเองได้ จะเป็นฝ่ายชนะ
2. ครูชูบัตรคำ “ดิ่ง” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ดิ่ง” คือ ดอ-อี-งอ-ดิ่ง ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ด. สระ อี พยัญชนะ น. ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ด. เด็ก นี่คือสระอี นี่คือ น. หนู เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า “ดิ่ง”
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ดิ่ง” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล
5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ด. สระ อี และพยัญชนะ ง. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะอื่นๆวางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า ดอ-อี-งอ-ดิ่ง พร้อมกับพูดว่า ดอ-อี-งอ-ดิ่ง
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ชักกะเย่อ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพแข่งชักกะเย่อ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพชักกะเย่อให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกอดคำว่า “ดิ่ง” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ดิ่ง” ไปติดคู่กับภาพแข่งชักกะเย่อบนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกอดคำว่า “ดิ่ง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอน คำศัพท์ “ดิ่ง”

ชื่อเกม           ชักกะเย่อ

อุปกรณ์

1. เชือก
2. นกหวีด

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ๆ ละ เท่า ๆ กันฝ่ายละข้างของเส้นแบ่งแดน วางเชือกให้อยู่ตรงกลางที่เส้นแบ่งแดน ให้ทั้งสองฝ่ายชันเชือกไว้ให้แน่น แต่อย่าให้เชือกเคลื่อนที่อยู่ในท่าเตรียมพร้อม เมื่อครูเป่านกหวีดให้ทุกคนสะกอดพร้อมกันว่า ดอ-อี-งอ-ดิ่ง ต่างฝ่าย ต่างดิ่งเชือกถอยไปให้ไกลที่สุดเท่าที่จะทำได้ จนกว่าอีกฝ่ายจะดิ่งเชือกไม่ไหว หรือถูกดิ่งข้ามเส้นแบ่งแดนมา ฝ่ายใดถูกดิ่งจนข้ามเส้นแบ่งแดนมาถือว่าแพ้

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 14

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ผูก” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ผูก”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมแข่งขันกันผูกเชือกกรองเท้า

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ผูก” จำนวน 3 ภาพ คือ พืชใบยี่หรีด  
คู่ขวัญ ภาพงานแต่งงาน การต้อนรับน้องใหม่
2. บัตรคำ ผูก ลูก ฟูก ลูก
3. บัตรพยัญชนะ ผ. ล. ฟ. ถ.
4. บัตรสระอู จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อิ อี อุ เอะ เอ แอะ แอ โอะ
6. สีเขียน จำนวน 10 กล่อง
7. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการแต่งกายของนักเรียนชาย-หญิง ว่าก่อนมาโรงเรียนต้องตรวจสอบความเรียบร้อยของการแต่งกาย ครูกล่าวชมเชยนักเรียนทุกคนที่แต่งกายสุภาพเรียบร้อยมาโรงเรียน

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพพิธีบายศรีสู่ขวัญ ภาพการต้อนรับน้องใหม่ ภาพงานแต่งงาน ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ภาพที่ดูนี้เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบ ถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า พิธีบายศรีสู่ขวัญ ภาพกำลังผูก ข้อมือ รับขวัญ ภาพการต้อนรับน้องใหม่เข้าเรียนในมหาวิทยาลัย เขากำลังผูกข้อมือให้รุ่นน้อง ภาพงานแต่งงาน ซึ่งญาติผู้ใหญ่กำลังผูกข้อมือให้ศีลให้พร

2. ครูชูบัตรคำ “ผูก” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ผูก” คือ ผอ-อุ-กอ-ผูก ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ผ. กับบัตรสระอู บัตรพยัญชนะ ก. ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ตัว ผ. นี่คือสระอู นี่คือ ก. ไก่ เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ผอ-อุ-กอ-ผูก

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ผูก” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ผ. กับบัตรสระอู และบัตรพยัญชนะ ก. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรคำมาต่อกันเป็นคำว่า “ผูก” พร้อมกับพูดว่า ผอ-อุ-กอ-ผูก ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม แข่งกันผูกเชือกกรองเท้า

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนผูกเชือกกรองเท้า

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพคนผูกโบเสื้อ คนผูกเชือกกรองเท้า คนผูกโบติดผมให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ผูก” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ผูก” ไปติดคู่กับรูปภาพคนผูกโบเสื้อ คนผูกเชือกกรองเท้า คนผูกโบที่ผม บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ผูก” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ผูก”

ชื่อเกม                      แข่งกันผูกเชือกกรองเท้า

- อุปกรณ์
1. รองเท้านักเรียน
  2. นกหวีด
  3. วิทยุเทป
  4. เทปเพลงเด็ก

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนทุกคนถอดรองเท้ากองรวมกันไว้หน้าชั้นเรียนแล้วให้นักเรียนยืนเป็นรูปวงกลมล้อมรอบรองเท้าไว้ ครูสาธิตและอธิบายวิธีการเล่น โดยครูเปิดเพลงให้นักเรียนเดินไปรอบวงกลม ทันทีที่เสียงเพลงหยุดนักเรียนก็หยุด แล้ววิ่งไปหยิบรองเท้าของตัวเองกลับมายืนที่เดิม แล้วพูดว่า ผอ-อุ-กอ-ผูก ผูกเชือกกรองเท้าและนั่งลงผูกเชือกกรองเท้า ใครผูกเสร็จก่อนให้กลับไปนั่งรอ ทำจนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 15

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “เท” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “เท”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เหน้าออกจากขวด

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “เท” จำนวน 3 ภาพ คือ ภาพคน เทขยะ ภาพคนเ็น้าออกจากถัง ภาพคนเ็น้าออกจากขวด
2. บัตรคำ เท เซ เม เจ
3. บัตรพยัญชนะ ท. ซ. ม. จ.
4. บัตรสระ - จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อื อุ เอะ แอะ แอ โอะ
6. ภาพระบายสี
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนว่า การดื่มน้ำจากขวดที่ไม่มีหลอด ควรทำอย่างไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบ ไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนกำลังเทขยะ ภาพผู้หญิงเทน้ำออกจากถัง คนเทน้ำออกจากขวด และถามนักเรียนว่าภาพที่ให้ดูนี้ คนในภาพกำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบ ไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่าเขากำลังเทขยะ กำลังเทน้ำ
2. ครูชูบัตรคำ “เท” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “เท” คือ ทอ-เอ-เท ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ท และบัตรสระ เ- ชูให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ท. ทหาร นี่คือ สระ เ- เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ทอ-เอ-เท
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำ “เท” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ท และบัตรสระ เ- ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรคำว่า “เท” มาต่อกันพร้อมกับพูดไปด้วยว่า ทอ-เอ-เท ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม เทน้ำออกจากขวด

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพผู้หญิงเทน้ำออกจากถัง
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพผู้หญิงเทน้ำ ภาพคนเทขยะ ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “เท” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “เท” ไปติดคู่กับภาพบนกระดานแม่เหล็ก



### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “เท” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “เท”

ชื่อเกม            เทน้ำออกจากขวด

- อุปกรณ์
1. ขวดพลาสติกขนาดเล็ก 25 ขวด
  2. น้ำเต็มถึงพลาสติกขนาดเล็ก 5 ใบ
  3. ถังเปล่า 5 ใบ
  4. โต้ะ 1 ตัว
  5. ช้อน 5 คัน

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนจับคู่กัน ให้คนที่ 1 ไปยืนตรงเส้นเริ่มต้นที่ครูกำหนดให้โดยมีถังเปล่าตั้งอยู่ และคนที่ 2 ไปยืนที่ถังน้ำซึ่งมีน้ำเต็มถึง เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มได้ให้นักเรียน คนที่ 2 ใช้ช้อนตักน้ำกรอกใส่ขวดจนเต็มแล้ววิ่งมาให้คนที่ 1 ที่มีถังเปล่าอยู่ เมื่อวิ่งมาถึงแล้วส่งคนที่ 1 ว่า เท และสะกดคำว่า ทอ-เอ-เท คนที่ 1 รับขวดมาเทน้ำออกจากขวดใส่ถัง วางขวดลงในถังแล้ววิ่งไปกรอกน้ำแทน คนที่ 2 ทำเหมือนกับคนที่ 1 คู่ใดกรอกน้ำมาเทได้มากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 16

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “กิน” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “กิน”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ กินกับเกม

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “กิน” จำนวน 3 ภาพ คือ กินข้าว  
กินขนม กินผลไม้
2. บัตรคำ กิน บิน ดิน หิน
3. บัตรพยัญชนะ ก. บ. ค. ห. น.
4. บัตรสระ อี จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่นๆ คือ สระอะ อา อี อื อือ อุ ู เอะ เอ แอะ
6. ภาพระบายสี
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าหลังจากตื่นนอน อาบน้ำ ล้างหน้า แปรงฟัน แต่งตัวเสร็จแล้วนักเรียนทำอะไรต่อก่อนที่จะมาโรงเรียน นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพ ค.ช. กำลังกินข้าว ค.ญ. กินผลไม้ ค.ช./ค.ญ. กินขนม ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร นักเรียนตอบได้ ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า ค.ช. กำลังกินข้าว ค.ญ. กำลังกินผลไม้ ค.ช. กำลังกินขนม

2. ครูชูบัตรคำ “กิน” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “กิน” คือ กอ-อิ-นอ-กิน ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ก. บัตรสระ อ และบัตรพยัญชนะ น.ชูให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ก. ไก่ นี่คือสระ อ และนี่คือ น. หนู เมื่อนำมารวมกันจะอ่านว่า กอ-อิ-นอ-กิน

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “กิน” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ก. น. กับบัตรสระ อ ไปรวมกับบัตรพยัญชนะ และบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรคำมาต่อกันเป็นคำว่า “กิน” พร้อมกับพูดว่า กอ-อิ-นอ-กิน ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมกินกับเกม

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพกินข้าว

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพกินข้าว กินขนม กินผลไม้ ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “กิน” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “กิน” ไปติดคู่กับภาพกินข้าว กินขนม กินผลไม้ บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “กิน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “กิน”

#### ชื่อเกม

กินกับเกม

#### อุปกรณ์

1. ลูกเต๋าทำด้วยผ้าขนาดกลาง แต่ละด้านมีภาพของกิน เช่น ข้าว ผลไม้ ขนม ครบทั้ง 6 ด้าน
2. วิทย์เทป 1 เครื่อง
3. เทปเพลงเด็ก 1 ม้วน

#### วิธีและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนคนที่เริ่มเล่นเป็นคนแรก ถือนลูกเต๋าวัว เมื่อได้ยินเสียงเพลงจากวิทยุเทปให้นักเรียนส่งลูกเต๋าส่งให้เพื่อนต่อไปเรื่อยๆ ถ้าครูปิดวิทยุเทป ให้หยุดส่งลูกเต๋า และมองลูกเต๋าด้านบนว่าเป็นรูปอะไร ถ้าเป็นรูปกล้วย ก็ให้พูดว่า กอ-อิ-นอ-กิน กล้วย แล้วออกจากการเล่นไปนั่งรอนอกวง ปฏิบัติจนครบทุกคนตามเวลาที่กำหนด

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 17

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ตัด” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ตัด”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมตัดปะ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ตัด” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพคนตัดผม ภาพคนตัดเค้ก
2. บัตรคำ ตัด อัด มัด หัด
3. บัตรพยัญชนะ ต. อ. ม. ห. ด.
4. บัตรไม้หันอากาศ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อื อี้ อือ อุ ู เอะ เอ
6. ภาพระบายสีคนขอทาน
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับเรื่องความสะอาดร่างกายว่าเราควรดูแลและรักษาความสะอาดอย่างไรบ้าง ถ้าผมยาวเกินไปควรทำอย่างไร เล็บยาวควรทำอย่างไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนกำลังตัดผม ภาพคนตัดต้นไม้ แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่าคนในภาพกำลังตัดผม คนขอทาน คนตัดต้นไม้

2. ครูชูบัตรคำ “ตัด” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ตัด” คือ ตอ-ไม้หันอากาศ-คอ-ตัด ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ต. กับบัตรไม้หันอากาศ บัตรพยัญชนะ ว. ค. ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ตัว ต. เต่า นี่คือไม้หันอากาศ นี่คือ ค. เด็ก เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ตอ-ไม้หันอากาศ คอ-ตัด

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ตัด” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ต. กับบัตรไม้หันอากาศ และบัตรพยัญชนะ ค. ไปพร้อมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรคำมาต่อกันเป็นคำว่า “ตัด” พร้อมกับพูดว่า ตอ-ไม้หันอากาศ-คอ-ตัด ทำจนครบ ทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ตัดปะ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนตัดต้นไม้
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพคนกำลังตัดผม คนตัดต้นไม้ ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้  
สะกดคำว่า “ตัด” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ตัด” ไปติดอยู่กับรูปภาพคนกำลัง ตัดผม คน  
ตัดต้นไม้ บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ตัด” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ตัด”

#### ชื่อเกม

ตัดปะ

#### อุปกรณ์

- |                         |               |
|-------------------------|---------------|
| 1. ภาพผลไม้ต่าง ๆ       | จำนวน 30 ภาพ  |
| 2. ภาพสัตว์ต่าง ๆ       | จำนวน 30 ภาพ  |
| 3. กรรไกร               | จำนวน 10 อัน  |
| 4. กาว                  | จำนวน 10 ขวด  |
| 5. สมุดวาดเขียนเล่มเล็ก | จำนวน 10 เล่ม |

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

ครูแจกกรรไกร 1 อัน สมุดวาดเขียน 1 เล่ม กาว 1 ขวด ภาพ ผลไม้ 3 ภาพ ภาพสัตว์ 3 ภาพ ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ครูให้นักเรียนตัดภาพ ที่ละภาพ พร้อมกับพูดว่า ตอ-ไม้หันอากาศ-ดอ-ตัด (ชื่อผลไม้หรือสัตว์) เสร็จแล้วจึงทากาวติดลงในสมุดวาดเขียน ครูเดินดูนักเรียนทุกคนที่กำลังติดภาพต่าง ๆ อยู่ จนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 18

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “จูบ” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “จูบ”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ กาป้อนเหยื่อ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “จูบ” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพแม่จูบลูก เด็กหญิงจูบตุ๊กตา
2. บัตรคำ จูบ ตูบ สูบ ลูบ
3. บัตรพยัญชนะ จ. ต. ส. ล. บ.
4. บัตรสระ อู จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระ อื่นๆ คือ สระอะ อา อี อื อี้ อือ อุ เอะ เอ แอะ แอ
6. ภาพระบายสีแม่จูบลูก
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ



## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนว่าตอนเช้าก่อนออกจากบ้าน นักเรียนพูดอะไรกับคุณพ่อคุณแม่หรือกับคุณปู่คุณย่า คุณตาคุณยายบ้าง

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพแม่จูบลูก ค.ญ.จูบตุ๊กตา ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า แม่จูบลูก ค.ญ.จูบตุ๊กตาหมี
2. ครูชูบัตรคำ “จูบ” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “จูบ” คือ จอ-อุ-บอ-จูบ ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ จ. บ.และสระ อุ ให้นักเรียนดูว่านี่คือ จ. จาน นี่คือสระ อุ และนี่คือ บ. ใบไม้ เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า จอ-อุ-บอ-จูบ
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “จูบ” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล
5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ จ. บ. สระ อุ ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระ อื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรคำมารวมกันเป็นคำว่า “จูบ” พร้อมกับพูดว่า จอ-อุ-บอ-จูบ ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมกาบ่อนเหยื่อ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพแม่จูบลูก 1 ภาพ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพแม่จูปลูก ค.ญ.จูปตุ๊กตา ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกุดคำว่า “จูป” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “จูป” ไปติดคู่กับภาพแม่จูปลูก ค.ญ.จูปตุ๊กตา บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกุดคำว่า “จูป” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง จากภาพที่กำหนดให้ 3 ภาพ

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “จูป”

ชื่อเกม            กาป้อนเหยื่อ

- อุปกรณ์
1. ผ้าเช็ดหน้า 10 ผืน
  2. นกหวีด 1 ตัว

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนจับคู่กัน แต่ละคู่ยืนเรียงกันหลังเส้น เริ่มที่กำหนดให้เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด คนที่ยืนข้างหน้าคาบผ้าเช็ดหน้าวิ่งไปอ้อมเก้าอี้ที่ครูจัดไว้ กลับมาส่งผ้าให้คนที่สองโดยใช้ปากจับ อย่าให้ผ้าตก ถ้าผ้าตกต้องก้มลงไปคาบขึ้นมา แล้ววิ่งไปอ้อมเส้นชัยกลับมาสะกุดคำว่า จอ-อุ-บอ-จูป จะเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 19

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ร้อง” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ร้อง”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมประสมอักษร

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ร้อง” จำนวน 3 ภาพ คือ ภาพผู้ชายร้องเพลง ภาพเด็กร้องเพลง ภาพนกร้องเพลง
2. บัตรคำ ร้อง ท้อง นื่อง ห้อง
3. บัตรตัวพยัญชนะ ร ท น ห.
4. บัตรสระออ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี อี อี อู อุ เอะ เอ
6. บัตรวรรณยุกต์โท จำนวน 10 บัตร
7. ภาพระบายสีภาพนกกำลังร้องเพลง
8. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
9. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงในบ้านที่นักเรียนรู้จัก ว่ามีอะไรบ้าง และให้นักเรียนเลียนเสียงสัตว์ต่าง ๆ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพผู้ชายกำลังร้องเพลงให้เรียนดูภาพเด็กร้องให้ภาพนกกำลังร้องเพลงและถามว่า แต่ละภาพเขากำลังทำอะไร นักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกว่า ผู้ชายกำลังร้องเพลง เด็กร้องให้

2. ครูชูบัตรคำ “ร้อง” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ร้อง” คือ ร - อ - อ - ง - ร - อย - ไม้โท - ร้อง ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ร. บัตรสระ ออ บัตรพยัญชนะ ง บัตรวรรณยุกต์ โท เมื่อนำมาต่อกัน จะอ่านว่า “ร้อง”

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ร้อง” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรพยัญชนะ ร. บัตร สระ ออและบัตรพยัญชนะ ง. บัตรวรรณยุกต์โท มาวางรวมกับบัตรตัวพยัญชนะอื่น ๆ แล้ววางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรคำมาต่อกันเป็นคำว่า “ร้อง” พร้อมกับพูดด้วยว่า ร - อ - อ - ง - ร - อย - ไม้โท ร้อง ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมประสมอักษร

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพนกร้องเพลง 1 ภาพ

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้

ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพผู้ชายกำลังร้องเพลงให้เรียนดูพร้อมทั้งให้สะกิดคำว่า “ร้อง” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ร้อง” ไปติดคู่กับผู้ชายกำลังร้องเพลงบน กระดาน แม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกิดคำว่า “ร้อง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง จากภาพที่กำหนดให้ 3 ภาพ

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ร้อง”

|                |                                    |         |  |
|----------------|------------------------------------|---------|--|
| <u>ชื่อเกม</u> | ประสมอักษร                         |         |  |
| <u>อุปกรณ์</u> | 1. บัตรคำร้อง ท้อง น่อง ห้อง จำนวน | 10 บัตร |  |
|                | 2. บัตรตัว ห. ต. ป. จ. จำนวนตัวละ  | 10 บัตร |  |
|                | 3. บัตรสระ เ-า จำนวน               | 10 บัตร |  |
|                | 4. บัตรสระอื่น ๆ จำนวน             | 10 บัตร |  |
|                | 5. กระดานแม่เหล็ก                  |         |  |
|                | 6. วิทยุเทป และเทปเพลงเด็ก         |         |  |

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนจับคู่กัน ครูแจกบัตรตัวพยัญชนะ บัตรสระ บัตรพยัญชนะอื่นๆ ให้ทุกคู่ ๆ ละ 1 ชุด เริ่มการเล่นโดยครูชูบัตรคำขึ้น แล้วให้นักเรียนบอกว่าคำนี้อ่านว่าอะไร คู่ไหนตอบถูกให้วิ่งไปติดคำที่นักเรียนอ่านบนกระดานแม่เหล็กคู่ไหนติดเสร็จก่อนให้พูดสะกิดคำว่า ร-อ-อ-ง-อ-ร-อ-ง-ร-อ-ง-โท- ร้อง ทำจนครบทุกคู่

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 20

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “กอด” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “กอด”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ วังสะกดคำ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “กอด” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพแม่ กอดลูก เด็กผู้หญิงกอดตุ๊กตา
2. บัตรคำ กอด ถอด ปอด จอด
3. บัตรพยัญชนะ ก. ถ. ป. จ. ด.
4. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อื อี้ อือ อุ ู เอ ะ เ อ จำนวน 10 บัตร
5. ภาพระบายสีแม่กอดลูก
6. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
7. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู กรูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับเรื่องบุคคลในครอบครัว <บ้าง เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง ปู่ ย่า ตา ยาย ฯลฯ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพแม่กอดลูก เด็กหญิงกอดตุ๊กตา ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้กำลังทำอะไร ถามทุกภาพที่กำหนด ถ้านักเรียนตอบถูก ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า แม่กอดลูก เด็กหญิงกอดตุ๊กตา

2. ครูชูบัตรคำ “กอด” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “กอด” คือ กอ-ออ-กอ-กอด ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ก. กับบัตรสระออ บัตรพยัญชนะ ด. มาให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ตัว ก. ไก่ นี่คือสระออ นี่คือ ด. เด็ก เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า กอ-ออ-คอ-กอด

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “กอด” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูเอาบัตรพยัญชนะ ก. กับบัตรสระออ และบัตรพยัญชนะ ด. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันหยิบบัตรคำมาผสมกันเป็นคำว่า “กอด” พร้อมกับพูดว่า กอ - ออ - คอ - กอด ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมวิ่งสะกดคำ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพแม่กอดลูก
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ จำนวน 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพแม่กอดลูก เด็กหญิงกอดตุ๊กตา ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “กอด” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “กอด” ไปติดคู่กับรูปภาพแม่กอดลูก เด็กหญิงกอดตุ๊กตา บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “กอด” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “กอด”

ชื่อเกม            วังสะกดคำ

อุปกรณ์        -

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน

แต่ละกลุ่มยืนเป็นแถวตอน หลังเส้นเริ่มที่ครูกำหนดให้ เวลายืนทำซิดกัน  
เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มให้กระโดดขึ้น กระโดดถึงเส้นชัยแล้วให้พูดว่า กอ-ออ-คอ-กอด  
ดั่ง ๆ ให้เพื่อนในกลุ่มได้ยิน

คนที่สองเมื่อได้ยินคนแรกพูดแล้วก็กระโดดตาม และพูดสะกดคำแบบ  
เดียวกัน ทำทุกคนจนหมดแถว แถวใดทำเสร็จก่อนให้เอายับตรคำว่า “กอด” ไปติดบน  
กระดานแม่เหล็ก เป็นผู้ชนะ



## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 21

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ข้าม” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ข้าม”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ บอลเหนื่อสีรุ้ง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ข้าม” จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพคนเดินข้ามถนน
2. บัตรคำ ข้าม ก้าม ดำม ห้าม
3. บัตรพยัญชนะ ข. ก. ค. ห. ม.
4. บัตรสระอา จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อี อี้ อื อือ อุ อู เอะ เอ แอะ
6. ภาพระบายสีคนข้ามถนน
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูบัตรภาพคนข้ามถนน ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ข้าม” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ข้าม” ไปติดคู่กับรูปภาพคนข้ามถนนบนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ข้าม” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ข้าม”

ชื่อเกม บอลเหนือศีรษะ

- อุปกรณ์
1. ลูกบอล
  2. นกหวีด

### วิธีการเล่นและกติกาการเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอน ห่างกัน 1 ช่วงแขน หัวแถวทุกแถวถือลูกบอลไว้เมื่อครูเป่านกหวีด หัวแถวถือ ลูกบอลชูขึ้นเหนือศีรษะ แล้วส่งต่อให้คนข้างหลังไปเรื่อยๆ จนถึงท้ายแถว เมื่อคนสุดท้ายได้ลูกบอลจับชูขึ้นแล้ว พู่ว่า ขอ-อา-มอ-ไม้โท-ข้าม แล้ววิ่งไปหยิบบัตรคำว่า “ข้าม” ไปติดบนกระดานแม่เหล็ก ทำจนครบทุกคน แถวใดเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 22

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “วาง” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “วาง”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมหยิบ-วาง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “วาง” จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพคนขายของบนทางเท้า
2. บัตรคำ วาง จาง นาง ลาง
3. บัตรตัวพยัญชนะ ห. ต. ป. จ. ง.
4. บัตรสระ อา จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อี อี้ อือ อู อุ เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีคนวางหนังสือบนโต๊ะ
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับหยิบ-จับสิ่งของต่าง ๆ เช่น ถ้วย แก้วน้ำ จาน ชาม ว่าควร หยิบ-จับอย่างไรจึงจะถูกวิธี ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนวางของขายบนทางเท้า ให้นักเรียนดู แล้วถามว่า เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า เขากำลังวางของขาย

2. ครูชูบัตรคำ “วาง” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “วาง” คือ วอ-อา-งอ-วาง ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ว. บัตรสระ อาและบัตรพยัญชนะ ง. ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ว. แหว่น นี่คือ สระอา นี่คือ ง. งู เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า วอ-อา-งอ-วาง

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “วาง” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรพยัญชนะ ว. บัตรสระ อาและบัตรพยัญชนะ ง. ไปรวมกับบัตรตัวพยัญชนะอื่นๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรคำว่า“วาง”พร้อมกับพูดว่า วอ-อา-งอ-วาง ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมหยิบ-วาง

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนวางของขายบนทางเท้า
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนขายของบนทางเท้า ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “วาง” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “วาง” ไปติดคู่กับภาพคนขายของบนทางเท้าบนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “วาง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “วาง”

ชื่อเกม            หีบ-วาง

|                |                     |       |            |
|----------------|---------------------|-------|------------|
| <u>อุปกรณ์</u> | 1. ตะกร้าใส่ของ     | จำนวน | 2 ใบ       |
|                | 2. ขวดแก้วขนาดเล็ก  | จำนวน | 10 ขวด     |
|                | ขวดพลาสติกขนาดเล็ก  | จำนวน | 10 ขวด     |
|                | กระป๋องแป้งขนาดกลาง | จำนวน | 10 กระป๋อง |
|                | 3. โต๊ะวางของ       | จำนวน | 2 ตัว      |
|                | 4. นกหวีด           |       |            |

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน เข้าแถวอยู่หลังเส้นเริ่มต้นที่ครูกำหนดให้ ครูอธิบายและสาธิตการเล่นโดยวางตะกร้าใส่ของไว้หน้าแถว เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้นักเรียนที่อยู่หัวแถวหยิบของในตะกร้าวิ่งไปวางไว้บนโต๊ะซึ่งอยู่จากจุดกำหนด 3 เมตร ทีละคน วางเสร็จแล้วพูดสะกดคำว่า วอ-อา-งอ-วาง แล้ววิ่งกลับไปต่อท้ายแถว ทำจนครบทุกคน กลุ่มใดทำครบก่อนเป็นฝ่ายชนะ

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 23

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “เล่น” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “เล่น”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เก็บดอกไม้ตามเสียงสระ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “เล่น” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพรถไฟเล่นบนราง รถยนต์เล่นบนถนน เรือหางยาวเล่นอยู่ในน้ำ
2. บัตรคำ เล่น แม่น แวน แท่น
3. บัตรตัวพยัญชนะ ล. ม. ร. ท. น.
4. บัตรสระ แอ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรวรรณยุกต์ไม้เอก จำนวน 10 บัตร
6. บัตรสระอื่นๆ คือ สระอะ อา อิ อี อื อือ อุ ู เอะ เอ
7. ภาพระบายสีรถไฟ
8. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
9. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับเรื่องการเดินทางด้วยรถยนต์ รถไฟ เครื่องบิน เรือว่าแล้วถามนักเรียนว่า ใครเคยเดินทางด้วยพาหนะใดบ้าง ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพรถยนต์ที่กำลังแล่นอยู่บนถนน บัตรภาพรถไฟกำลังแล่นอยู่บนราง ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้เป็นภาพอะไร เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า รถยนต์กำลังแล่นอยู่บนถนน รถไฟกำลังแล่นอยู่บนราง

2. ครูชูบัตรคำ “เล่น” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “เล่น” คือ ลอ-แ-นอ -เลน-เลน-เอก--เล่น ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ล. บัตรสระ แอ บัตรวรรณยุกต์เอก บัตรพยัญชนะ น. ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ล. นี่คือ สระแอ นี่คือ วรรณยุกต์เอก นี่คือ น. หนูนื่อนำมาต่อกัน จะอ่านว่า ลอ-แ-นอ -เลน -เลน -เอก -เล่น

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “เล่น” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรตัว ล. บัตรสระ แอ บัตรวรรณยุกต์ไม้เอก บัตรตัว น. รวมกับบัตรตัวพยัญชนะอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรคำว่า “เล่น” พร้อมกับพูดด้วยว่า ลอ - แอ - นอ -เลน -เลน -เอก - เล่น ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเก็บดอกไม้ตามเสียงสระ



### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพรถไฟ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพ

ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนขายของบนทางเท้า ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกิดคำว่า “เล่น” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “เล่น” ไปติดคู่กับภาพรถยนต์ กำลังเล่นบนถนน และภาพรถไฟแล่นอยู่บนราง บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกิดคำว่า “เล่น” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “เล่น”

#### ชื่อเกม

เก็บดอกไม้ตามเสียงสระ

#### อุปกรณ์

1. กระดาษตัดเป็นรูปดอกไม้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 นิ้ว
2. ตรงกลางกระดาษเขียนคำว่าเล่น เล่น เล่น เล่น เล่น เล่น เล่น เล่น
- จำนวน 6 ดอก
3. นกหวีด
4. กระดานแม่เหล็ก

### วิธีและกติกาการเล่น

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เริ่มการเล่นโดยครูนำดอกไม้ไปติดไว้บนกระดานแม่เหล็ก เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเล่นครูจะออกคำสั่งว่า”ครูต้องการให้เก็บดอกไม้ที่มีคำว่า “เล่น” นักเรียนที่อยู่หัวแถวทั้ง 2 ฝ่าย จะต้องวิ่งไปที่กระดานแม่เหล็กเก็บดอกไม้ที่มีคำว่า “เล่น” วิ่งกลับมาพบกับคนที่สองว่า ลอ แอ-นอ-เลน-เอก-เล่น แล้วถือดอกไม้ไปต่อท้ายแถว คนที่สองวิ่งไปเก็บดอกไม้ที่มีคำว่า เล่น บนกระดานแม่เหล็ก แล้ววิ่งกลับมาบอกคนที่ 3 แล้วถือดอกไม้ไปต่อท้ายแถว ปฏิบัติเช่นเดียวกันไปเรื่อย ๆ จนผู้เล่นทุกคนได้เล่นทั่วถึงกัน และครูเห็นว่านักเรียนได้ฝึกฝนจนมีความเข้าใจดีเป็นที่พึงพอใจแล้ว

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 24

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ณ” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ณ”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เล่นรถตัดหญ้า

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ณ” จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพคนดูหนัง
2. บัตรคำ ณ ู หู ชู รู
3. บัตรตัวพยัญชนะ ถ. ห. ช. ร.
4. บัตรสระอู จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อื อุ เอะ เอ โอะ โอ
6. ภาพระบายสีคนดูหนัง
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดของห้องเรียน หรือบ้านว่าควรทำอย่างไร ถ้านักเรียนตอบถูก ครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนถูพื้นให้นักเรียนดู แล้วถามว่า ภาพนี้เขากำลังทำอะไร  
ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกว่า เขากำลังถูพื้น
2. ครูชูบัตรคำ “ถู” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ถู” คือ ถ-อ-อ-ถู  
ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ถ. บัตรสระ อ ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ถ. อ. ถู. นี่คือ  
สระอู เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ถอ-อู-ถู
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ถู” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นราย  
บุคคล
5. ครูนำบัตรพยัญชนะ ถ. บัตรสระ อ ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตร  
สระ อื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรมารวมกัน  
เป็นคำว่า “ถู” พร้อมกับพูดว่า ถอ-อู-ถู

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเข็นรถตัดหญ้า

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนถูพื้น
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้  
ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนถูพื้น ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ถู” เป็นราย  
บุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ถู” ไปติดคู่กับภาพคนถูพื้น บนกระดานแม่  
เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ถู” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง จากภาพที่  
กำหนดให้ 3 ภาพ

## เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ถู”

ชื่อเกม

เงินรดตัดหญ้า

อุปกรณ์

1. นักเรียน

2. นกหวีด

## วิธีและกติกาการเล่น

ให้นักเรียนจับคู่กัน แต่ละคู่ยืนเรียงกันตรงจุดเริ่มต้นที่กำหนดให้ครูอธิบายและสาธิตการเล่น คนที่อยู่ข้างหน้าเป็นรด ถือผ้าสีร้ววางบนพื้นในลักษณะถูบ้าน คนที่ยืนข้างหลังเป็นคนเงินรด ใช้มือจับเอวของคนข้างหน้าไว้ เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้นักเรียนทุกคู่เคลื่อนที่ออกจากเส้นเริ่มกันไปให้ถึงเส้นกลับตัว แล้วเปลี่ยนให้คนหน้าเป็นคนเงินรด ส่วนคนหลังเปลี่ยนมาเป็นรดแล้วเคลื่อนที่กลับที่เดิม นักเรียนคู่ใดถึงที่เดิมก่อนให้พูดว่า “ถู-ถู-ถู” และหยิบบัตรคำว่า “ถู” ไปติดบนกระดานแม่เหล็กจะเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 25

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ปา” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ปา”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ สำนวนน้อยคนน้ำ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ปา” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพคนปา ก้อนหิน เด็กชายปาถุงข้าว
2. บัตรคำ ปา ตา ยา อา
3. บัตรตัวพยัญชนะ ป. ต. ย. อ.
4. บัตรสระอา จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อิ อ อุ ู เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีเด็กปาก้อนหิน
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียน เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและการใช้วัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ว่านักเรียนทำอะไรได้บ้าง นักเรียนเคยขว้างปาอะไรบ้าง ถ้าตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนปากกอนหิน เด็กชายปาถุงถั่ว ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่ดูนี้เขากำลังทำอะไร ถามทุกภาพที่กำหนด ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ ว่าคนกำลังปากกอนหิน เด็กชายกำลังปาถุงถั่ว
2. ครูชูบัตรคำ “ปา” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ปา” คือ ป-อ-า-ปา ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ป. บัตรสระ อา ให้นักเรียนดูว่า นี่คือ ป. ปลา นี่คือ สระอา เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ปา-อา-ปา
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ปา” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งชั้นและเป็นรายบุคคล
5. ครูนำบัตรพยัญชนะ ป. บัตรสระ อา ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระ อื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “ปา” พร้อมกับพูดว่า ปอ-อา-ปา ทำจนครบทุกคน
6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมสวมน้อยตักน้ำ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนปากกอนหิน
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนปาก้อนหิน เด็กชายปาถุงถั่ว ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ปา” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ปา” ไปติดคู่กับภาพคนปาก้อนหิน เด็กปาถุงถั่ว บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ปา” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ปา”

ชื่อเกม            สาวน้อยตกน้ำ

- อุปกรณ์
1. กาละมังใส่น้ำ 1/2 กาละมัง
  2. ลูกเทนนิส 10 ลูก

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูให้นักเรียนยืนเป็นรูปแถวตอนเรียงหนึ่ง ครูอธิบายวิธีเล่นและสาธิตการเล่น ให้นักเรียนดู คือนำกาละมังใส่น้ำประมาณครึ่งกาละมังมาตั้งบนโต๊ะ แล้วนำไม้อัดมาพาดระหว่างกลางของกาละมัง ต่อจากนั้นนำหุ่นตุ๊กตาจำลองผู้หญิงมาวางบนไม้ที่ละตัว ครูให้นักเรียนที่ยืนเป็นรูปแถวตอนคนแรกหยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ยืนตรงตำแหน่งที่ครูกำหนด แล้วพูดคำว่า ปอ-อา-ปา แล้วจึงปาตุ๊กตาให้ตกลงในน้ำที่ใสไว้ในกาละมัง ครูกล่าวชมเชยถ้าปาถูก ครูให้พูดซ้ำอีกครั้งว่า ปอ-อา-ปา ถูก ถ้าปาไม่ตกลงในน้ำครูให้ปาอีกครั้งในรอบต่อไป ให้ทำงานครบทุกคน



## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 26

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “คาบ” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “คาบ”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ ตักไข่ใส่แก้ว

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “คาบ” จำนวน 3 ภาพ คือ หมาคาบกระดูก เด็กคาบไม้บรรทัด แมวคาบปลา
2. บัตรคำ คาบ งาบ ราบ หาบ
3. บัตรตัวพยัญชนะ ค. ง. ร. ห.
4. บัตรสระอา จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อิ อี อื อู เอะ เอ
6. ภาพระบายสีหมาคาบกระดูก
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องการรับประทานอาหารของคน เรื่องการกินของสัตว์ ว่านักเรียนเคยเห็นสัตว์ตอมกินข้าวหรือเวลานอนบ้างหรือไม่ ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพหมาคาบกระดูก แมวคาบปลา เด็กคาบไม้บรรทัด ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า หมาคาบกระดูก แมวคาบปลา เด็กคาบไม้บรรทัด

2. ครูชูบัตรคำ “คาบ” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “คาบ” คือ คอ-อา-บอ-คาบ ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ค. บัตรสระ อา บัตรพยัญชนะ บ ให้นักเรียนดูว่านี่คือ ค. ควาย นี่คือ สระอา นี่คือ บ. ใบไม้ เมื่อนำมาต่อกัน จะอ่านว่า คอ-อา-บอ-คาบ

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “คาบ” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรพยัญชนะ ค. บัตรสระ อา บัตรพยัญชนะ บ. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งขันกันหยิบบัตรมาประสมกันเป็นคำว่า “คาบ” พร้อมกับพูดว่า คอ-อา-บอ-คาบ ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมตัดไข่ใส่แก้ว

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพหมาคาบกระดูก

2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง

3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้

ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพหมาคาบกระดูก แมวคาบปลา เด็กคาบไม้บรรทัด ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “คาบ” เป็นรายบุคคล

2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “คาบ” ไปติดคู่กับภาพหมาคาบกระดูก แมวคาบปลา เด็กคาบไม้บรรทัด บนกระดาน แม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “คาบ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง จากภาพที่กำหนดให้ 3 ภาพ

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “คาบ”

|                |                        |        |
|----------------|------------------------|--------|
| <u>ชื่อเกม</u> | ตกไข่ใส่แก้ว           |        |
| <u>อุปกรณ์</u> | 1. ซ้อนดักแด้          | 10 คัน |
|                | 2. ลูกปิงปอง           | 25 ลูก |
|                | 3. แก้วพลาสติกขนาดกลาง | 5 ใบ   |
|                | 4. ชั้นพลาสติก         | 2 ใบ   |
|                | 5. นกหวีด              | 1 ตัว  |

### วิธีและกติกาการเล่น

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่ากัน แจกซ้อนให้ คนละ 1 คัน ครูอธิบายและสาธิตการเล่นให้นักเรียนดู คือ ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นรูปตอนเรียงหนึ่งทั้ง 2 แถว เมื่อได้ยินเสียงครูเป่านกหวีดให้นักเรียนคนแรกหยิบซ้อนขึ้นมาแล้วเดินไปที่ชั้นที่มีลูกปิงปอง ซ้อนขึ้นมาแล้วพูดว่า คอ-อา-บอ-คาบ แล้วจึงคาบซ้อนที่มีลูกปิงปองเดินกลับมาต่อท้ายแถว ตนเอง ทำเช่นนี้จนครบ ทุกคน แถวไหนมีลูกปิงปองมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 27

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “แบก” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “แบก”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ จับกังคนเก่ง

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “แบก” จำนวน 4 ภาพ คือ ภาพคนแบกกระสอบ ภาพคนแบกของ ภาพคนแบกไม้ ภาพคนแบกลัง
2. บัตรคำ แบก แดก แจก แลก
3. บัตรตัวพยัญชนะ บ. ต. จ. ล. ก.
4. บัตรสระแ- จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อื อือ เอะ เอ โอะ
6. ภาพระบายสีคนแบกของ
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องอาชีพว่าการประกอบอาชีพที่สุจริตมีอะไรบ้าง แล้วใครเคยแบกของหรือคนรับจ้างแบกของบ้างหรือไม่ ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพคนแบกกระสอบ ภาพคนแบกถุง ภาพคนแบกก้อนกระดาก ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถามทุกภาพที่กำหนด ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า คนแบกกระสอบ คนแบกถุง คนแบกก้าง

2. ครูชูบัตรคำ “แบก” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “แบก” คือ บอ-แอ--กอ-แบก ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ บ. บัตรสระ แอ บัตรพยัญชนะ ก. ให้นักเรียนดูว่านี่คือ บ. ไบไม้ นี่คือ สระแอ นี่คือ ก. ไก่ เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า บอ-แอ-กอ-แบก

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “แบก” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรพยัญชนะ บ. บัตรสระ แอ บัตรพยัญชนะ ก. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “แบก” พร้อมกับพูดว่า บอ-แอ-กอ-แบก ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับกังคนเก่ง

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนแบกกระสอบ
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนแบกกระสอบ คนแบกถุง คนแบกก่อกองกระดาศ ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “แบก” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “แบก” ไปติดคู่กับภาพคนแบกกระสอบ ภาพคนแบกถุง ภาพคนแบกก่อกองกระดาศ บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “แบก” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “แบก”

ชื่อเกม จับกังคนเก่ง

อุปกรณ์ 1. ก่อกองกระดาศเปล่า จำนวน 5 ก่อกอง  
2. ถุงถั่วหนัก 1/2 กิโลกรัม จำนวน 5 ถุง

### วิธีและกติกาการเล่น

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่าๆกัน ให้เข้าแถวหลังเส้น ที่ครูกำหนด ให้ระยะห่างกันประมาณ 3 เมตร ครูสาธิตและอธิบายวิธีการเล่น เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้ผู้เล่นคนแรกของกลุ่มที่ 1 วิ่งไปแบกก่อกองกับมาพุดกับคนที่ 2 ว่า บอ-แอ-กอ-แบก แล้ววิ่งไปนั่งต่อท้ายแถว คนสุดท้ายของกลุ่มวิ่งไปติดบัตรคำพร้อมทั้งพุดสะกดว่า บอ-แอ-กอ-แบก กลุ่มที่ 2 ปฏิบัติเช่นเดียวกันในเวลาเดียวกัน ทำจนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 28

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ขอ” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “ขอ”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ ไอ้หยาสะกดคำ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “ขอ” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพคนแบมือขอเงิน ภาพเด็กแบมือขอขนม
2. บัตรคำ ขอ วอ คอ โม
3. บัตรตัวพยัญชนะ ข. ว. ค. ม.
4. บัตรสระอื่น ๆ คือสระอะ อา อิ อี อื อ้อ อุ ู เอะ เอ
5. ภาพระบายสีเด็กแบมือขอเงิน
6. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
7. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องมารยาทไทย ว่าเวลาผู้ใหญ่ให้ของต้องไหว้ เดินผ่านหน้าผู้ใหญ่ต้องก้มหรือคลานเข้า

### ขั้นตอน

1. ครูชูภาพคนแบมือขอเงิน ภาพเด็กแบมือขอขวคนม ให้นักเรียนดูทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถามทุกภาพที่กำหนด ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า คนกำลังแบมือขอเงิน เด็กแบมือขอขวคนม
2. ครูชูบัตรคำ “ขอ” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “ขอ” คือ ขอ-ออ-ขอ ให้นักเรียนสะกดตามพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
3. ครูนำบัตรพยัญชนะ ข. บัตรพยัญชนะ อ. ให้นักเรียนดูว่านี่คือ ข. ไช้ นี่คือ สระออ อ. อ่าง เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ขอ-ออ-ขอ
4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “ขอ” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล
5. ครูนำบัตรพยัญชนะ ข. บัตรพยัญชนะ อ. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะ และบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่า “ขอ” พร้อมกับพูดว่า ขอ-ออ-ขอ ทำจนครบ ทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมไ้อ์หยาสะกดคำ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพเด็กขอขวคนม
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนแบมือขอเงิน ภาพเด็กแบมือขอขวคนม ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “ขอ” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “ขอ” ไปติดคู่กับภาพคนแบมือขอเงิน เด็กแบมือขอขวคนม บนกระดานแม่เหล็ก



### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “ขอ” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “ขอ”

ชื่อเกม

ไอ้หยาสะกดคำ

อุปกรณ์

-

### วิธีและกติกาการเล่น

นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ให้ผู้เล่นคนหนึ่งยืนตรงกลางวงเป็นผู้ออกคำสั่ง  
ผู้ตั้งชื่อผู้เล่นพร้อมกับร้องว่า “โป๊ง ขอ” ผู้เล่นคนที่ถูกชี้ต้องรีบ ลุกขึ้นยืน  
เอามือปิดหูทั้งสองข้าง พร้อมกับร้องว่า “ไอ้หยา ขอ-ออ-ขอ” แล้วนั่งลง  
ถ้าผู้เล่นที่ถูกชี้ ลุกขึ้นช้า หรือทำไมไม่ลุก ให้ออกไปเป็นคนออก คำสั่งแทน

หมายเหตุ ผู้ออกคำสั่งอาจสั่งว่า โป๊งคนใสนาฬิกา โป๊งคนใส่ แหวน ฯลฯ ก็ได้

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 29

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “โยน” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “โยน”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ โยนห่วงลงหลัก

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “โยน” จำนวน 2 ภาพ คือ ภาพคนโยนฟุตบอล ภาพคนโยนห่วงลงหลัก โยนโบว์ลิ่ง
2. บัตรคำ โยน โคน โชน โหน
3. บัตรตัวพยัญชนะ ย. ก. ข. ห. ค. น.
4. บัตรสระโอ จำนวน 10 บัตร
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อา อี อี อู อุ เอะ เอ โอะ แอะ
6. ภาพระบายสีคนโยนลูกบอล จำนวน 1 ภาพ
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

## กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องการเล่นกีฬาต่าง ว่านักเรียนเล่นกีฬาอะไรเป็นบ้าง นักเรียนเคยโยนอะไรทิ้งบ้าง ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูรูปภาพคนโยนลูกบอล ภาพคนโยนห่วงลงหลัก ภาพคนโยนโบว์ลิ่ง ให้นักเรียนดูทีละภาพแล้วถามนักเรียนว่า ภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบว่า ภาพคนโยนลูกบอล ภาพคนโยนห่วงลงหลัก ภาพคนโยนโบว์ลิ่ง

2. ครูชูบัตรคำ “โยน” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “โยน” คือ สระโอ-ยอ-นอ-โยน ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรสระโอ บัตรพยัญชนะ ย. บัตรพยัญชนะ น. ให้ นักเรียนดูว่านี่คือ สระโอ นี่คือ ย. ยักษ์ นี่คือ น. นู เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า ยอ-โอ-นอ-โยน

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “โยน” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรสระโอ บัตรพยัญชนะ ย บัตรพยัญชนะ น ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระอื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกันเป็นคำว่าโยน” พร้อมกับพูดว่า สระโอ-ยอ-นอ-โยน ทำจนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมโยนห่วงลงหลัก

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้การสอน

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพคนโยนลูกบอล
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพคนโยนลูกบอล ภาพคนโยนห่วงลงหลัก คนโยนโบว์ลิ่ง  
ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “โยน” เป็นรายบุคคล
2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “โยน” ไปติดคู่กับภาพคนโยนลูกบอล  
คนโยนห่วงลงหลัก คนโยนโบว์ลิ่งบนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “โยน” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

### เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “โยน”

|                |               |        |
|----------------|---------------|--------|
| <u>ชื่อเกม</u> | โยนห่วงลงหลัก |        |
| <u>อุปกรณ์</u> | 1. ห่วงยาง    | 1 ห่วง |
|                | 2. หลักไม้    | 1 หลัก |

### วิธีและกติกาการเล่น

ให้นักเรียนยืนเข้าแถวรูปตอนเรียงหนึ่ง และยืนที่จุดกำหนดให้ห่างจากหลักในระยะ 1.5 เมตร ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น คือ ก่อนโยนห่วงยางลงหลักให้พูดว่า ยอ-โอ-นอ-โยน แล้วจึงโยนห่วงลงหลัก ถ้านักเรียนคนใดโยนลงให้เพื่อนปรบมือให้และพูดว่า ยอ-โอ-นอ-โยน พร้อมกันและให้นักเรียนคนนั้นออกจากการแข่งขัน ถ้านักเรียนคนใดโยนห่วงไม่ลง ให้เพื่อน ๆ พูดว่า ยอ-โอ-นอ-โยน ไม่ลง แล้วให้นั่งลงเพื่อรอโยนในรอบต่อไปทำจนครบทุกคน

## แผนการสอน เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ แผนที่ 30

### จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “จุง” ได้ถูกต้อง

### เนื้อหา

คำศัพท์ “จุง”

### เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ ภาษาไทยวันละคำ

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำที่มีความหมายตรงกับคำว่า “จุง” จำนวน 5 ภาพ คือ ภาพแม่จุงมือลูก คนจุงหมา คนจุงวัว คนจุงควาย คนจุงอุฐ
2. บัตรคำ จุง ผุง สูง ยุง
3. บัตรสระอู จำนวน 10 บัตร
4. บัตรพยัญชนะ จ. ผ. ส. ย. ง.
5. บัตรสระอื่น ๆ คือ สระอะ อี อี อี อี อู อุ เอะ เอ แอะ
6. ภาพระบายสีคนจุงหมา
7. สีเทียน จำนวน 10 กล่อง
8. แบบฝึกหัด จำนวน 3 ข้อ

### กิจกรรมการเรียนการสอน

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูกล่าวทักทายนักเรียนทุกคน ให้นักเรียนสวัสดีครู ครูสนทนาเกี่ยวกับเรื่องความปลอดภัยในการข้ามถนนว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร ถ้านักเรียนตอบได้ครูชมเชย ถ้านักเรียนตอบไม่ได้ครูบอกให้ทราบ

### ขั้นสอน

1. ครูชูภาพแม่จูงมือลูกข้ามถนน ภาพคนจูงหมาเดิน ให้นักเรียนดูทีละภาพแล้วถามนักเรียนว่า ทุกภาพที่ดูนี้ เขากำลังทำอะไร ถ้านักเรียนตอบถูกครูชมเชย ถ้าตอบไม่ได้ ครูบอกให้ทราบว่า ภาพแม่จูงลูกข้ามถนน ภาพคนจูงหมา

2. ครูชูบัตรคำ “จูง” ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสะกดคำว่า “จูง” คือ จอ-อู-จูง ให้นักเรียนสะกดตามพร้อม ๆ กันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

3. ครูนำบัตรพยัญชนะ จ. บัตรสระอู บัตรพยัญชนะ ง. ให้นักเรียนดูว่านี่คือ ตัว จ. จาน นี่คือสระอู นี่คือ ง. จู เมื่อนำมาต่อกันจะอ่านว่า จอ-อู-จูง

4. ครูให้นักเรียนสะกดคำว่า “จูง” ปากเปล่าพร้อมกันทั้งหมดและเป็นรายบุคคล

5. ครูนำบัตรพยัญชนะ จ. บัตรสระอู บัตรพยัญชนะ ง. ไปรวมกับบัตรพยัญชนะและบัตรสระ อื่น ๆ วางกองรวมกันไว้ ให้นักเรียน 2 คน ออกมาแข่งกันหยิบบัตรมาต่อกัน เป็นคำว่า “จูง” พร้อมกับพูดว่า จอ-อู-จูง จนครบทุกคน

6. ครูให้นักเรียนเล่นเกมภาษาไทยวันละคำ

### ขั้นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนระบายสีภาพแม่จูงลูกข้ามถนน
2. ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ตามรอยปะ 5 ครั้ง
3. ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เพื่อเลือกคำที่มีความหมายตรงกับภาพได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ภาพ

### ขั้นสรุป

1. ครูชูภาพแม่จูงลูกข้ามถนน ภาพคนจูงหมาเดิน ให้นักเรียนดูพร้อมทั้งให้สะกดคำว่า “จูง” เป็นรายบุคคล

2. ครูให้นักเรียนนำบัตรคำ “จูง” ไปติดคู่กับภาพแม่จูงลูกข้ามถนน คนจูงหมาเดิน บนกระดานแม่เหล็ก

### ขั้นประเมินผล

นักเรียนสามารถสะกดคำว่า “จูง” ได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ครั้ง

## เกมประกอบการสอนคำศัพท์ “จูง”

ชื่อเกม            ภาษาไทยวันละคำ

- อุปกรณ์
- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. บัตรคำ “จูง”  | จำนวน 10 บัตร |
| 2. บัตรภาพสัตว์  | จำนวน 10 บัตร |
| 3. บัตรคำอื่น ๆ  | จำนวน 10 บัตร |
| 4. ตะกร้าใส่บัตร |               |

### วิธีและกติกาการเล่น

แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน กลุ่มที่ 1 ถือบัตรภาพ ช้าง ม้า วัว ควาย หมา หมู อุฐู หมี ชะนี ลิง ครูเรียกชื่อ (ชื่อนักเรียน.....) ออกไปติดบัตรภาพบนกระดานแม่เหล็กแล้วเรียกชื่อเพื่อนในกลุ่มที่สอง คนที่ถูกเรียกจะต้องรีบไปหยิบบัตรคำว่า “จูง” ในตะกร้าที่ปนกับคำอื่นมาติดคู่กับภาพสัตว์บนกระดานพร้อมพูดว่า จอ-อุ-งอ-จูง (จูง.....) พร้อมกันทุกคนแล้วออกไปนั่งรอ ทำเช่นนั้นจนครบทุกคน

## ภาคผนวก ค

คู่มือการใช้เกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย



## คู่มือการใช้เกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย

### ลักษณะทั่วไปของเกม

เนื้อหาของเกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย มีทั้งหมด 30 เกม คือ

- |                             |                    |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. ตัวไหนหายไป              | 16. ลูกเต๋าเป็นพิษ |
| 2. ตีกลดลดถั่ว              | 17. ครูสั่งว่า     |
| 3. เท้าไฟ                   | 18. กาป้อนเหยื่อ   |
| 4. หมวกวิเศษ                | 19. ประสมอักษร     |
| 5. ลมเพลมพัด                | 20. วังสะกดคำ      |
| 6. ปิดตาตีหม้อ              | 21. บอลเหนือศีรษะ  |
| 7. คลานแข่ง                 | 22. หยิบวาง        |
| 8. เป่าลูกโป่ง              | 23. ดอกไม้ทิพย์    |
| 9. เตะบอลเข้าเป้า           | 24. เข็นรถตัดหญ้า  |
| 10. เปิดป้ายพาเพลิน         | 25. สาวน้อยตกน้ำ   |
| 11. หุ่นดนตรี               | 26. ตักไข่ใส่แก้ว  |
| 12. เกมจับขโมย              | 27. จับกังคนเก่ง   |
| 13. ชักคะเย่อ               | 28. ไอ้หยาสะกดคำ   |
| 14. เก็บดอกไม้ตามเสียงดนตรี | 29. โยนห่วงลงหลัก  |
| 15. วังแข่ง                 | 30. ภาษาไทยวันละคำ |

### ความมุ่งหมายของเกม

เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

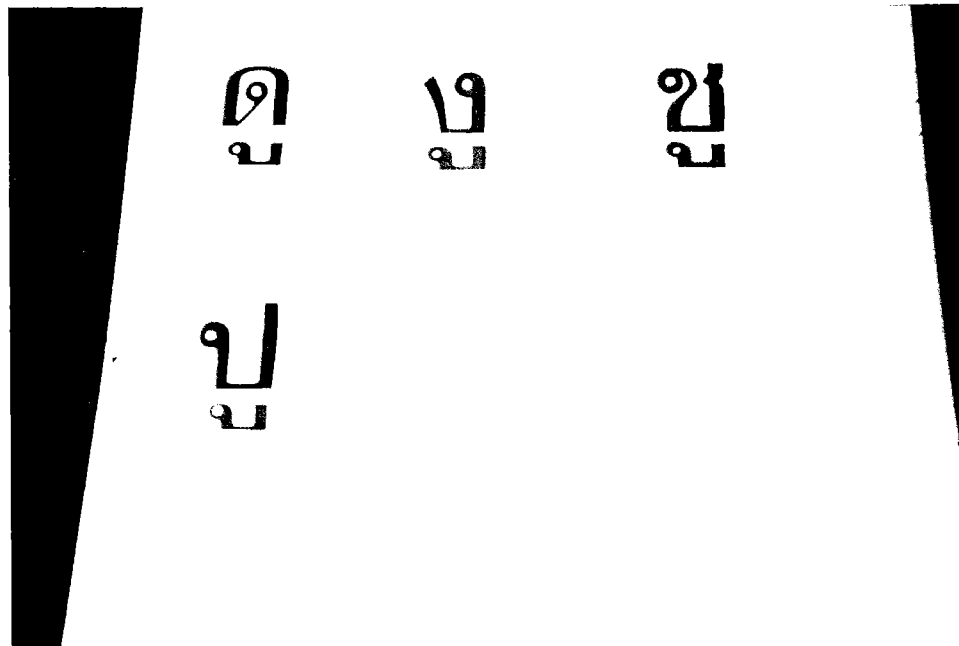
### เวลาที่ใช้

เกมแต่ละเกมใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15 – 20 นาที

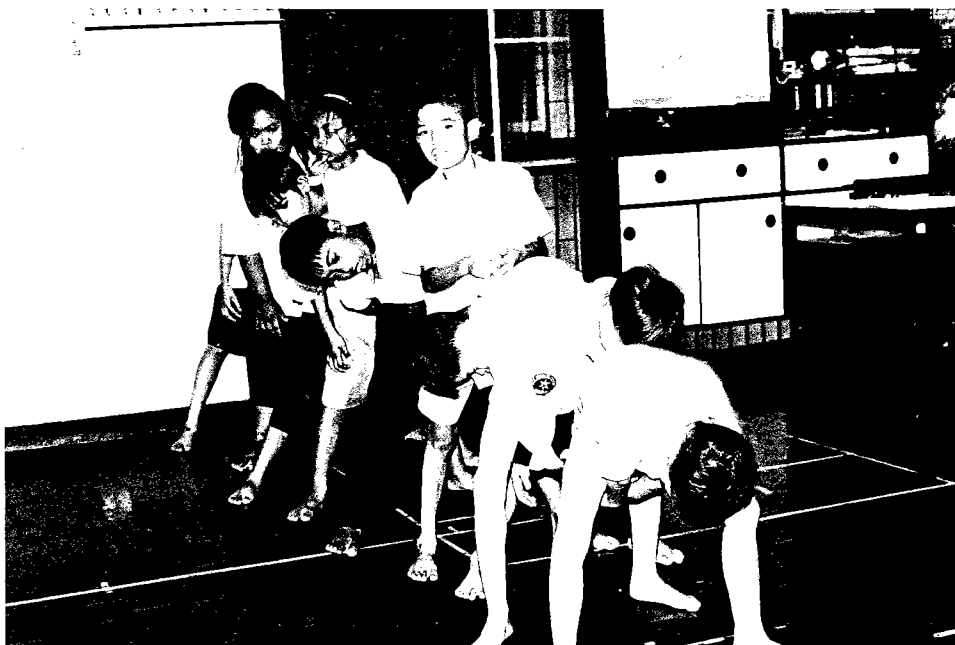
### วิธีการใช้เกม

1. จัดสภาพห้องเรียน หรือสถานที่ที่ทำกิจกรรมไว้ให้พร้อม
2. เตรียมเกมที่จะให้นักเรียนเล่นอย่างถูกต้องและเหมาะสม
3. อธิบายและสาธิตการเล่นเกมที่ให้นักเรียนเข้าใจ
4. จัดเกมที่เตรียมไว้ให้นักเรียนเล่น
5. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ เมื่อเล่นเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว

เกมประกอบแผนการสอนที่ 1 ชื่อเกม ตัวไหนหายไป



เกมประกอบการสอนแผนที่ 2 ชื่อเกม ตุ๊กตาถอดถ้ำ



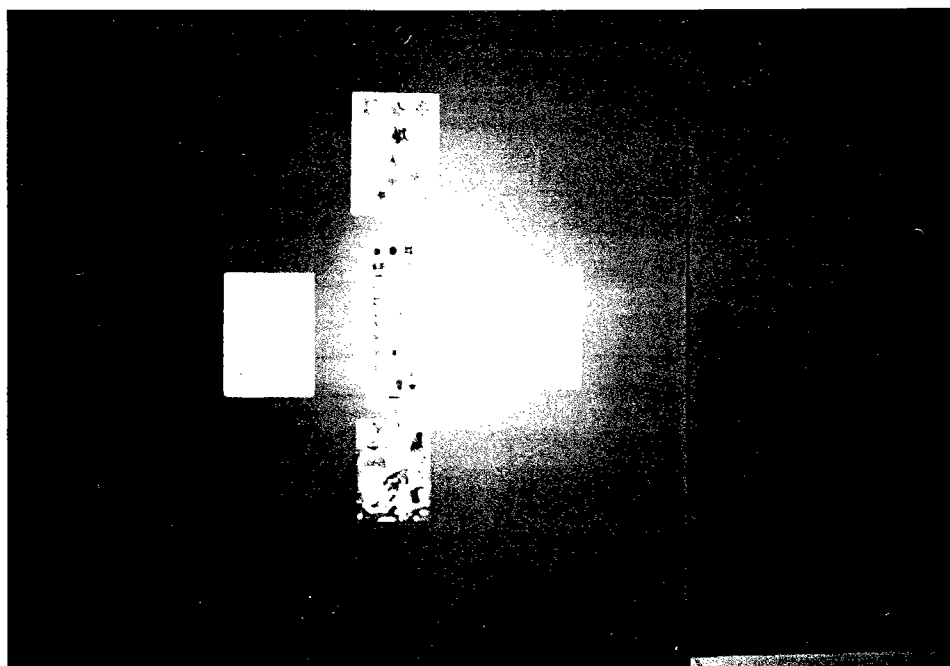
### เกมประกอบแผนการสอนที่ 3 ชื่อเกม เท้าไฟ



### เกมประกอบการสอนแผนที่ 4 ชื่อเกม หมวกวิเศษ



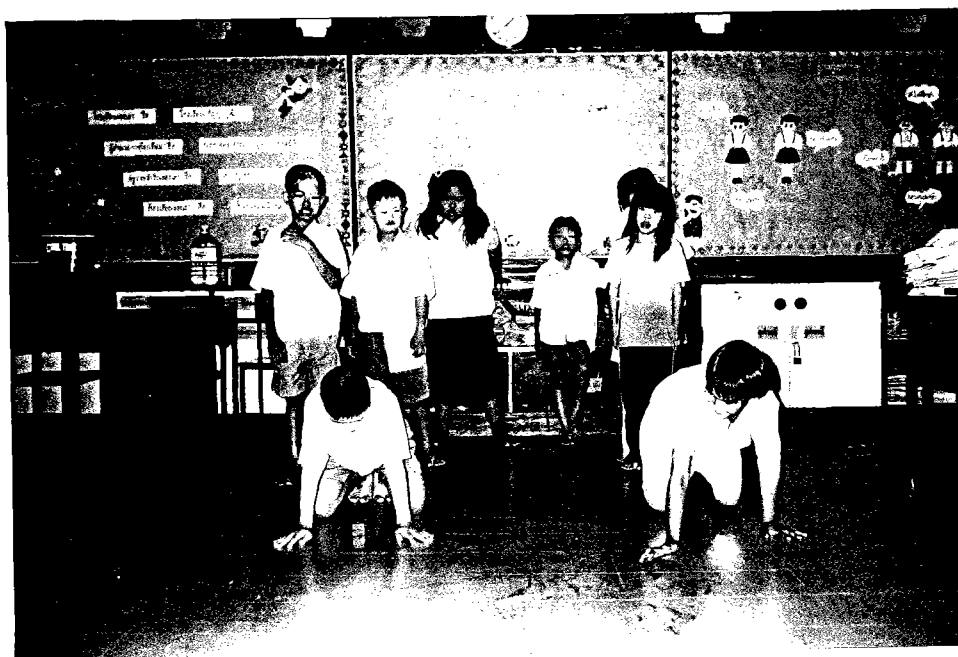
เกมประกอบแผนการสอนที่ 5 ชื่อเกม ลมเพลมพัด



เกมประกอบการสอนแผนที่ 6 ชื่อเกม ปิดตาตีหม้อ



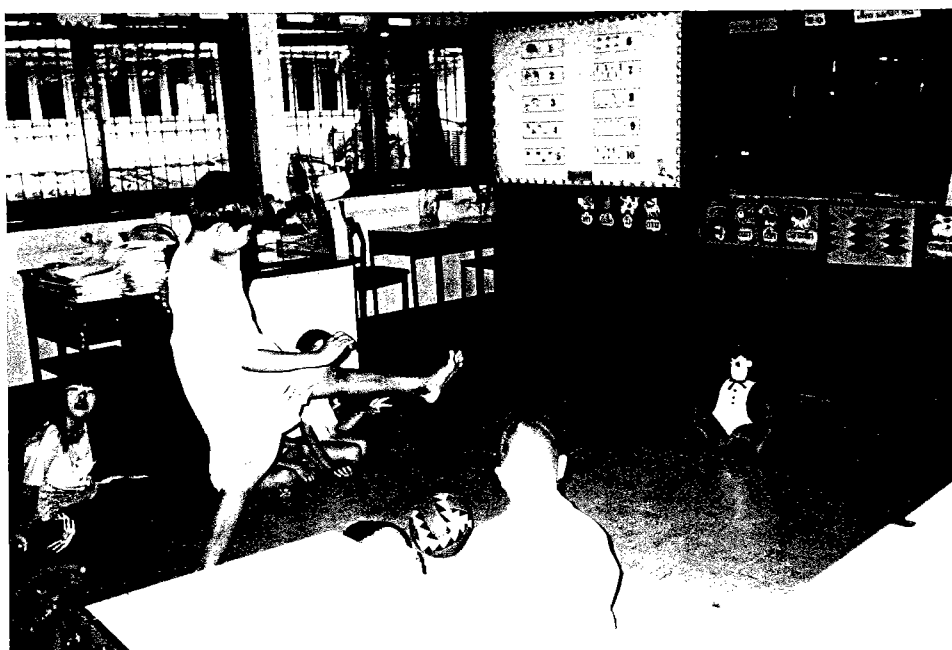
เกมประกอบแผนการสอนที่ 7 ชื่อเกม คลานแข่ง



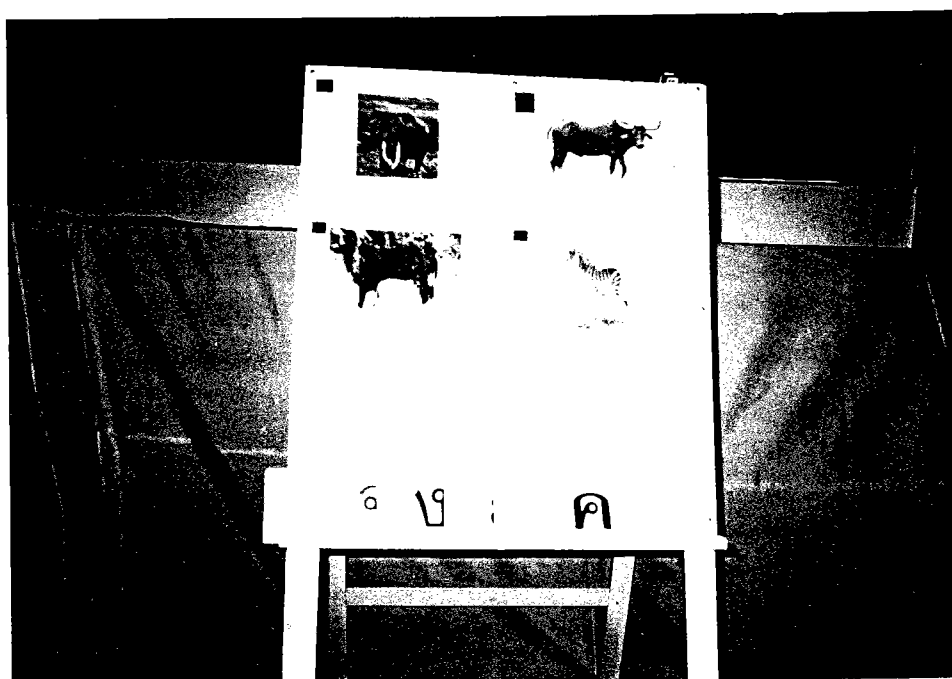
เกมประกอบการสอนแผนที่ 8 ชื่อเกม เป่าลูกโป่ง



เกมประกอบแผนการสอนที่ 9 ชื่อเกม เตะบอลเข้าเป้า



เกมประกอบการสอนแผนที่ 10 ชื่อเกม เปิดป้ายพาเพลิน



เกมประกอบแผนการสอนที่ 11 ชื่อเกม หุ่นดนตรี



เกมประกอบการสอนแผนที่ 12 ชื่อเกม ยิงเป้า





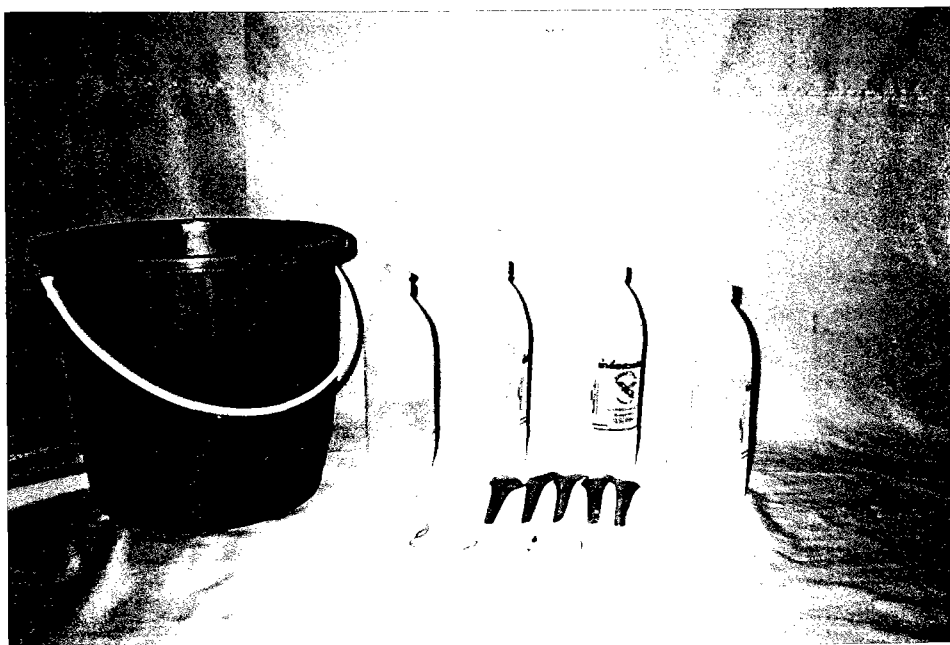
เกมประกอบแผนการสอนที่ 13 ชื่อเกม ชักกะเย่



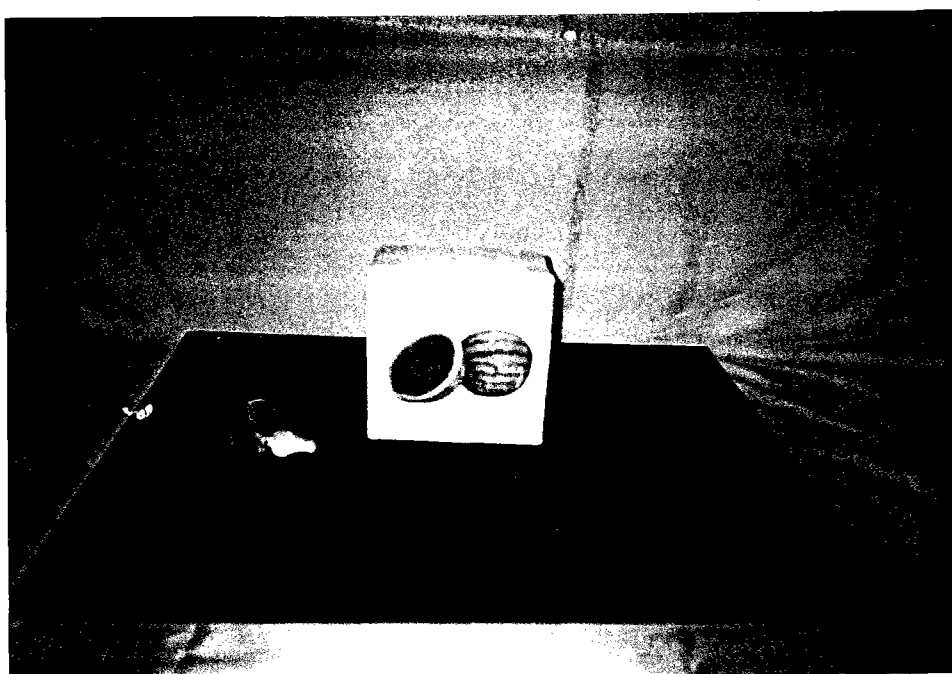
เกมประกอบการสอนแผนที่ 14 ชื่อเกม แข่งขันผูกเชือกกรองเท้า



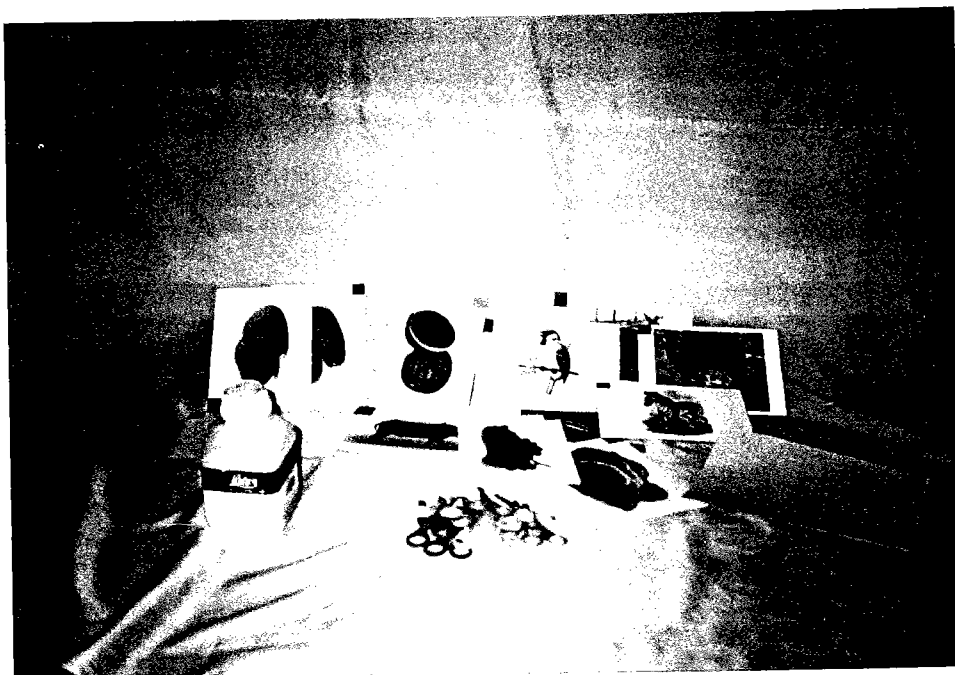
เกมประกอบแผนการสอนที่ 15 ชื่อเกม เทน้ำออกจากขวด



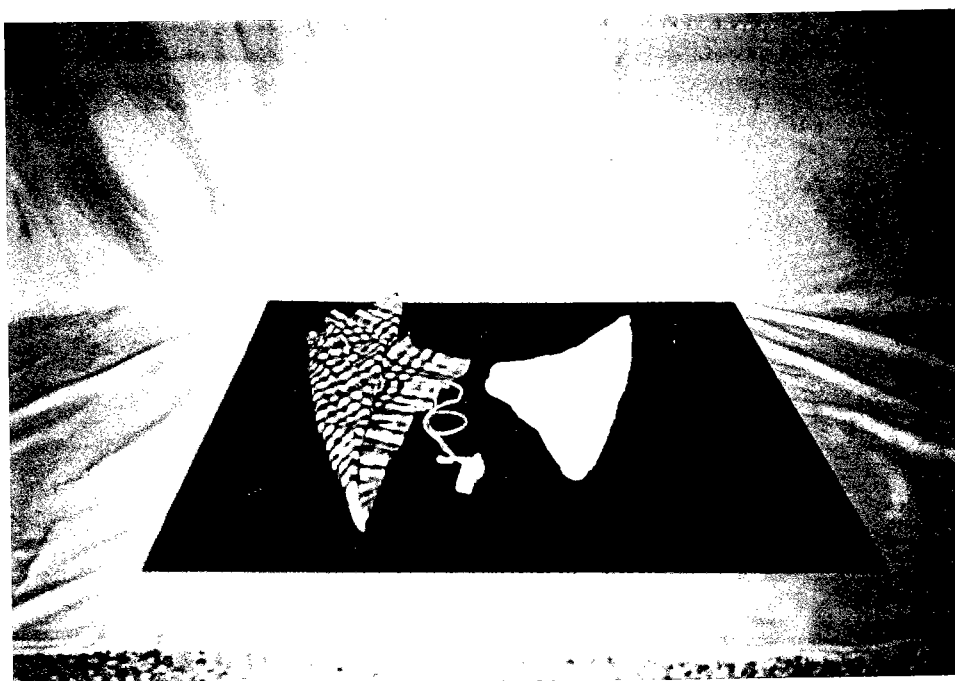
เกมประกอบการสอนแผนที่ 16 ชื่อเกม ลูกเต๋าเป็นพิษ



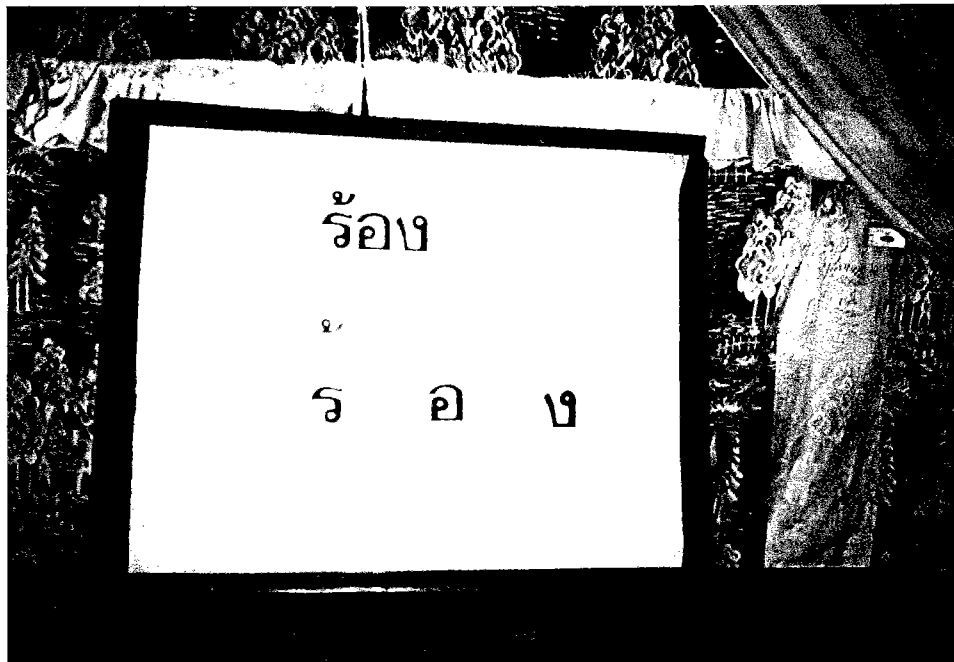
เกมประกอบแผนการสอนที่ 17 ชื่อเกม ตัดปะ



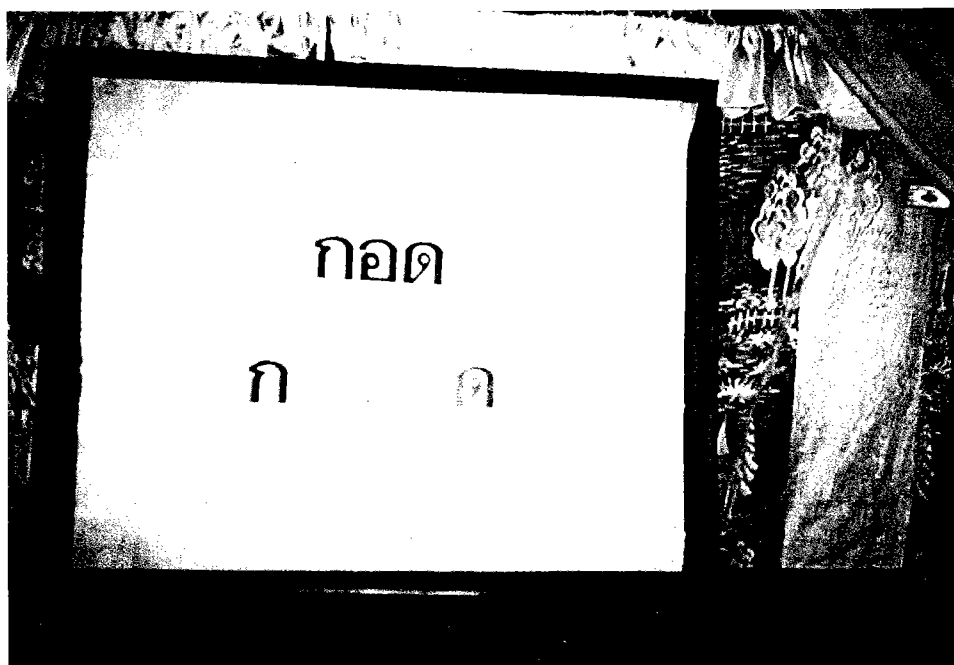
เกมประกอบการสอนแผนที่ 18 ชื่อเกม กาป้อนเหยื่อ



เกมประกอบแผนการสอนที่ 19 ชื่อเกม ประสมอักษร



เกมประกอบการสอนแผนที่ 20 ชื่อเกม วิ่งสะกดคำ



เกมประกอบแผนการสอนที่ 21 ชื่อเกม บอลเหนือศีรษะ



เกมประกอบการสอนแผนที่ 22 ชื่อเกม หยิบ - วาง



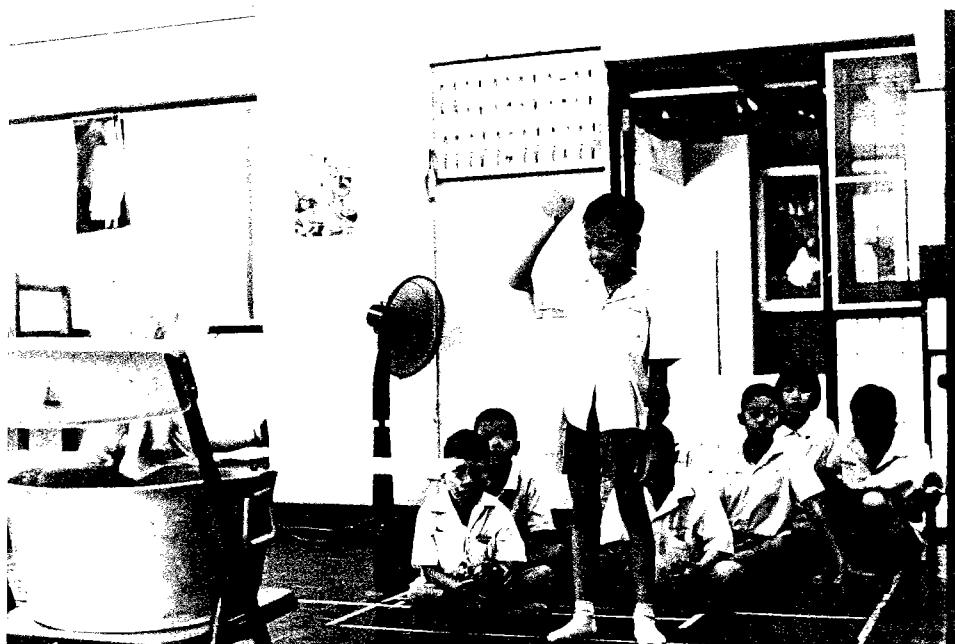
เกมประกอบแผนการสอนที่ 23 ชื่อเกม เก็บดอกไม้ตามเสียงสระ



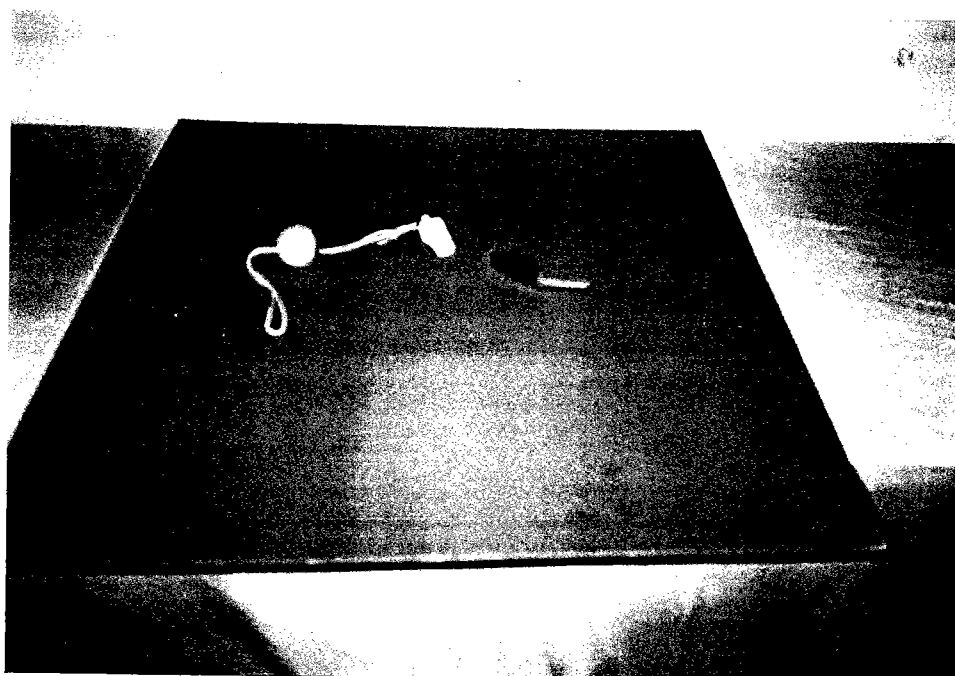
เกมประกอบการสอนแผนที่ 24 ชื่อเกม เข็นรถตัดหญ้า



เกมประกอบแผนการสอนที่ 25 ชื่อเกม สาวน้อยตกน้ำ



เกมประกอบการสอนแผนที่ 26 ชื่อเกม ตักไข่ใส่แก้ว



เกมประกอบแผนการสอนที่ 27 ชื่อเกม จับกังคนเก่ง



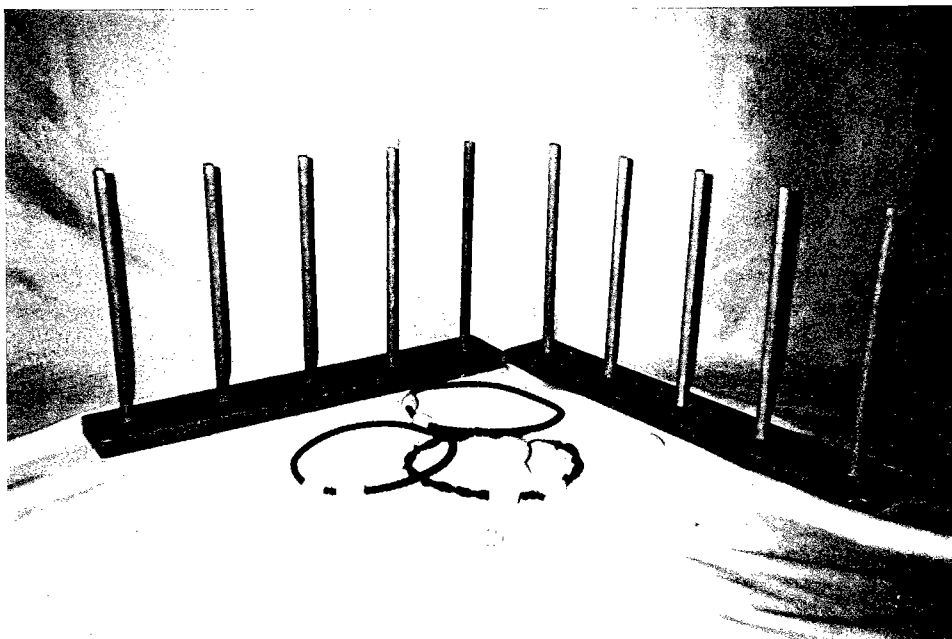
เกมประกอบการสอนแผนที่ 28 ชื่อเกม ไอ้หยาสะกดคำ

ขอ

ข อ



เกมประกอบแผนการสอนที่ 29 ชื่อเกม โยนห่วงลงหลัก



เกมประกอบการสอนแผนที่ 30 ชื่อเกม ภาษาไทยวันละคำ



## ภาคผนวก ง

แบบฝึกหัดชุดที่ 1

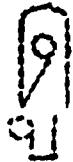
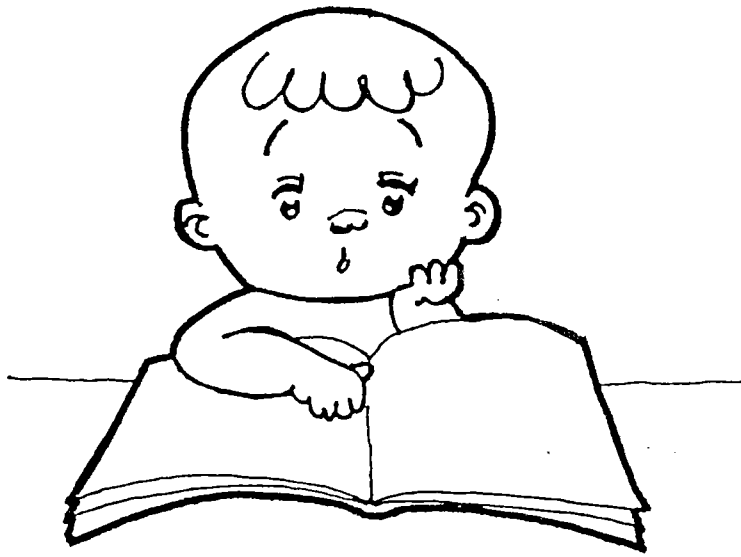
แบบฝึกหัดชุดที่ 2

# แบบฝึกหัดชุดที่ 1

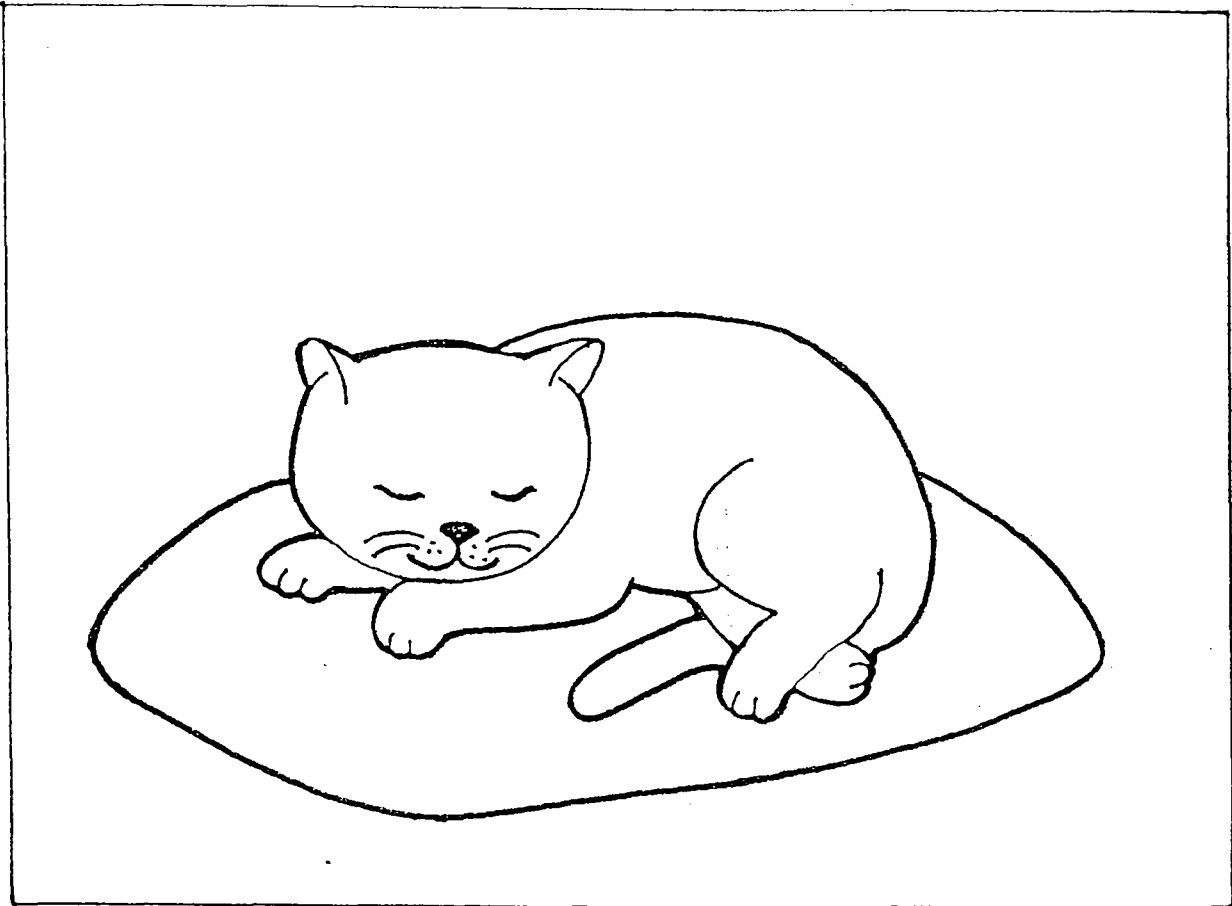


ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



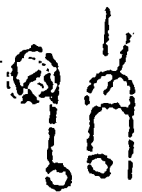
นอน นอน นอน นอน

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ

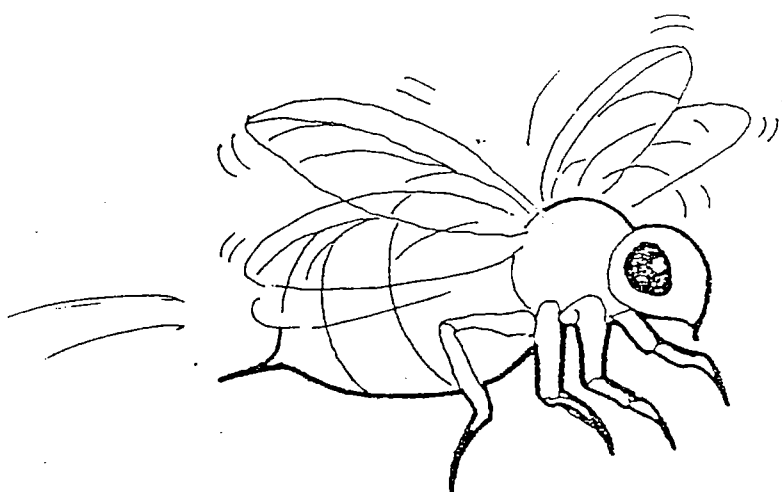


ถอด ถอด ถอด ถอด

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



บิน

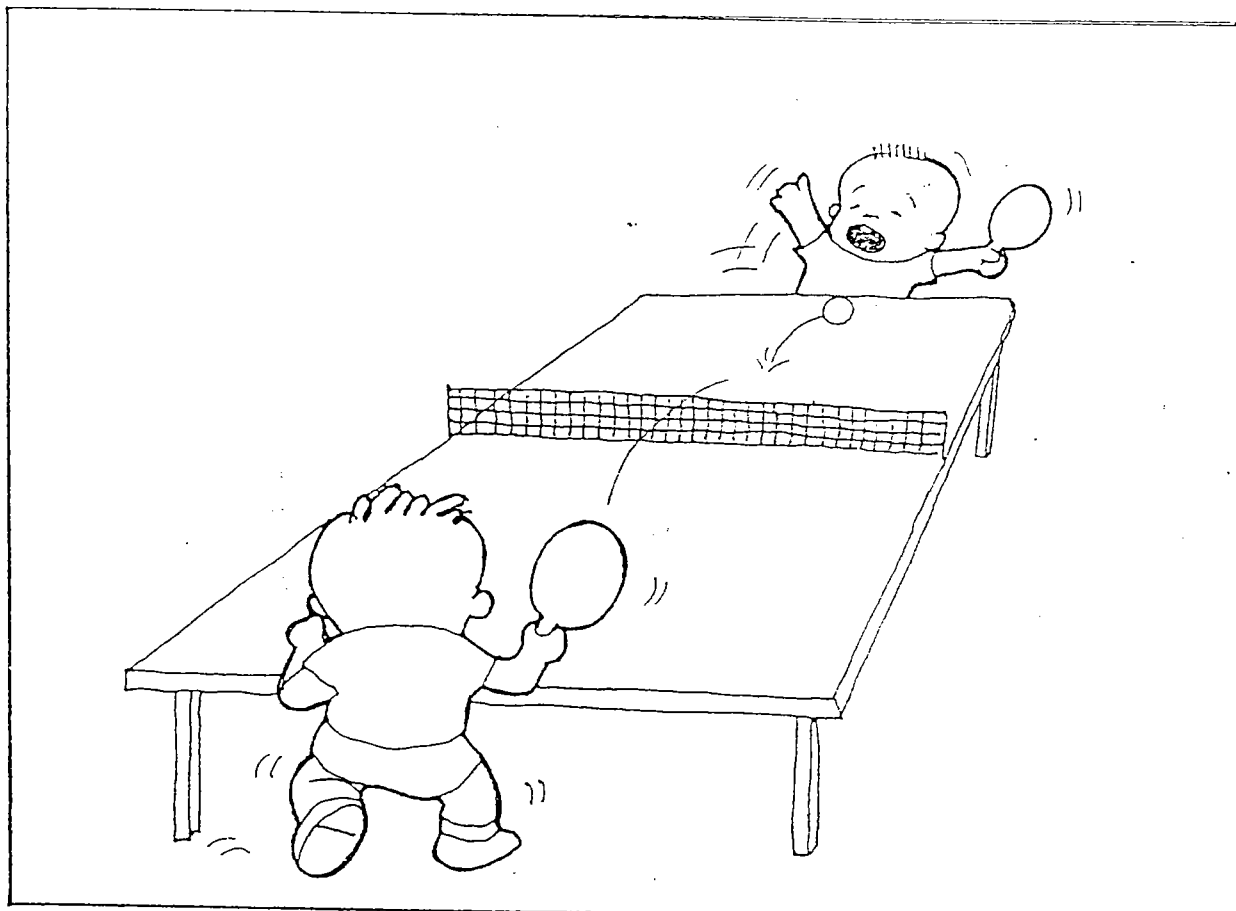
บิน

บิน

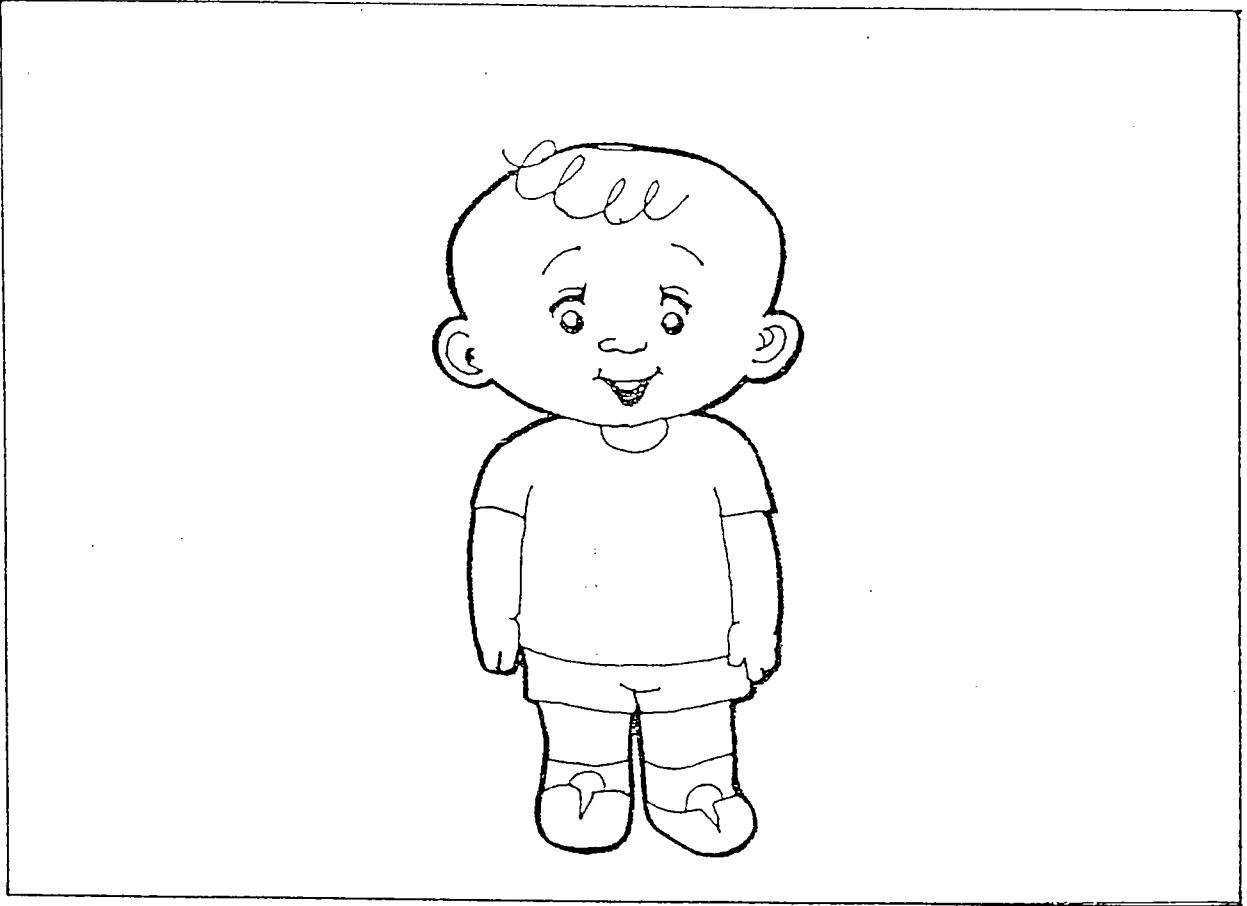
บิน



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ยืน

ยืน

ยืน

ยืน

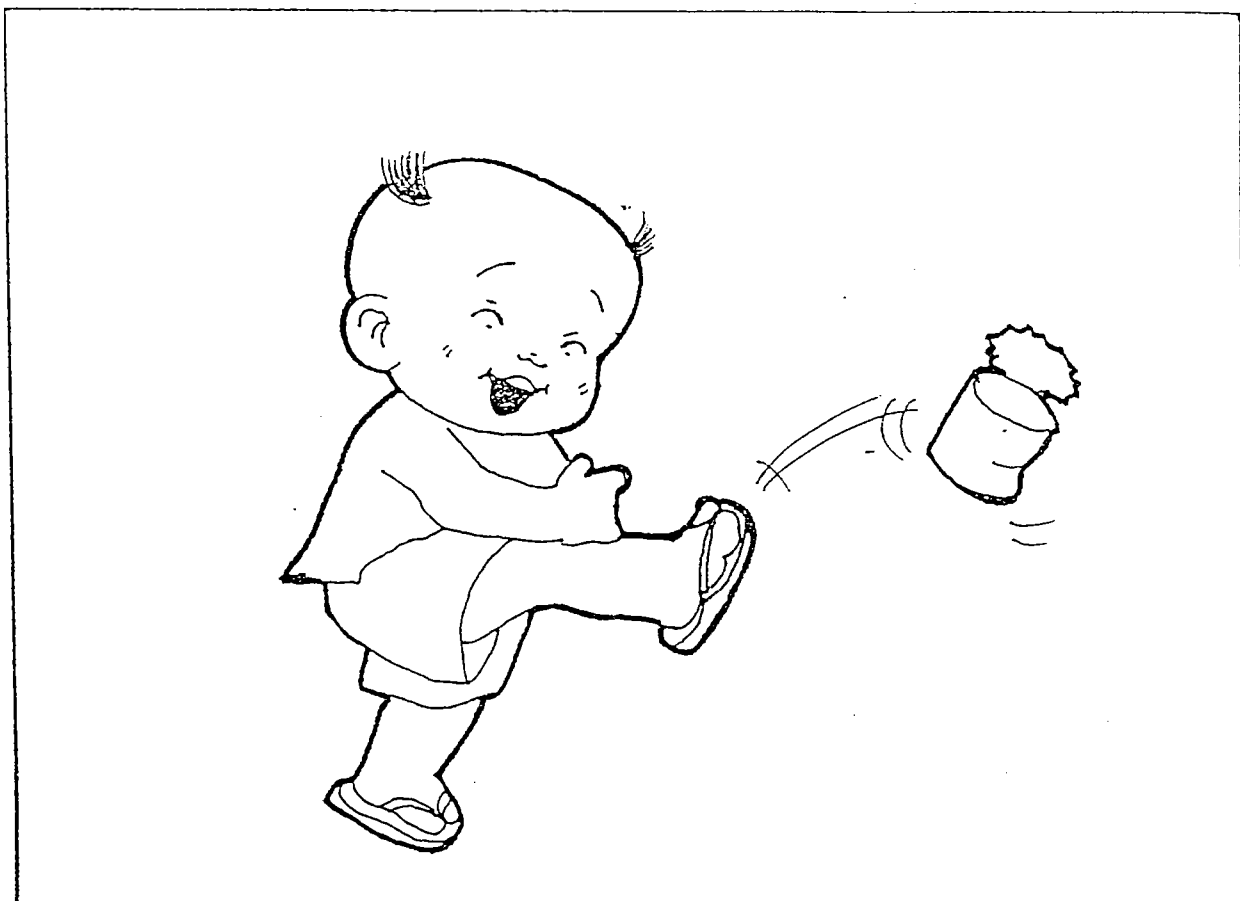
ยืน

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



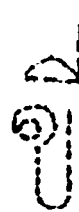
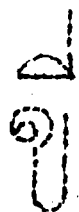
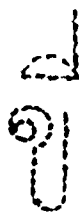
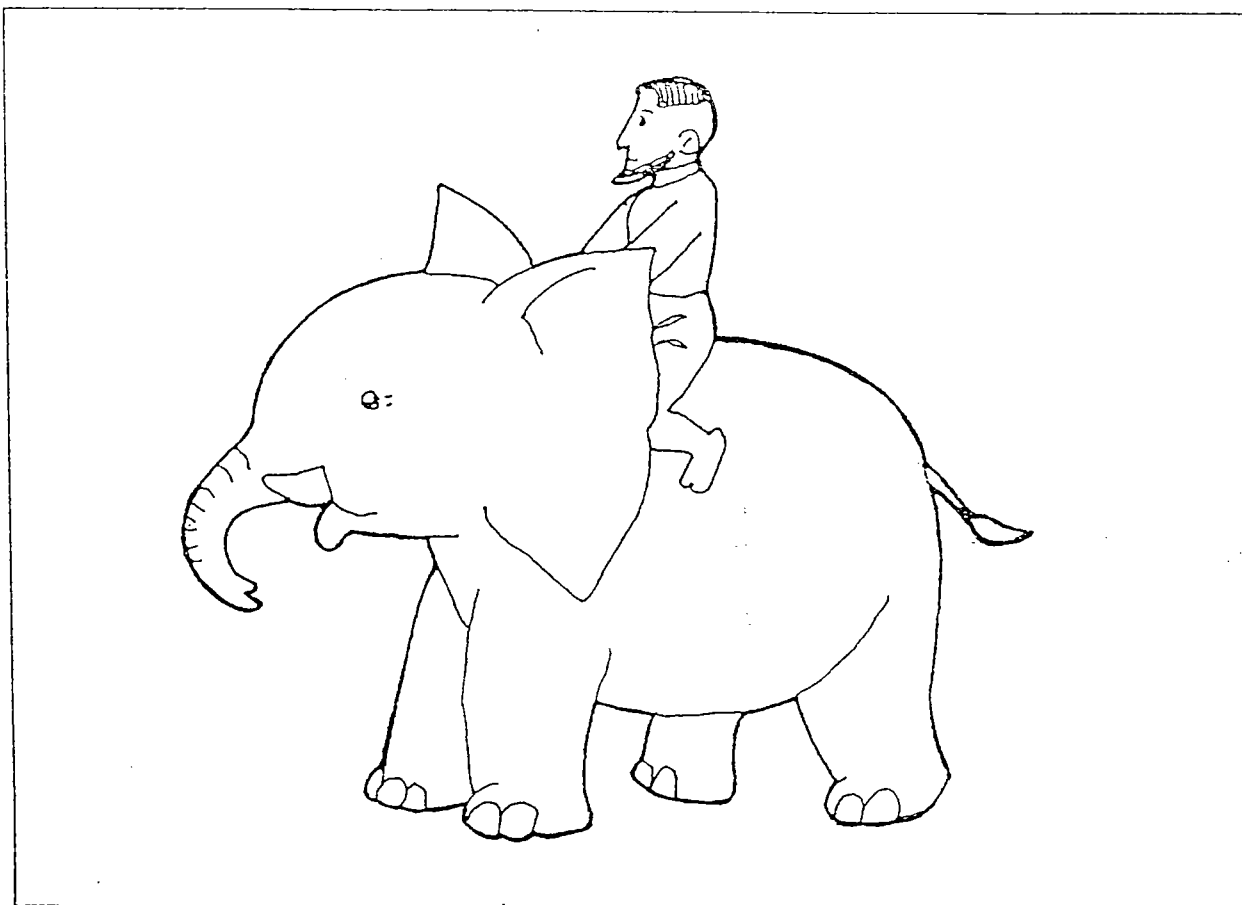
เป่า เป่า เป่า เป่า

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ

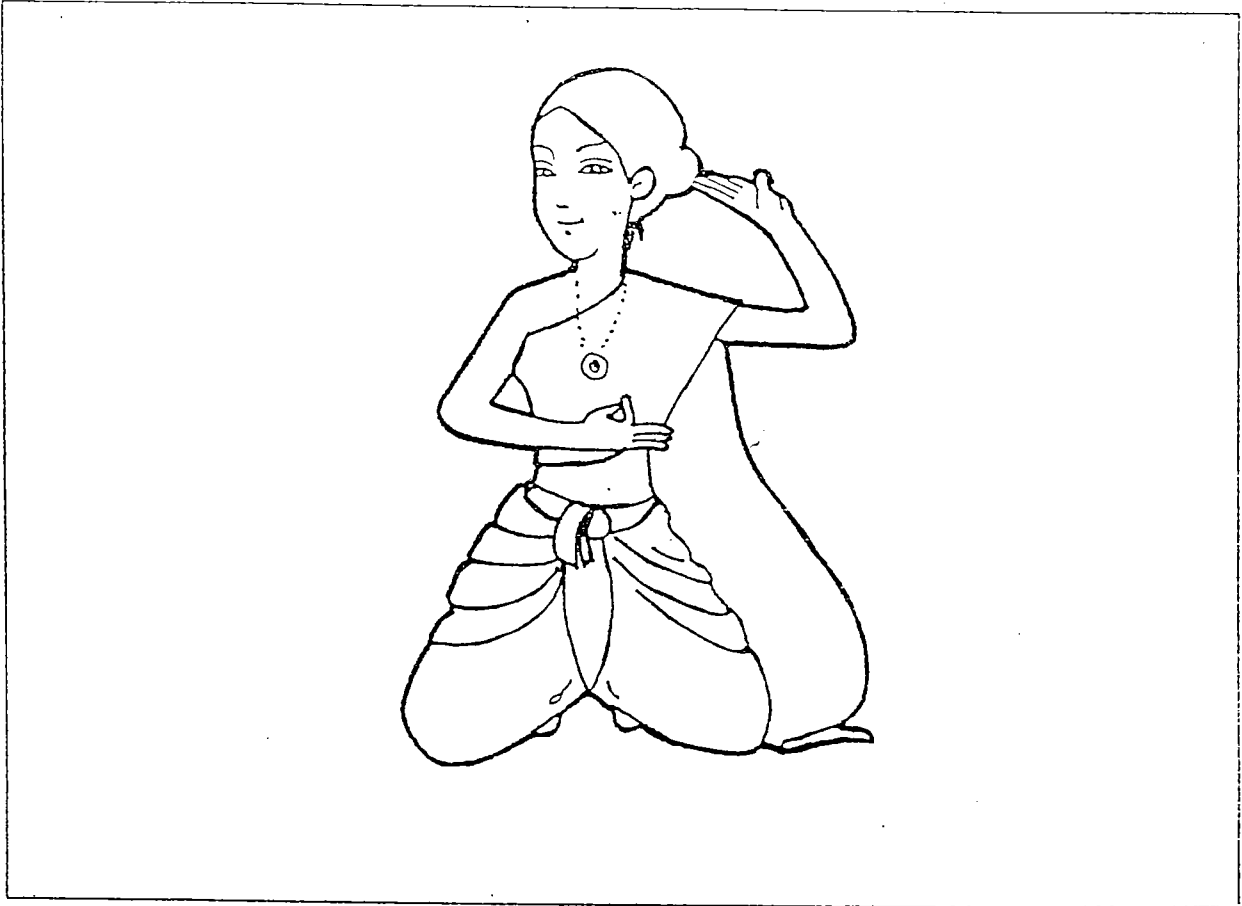


เตะ เตะ เตะ เตะ เตะ

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ว่า

ว่า

ว่า

ว่า

ว่า

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ยิง

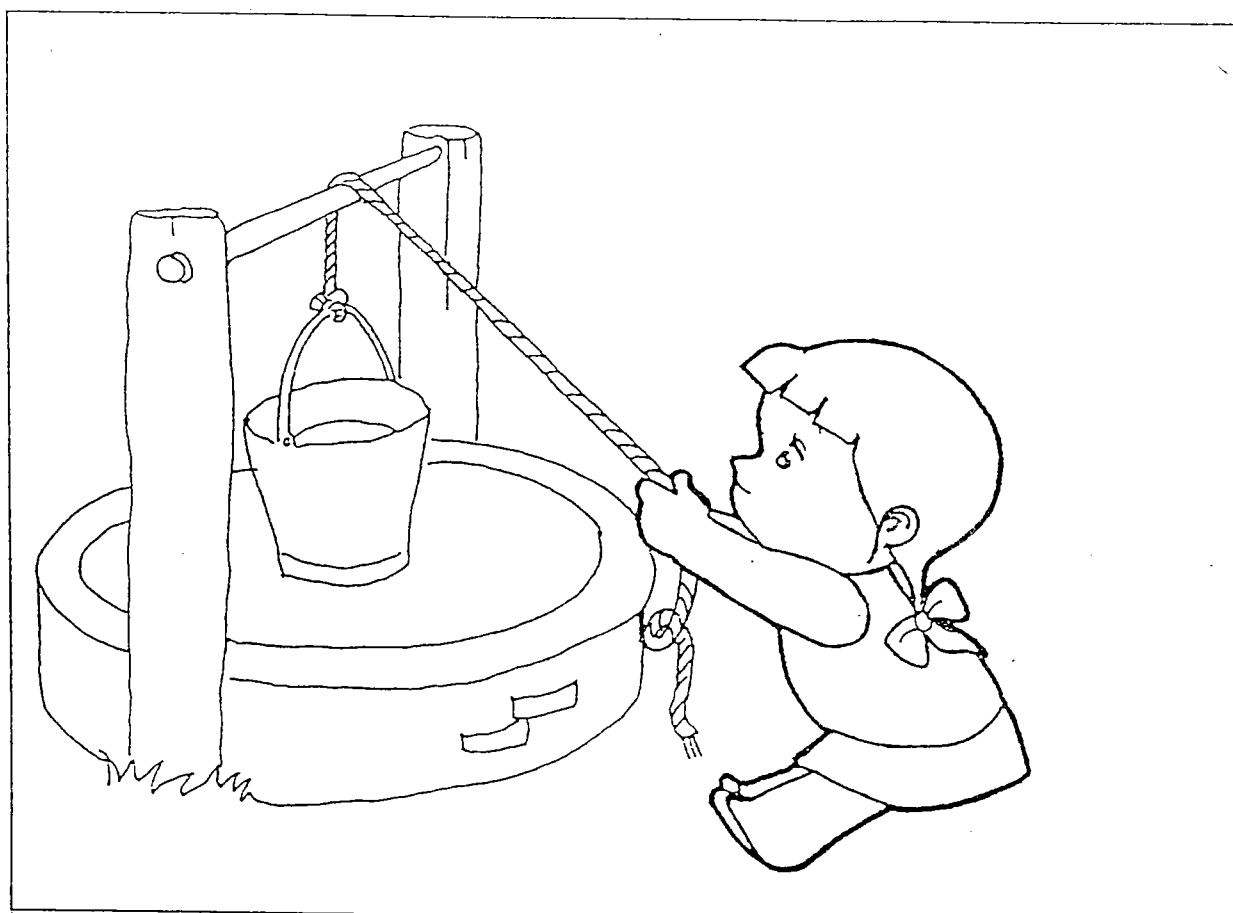
ยิง

ยิง

ยิง

ยิง

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ดิ่ง

ดิ่ง

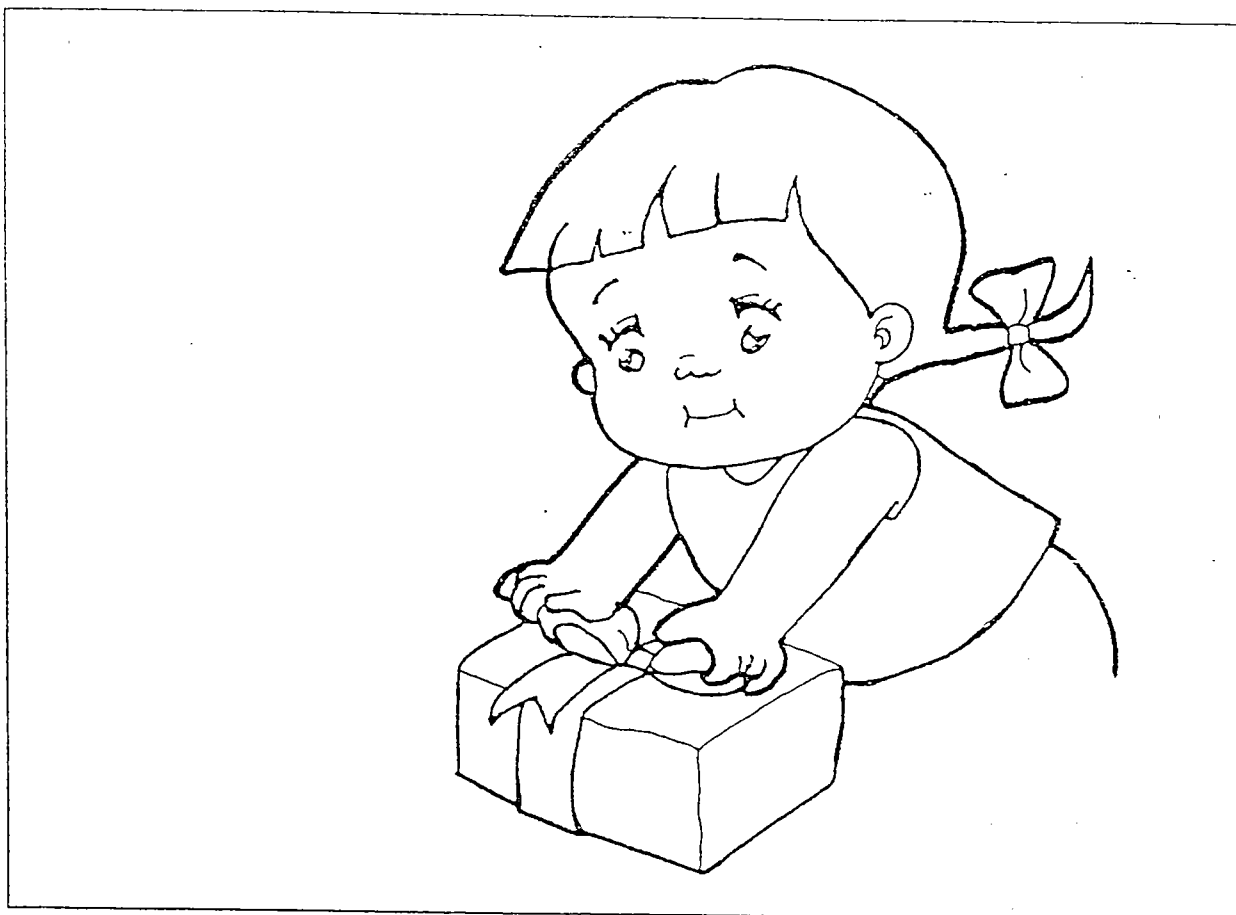
ดิ่ง

ดิ่ง

ดิ่ง



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ฝึก  
จ

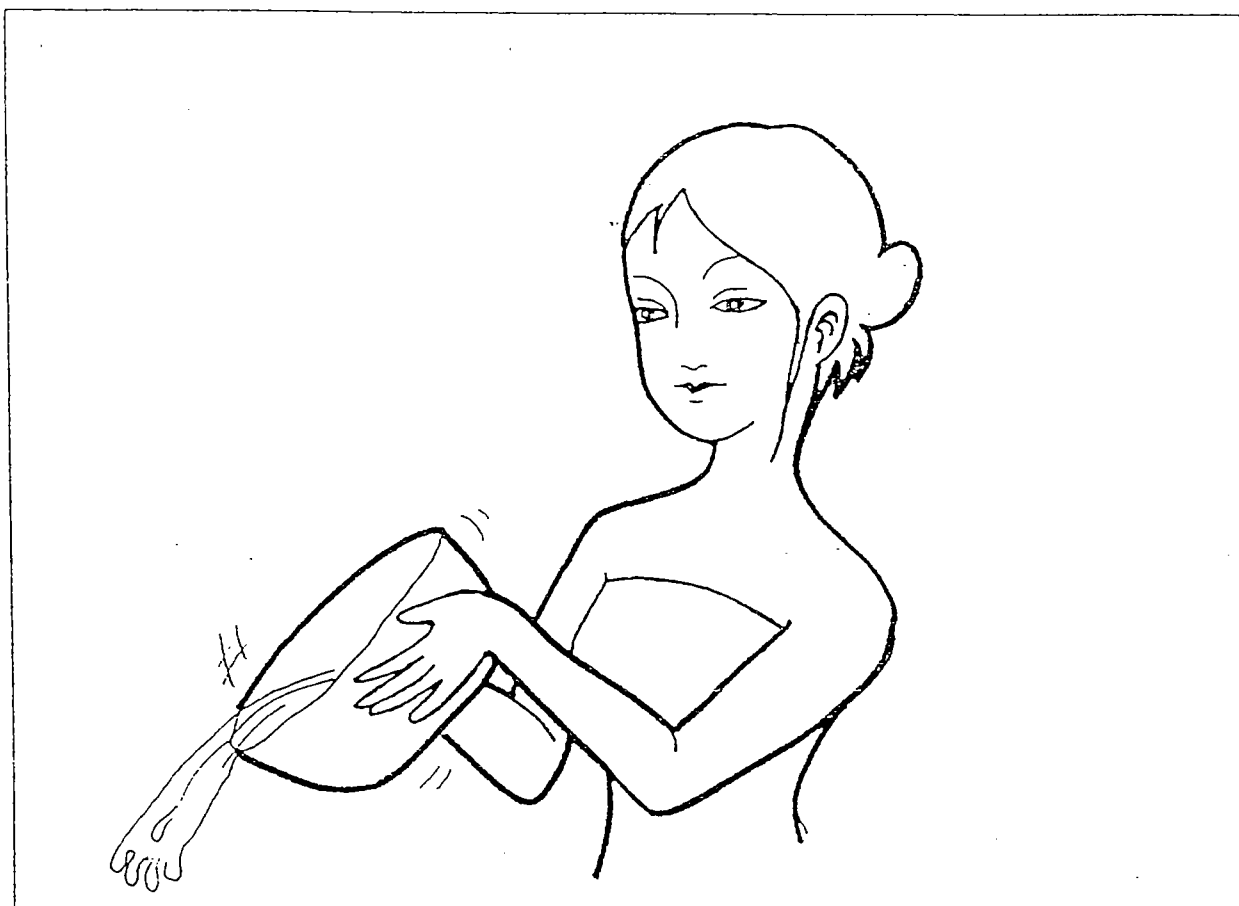
ฝึก  
จ

ฝึก  
จ

ฝึก  
จ

ฝึก  
จ

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



เท

เท

เท

เท

เท

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



กิน

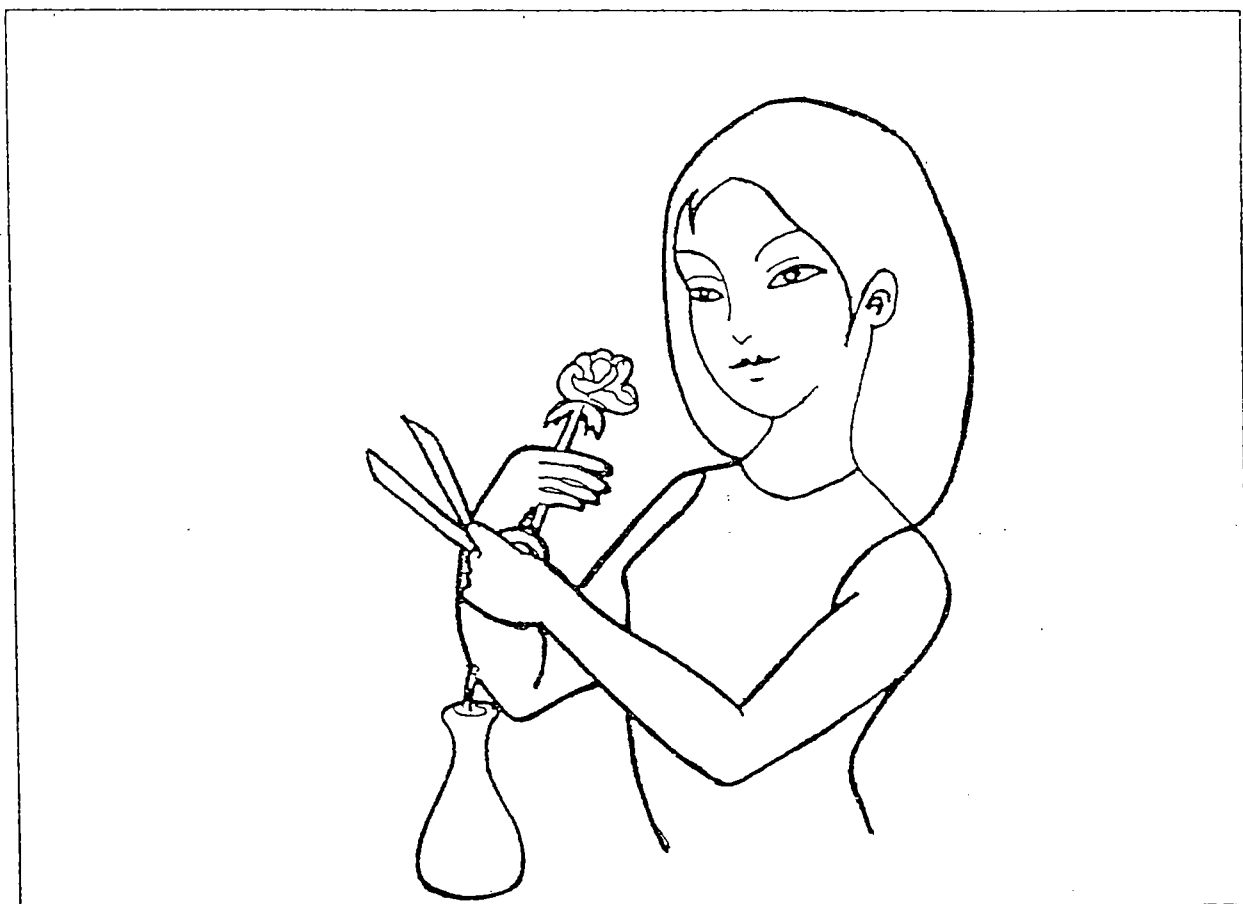
กิน

กิน

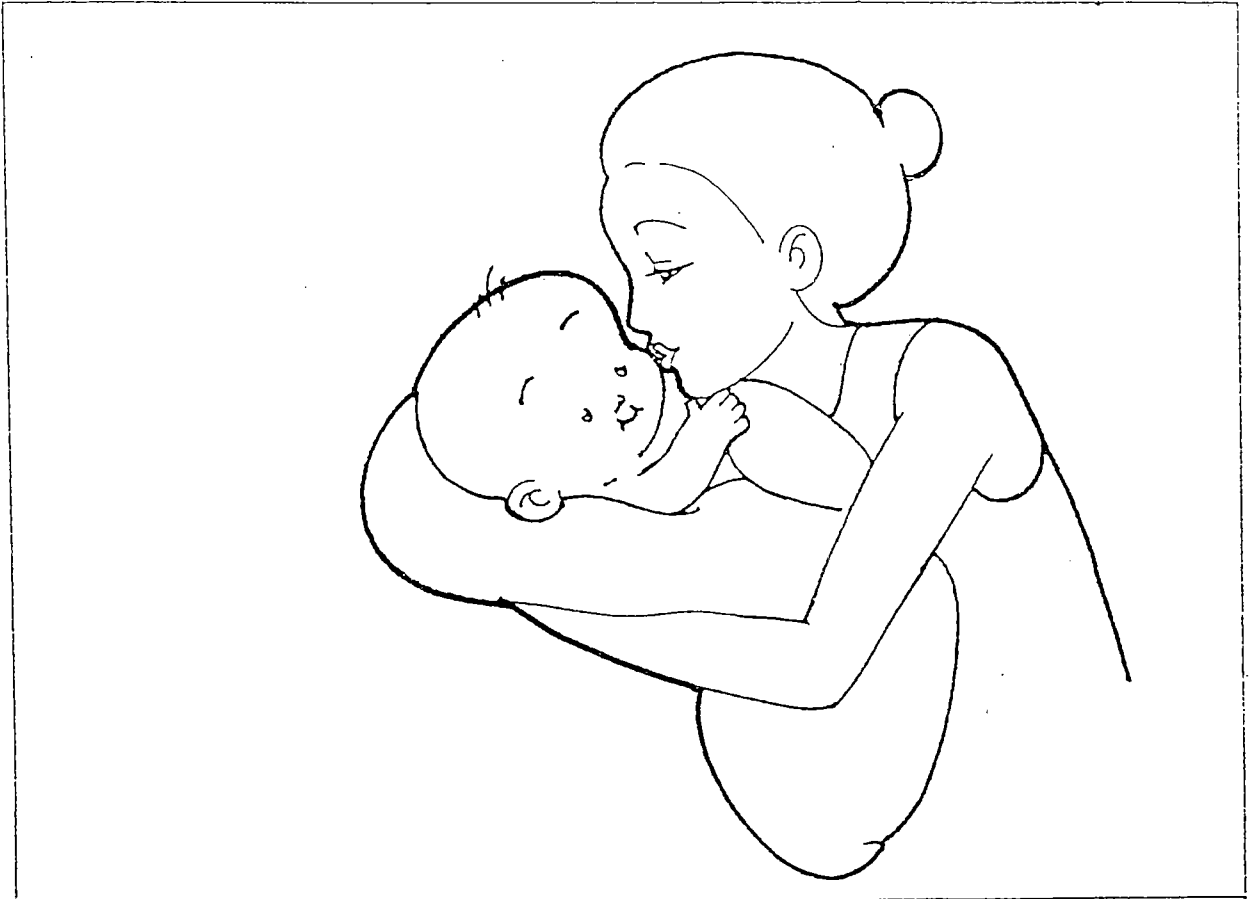
กิน

กิน

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



๑๒

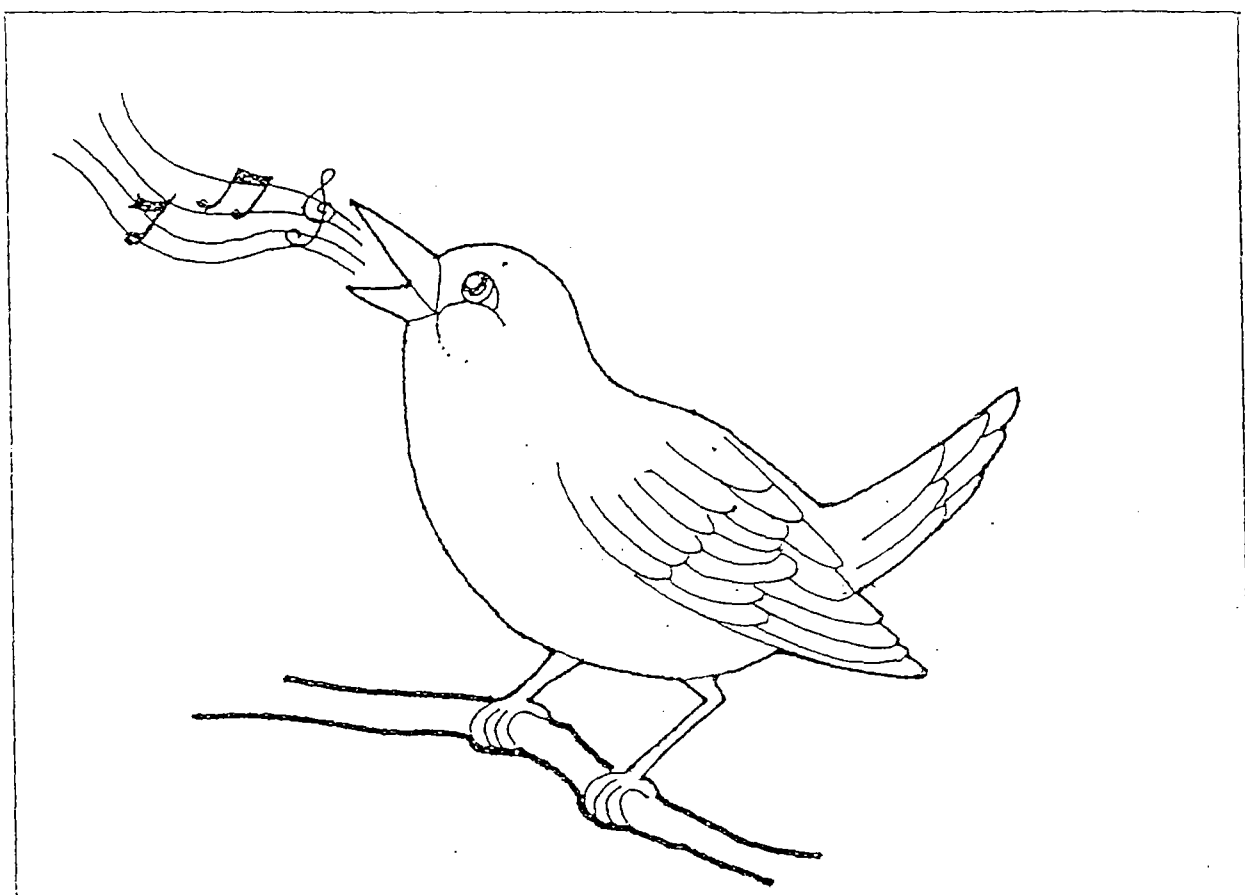
๑๒

๑๒

๑๒

๑๒

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



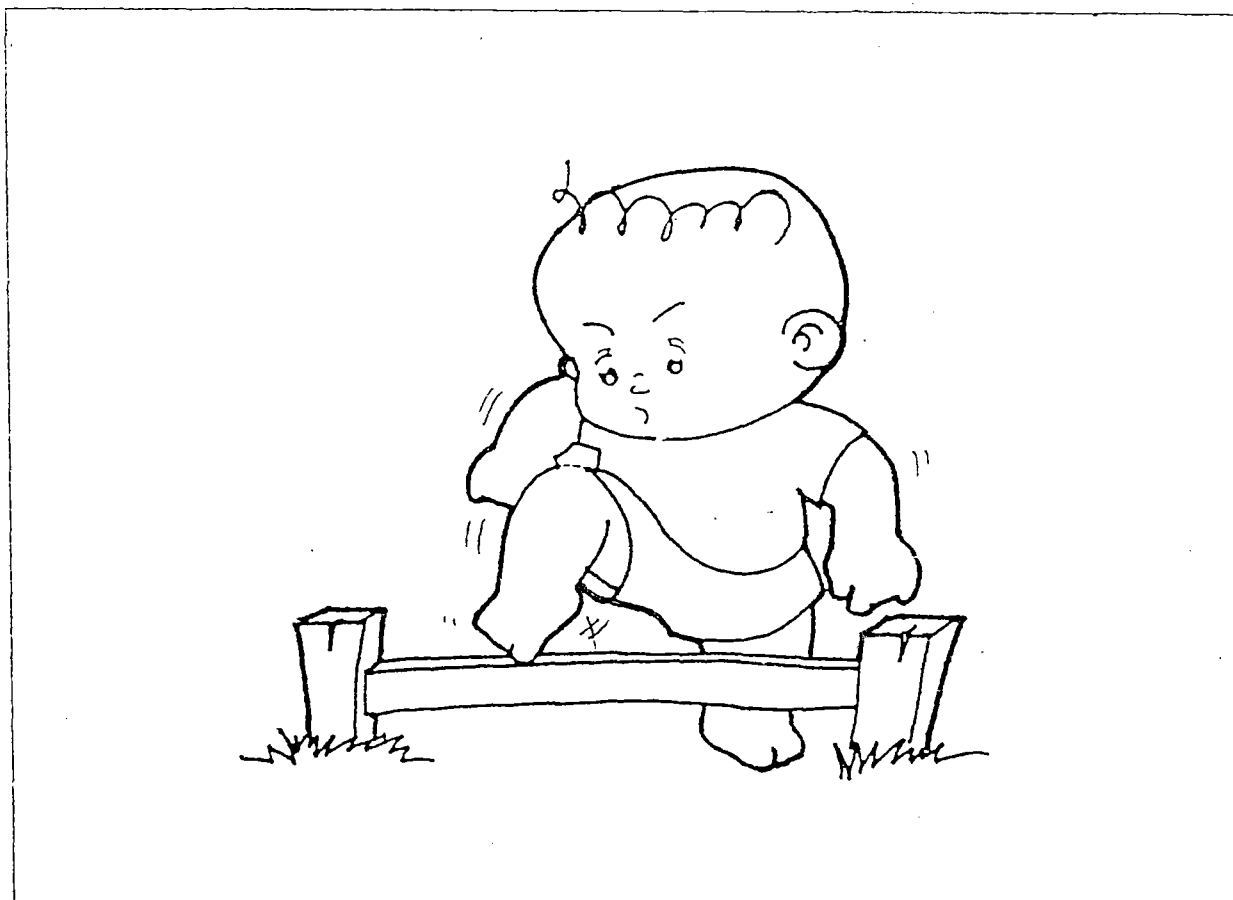
ร้อง ร้อง ร้อง ร้อง

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



กอด กอด กอด กอด

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ข้าม ข้าม ข้าม ข้าม

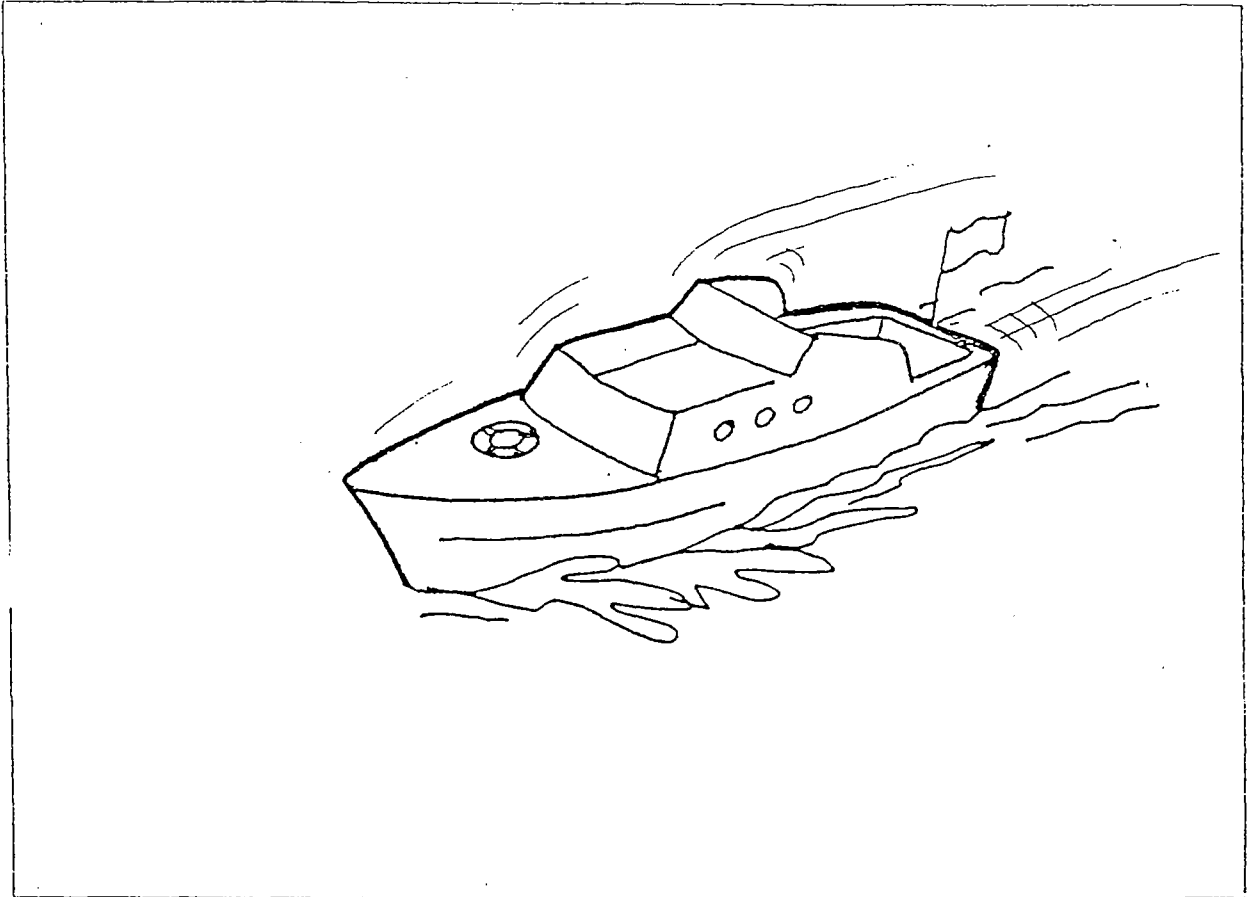


ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



วาง วาง วาง วาง

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



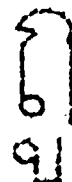
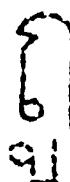
เล่น

เล่น

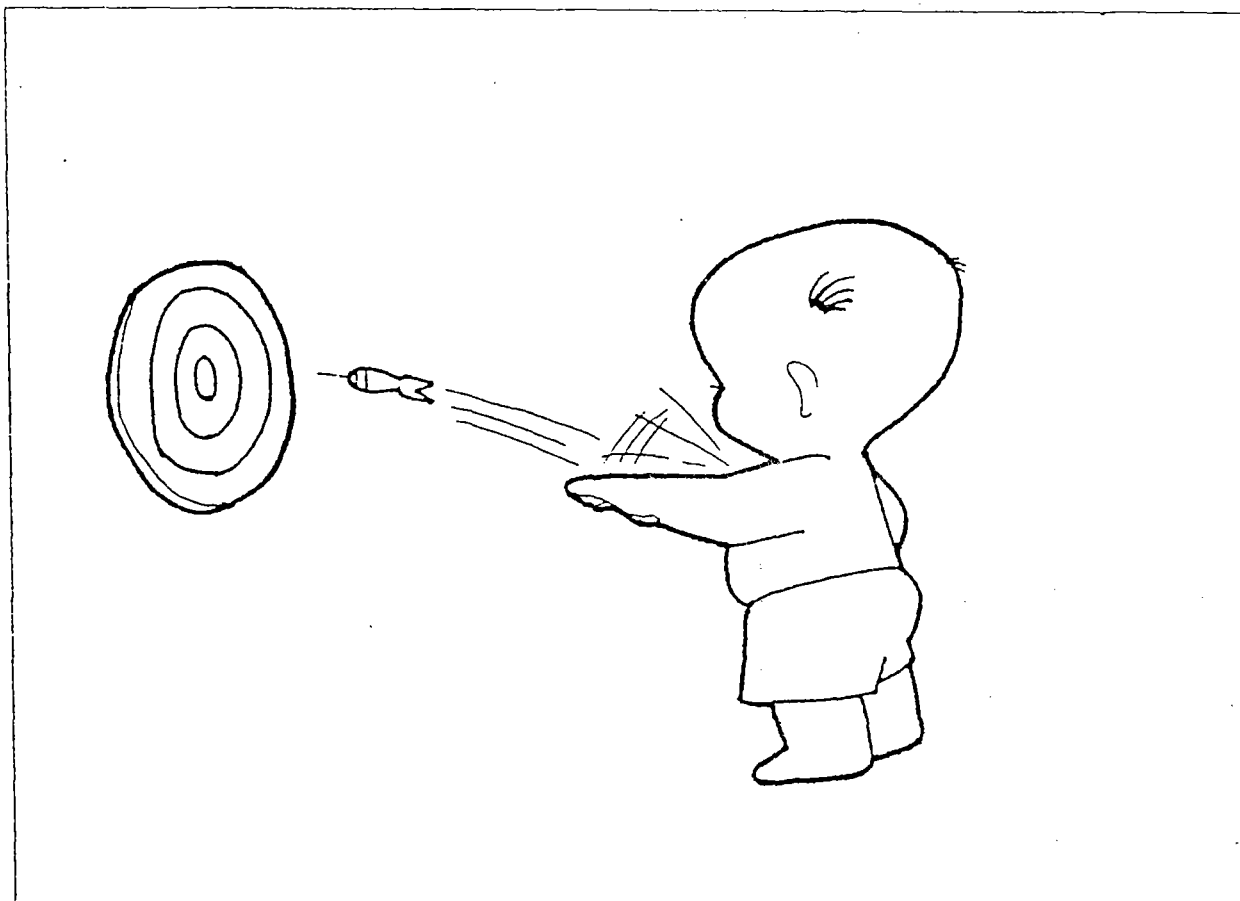
เล่น

เล่น

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ

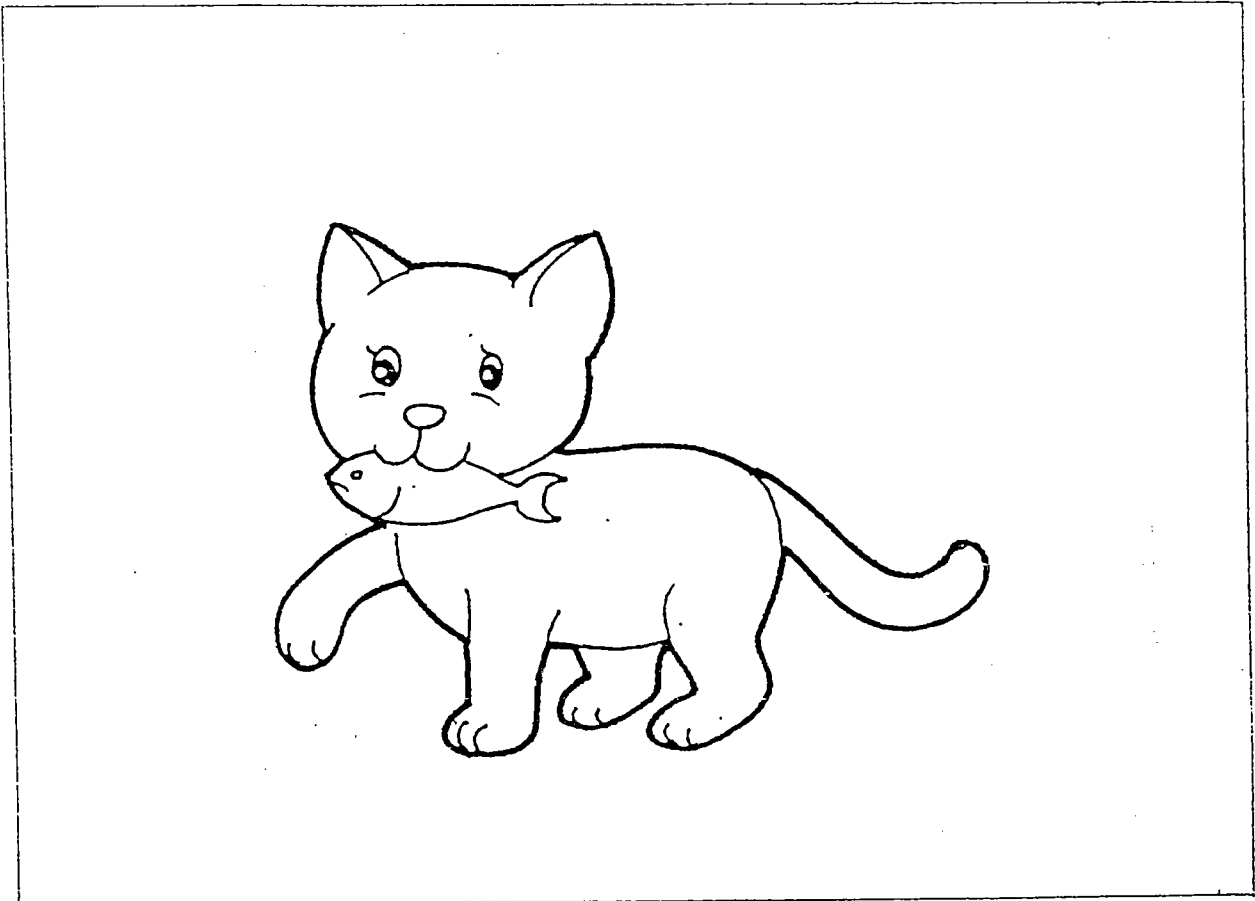


ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



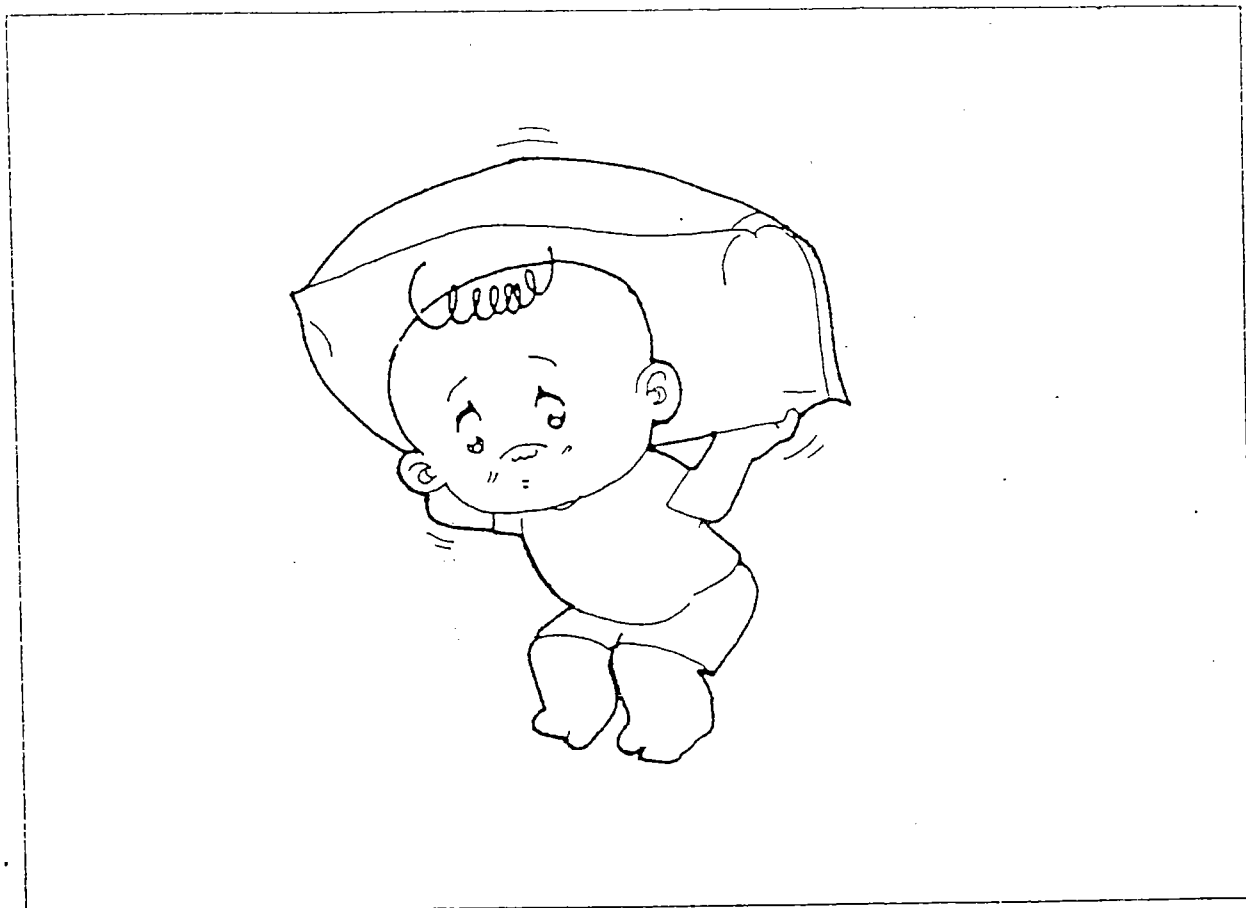
ปา ปา ปา ปา ปา

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



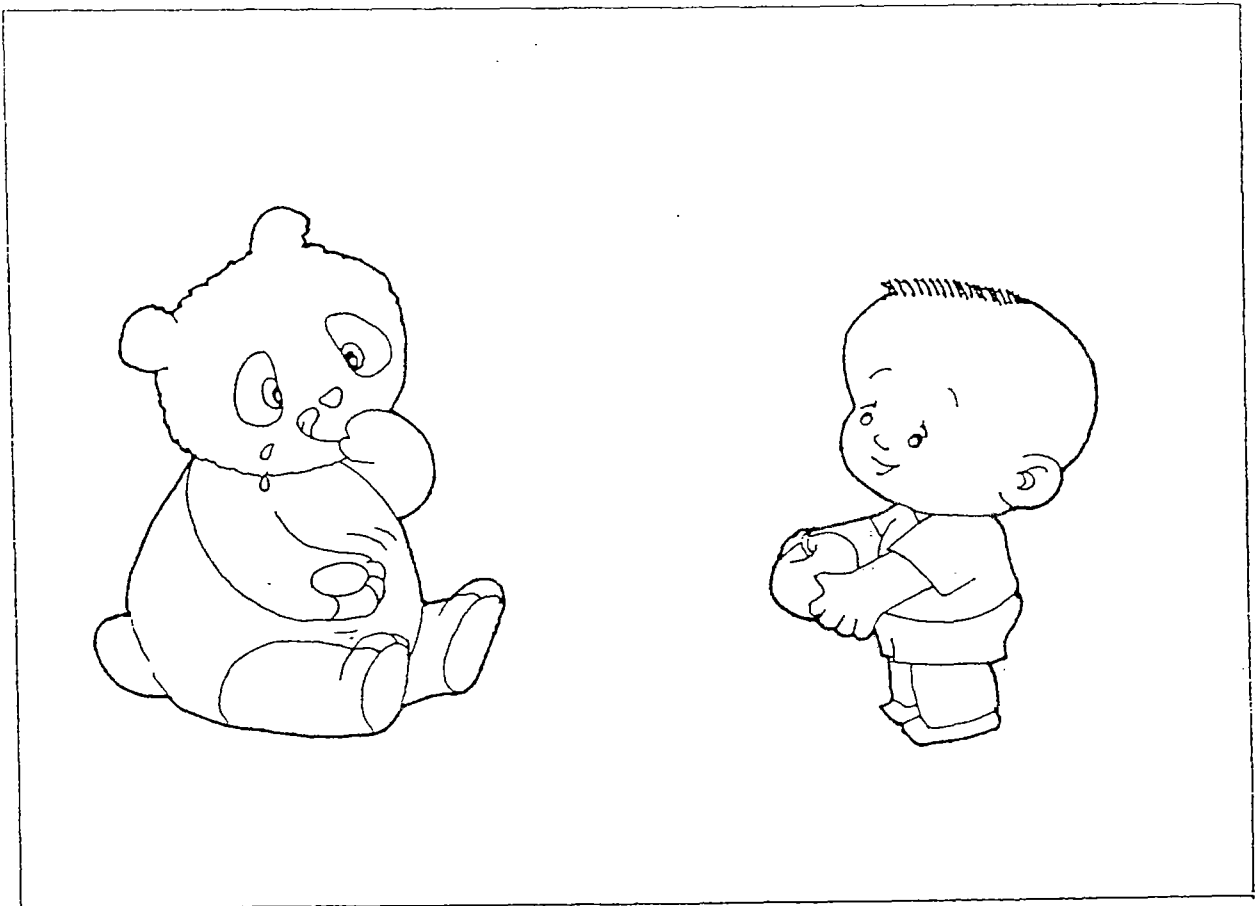
คาบ คาบ คาบ คาบ

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



แบก แบก แบก แบก

ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



ขอ

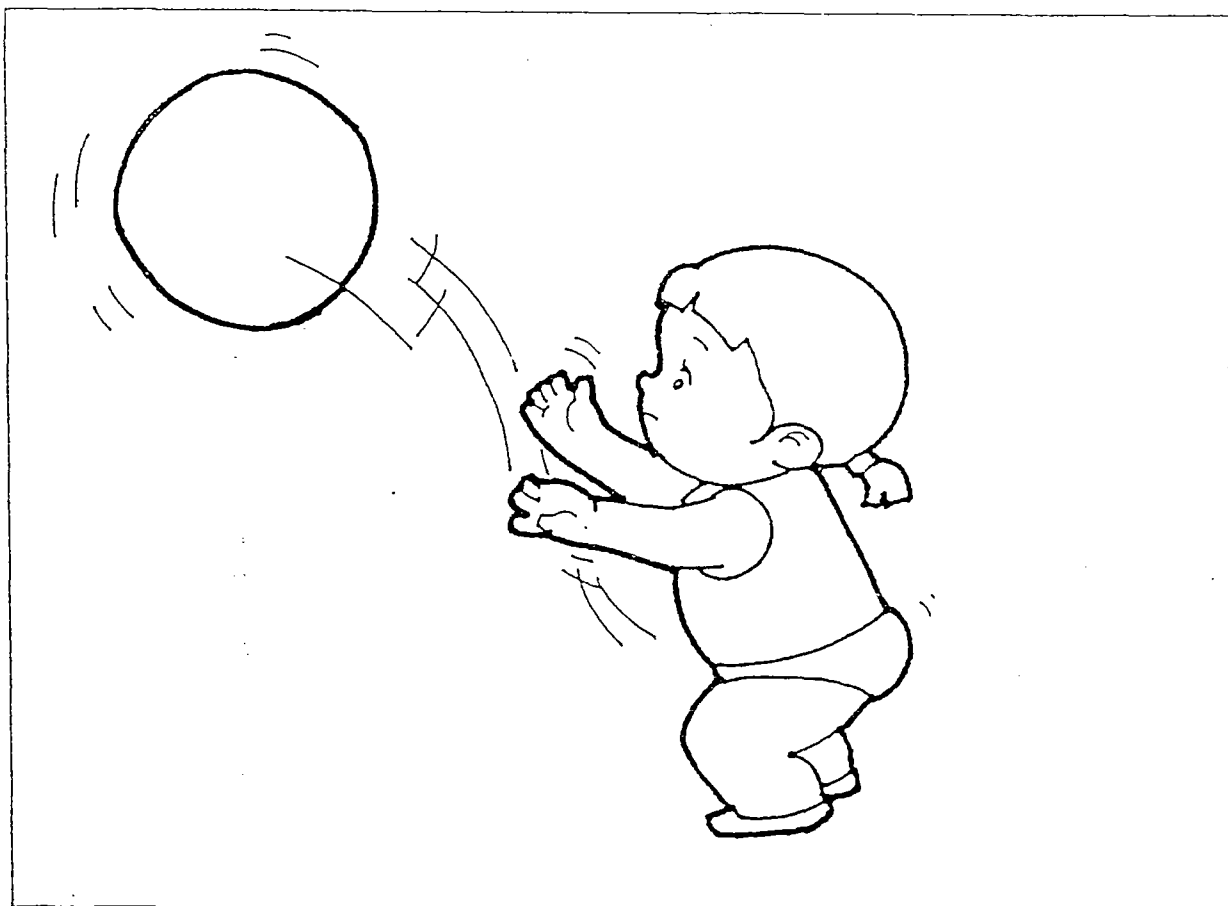
ขอ

ขอ

ขอ

ขอ

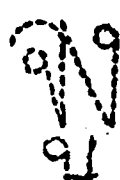
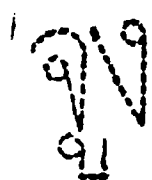
ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



โยน โยน โยน โยน



ให้นักเรียนระบายสีภาพและเขียนตามรอยประ



# แบบฝึกหัดชุดที่ 2



ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X (กากบาท) ทับคำที่มีความหมายตรงกับภาพ

## คู่มือการใช้แบบฝึกหัด

### ลักษณะทั่วไปของแบบฝึกหัด

เป็นแบบฝึกหัดเชิงรูปภาพ ในแต่ละข้อมีรูปภาพ 1 ภาพ มีคำศัพท์ 2 คำ มีอยู่ 1 คำ ที่มีความหมายถูกต้องและมีความหมายตรงกับภาพ จำนวน 90 ข้อ

### ความมุ่งหมายของแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดชุดนี้สร้างขึ้นเพื่อประเมินการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย หลังการสอนสะกดคำโดยใช้เกม

### วิธีการใช้แบบฝึกหัด

1. จัดสภาพห้องเรียน โต๊ะ เก้าอี้ ให้ห่างกันพอสมควร
2. อธิบายวิธีการทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน พร้อมกับสาธิตการทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนดู
3. เตรียมอุปกรณ์ในการทำแบบฝึกหัด เช่น ดินสอ ยางลบ
4. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด
5. เก็บแบบฝึกหัดทันทีเมื่อหมดเวลา
6. ตรวจแบบฝึกหัดและให้คะแนน
7. แจ้งผลการทดสอบให้นักเรียนทราบ

### วิธีดำเนินการทำแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย คำสั่ง คือ

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X (กากบาท) ทับคำที่มีความหมายตรงกับภาพ

### การตรวจให้คะแนน

ให้คะแนนข้อที่ถูก 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบ ตอบเกิน 1 คำตอบ  
ให้ 0 (ศูนย์) คะแนน

# แบบประเมินทักษะการสะกดคำภาษาไทย

ชื่อ.....นามสกุล.....

| ข้อ | คำศัพท์ | คะแนน |     |
|-----|---------|-------|-----|
|     |         | ถูก   | ผิด |
| 1.  | ดู      |       |     |
| 2.  | นอน     |       |     |
| 3.  | ถอด     |       |     |
| 4.  | ใต้     |       |     |
| 5.  | บิน     |       |     |
| 6.  | ดี      |       |     |
| 7.  | ยื่น    |       |     |
| 8.  | เป่า    |       |     |
| 9.  | เตะ     |       |     |
| 10. | จู่     |       |     |
| 11. | รำ      |       |     |
| 12. | ยิง     |       |     |
| 13. | คืบ     |       |     |
| 14. | ผูก     |       |     |
| 15. | เท      |       |     |
| 16. | กิน     |       |     |
| 17. | คัด     |       |     |
| 18. | จูบ     |       |     |
| 19. | ร้อง    |       |     |
| 20. | ถอด     |       |     |
| 21. | ข้าม    |       |     |
| 22. | วาง     |       |     |
| 23. | เล่น    |       |     |
| 24. | ดู      |       |     |
| 25. | ป่า     |       |     |
| 26. | คาบ     |       |     |
| 27. | แบก     |       |     |
| 28. | ขอ      |       |     |
| 29. | โยน     |       |     |
| 30. | จุง     |       |     |

ผลการประเมิน



ผ่าน



ไม่ผ่าน

ผู้ประเมิน

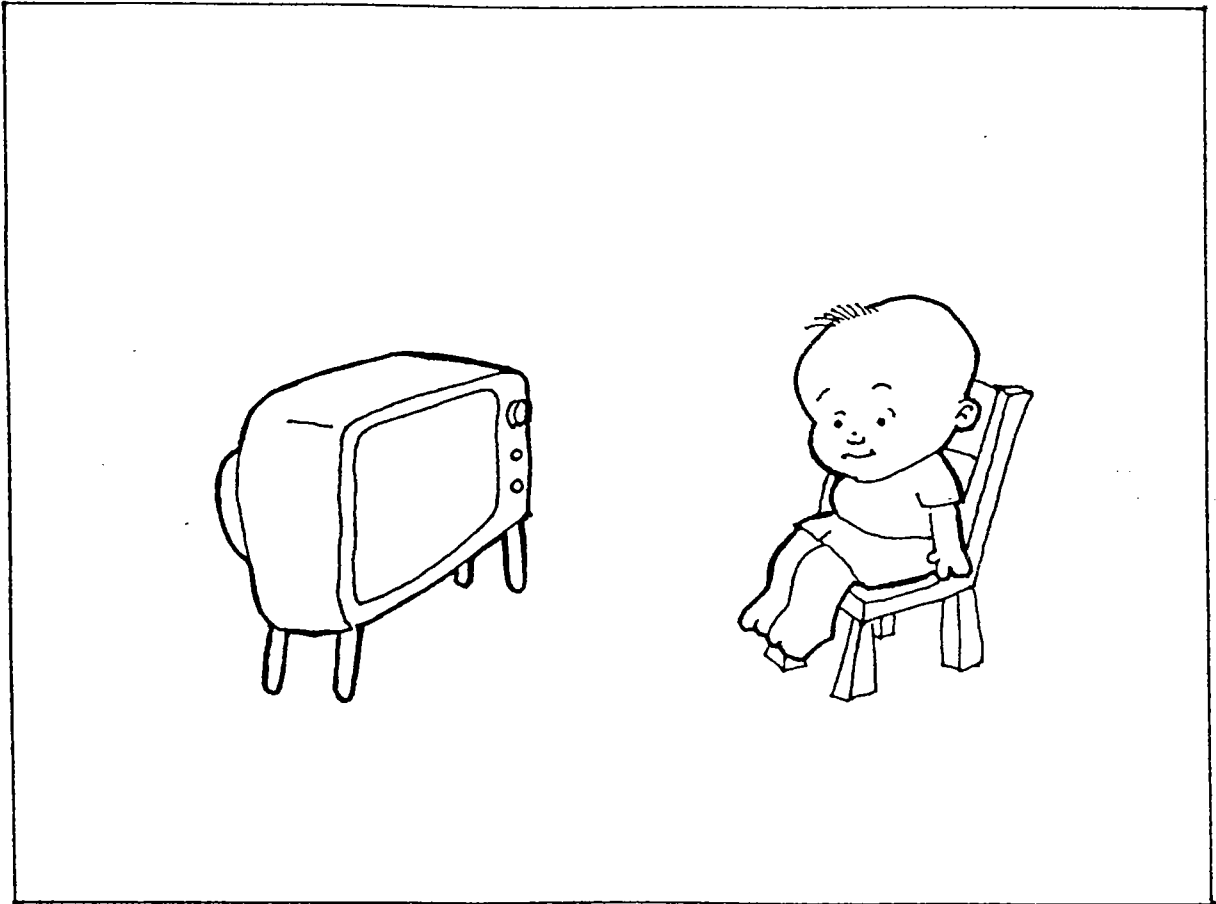
.....  
...../...../.....

# แบบฝึกหัด

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมายX (กากบาท) ทับคำที่มี  
ความหมายตรงกับภาพ

ชื่อ.....นามสกุล.....

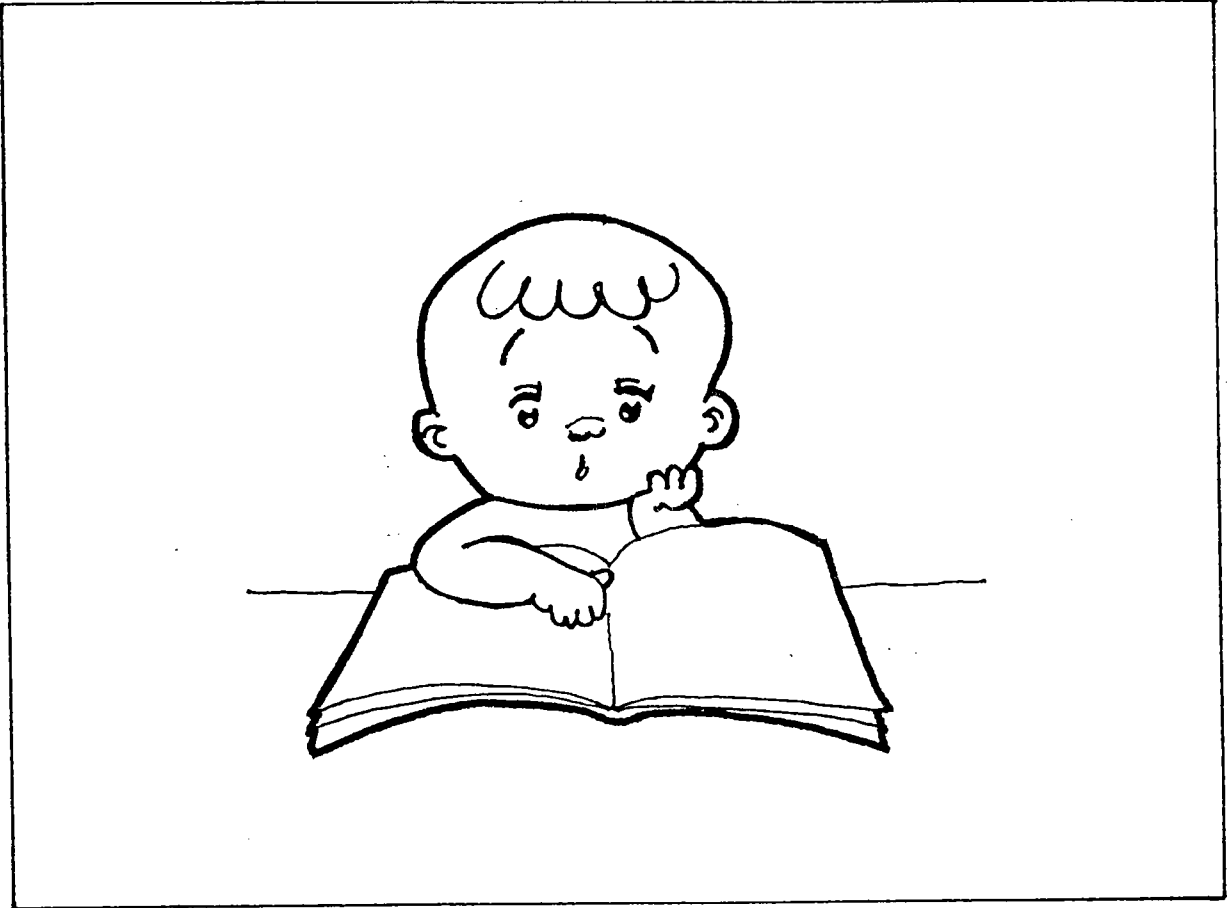
# 1.



၇

၂

# 2.

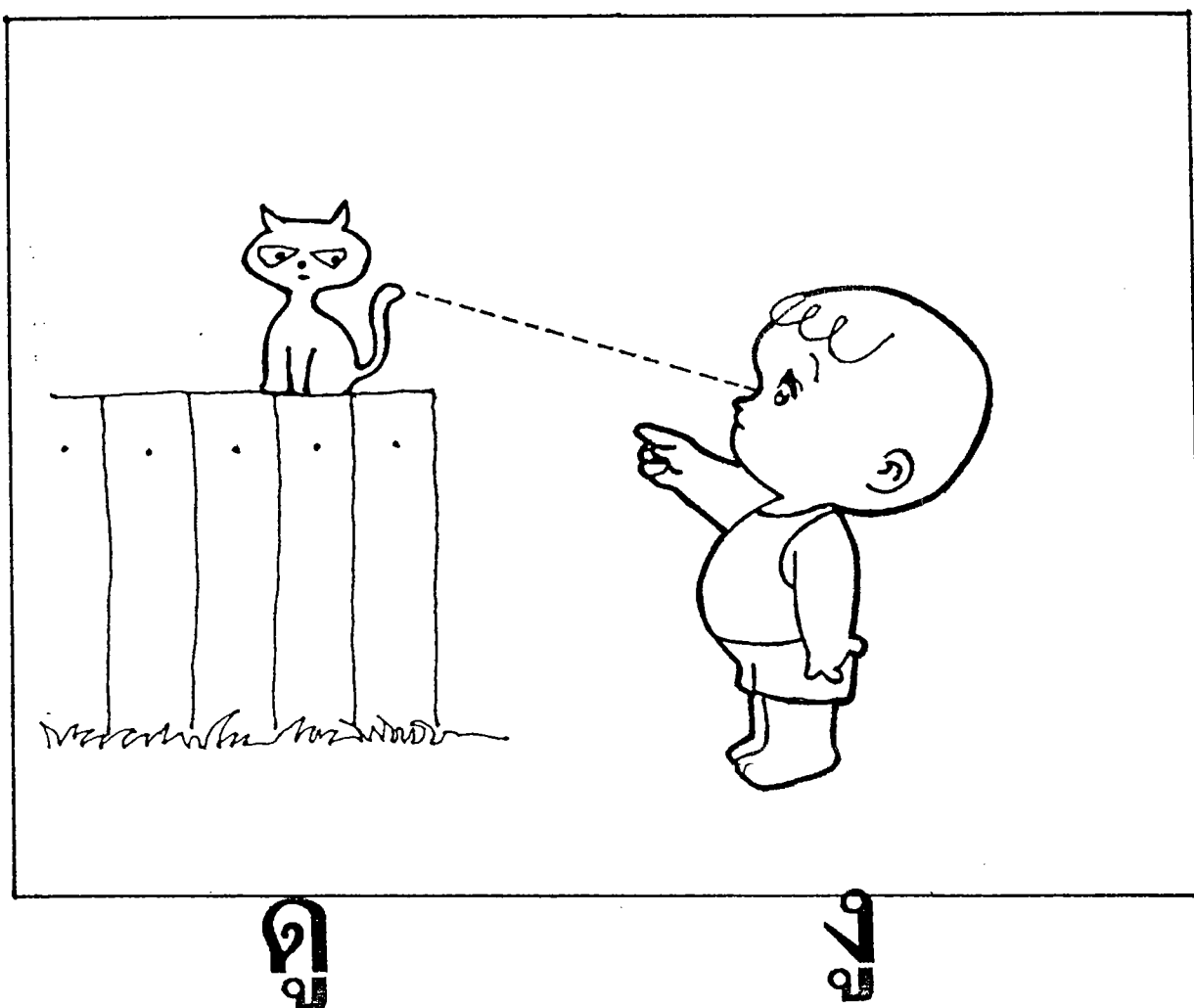


ပု

ဂ



3.



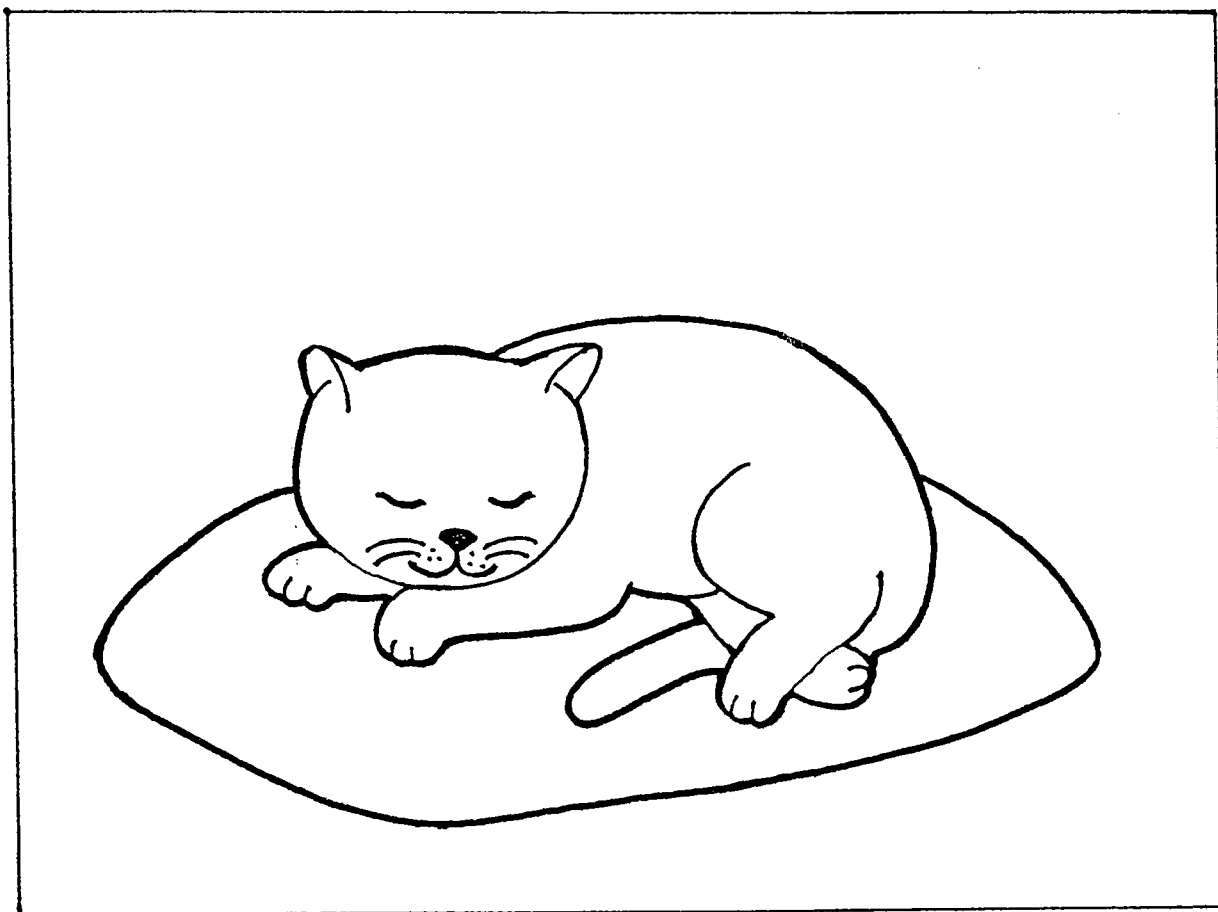
4.



นอน

งอน

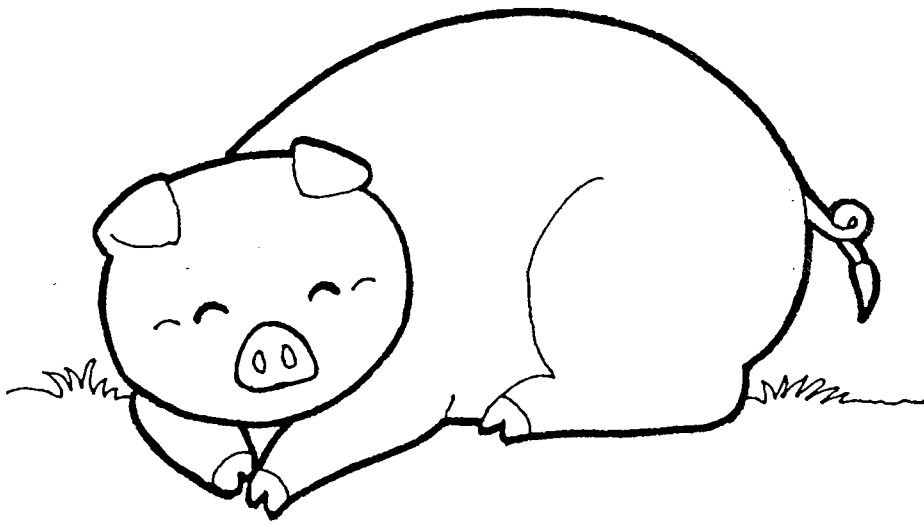
5.



นอน

นอน

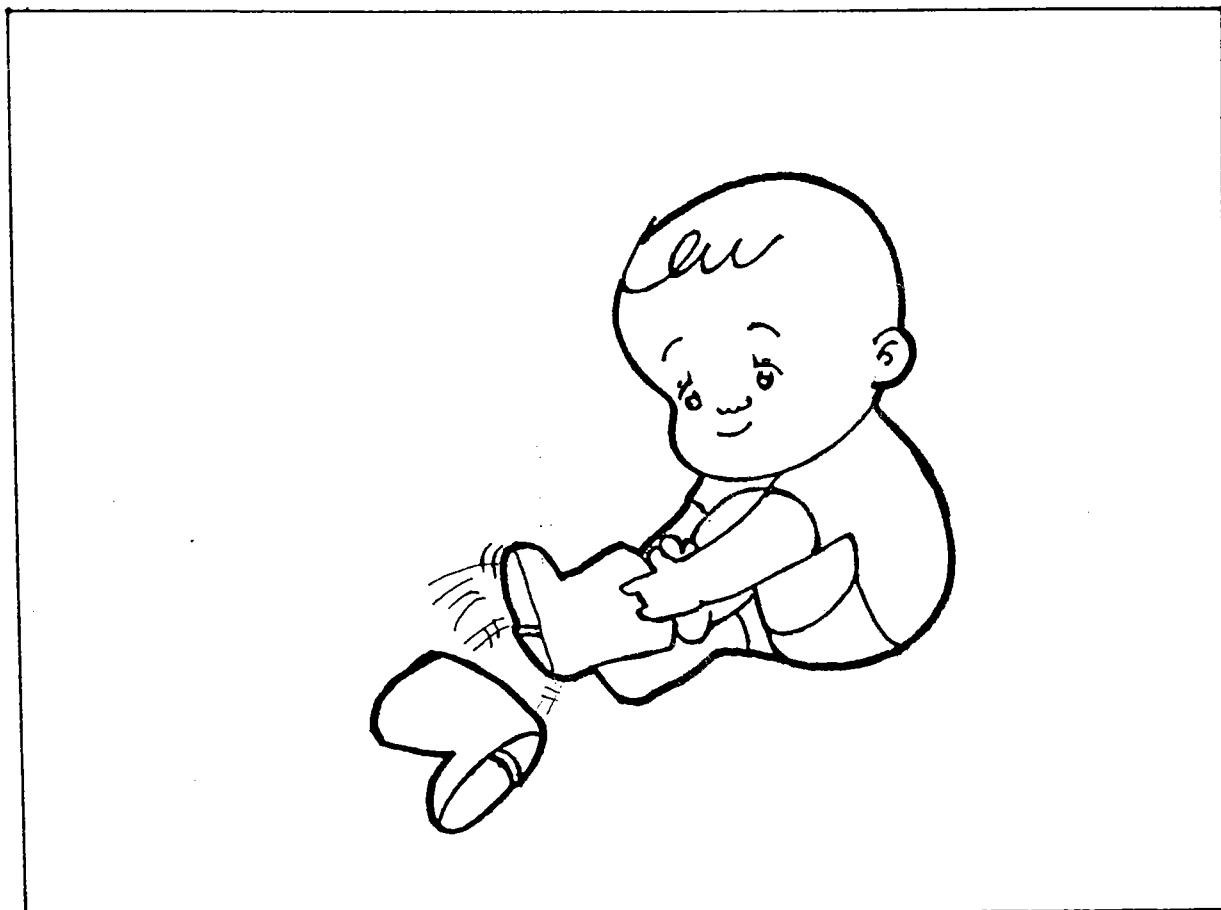
6.



นอน

นอน

7.



ពេទ្យ

កែត

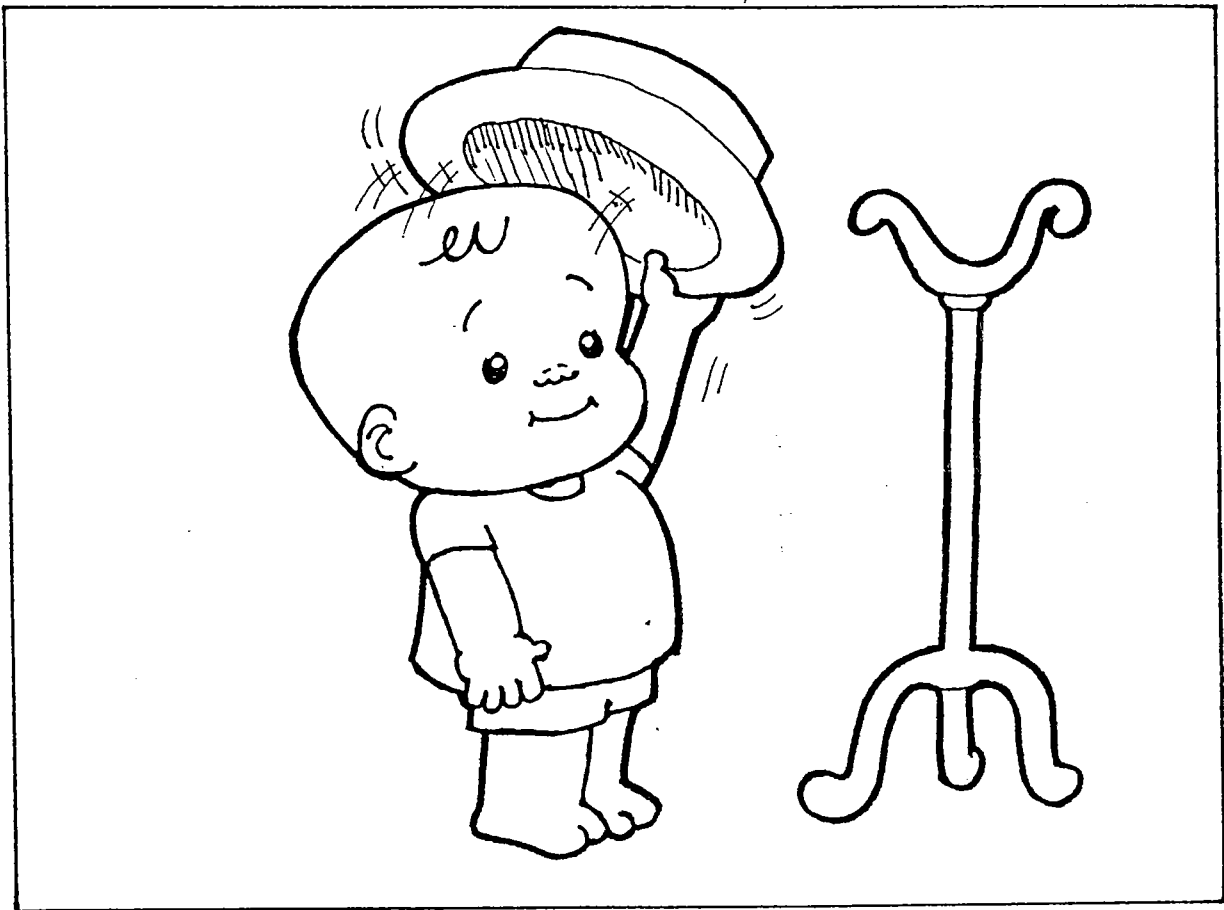
8.



ຈອດ

ຄອດ

9.



ถอด

ปลด

10.

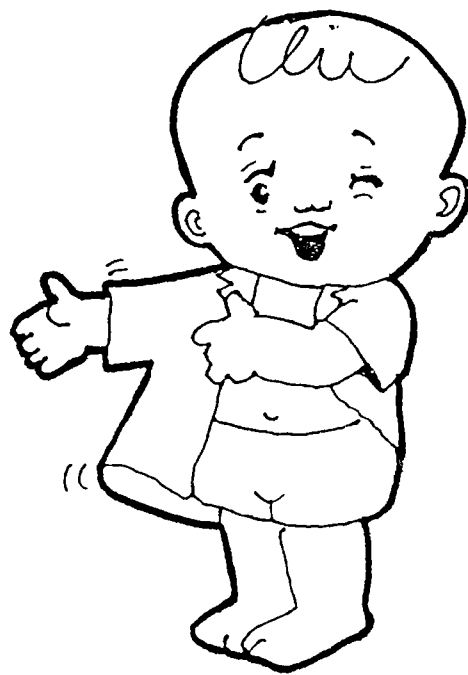


ใส่

ให้



# 11.



ได้

ได้

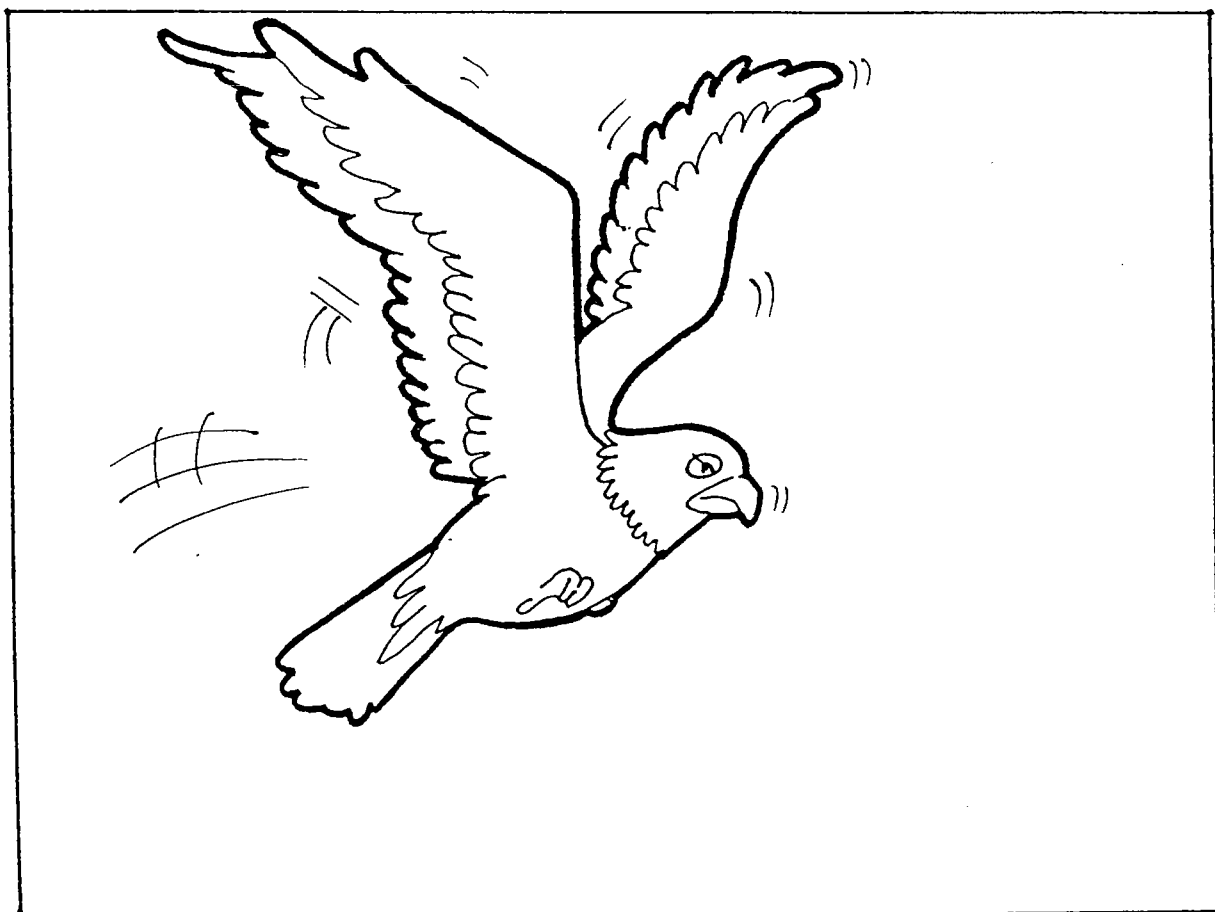
# 12.



ไ้

ไ้

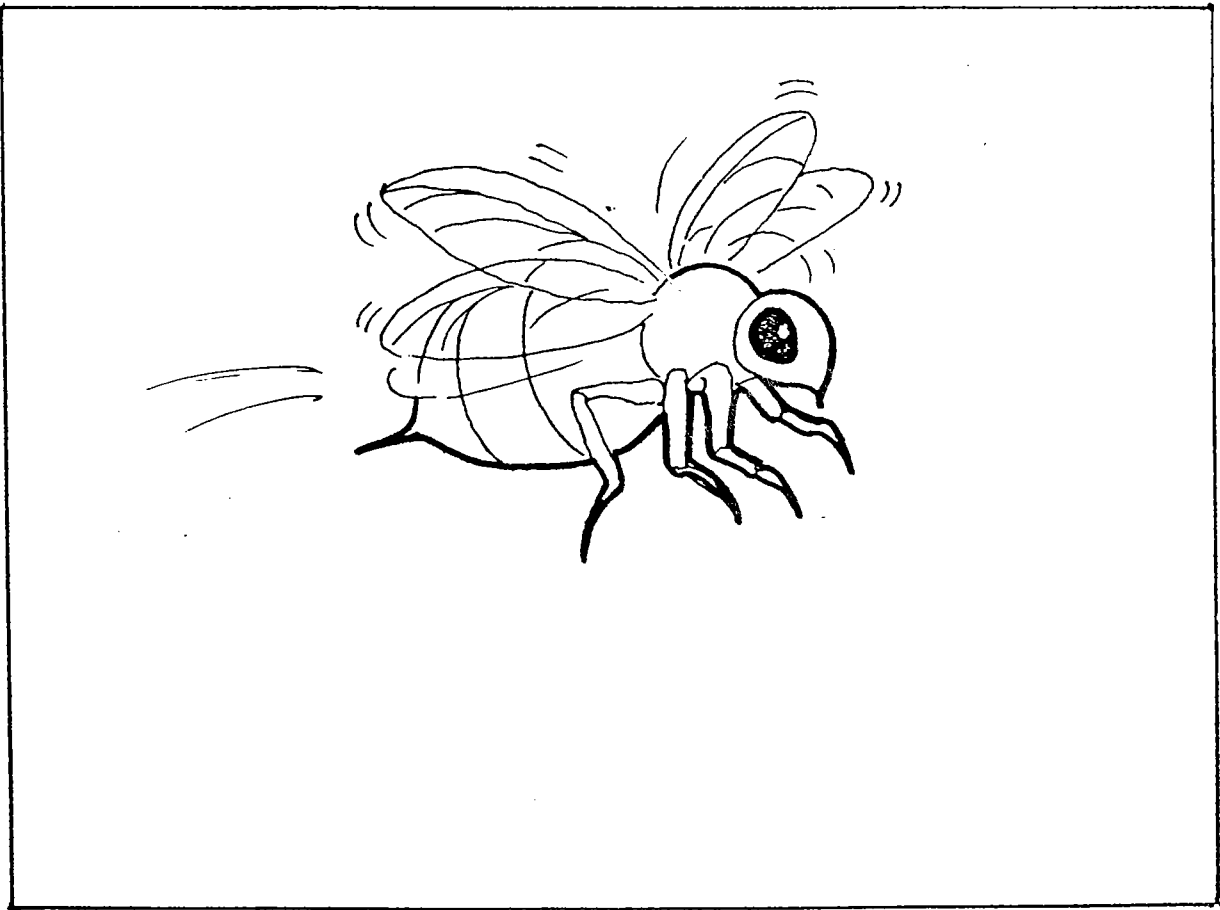
# 13.



บิน

ดิน

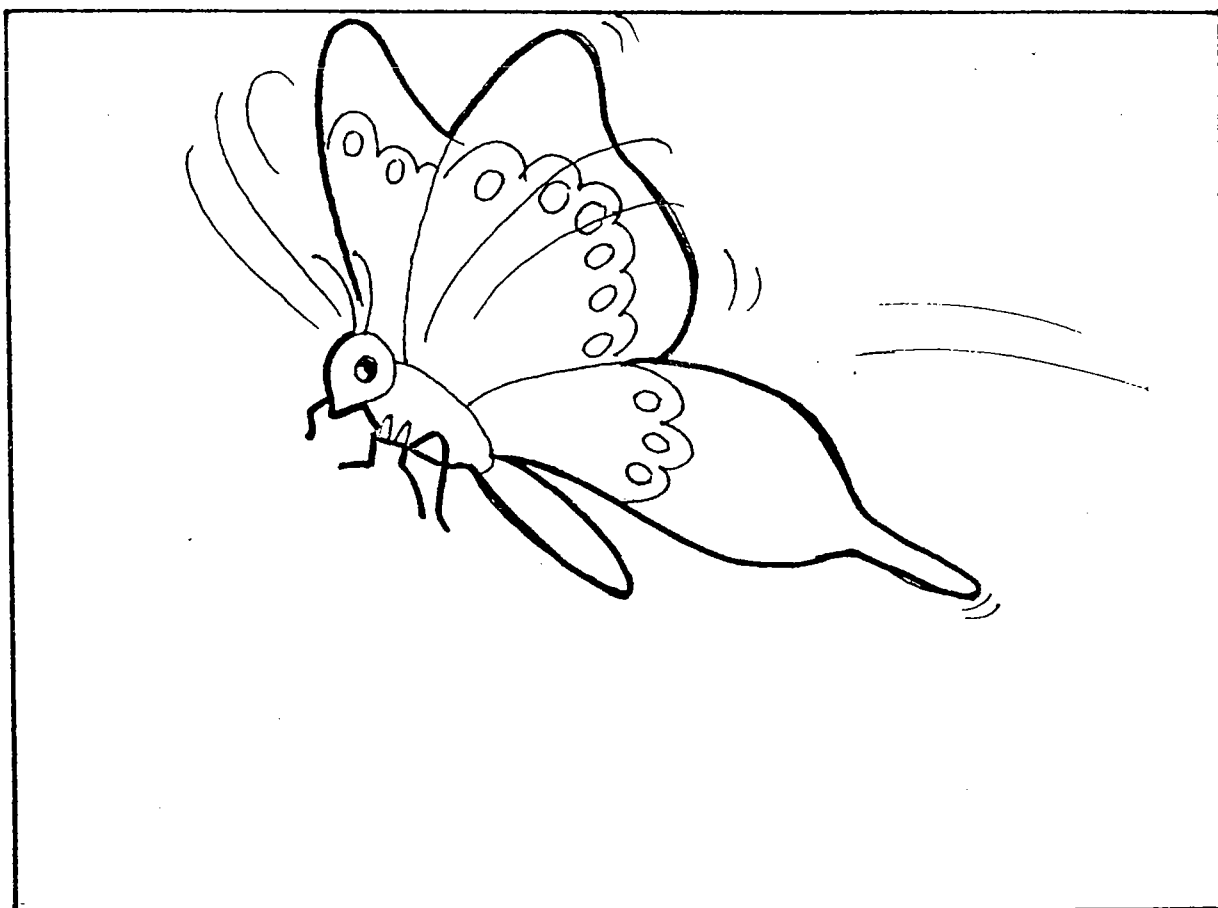
# 14.



ชิน

บิน

# 15.



บิน

ห็น

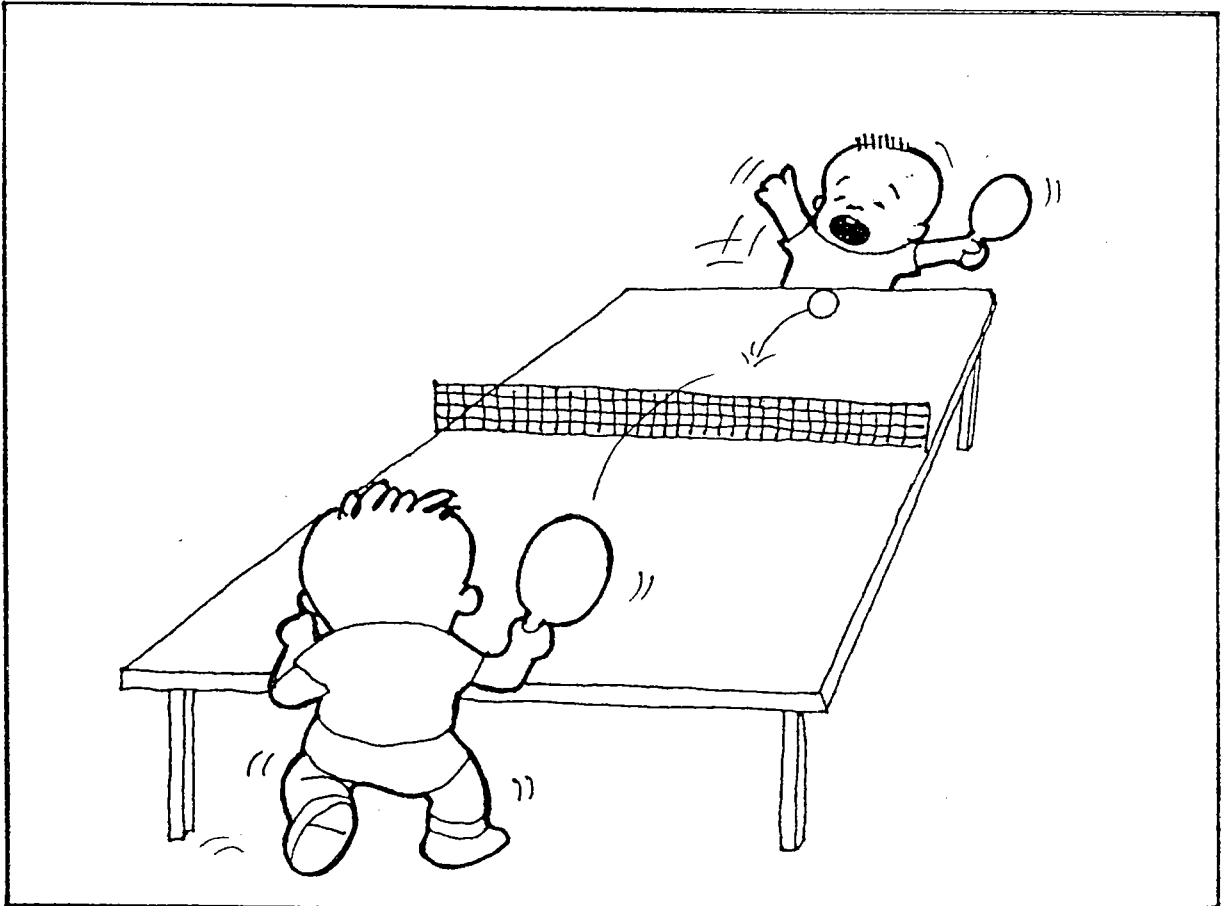
# 16.



ନ

ନ

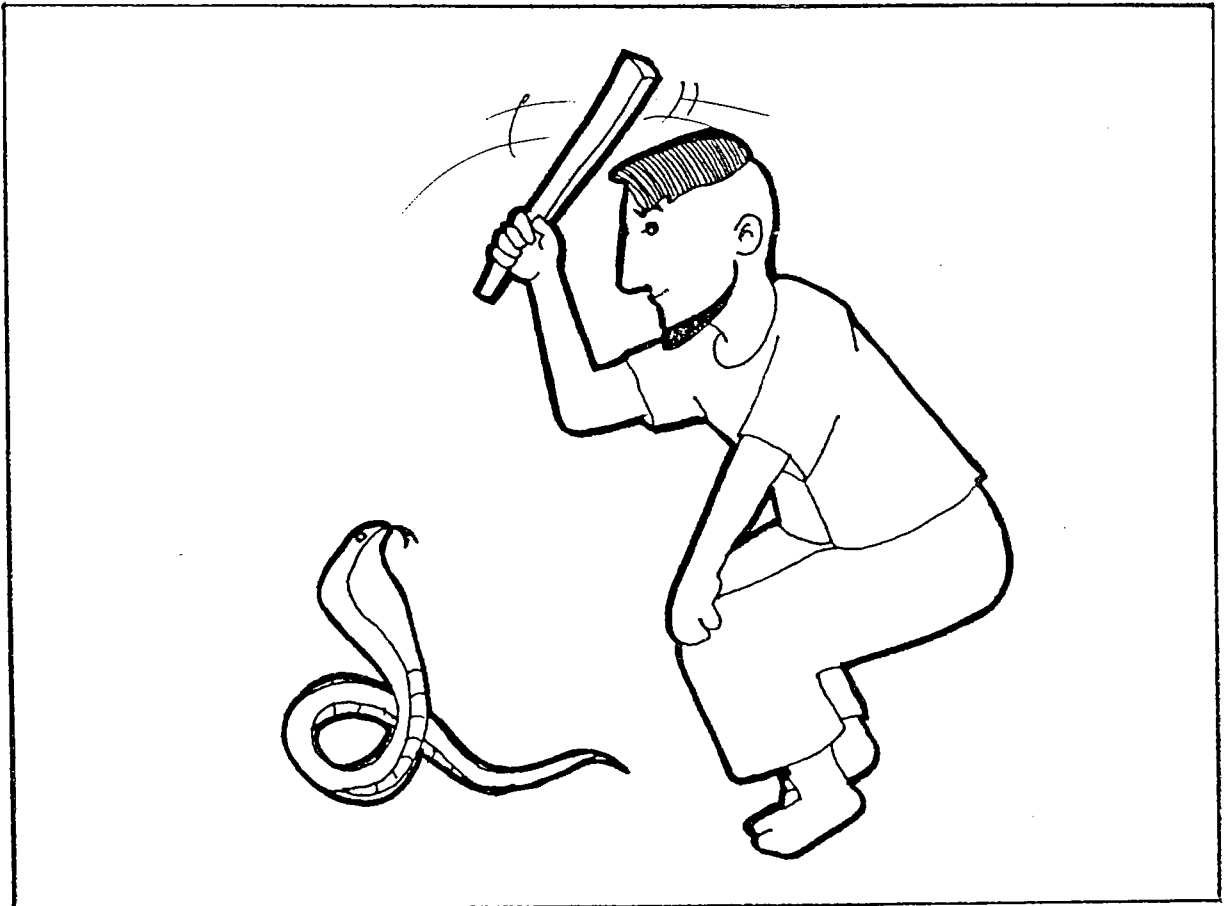
# 17.



๒

๓

# 18.

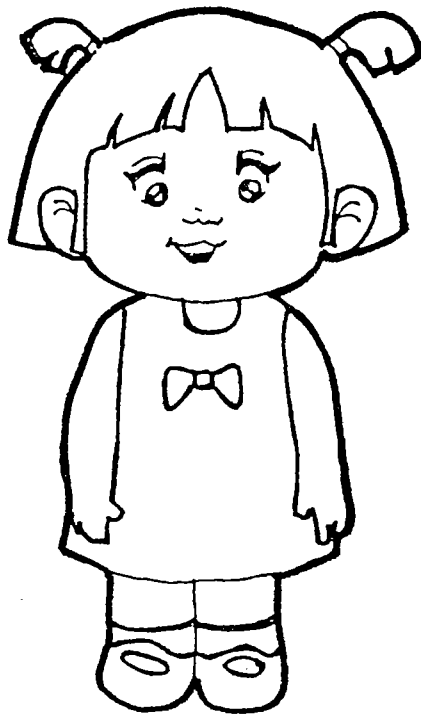


ଭ

ଟ



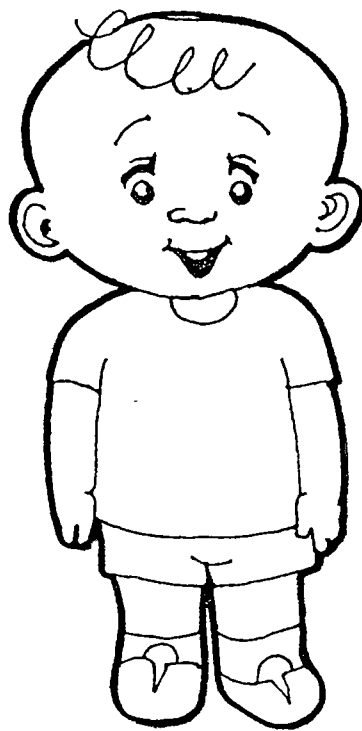
# 19.



ยื่น

ป็น

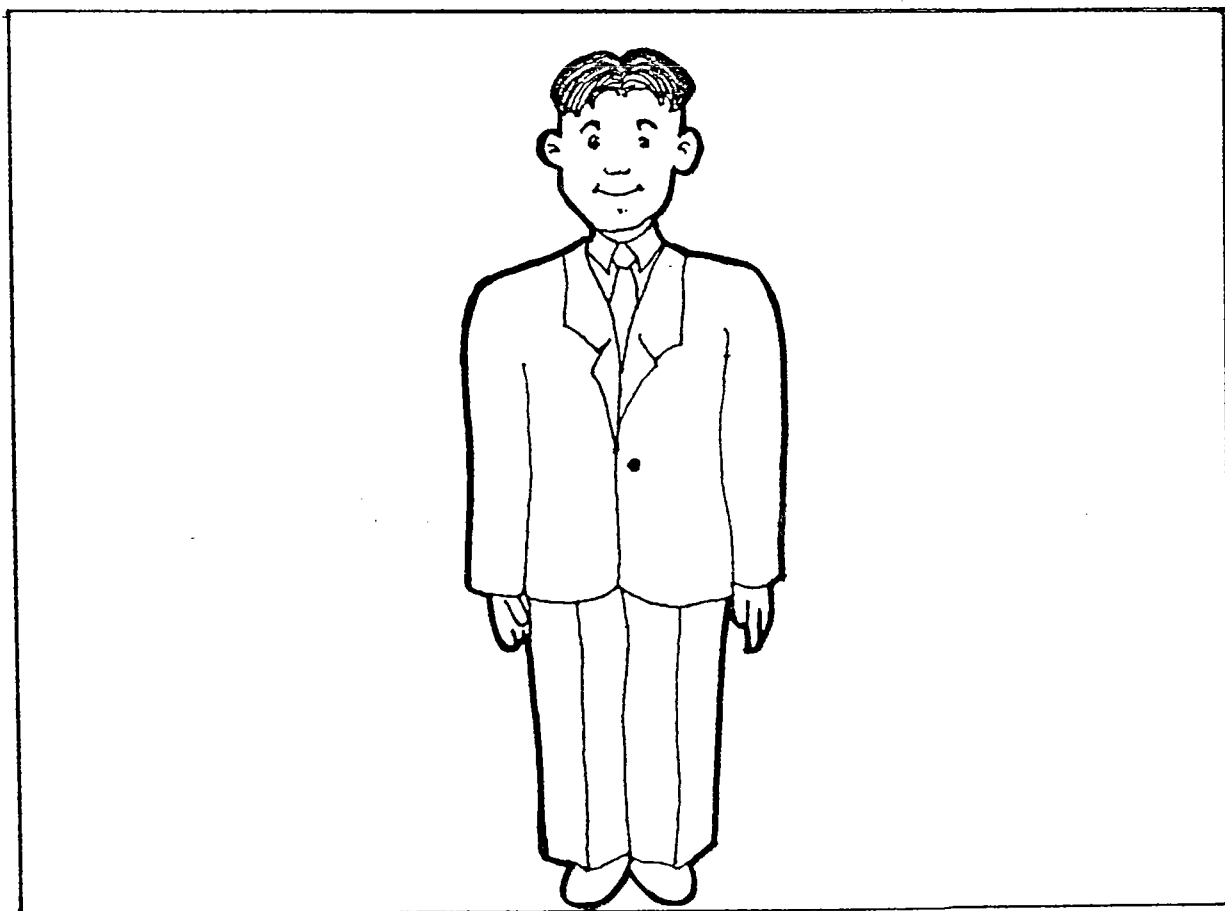
20.



ฟัน

ยื่น

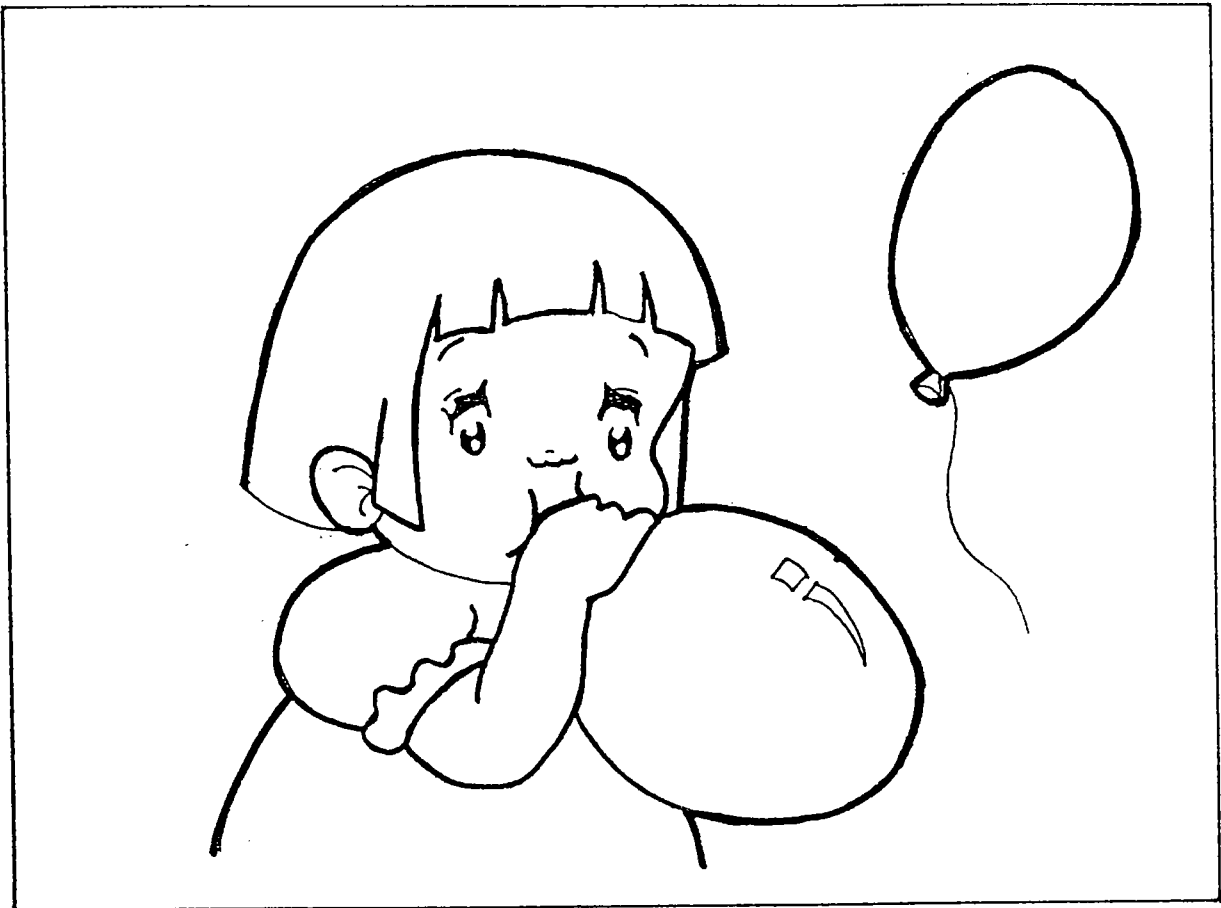
# 21.



ยน

คน

# 22.



เป่า

เต่า

# 23.



ဖော

ပေါ

24.



เป่า

เต่า

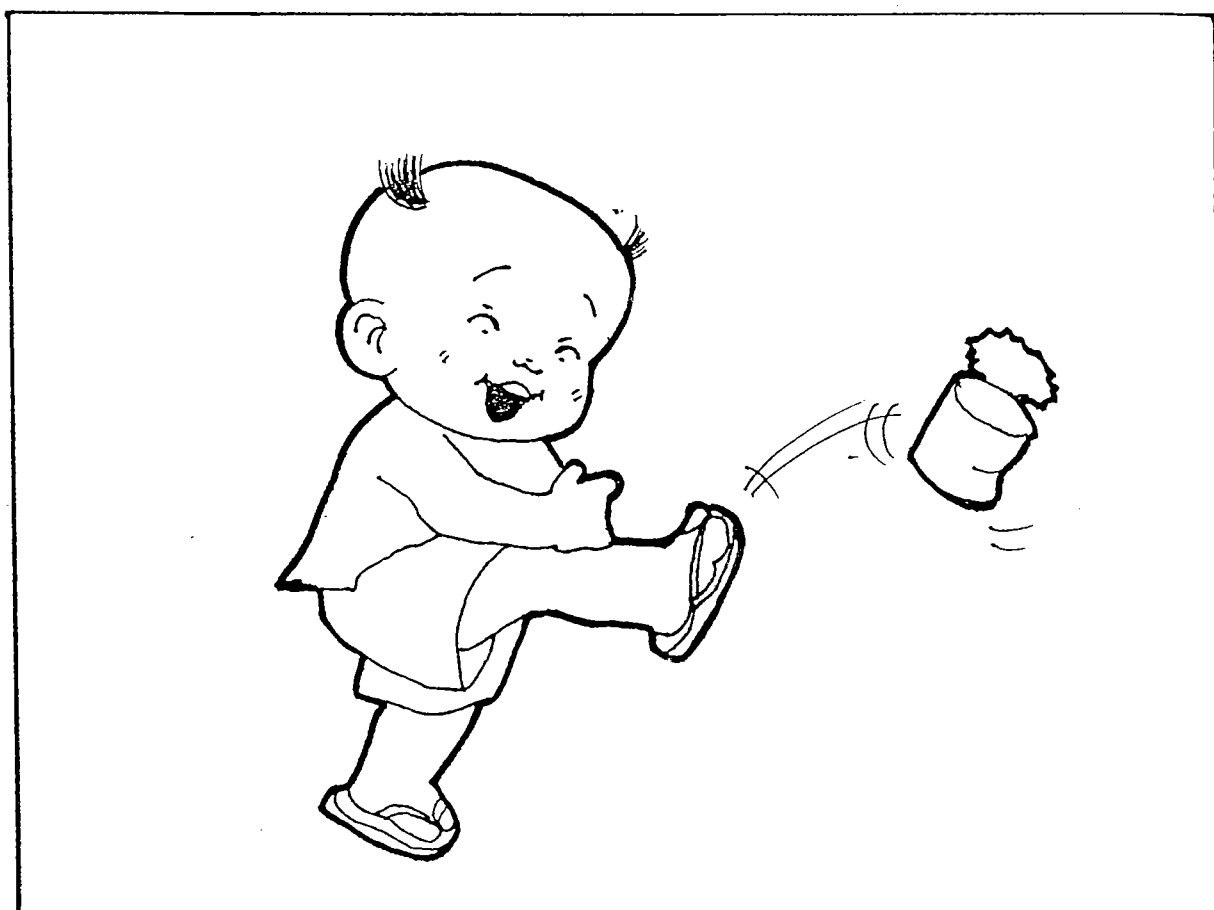
# 25.



เตะ

เตะ

# 26.



កេង

តេង



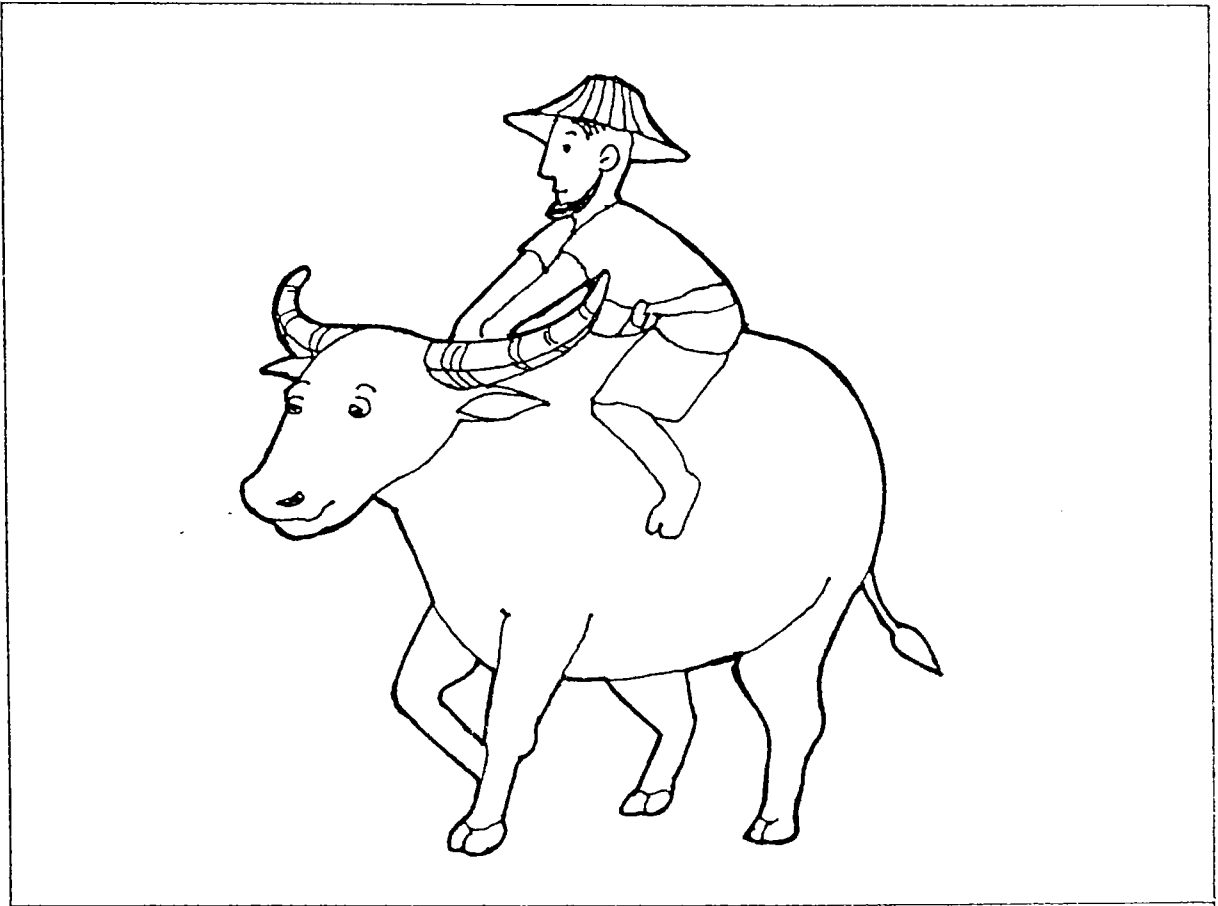
# 27.



ពេះ

ខេះ

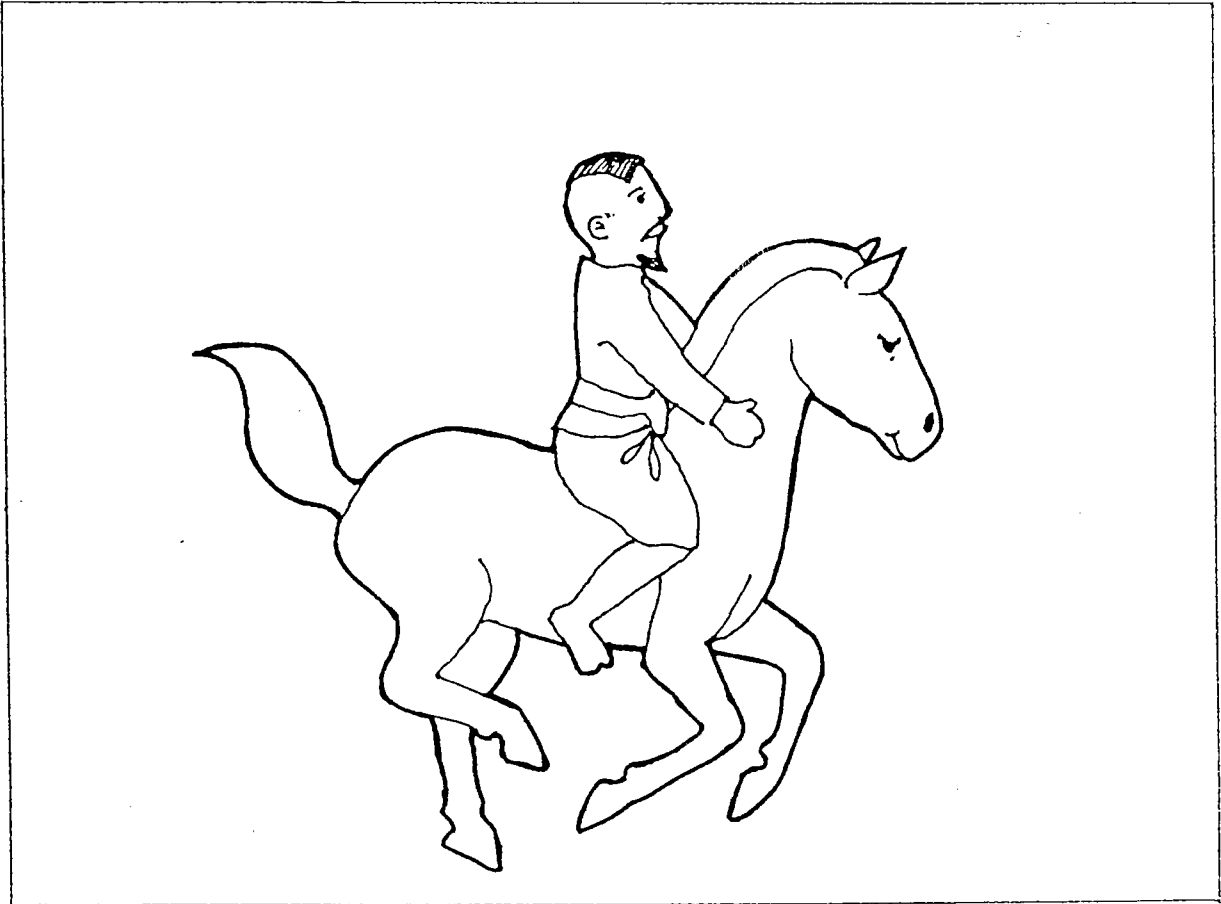
28.



๒

๓

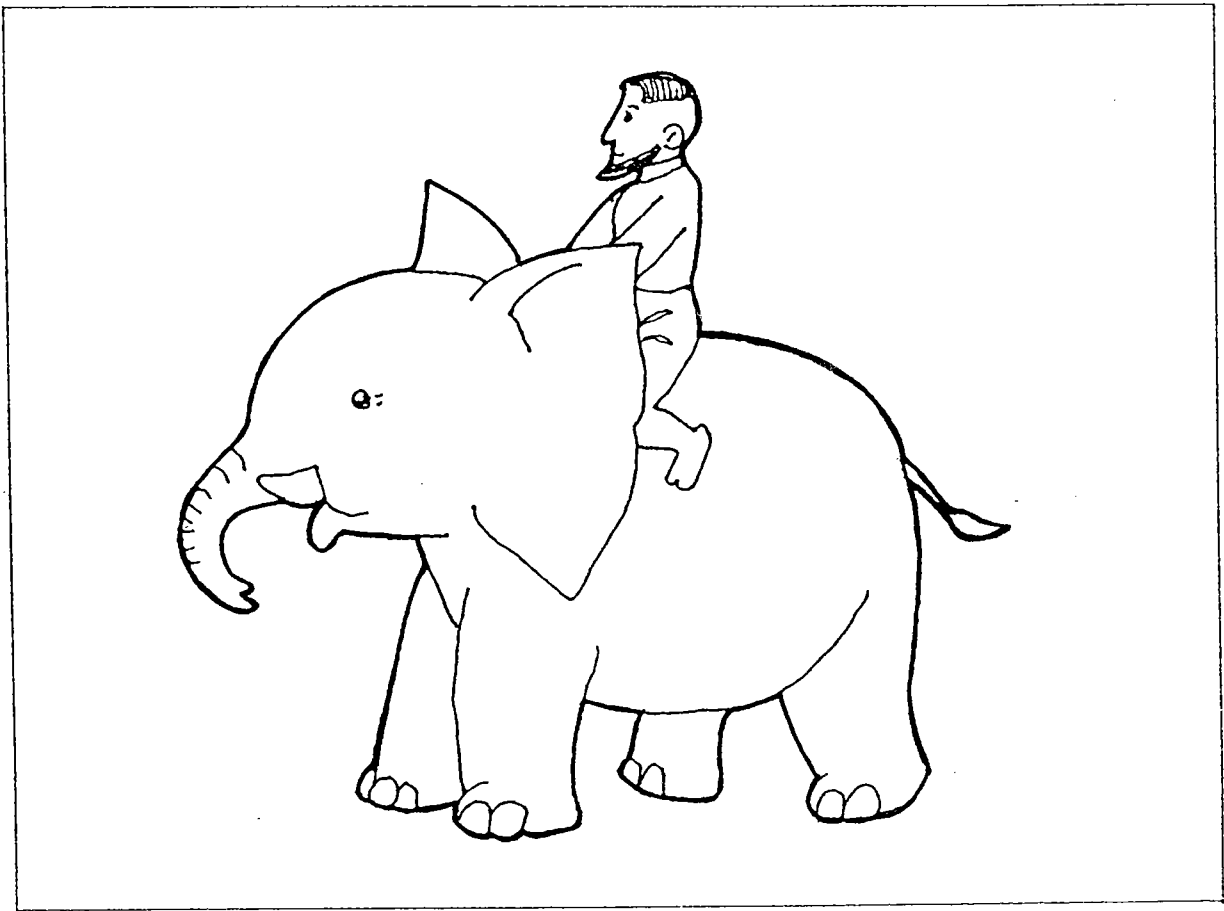
# 29.



မိုး

မိုး

30.



๒

๓

# 31.



รำ

ท่า

# 32.



ก๋า

จ้า

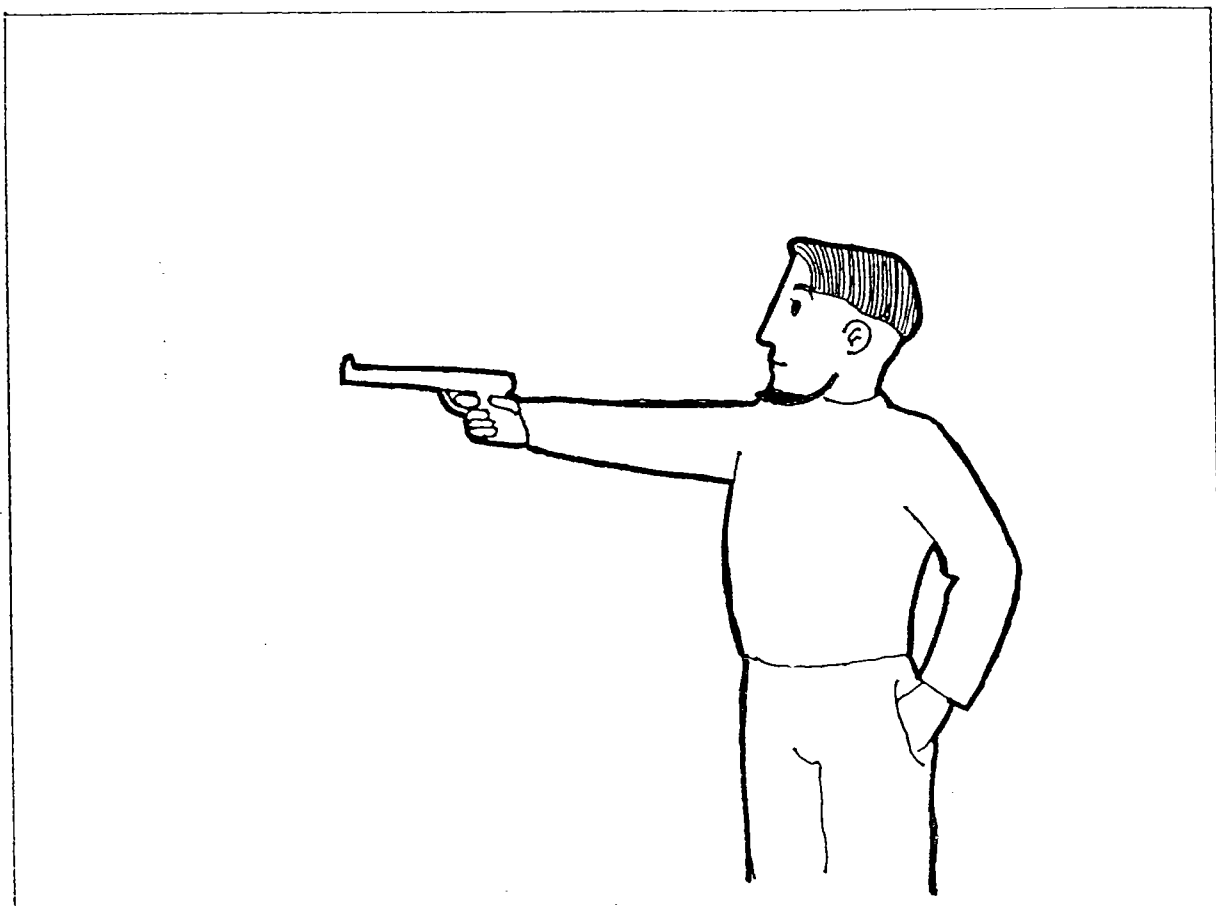
# 33.



ร่ำ

ย่ำ

# 34.

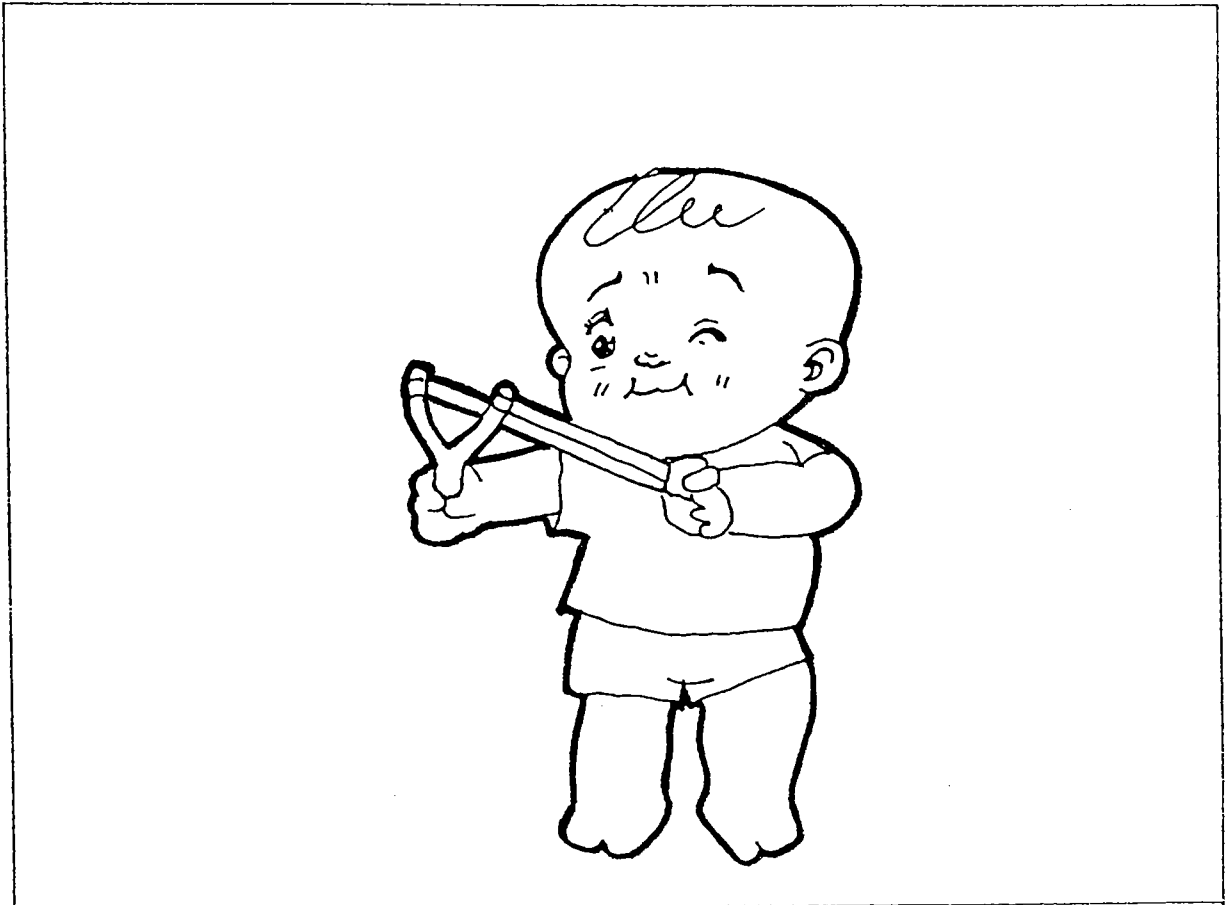


ຍິງ

ດຶງ



# 35.



ยิง

ยิง

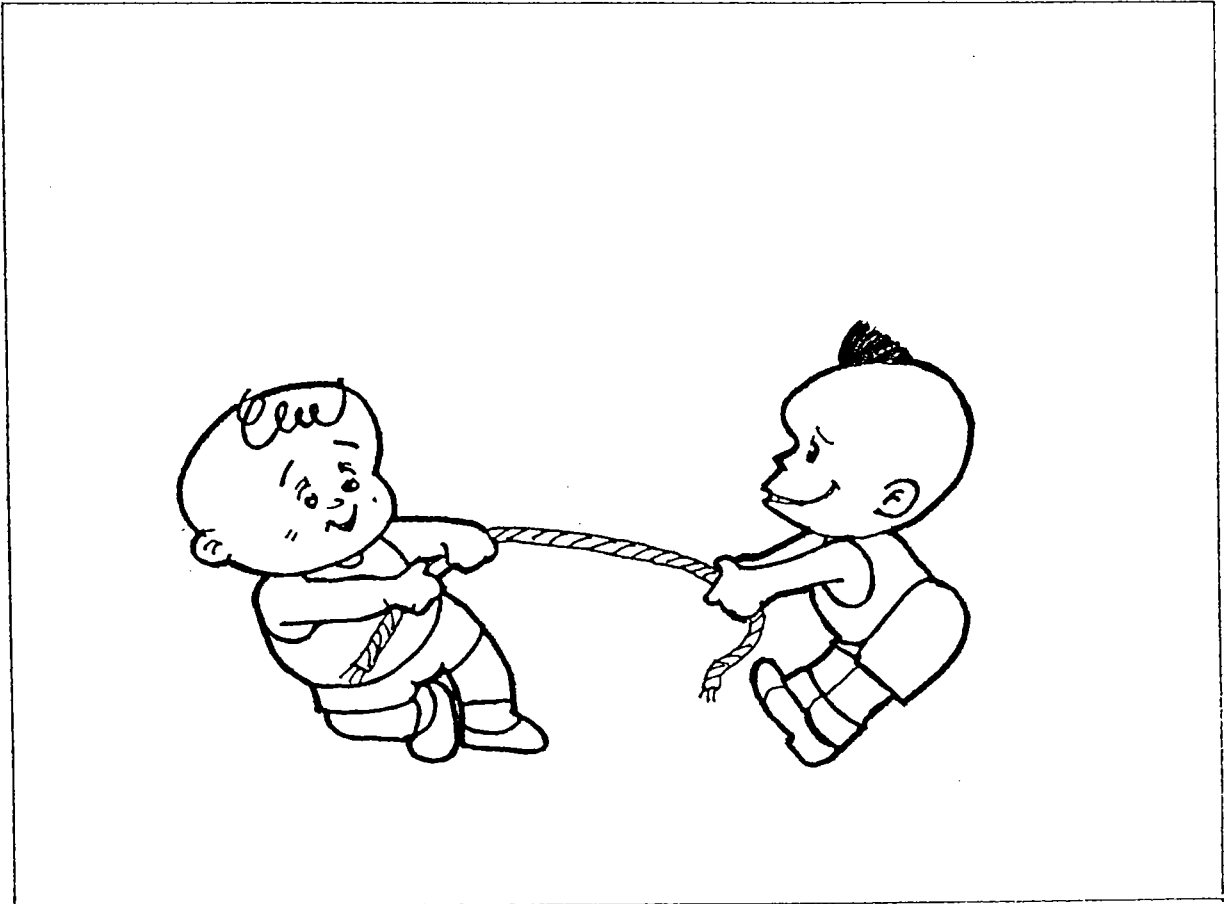
# 36.



ยิง

ยิง

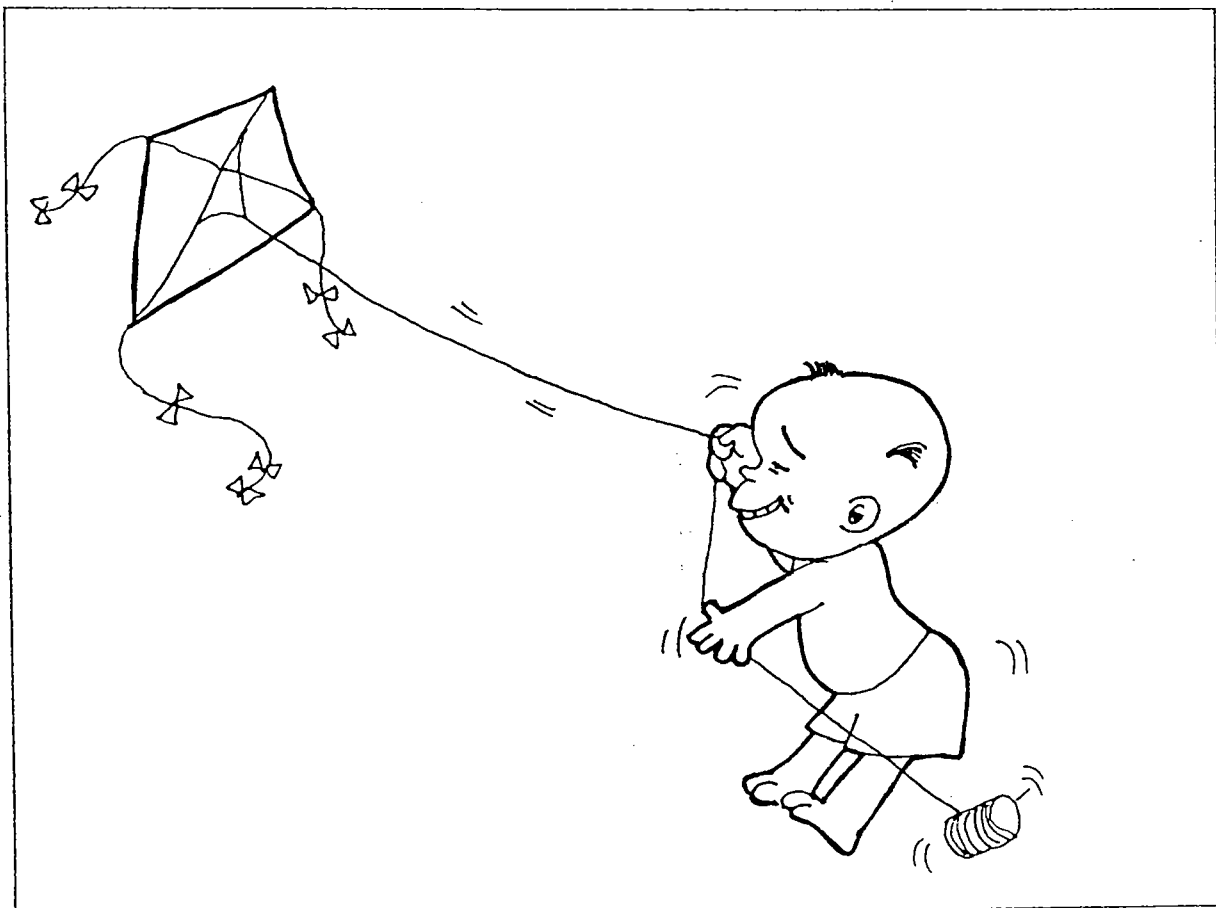
# 37.



ดึง

ดึง

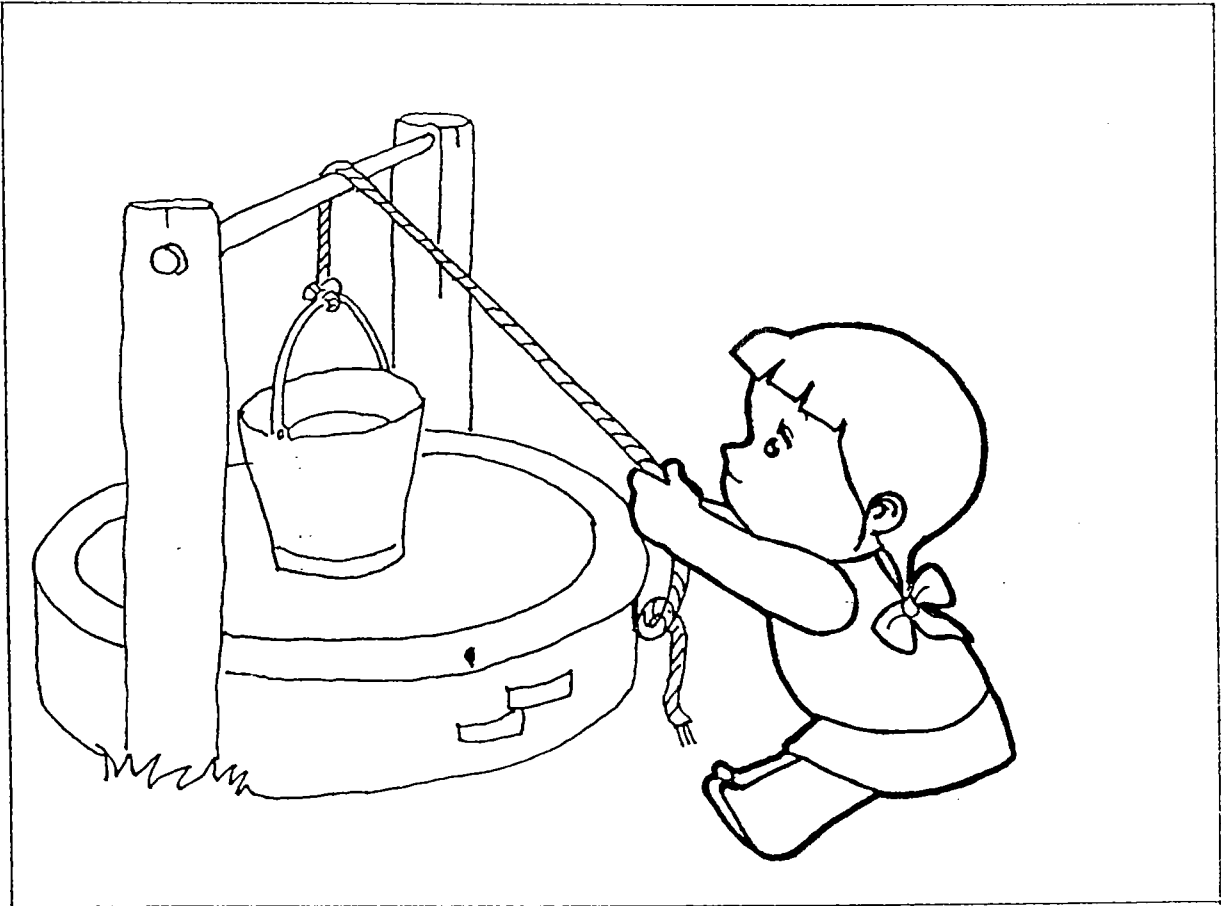
# 38.



ตั้ง

ตั้ง

# 39.



ดึง

ปั้ง

# 40.



ដុក

ចូក

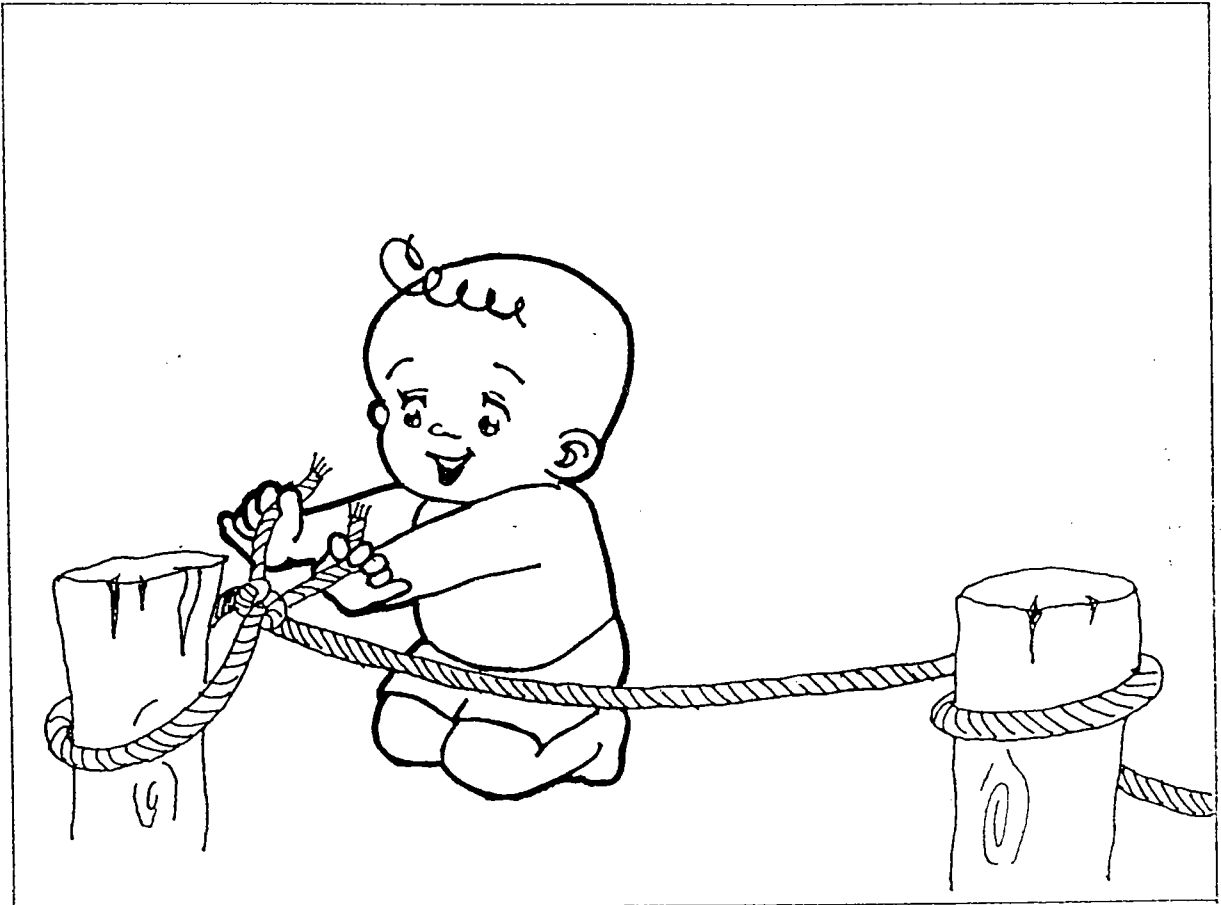
# 41.



តូក

ដូក

# 42.



ผูก

ผูก



# 43.



๓

๔

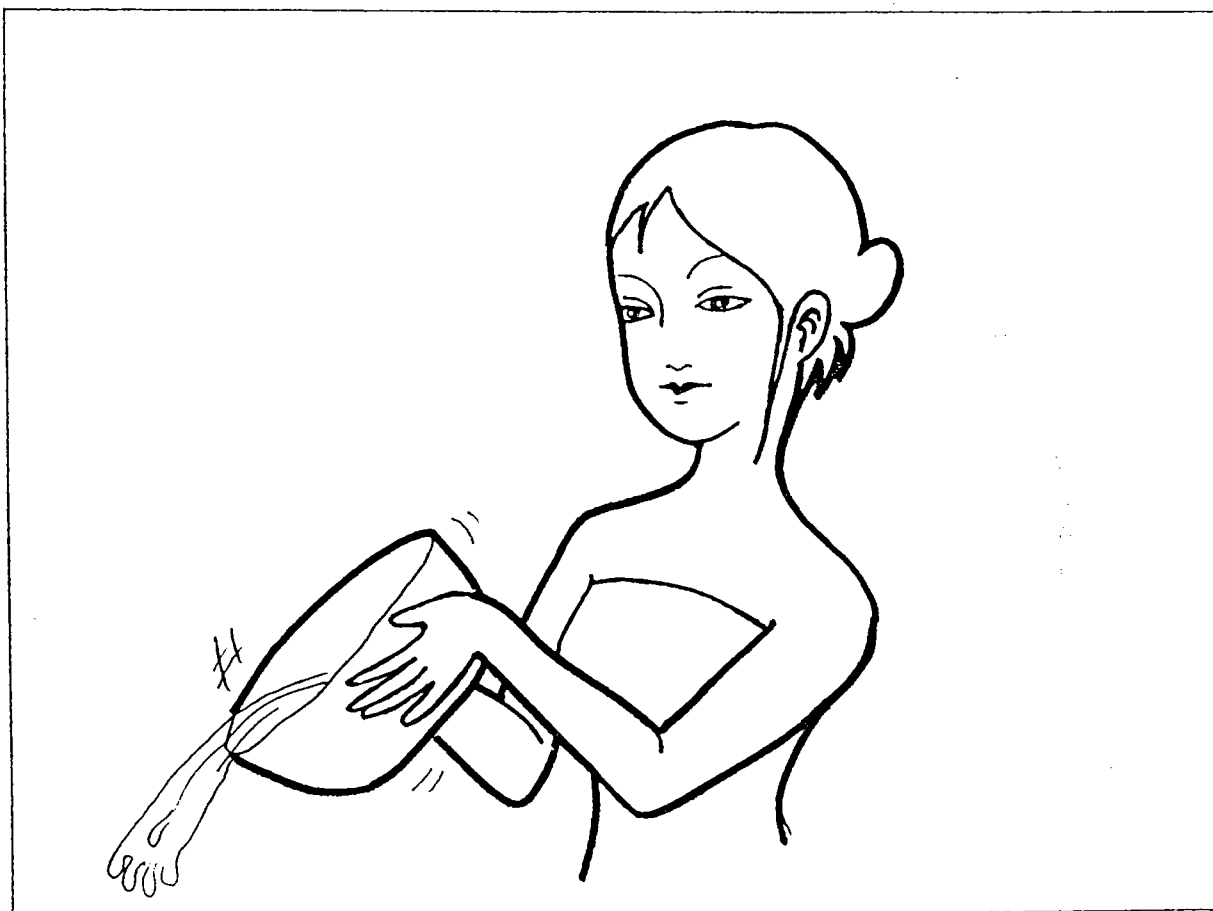
# 44.



๔๔

๔๕

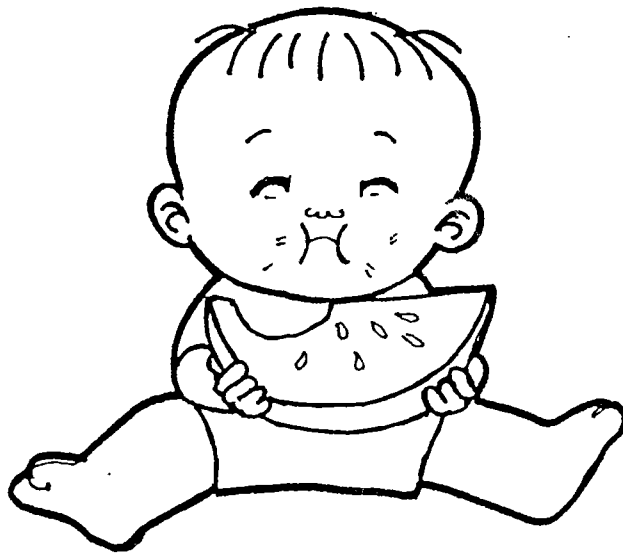
45.



ເທ

ເອ

46.



กิน

ห็น

47.



บิน

กิน

# 48.



กิน

ดิน

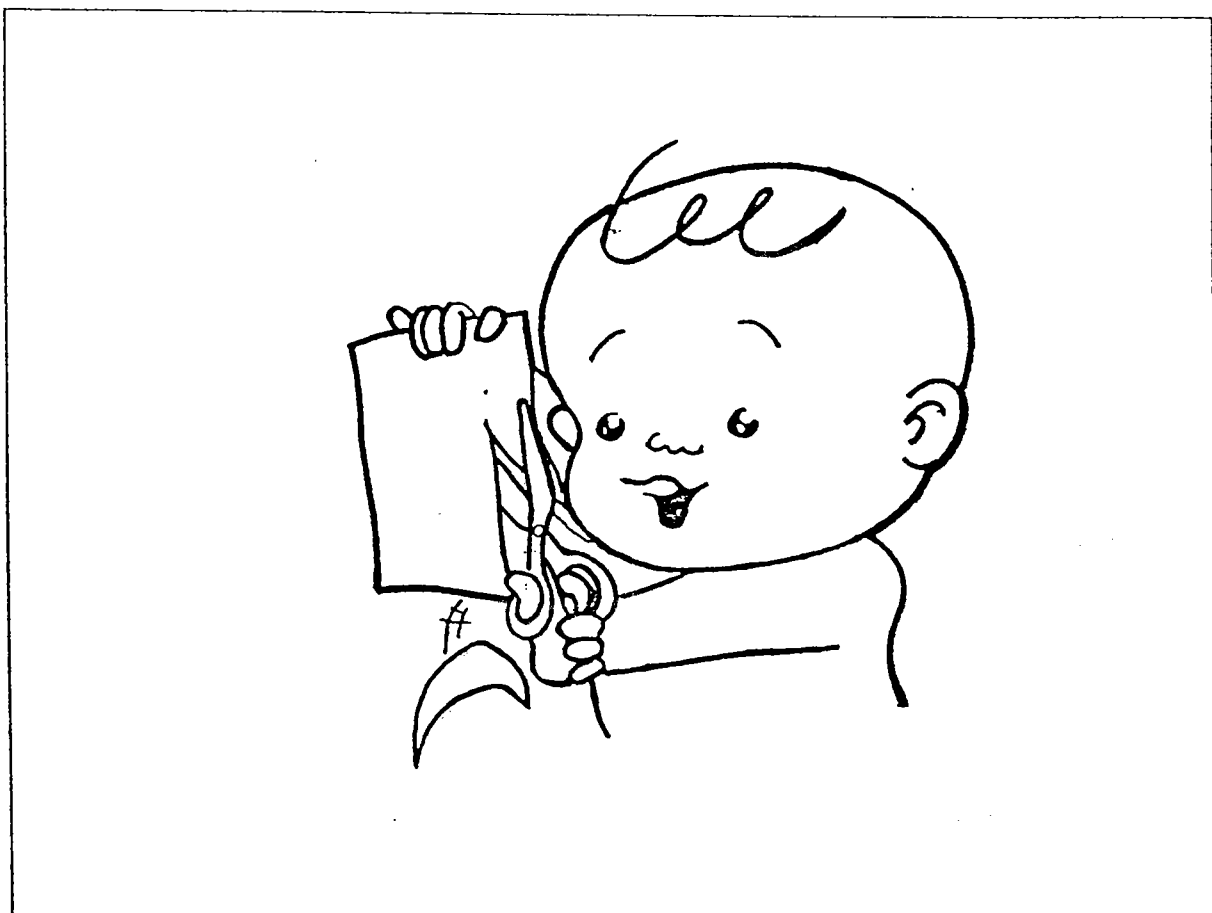
# 49.



ตัด

ปัด

50.

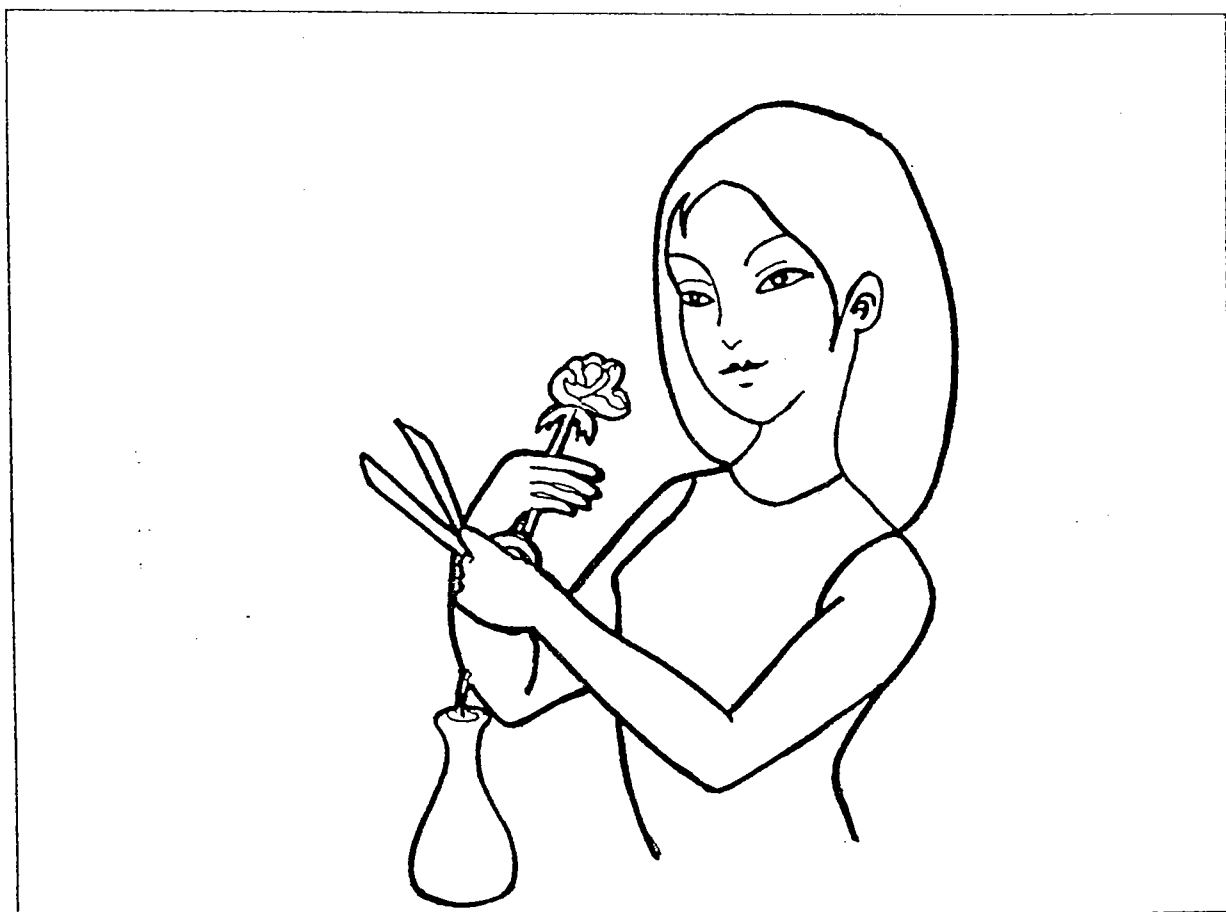


หัด

ตัด



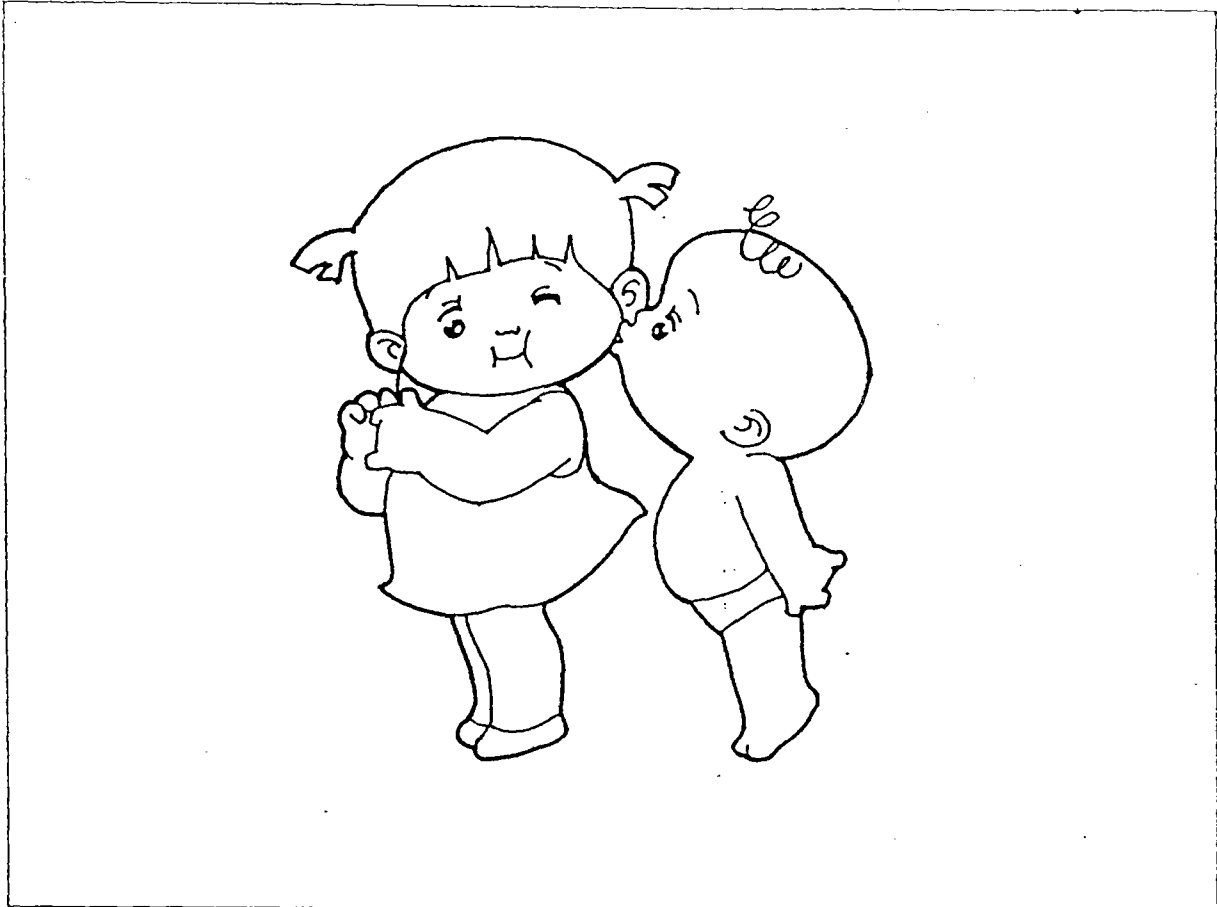
# 51.



ตัด

มัด

# 52.



ឡប

តូប

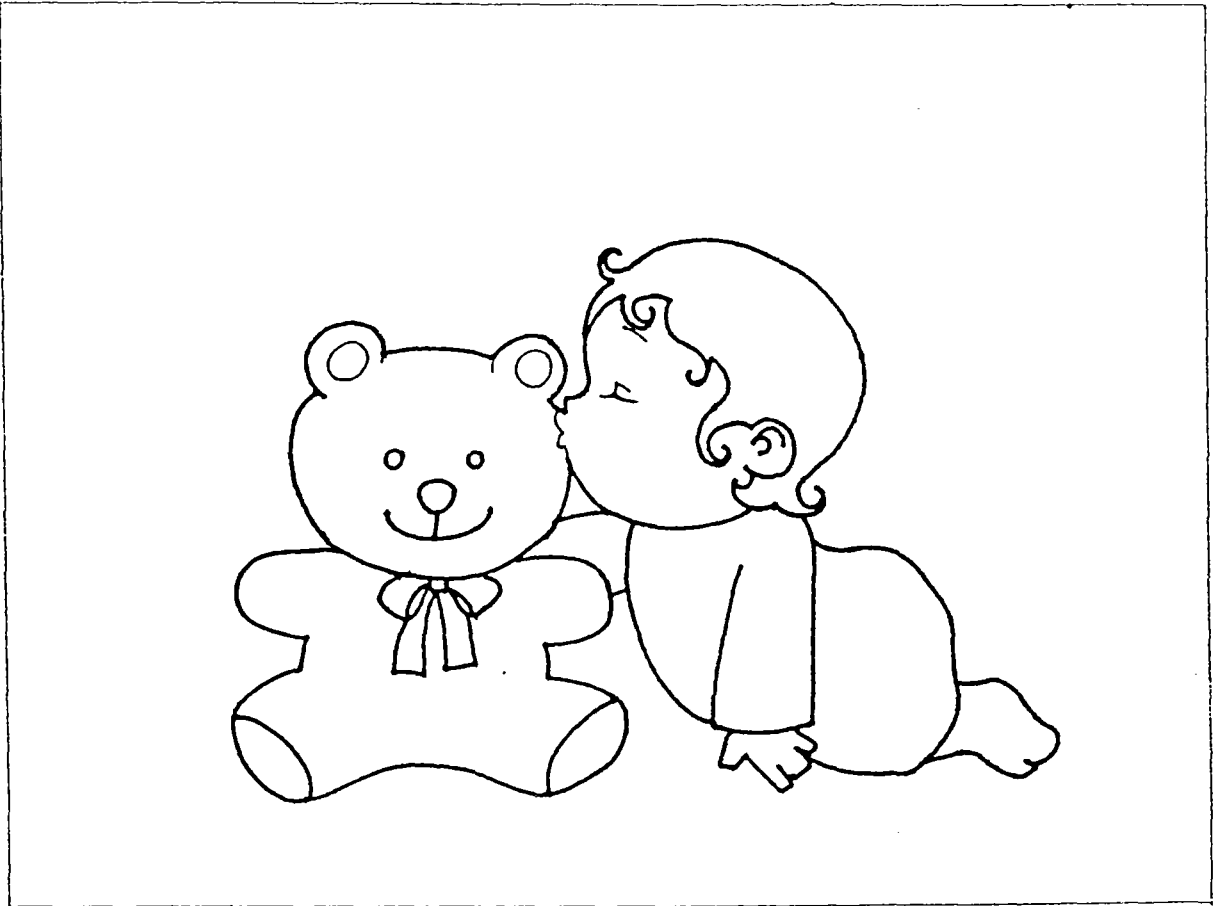
53.



ផ្ទុប

ទូប

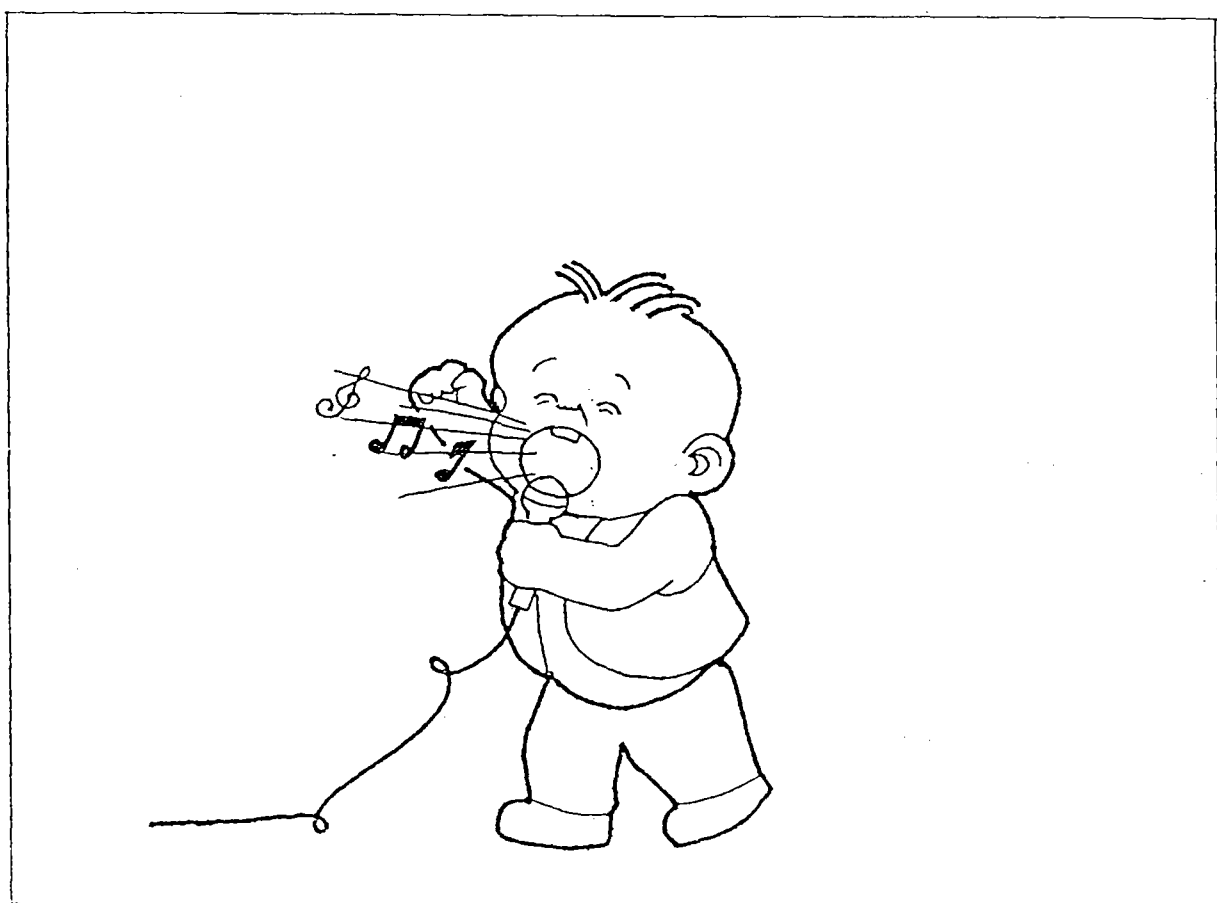
54.



ឡប

តុប

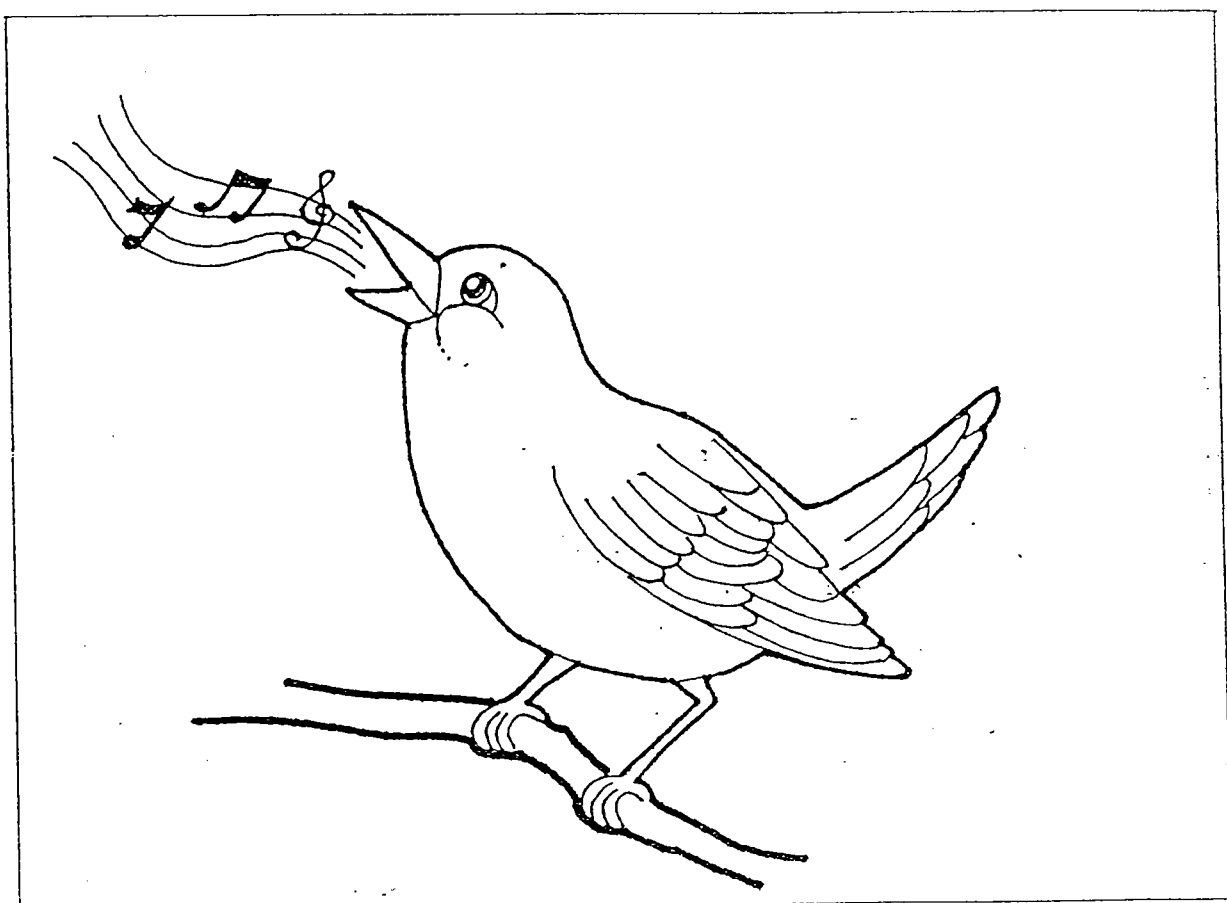
55.



ร้อง

ร้อง

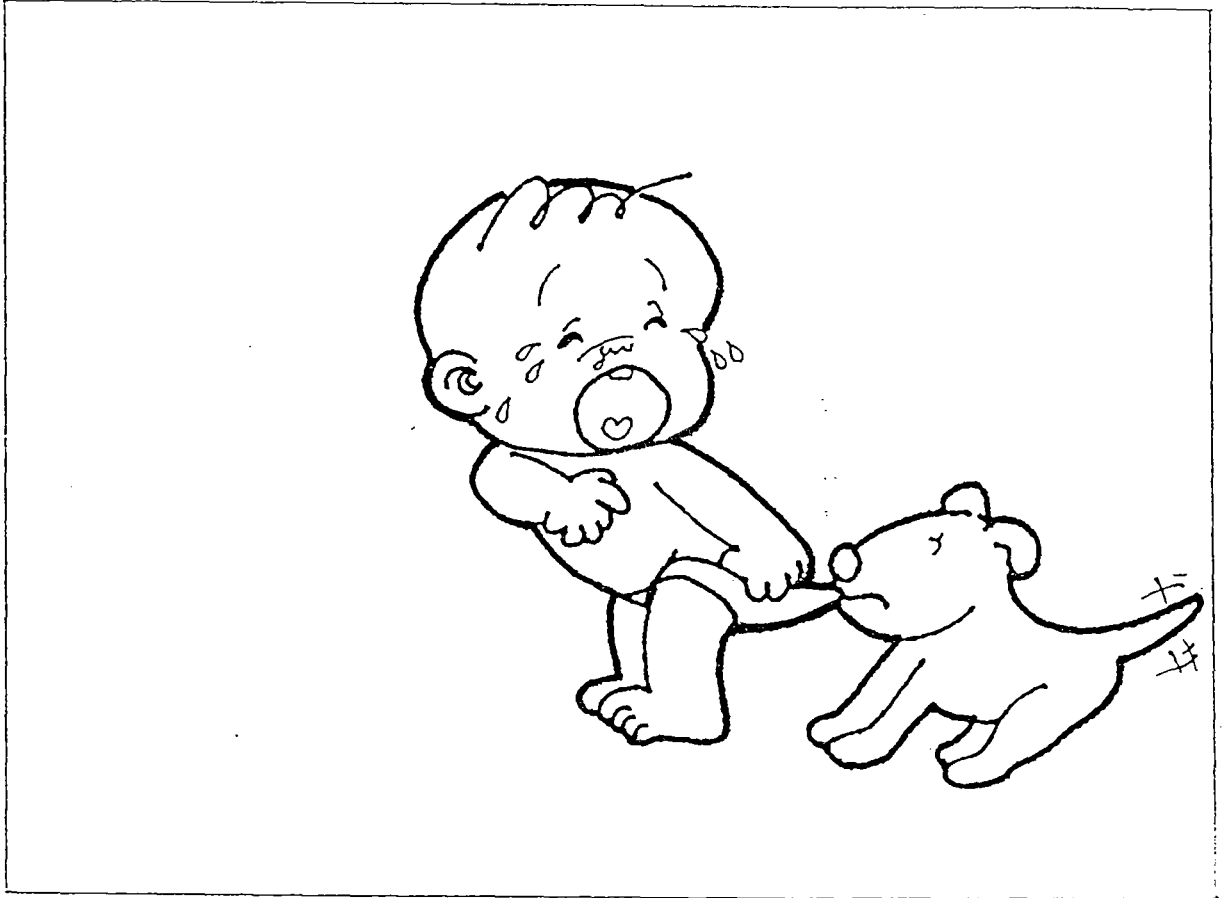
# 56.



ฟ้อง

ร้อง

57.



ร้อง

ห้อง

58.



ဂဝတ

ဆဝတ



# 59.



ปอด

กอด

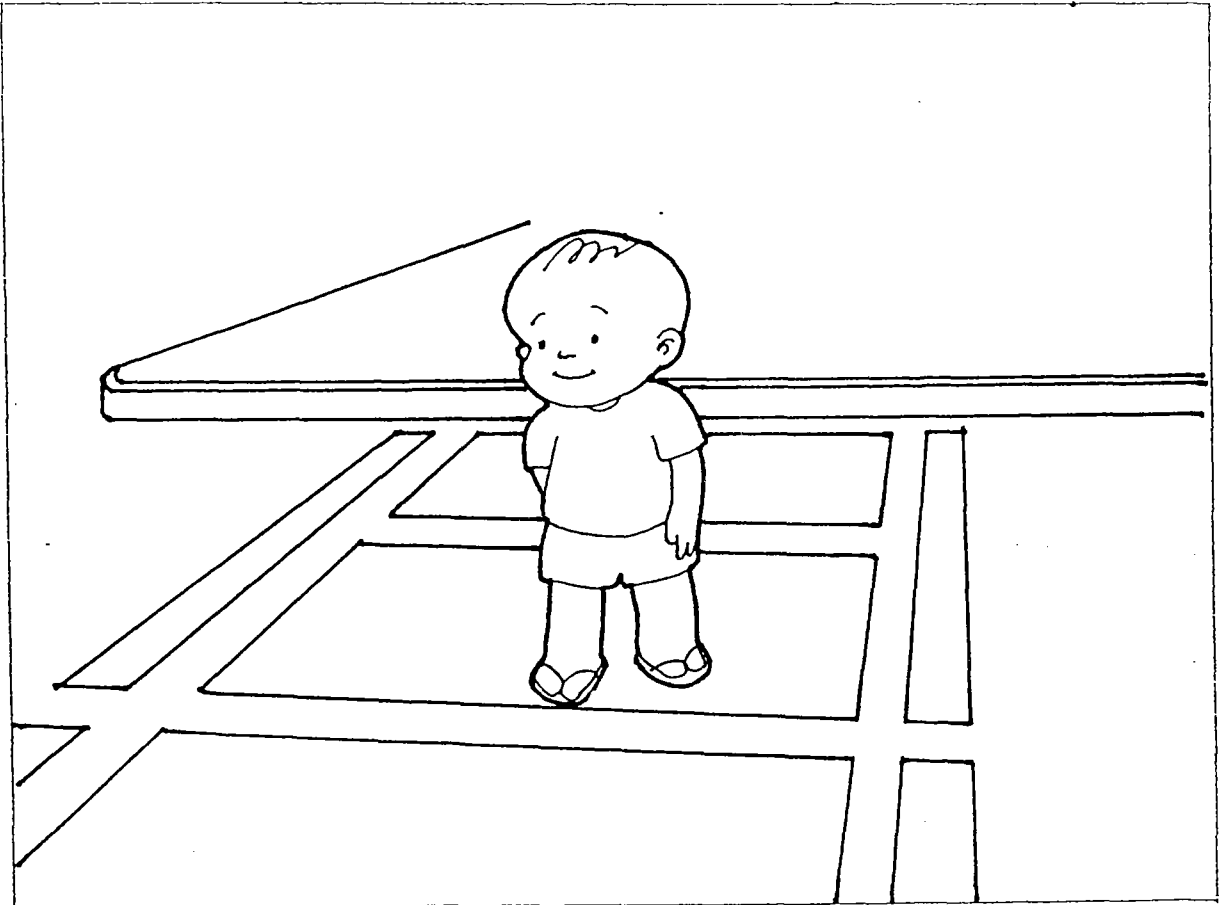
60.



กอด

สอ

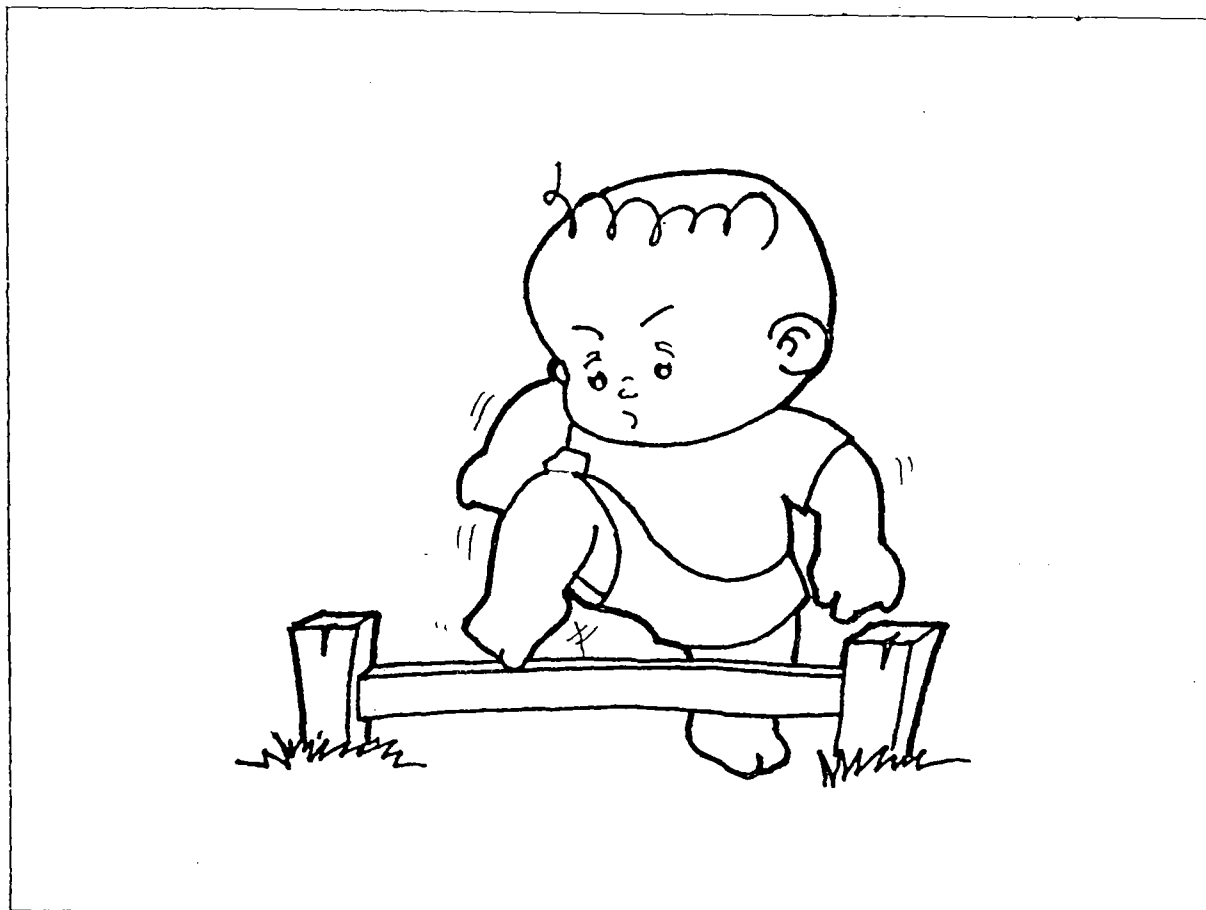
61.



ข้าม

ห้าม

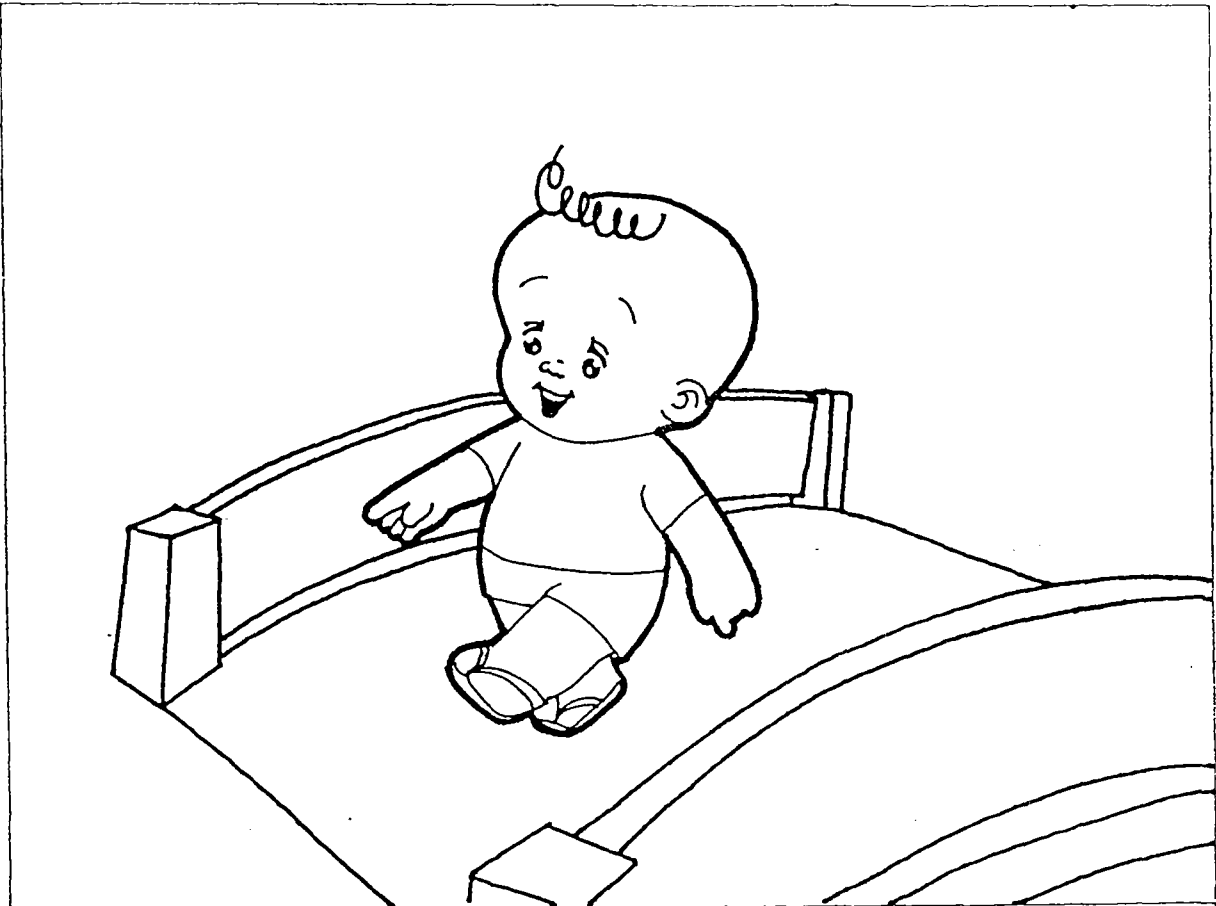
62.



ก้าม

ข้าม

63.



ข้าม

ข้าม

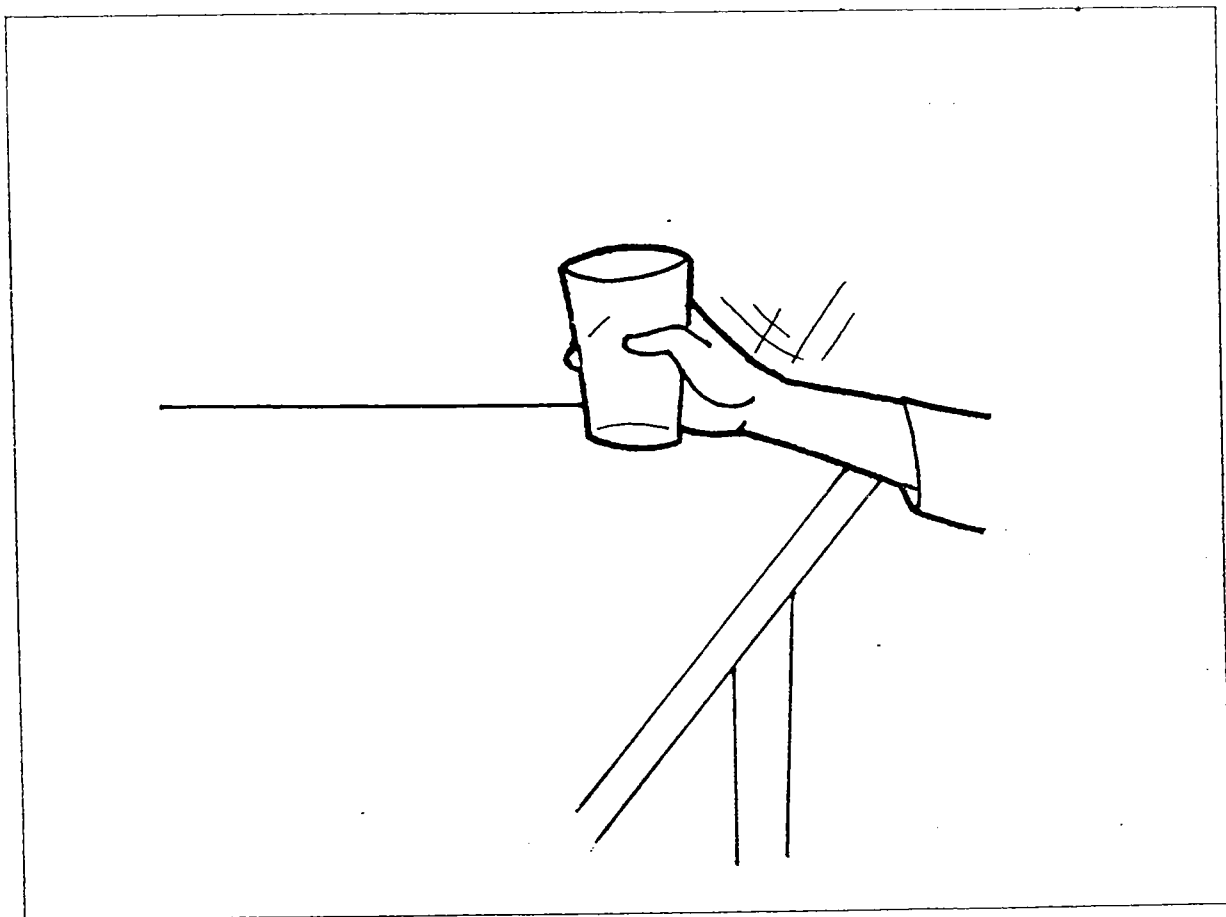
64.



วาง

กวาง

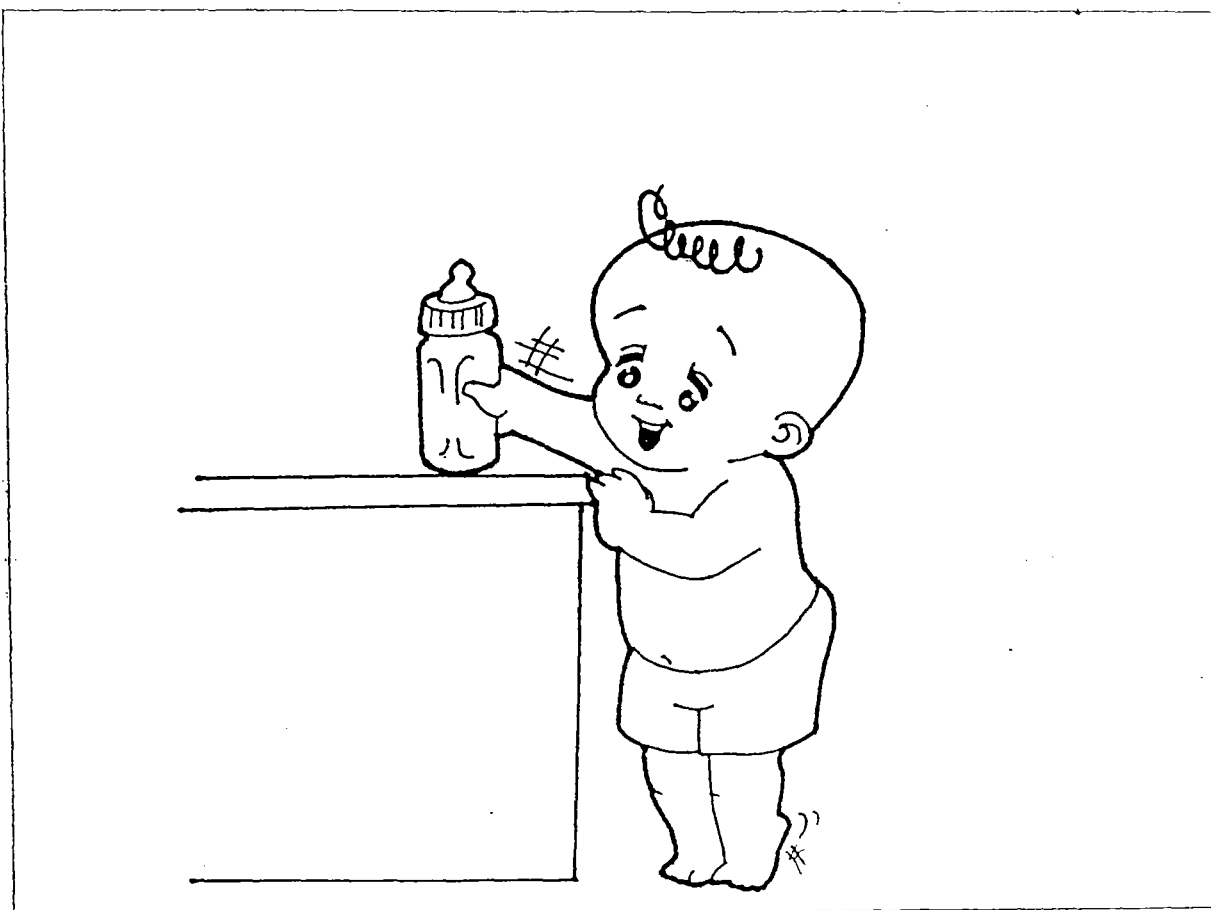
65.



จาง

วาง

66.

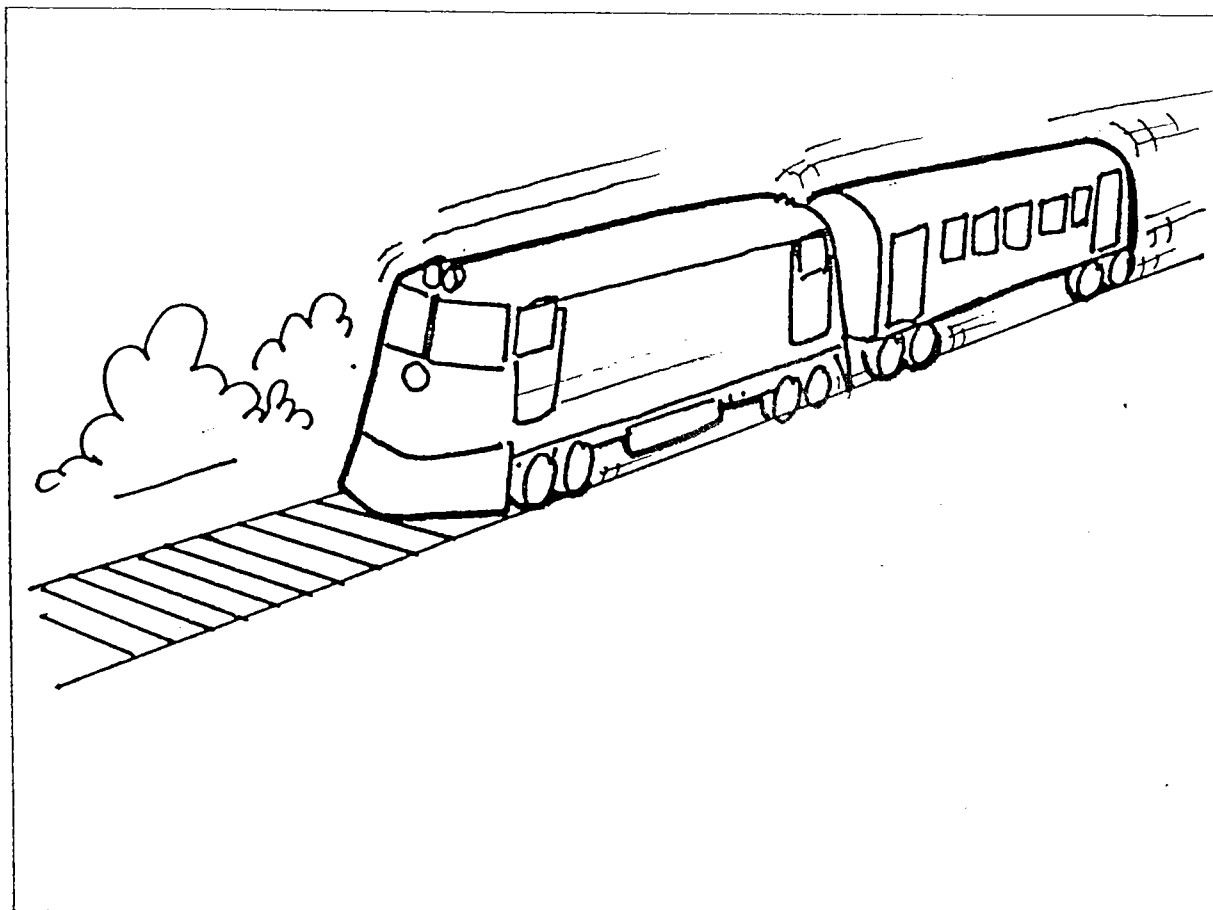


วาง

วาง



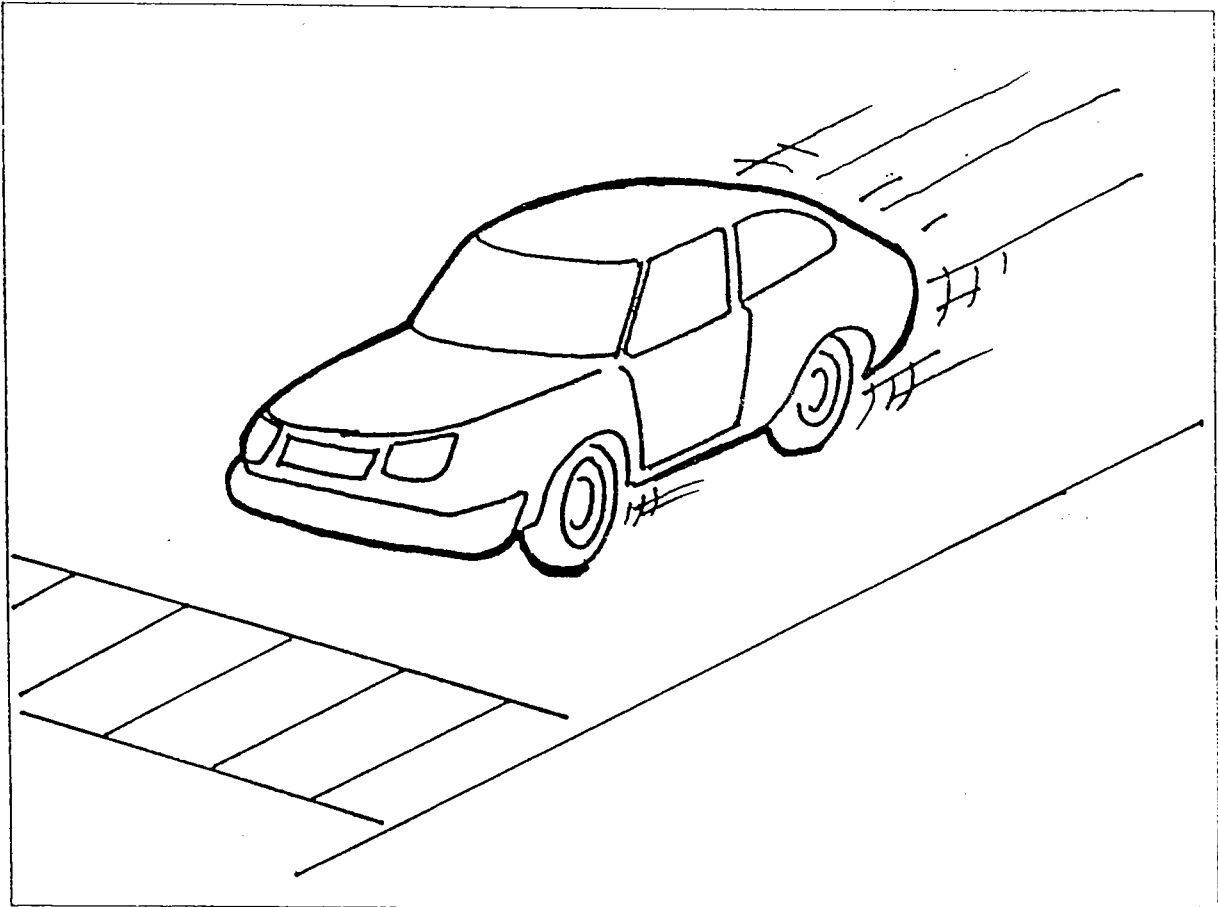
67.



เล่น

แทน

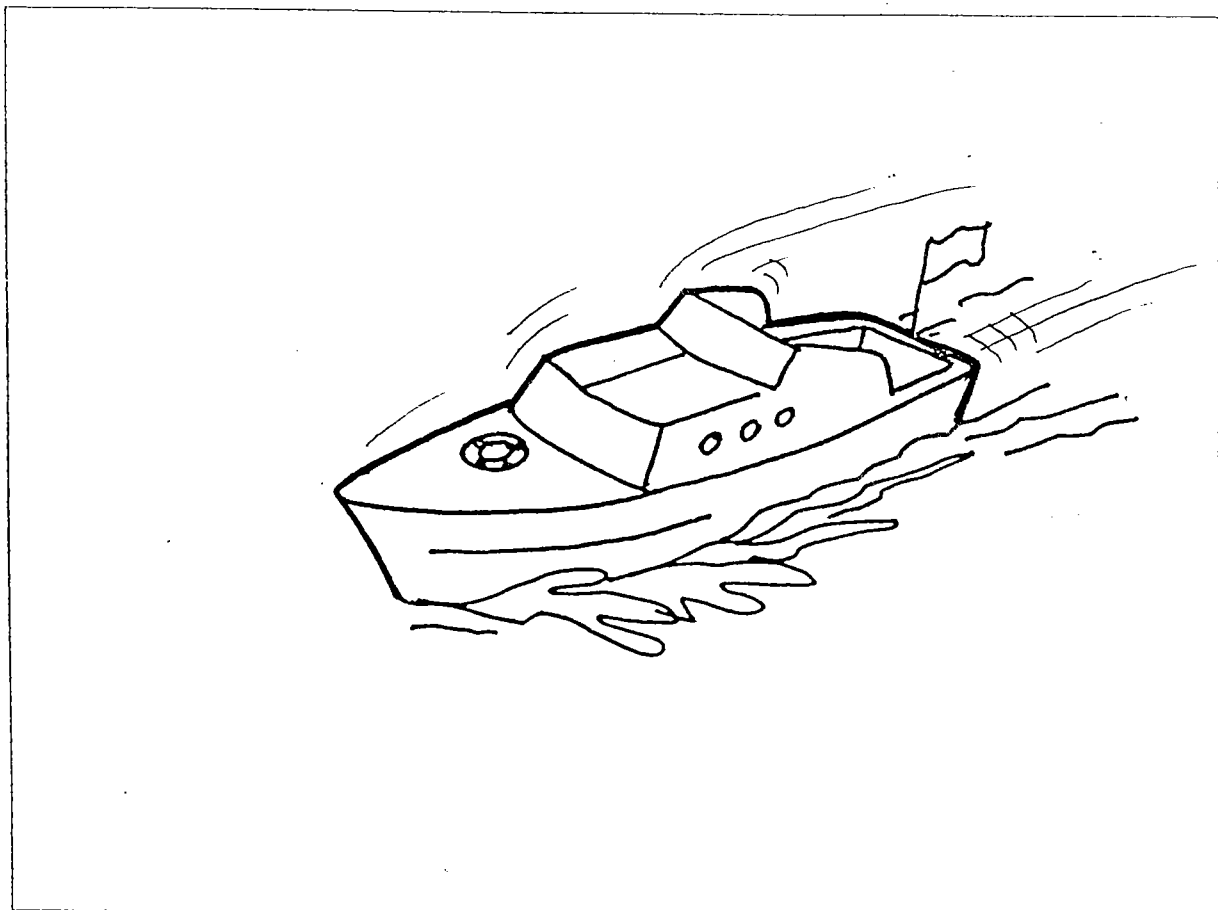
68.



แอน

แค้น

69.



เล่น

แม่

70.



ព

អ

71.



ဗု

ဂု

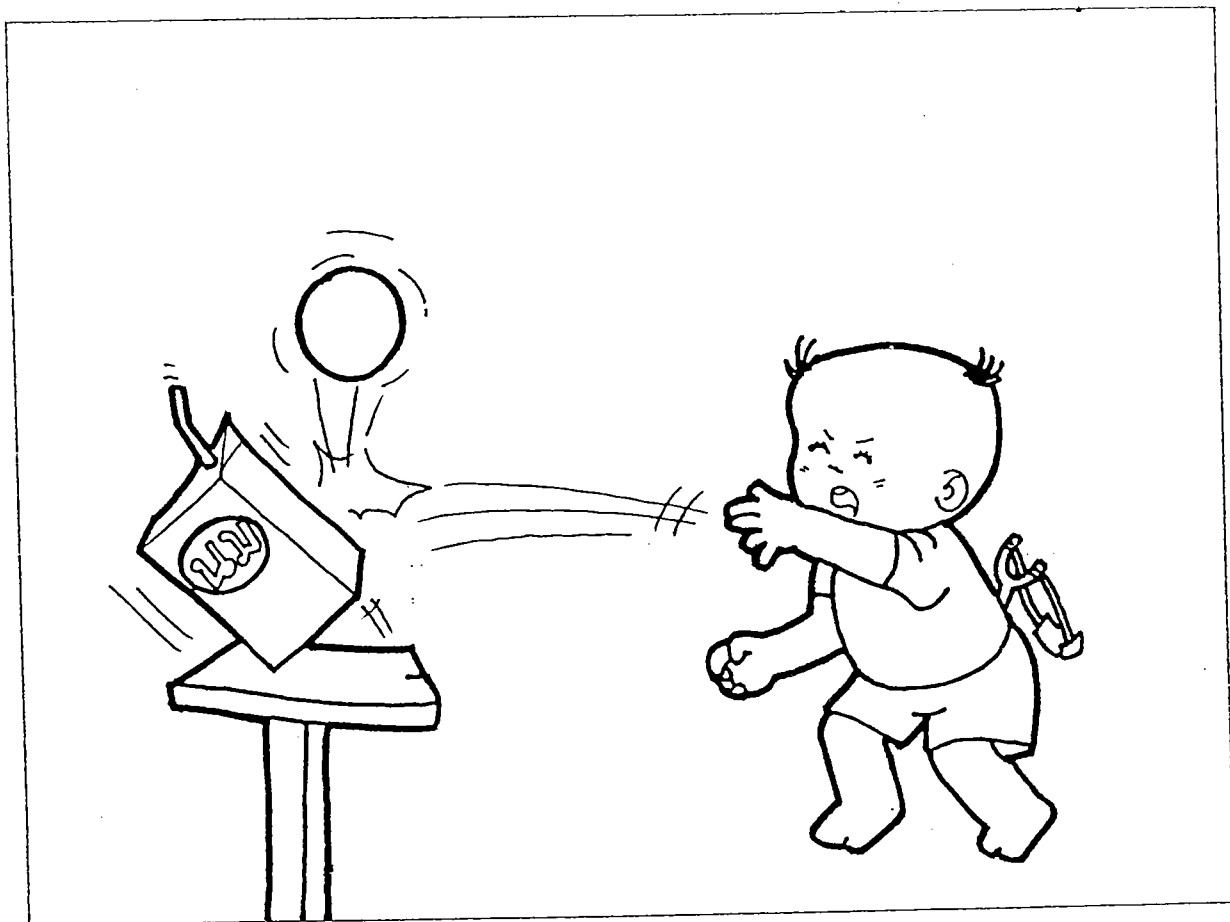
72.



၆၅

၆၆

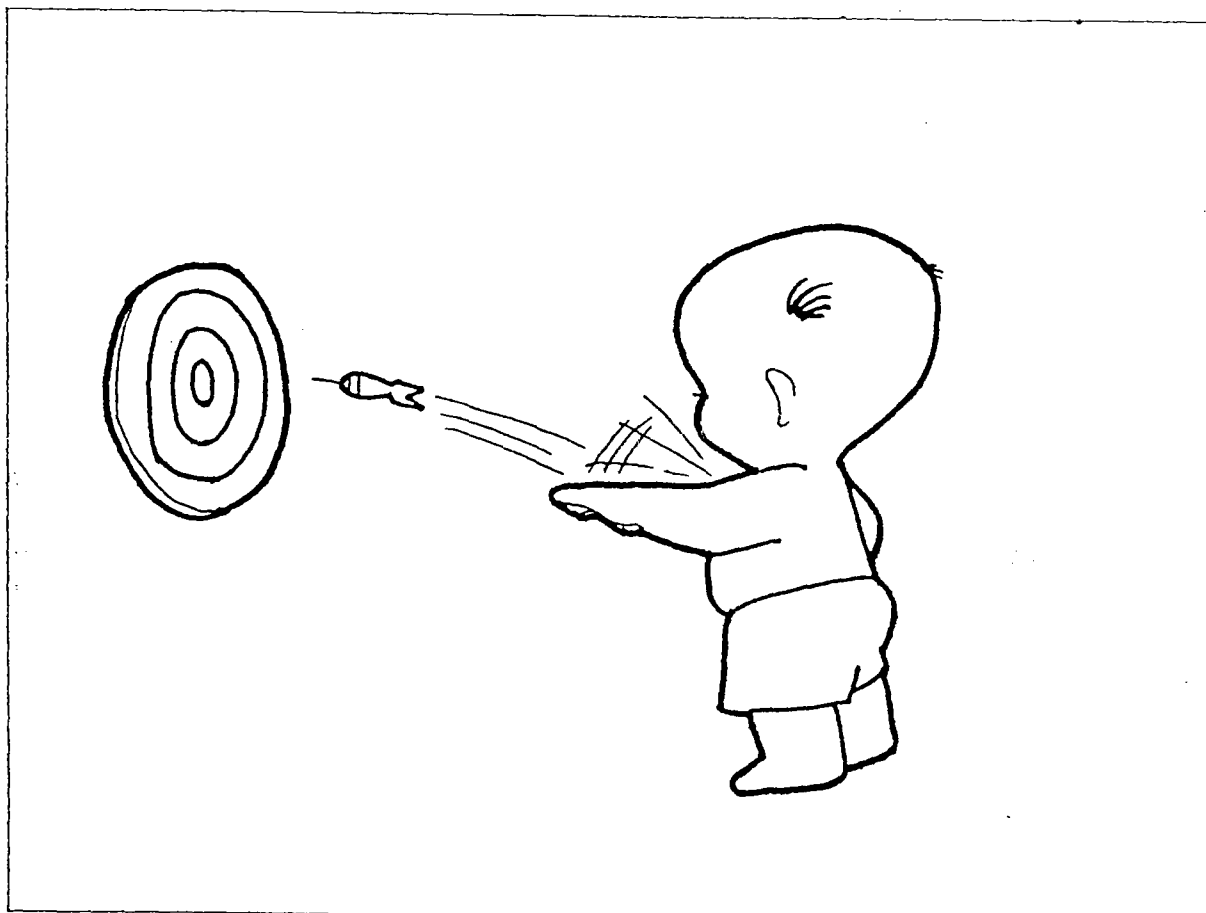
73.



ปา

อา

74.

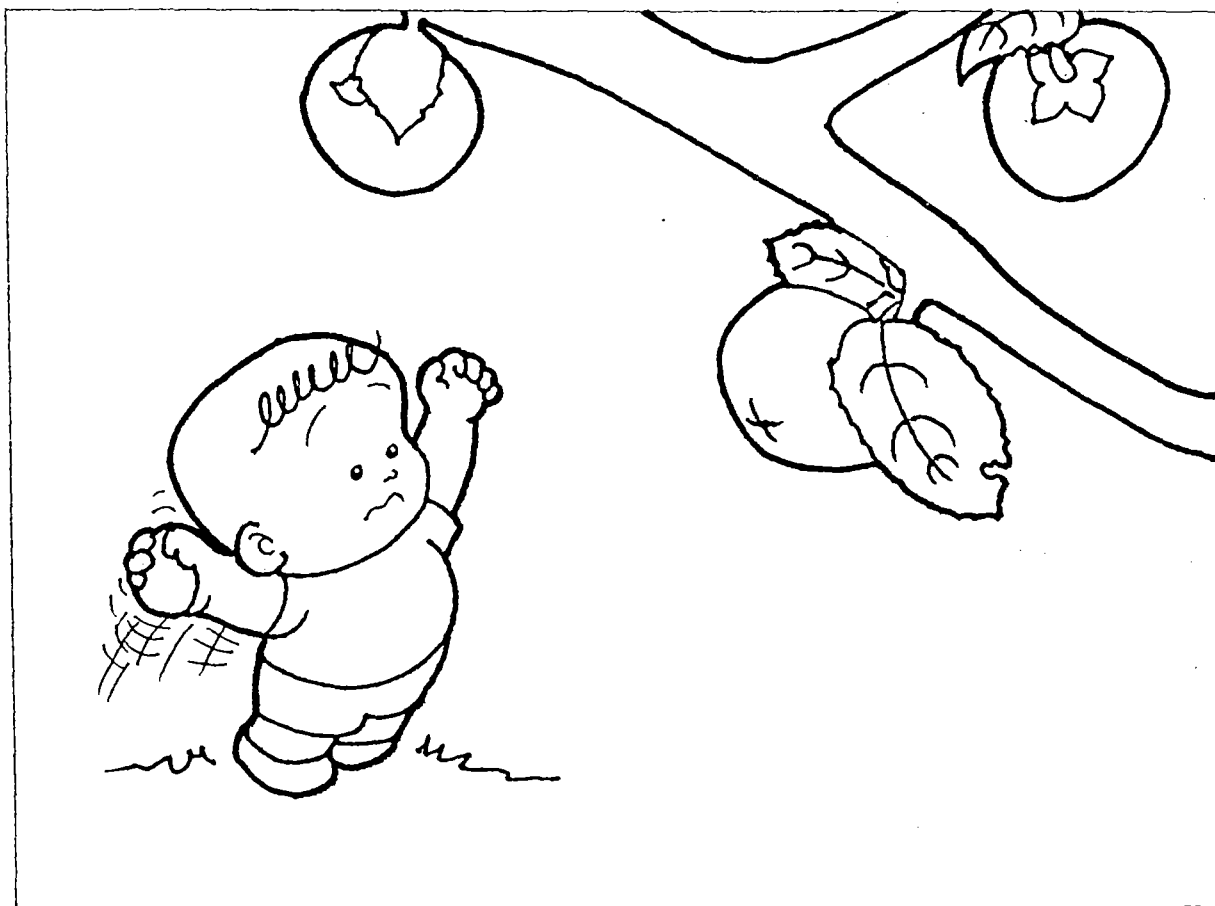


ทา

ปา



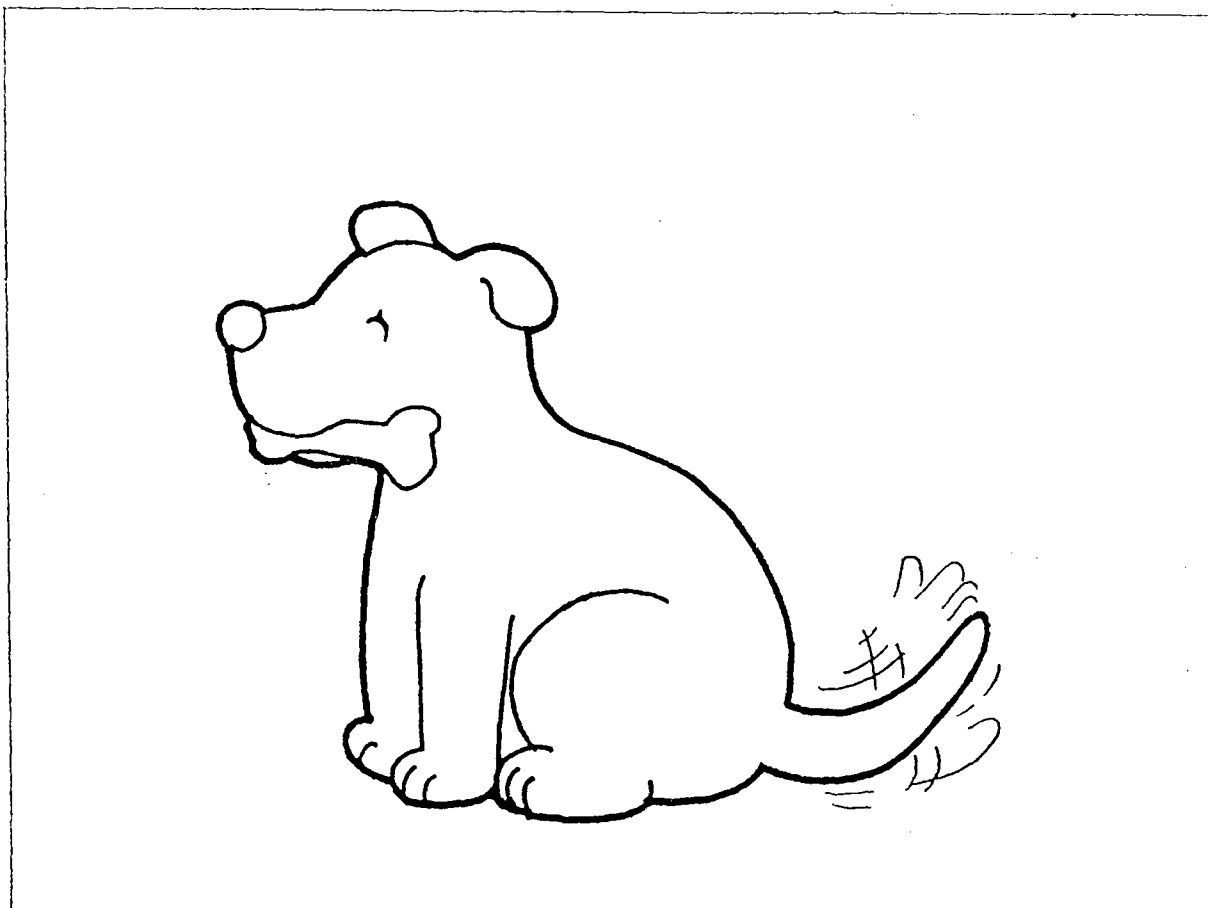
75.



ปา

ยา

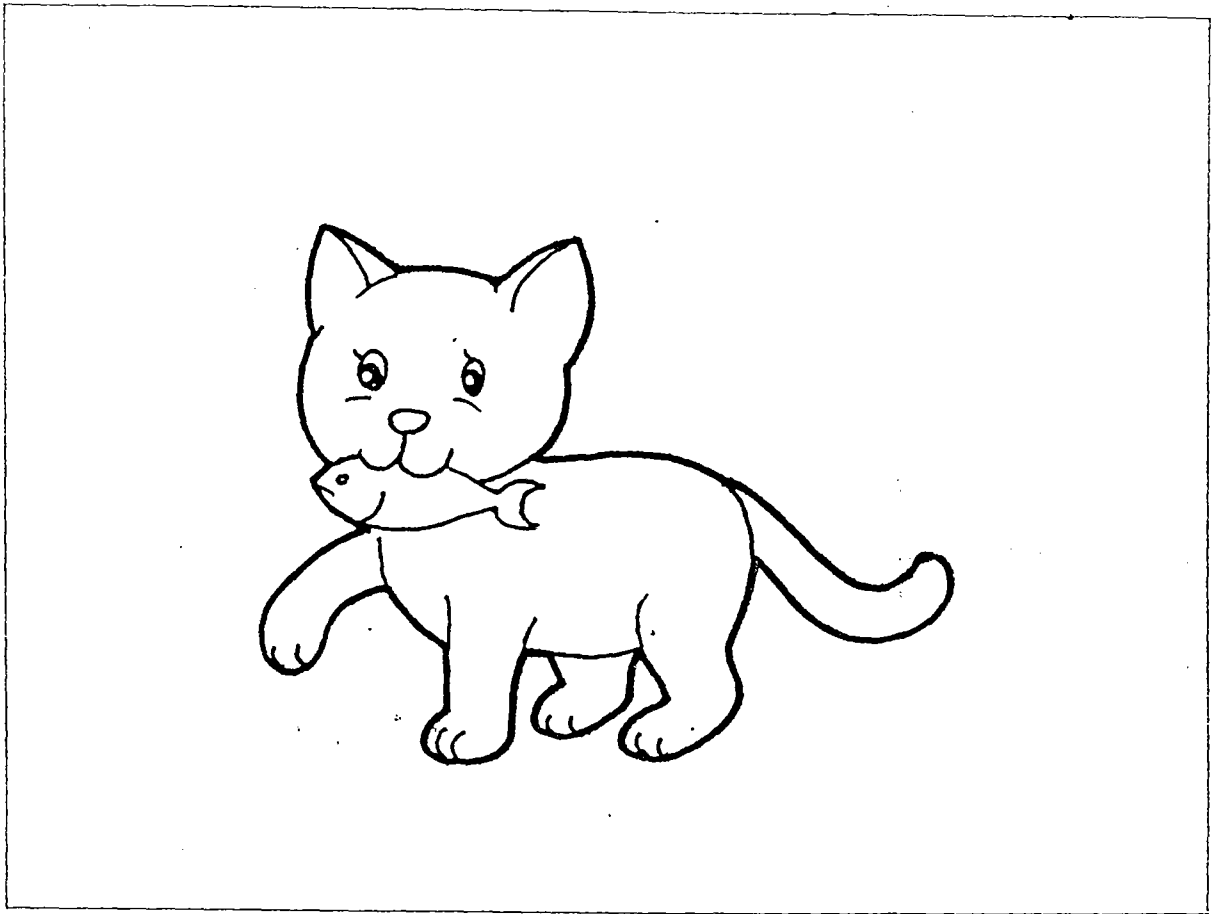
76.



คาบ

คาบ

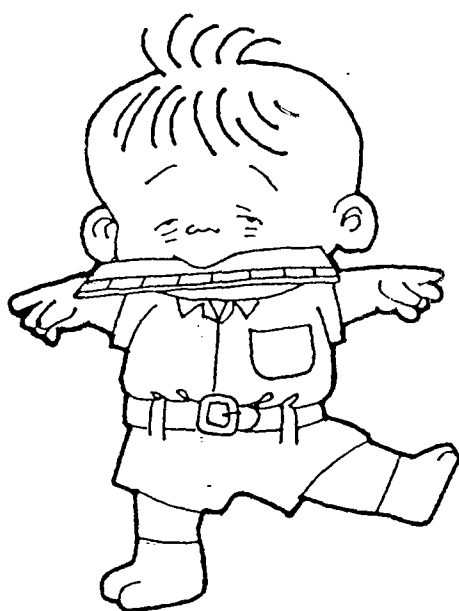
77.



หาบ

คาบ

78.



คาบ

กาบ

79.



แบก

แตก

# 80.



แหก

แบก

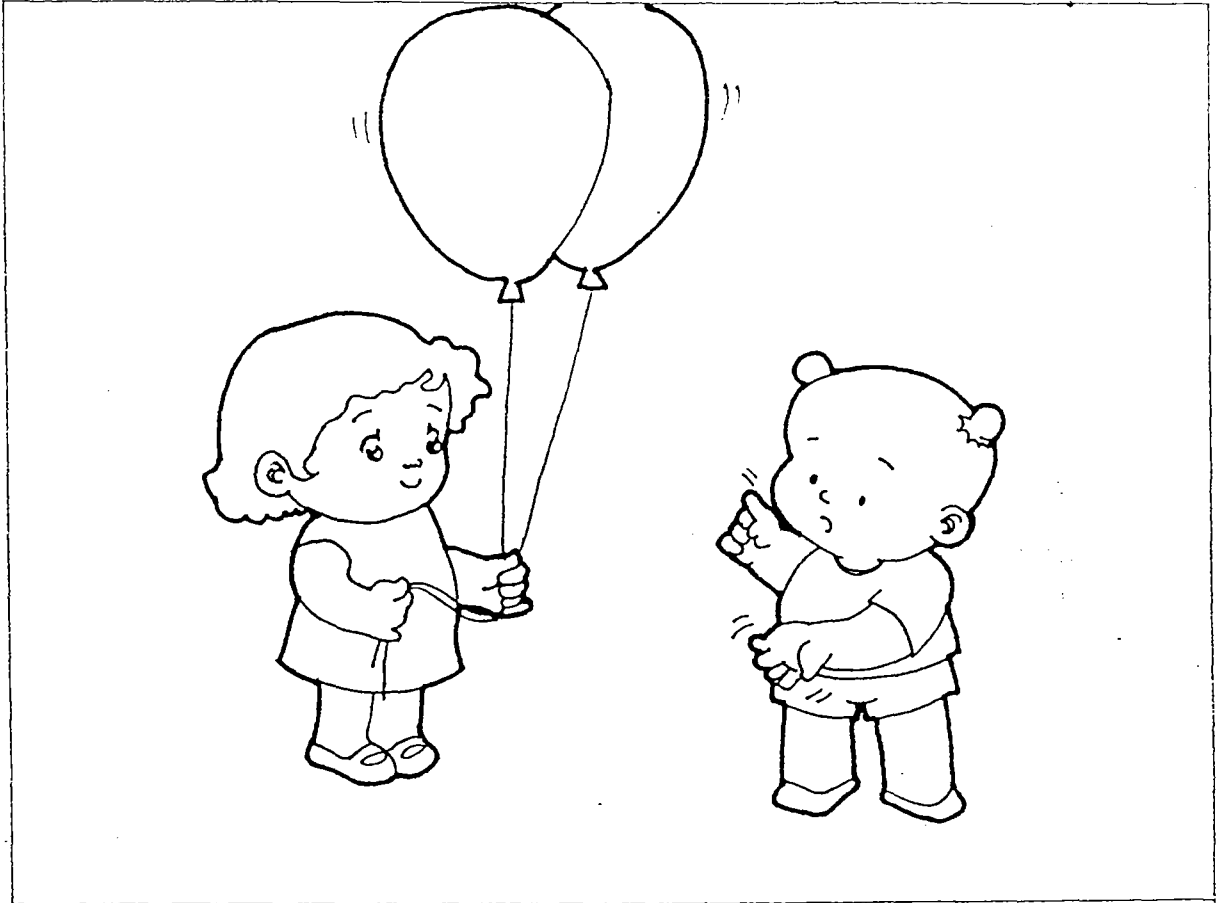
81.



แบก

แบก

82.

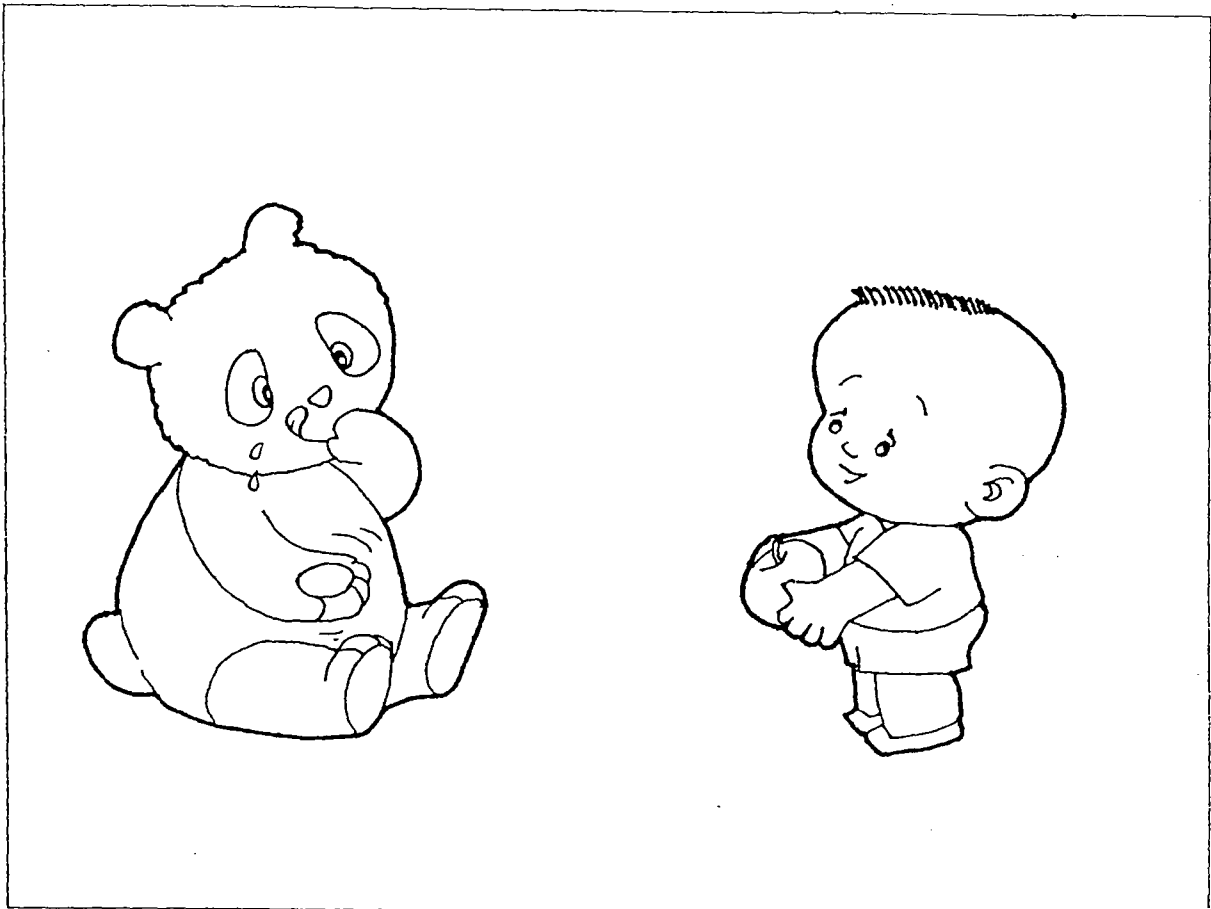


๒๐

๑๐



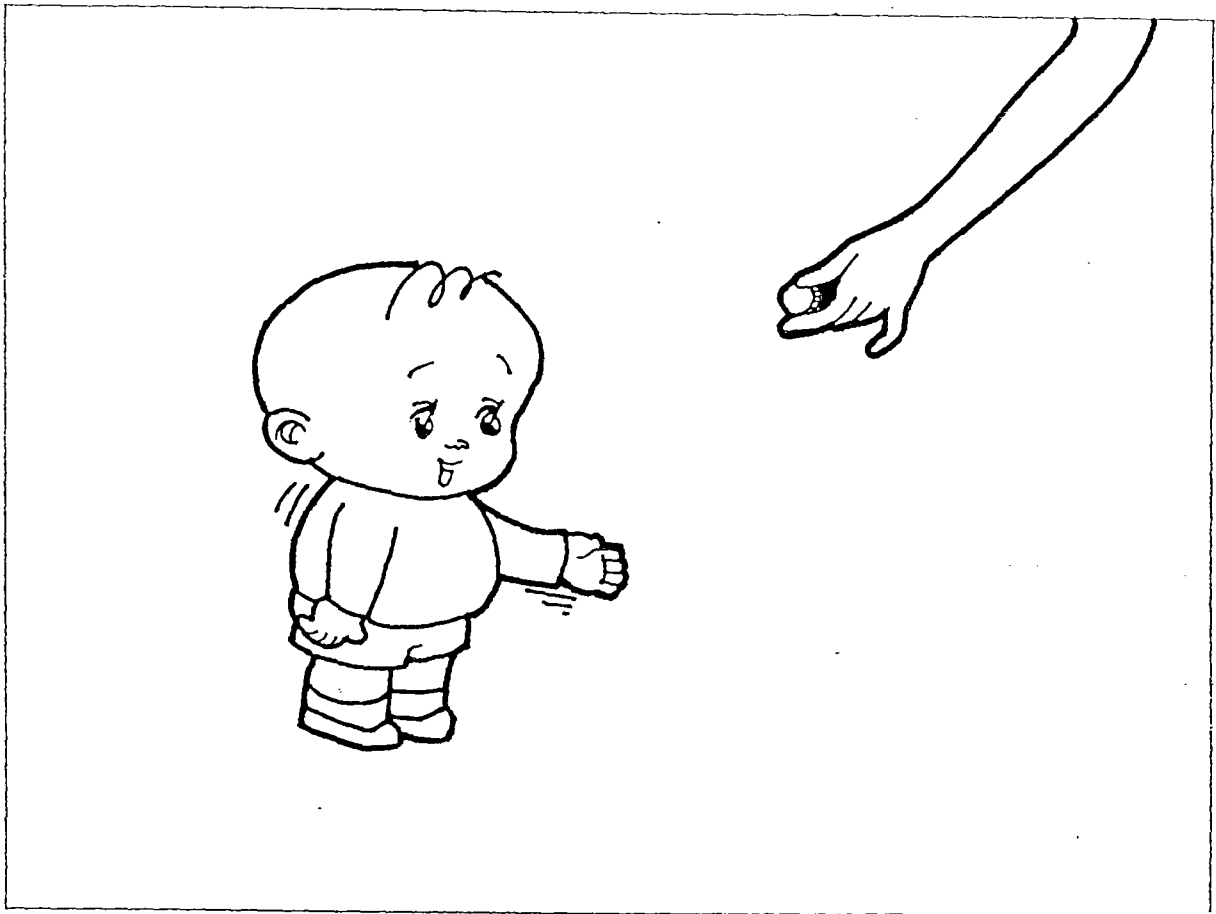
# 83.



तो

बो

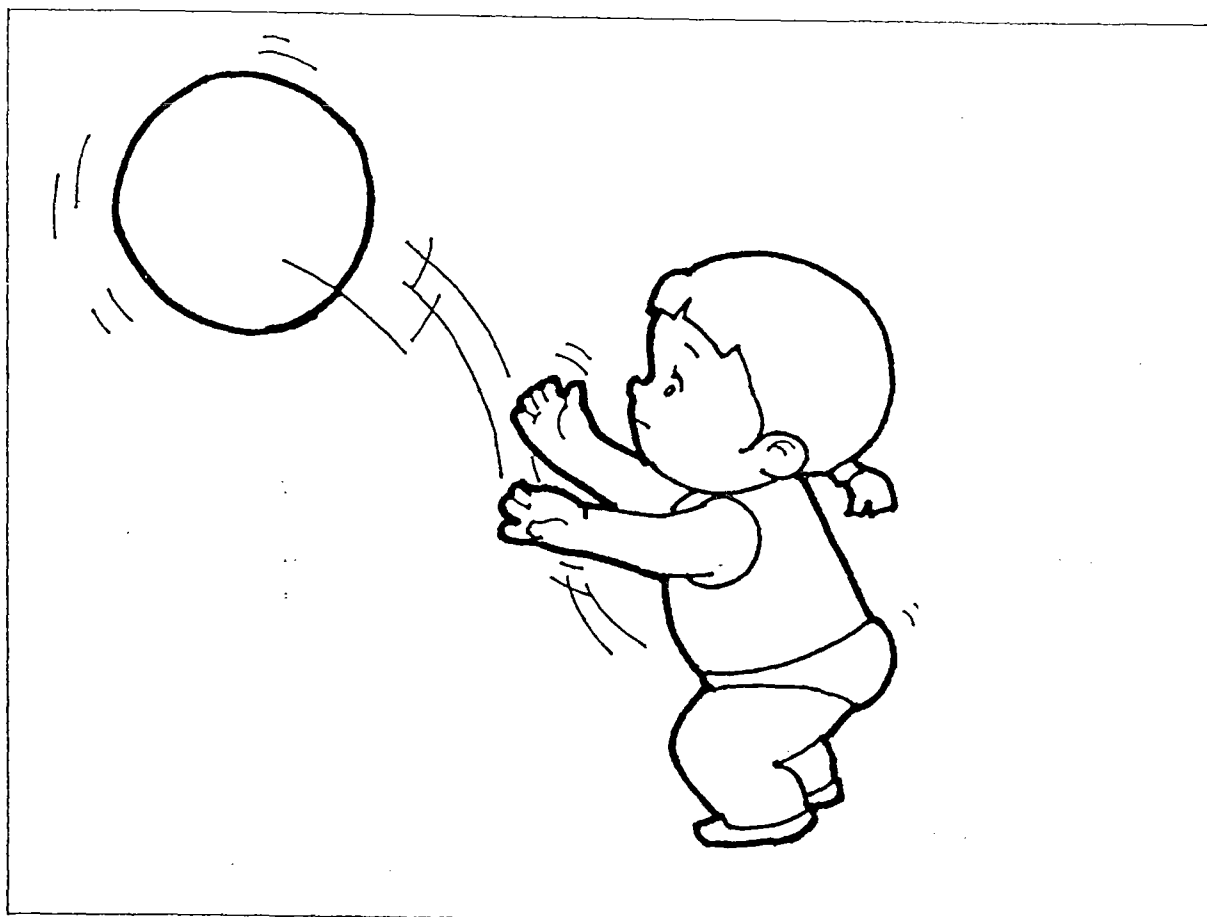
# 84.



ບອ

ກອ

85.



โยน

โกน

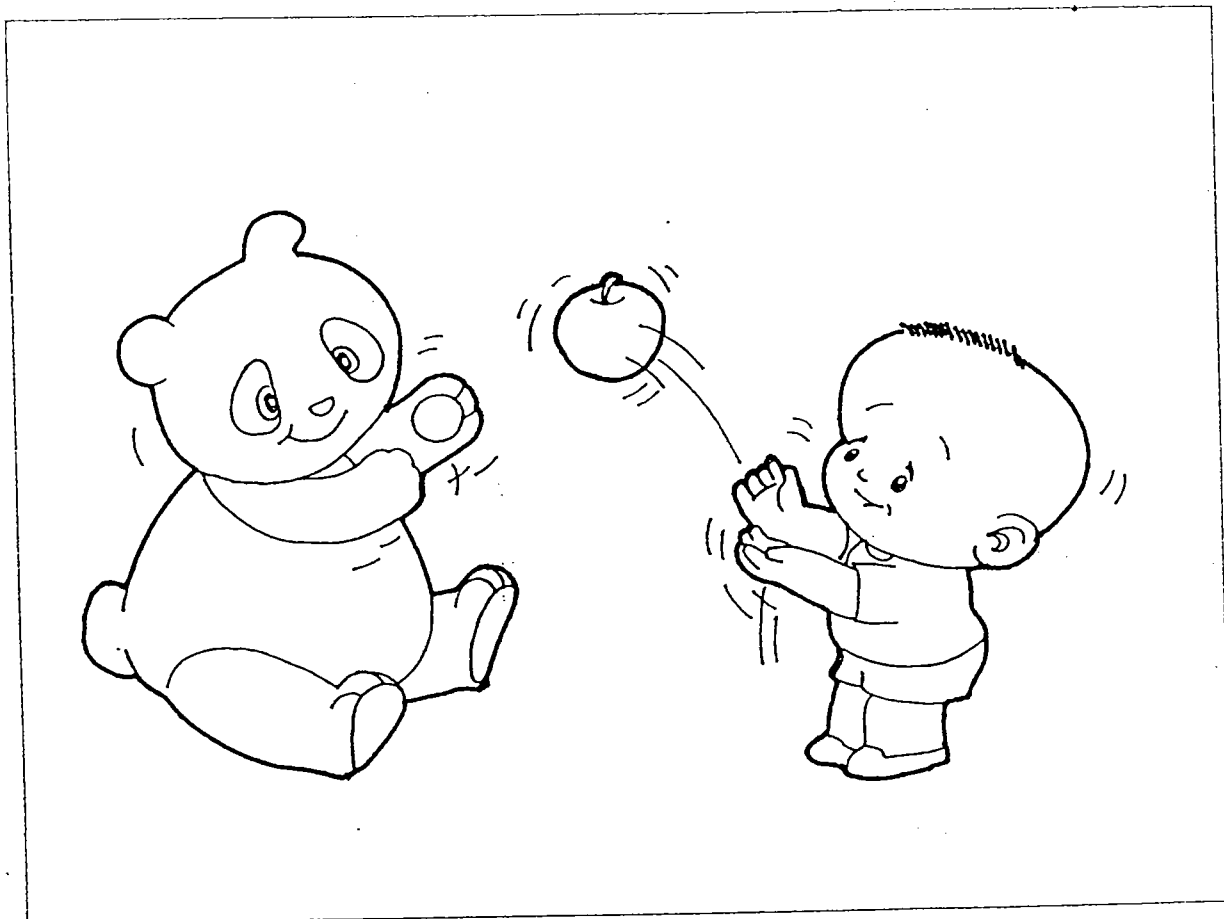
86.



โหน

โยน

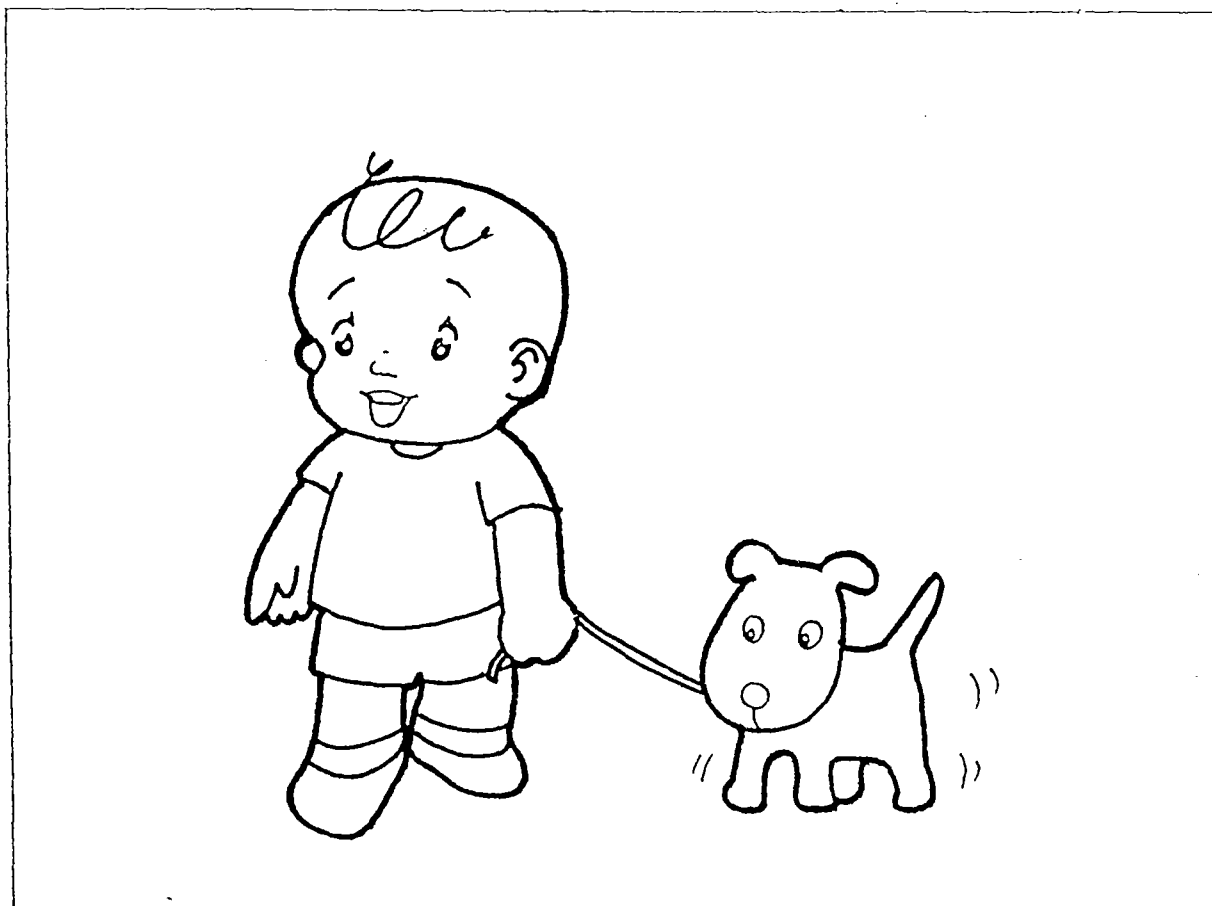
87.



โยน

โยน

88.



ຈູ່ງ

ຢູ່ງ

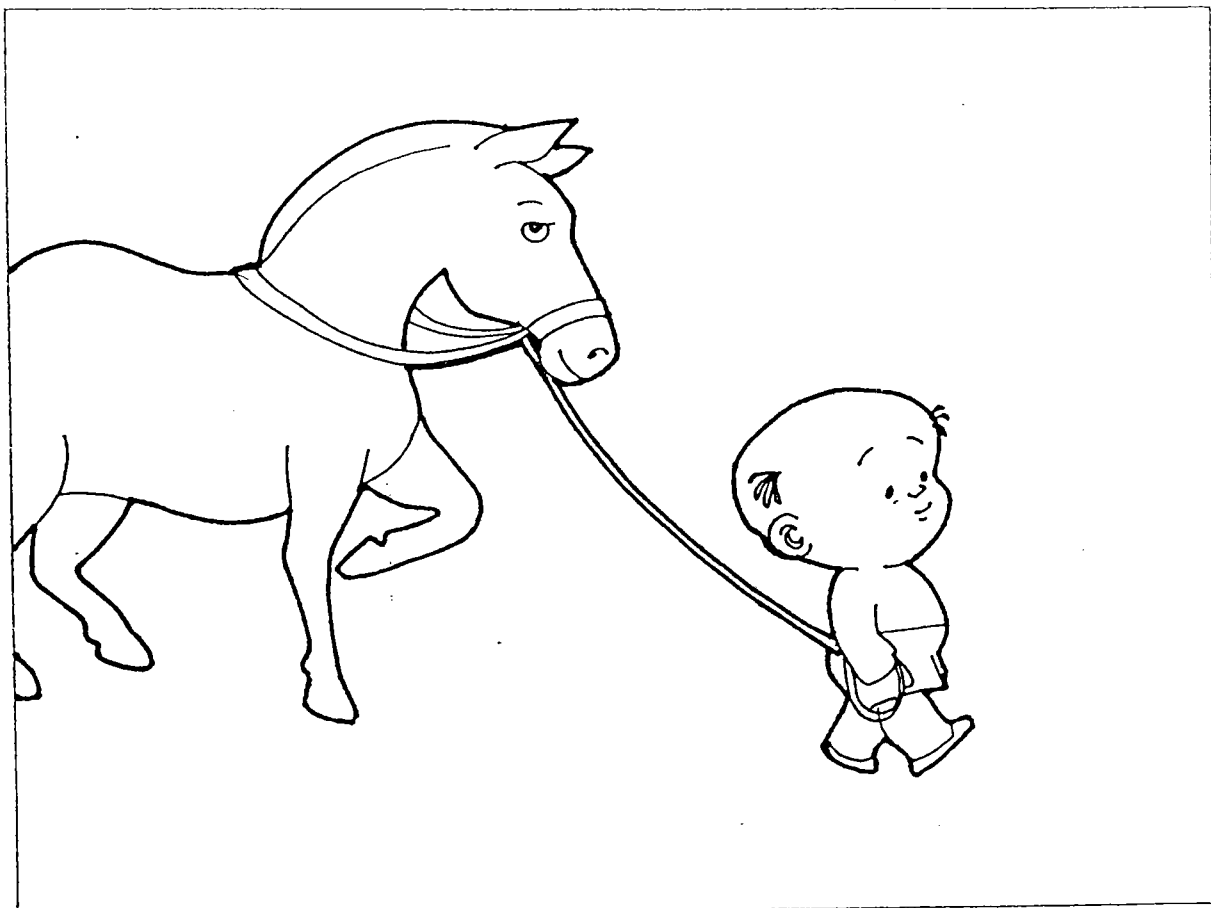
89.



ឡា

ឡា

90.



ឡា

ឡា



# ภาคผนวก จ.

คู่มือการใช้แบบทดสอบ

## คู่มือการใช้แบบทดสอบ

### ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบชุดนี้ เป็นแบบทดสอบความสามารถสะกดคำภาษาไทย เป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพ ในแต่ละข้อมีรูปภาพ 1 ภาพ มีคำศัพท์ 2 คำ มีอยู่ 1 คำ ที่มีความถูกต้องและมีความหมายตรงกับภาพ จำนวน 30 ข้อ

### ความมุ่งหมายของแบบทดสอบ

แบบทดสอบนี้ สร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถสะกดคำภาษาไทยของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังที่ได้รับการฝึกทักษะสะกดคำโดยใช้เกม

### วิธีดำเนินการทดลอง

1. จัดสภาพห้อง โต๊ะ เก้าอี้ ให้นั่งกันพอสมควร
3. อธิบายวิธีการทำแบบฝึกหัดให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน พร้อมกับสาธิตให้นักเรียนดู
4. เตรียมอุปกรณ์ในการทำแบบฝึกหัด เช่น ดินสอ ยางลบ
5. ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด
6. เมื่อหมดเวลาให้เก็บแบบฝึกหัดทันที
7. ตรวจแบบฝึกหัดและให้คะแนน
8. แจ้งผลการทดสอบให้นักเรียนทราบ

### เวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบ

แบบทดสอบเป็นแบบทดสอบเชิงรูปภาพ มีรูปภาพ 1 ภาพ และคำศัพท์ 2 คำ มีอยู่ 1 คำ ที่มีความถูกต้องและมีความหมายตรงกับภาพ ใช้เวลาในการทดสอบประมาณ 20 – 30 นาที จำนวน 30 ข้อ

### การเตรียมการก่อนการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบ จะต้องเตรียมอ่านคู่มือในการทดสอบไว้ล่วงหน้า
2. เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ
  - 2.1 รายชื่อนักเรียน
  - 2.2 ตัวอย่างข้อสอบ
  - 2.3 ดินสอ ขางลบ
3. จัดที่นั่งสำหรับผู้เข้ารับการทดสอบ ให้ห่างกันพอประมาณ เพื่อสะดวกในการดำเนินการทดสอบ
3. แจกแบบทดสอบให้ตรงกับชื่อตัวนักเรียน

### ข้อควรระวังในการดำเนินการทดสอบ

1. สร้างบรรยากาศในห้องสอบให้แจ่มใสและเป็นกันเอง
2. อ่านข้อสอบให้นักเรียนฟัง โดยใช้คำพูดที่ชัดเจนเป็นธรรมชาติและดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกันทุกคน
3. ทำการทดสอบทีละข้อ ใช้เวลาประมาณข้อละ 1 นาที โดยสังเกตว่านักเรียนทำเสร็จในแต่ละข้อ แล้วจึงขึ้นข้อใหม่ต่อไป
4. ในระหว่างทำการทดสอบ ผู้ช่วยดำเนินการทดสอบจะต้องคอยดูแลให้นักเรียนตอบให้ตรงข้อที่กำหนดไว้
5. ผู้ดำเนินการทดสอบ ควรระมัดระวังในการอ่านคำศัพท์ให้ชัดเจนและถูกต้อง

# แบบประเมินการทดสอบทักษะการสะกดคำภาษาไทย

ชื่อ.....นามสกุล.....

| ข้อ | คำศัพท์ | คะแนน |     |
|-----|---------|-------|-----|
|     |         | ถูก   | ผิด |
| 1.  | ดู      |       |     |
| 2.  | นอน     |       |     |
| 3.  | ถอด     |       |     |
| 4.  | ใส่     |       |     |
| 5.  | บิน     |       |     |
| 6.  | ดี      |       |     |
| 7.  | ขึ้น    |       |     |
| 8.  | เป่า    |       |     |
| 9.  | เตะ     |       |     |
| 10. | ชี้     |       |     |
| 11. | รำ      |       |     |
| 12. | ยิง     |       |     |
| 13. | คืบ     |       |     |
| 14. | ผูก     |       |     |
| 15. | เท      |       |     |
| 16. | กิน     |       |     |
| 17. | ตัด     |       |     |
| 18. | จูบ     |       |     |
| 19. | ร้อง    |       |     |
| 20. | ถอด     |       |     |
| 21. | ข้าม    |       |     |
| 22. | วาง     |       |     |
| 23. | เล่น    |       |     |
| 24. | ดู      |       |     |
| 25. | ปา      |       |     |
| 26. | คาบ     |       |     |
| 27. | แบก     |       |     |
| 28. | ขอ      |       |     |
| 29. | โยน     |       |     |
| 30. | จูง     |       |     |

ผลการประเมิน



ผ่าน

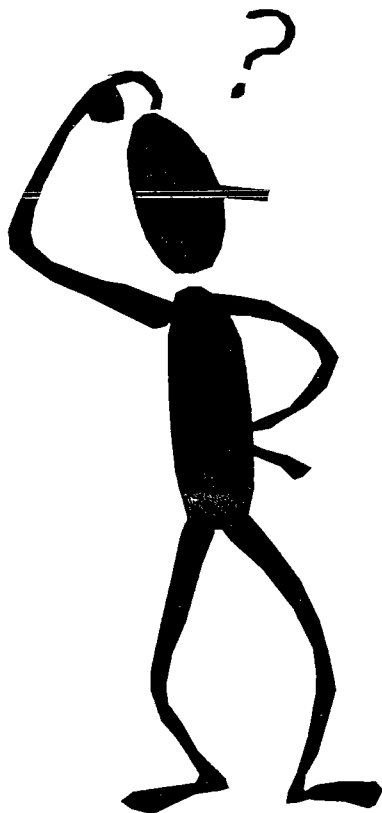


ไม่ผ่าน

ผู้ประเมิน

.....  
...../...../.....

## แบบทดสอบความสามารถสะกดคำภาษาไทย



ชื่อ.....นามสกุล.....

โรงเรียน.....

ชั้น.....

วันที่ทำการทดสอบ.....

ผู้ทำการทดสอบ.....

คะแนนที่ได้.....คะแนน

แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน  
เพื่อฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย

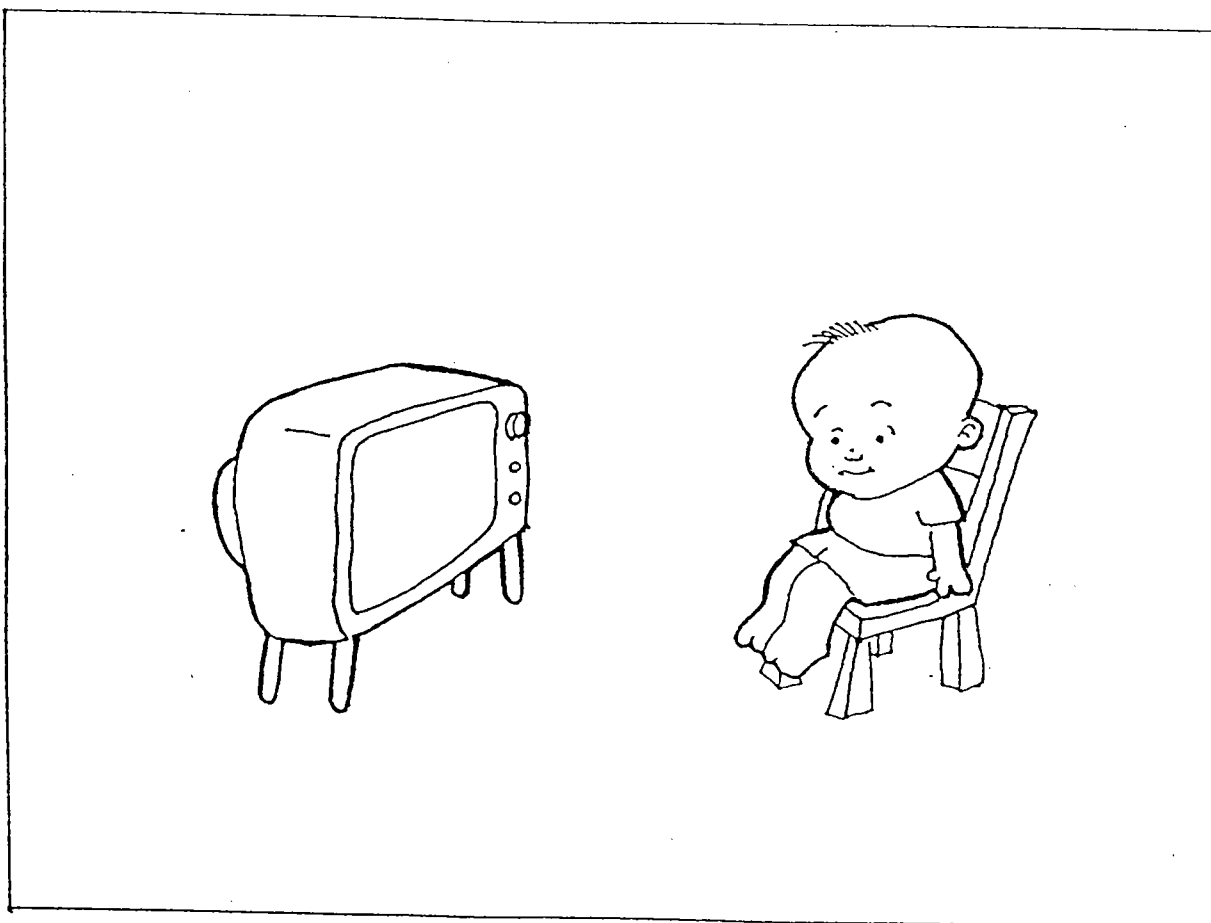
คำชี้แจง

1. ข้อสอบมีทั้งหมด จำนวน 30 ข้อ
2. ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด/ตอบเกิน 1 คำตอบ ให้ 0 คะแนน

คำสั่ง

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X (กากบาท) ทับคำที่มีความหมายตรงกับภาพ

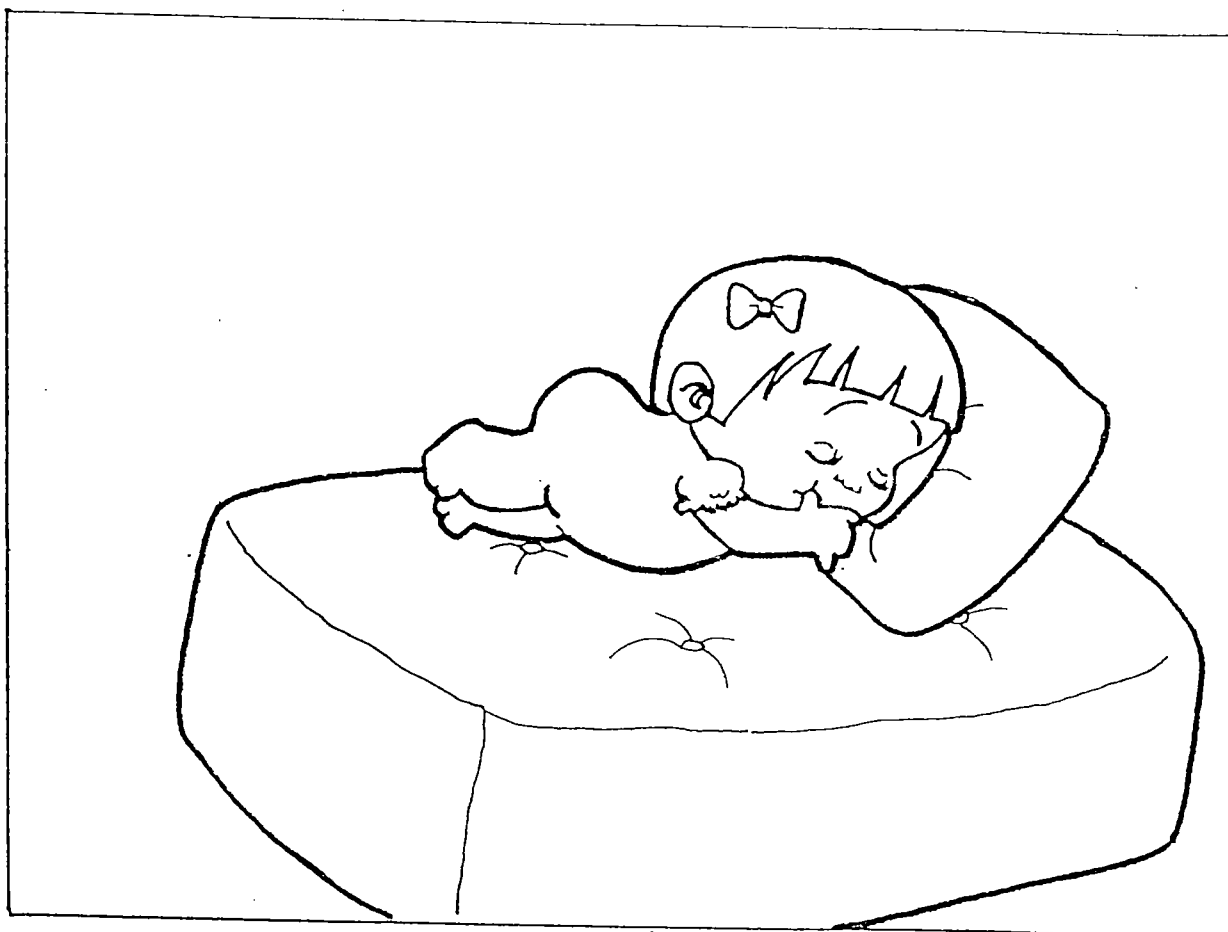
# 1.



၇

၂

2.

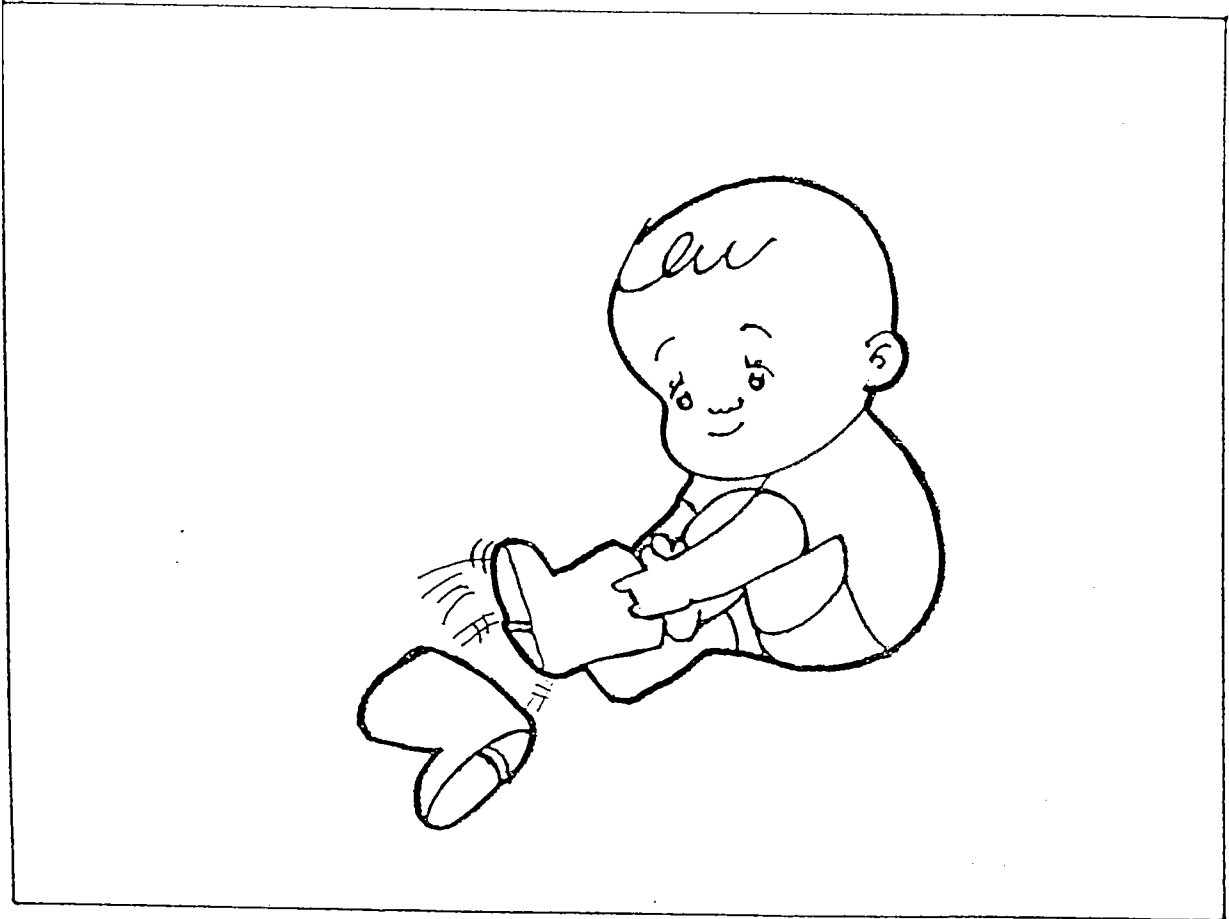


งอน

นอน



3.



စဝဲ

ကဝဲ

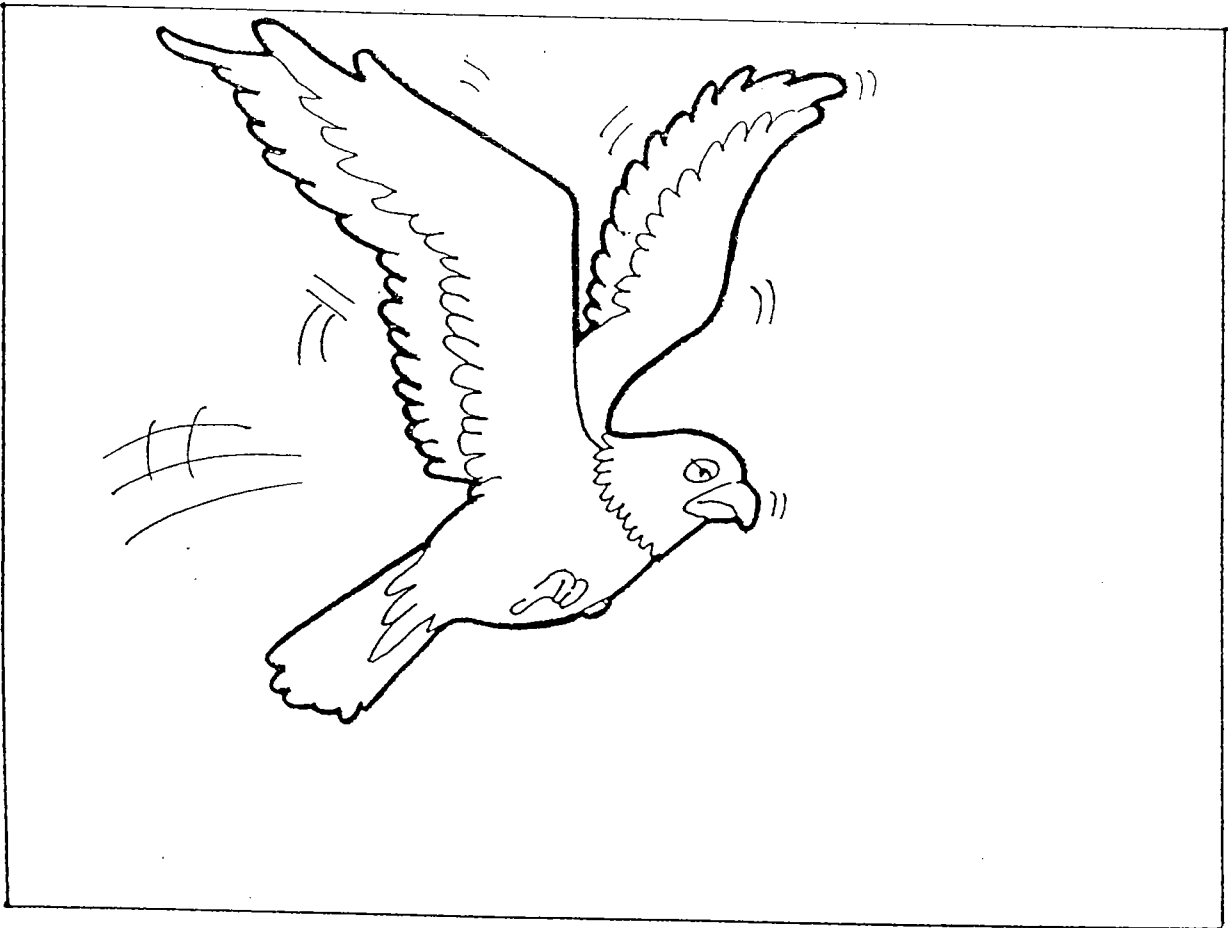
4.



ใส่

ให้

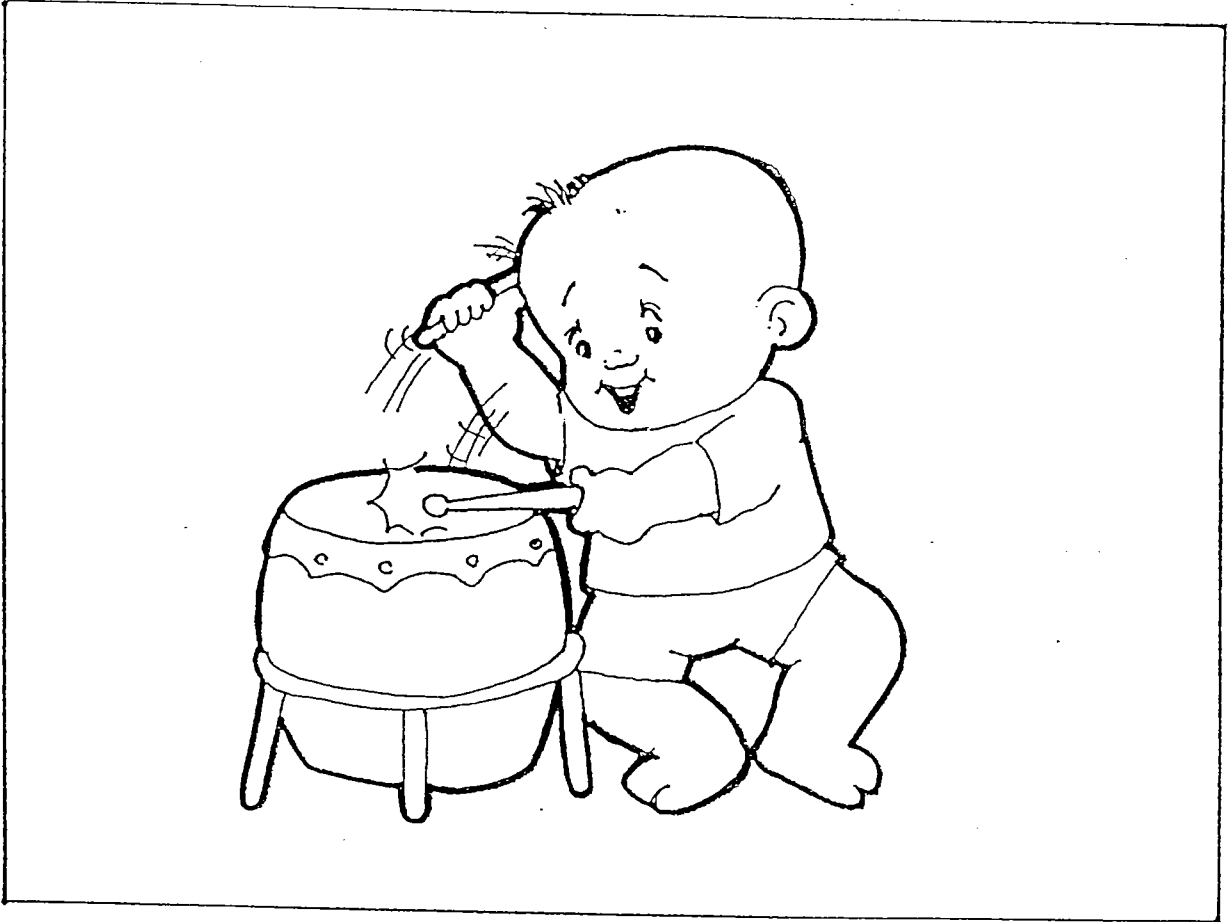
5.



ดิน

บิน

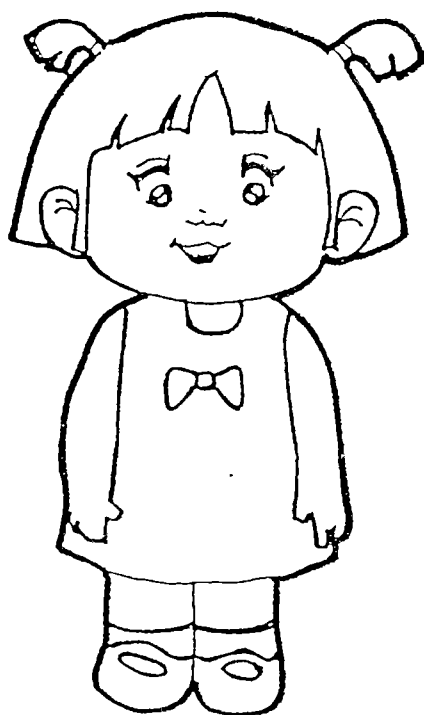
6.



๓

๓

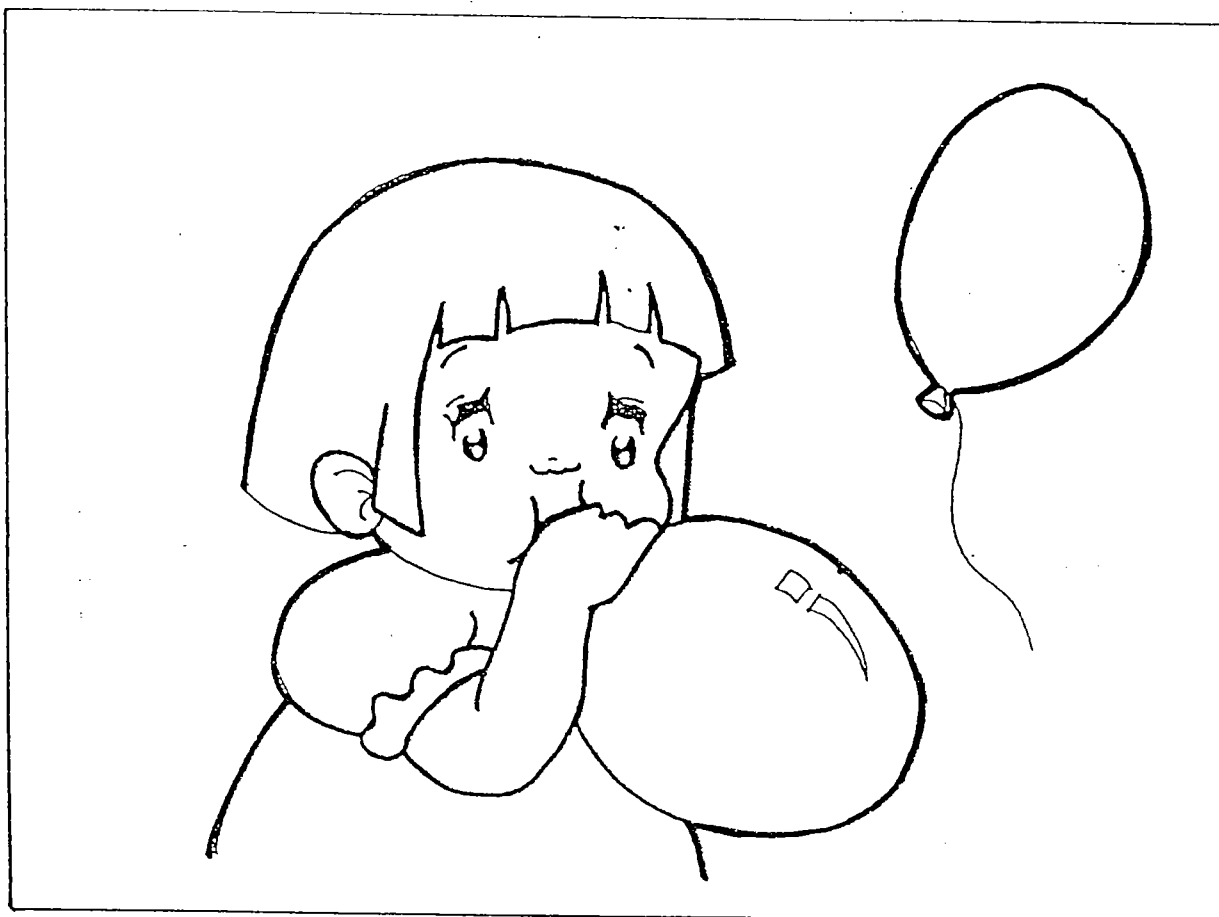
7.



ปิ่น

ยิ่น

8.



เป่า

เต่า

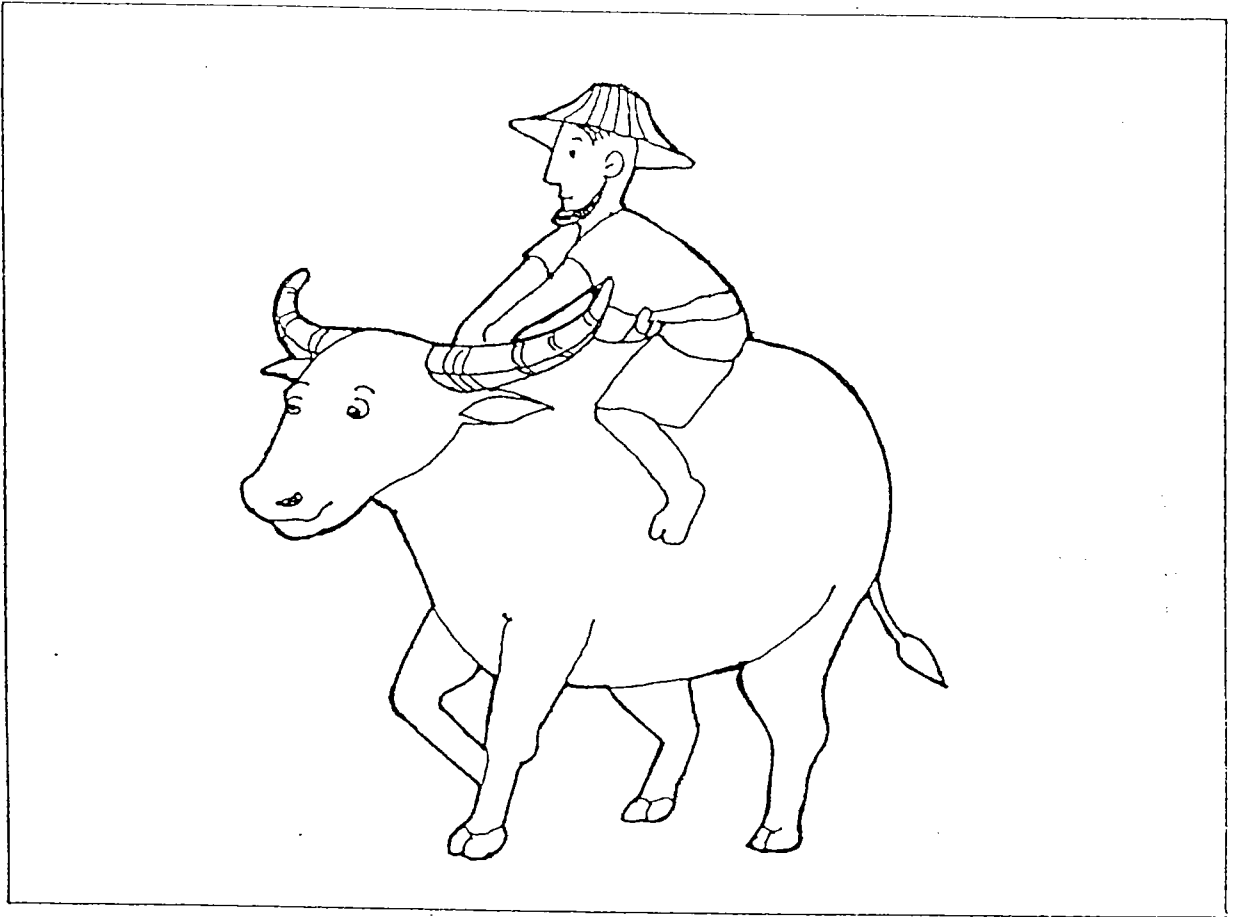
9.



ເຕະ

ເຕະ

10.



ປ

ປ



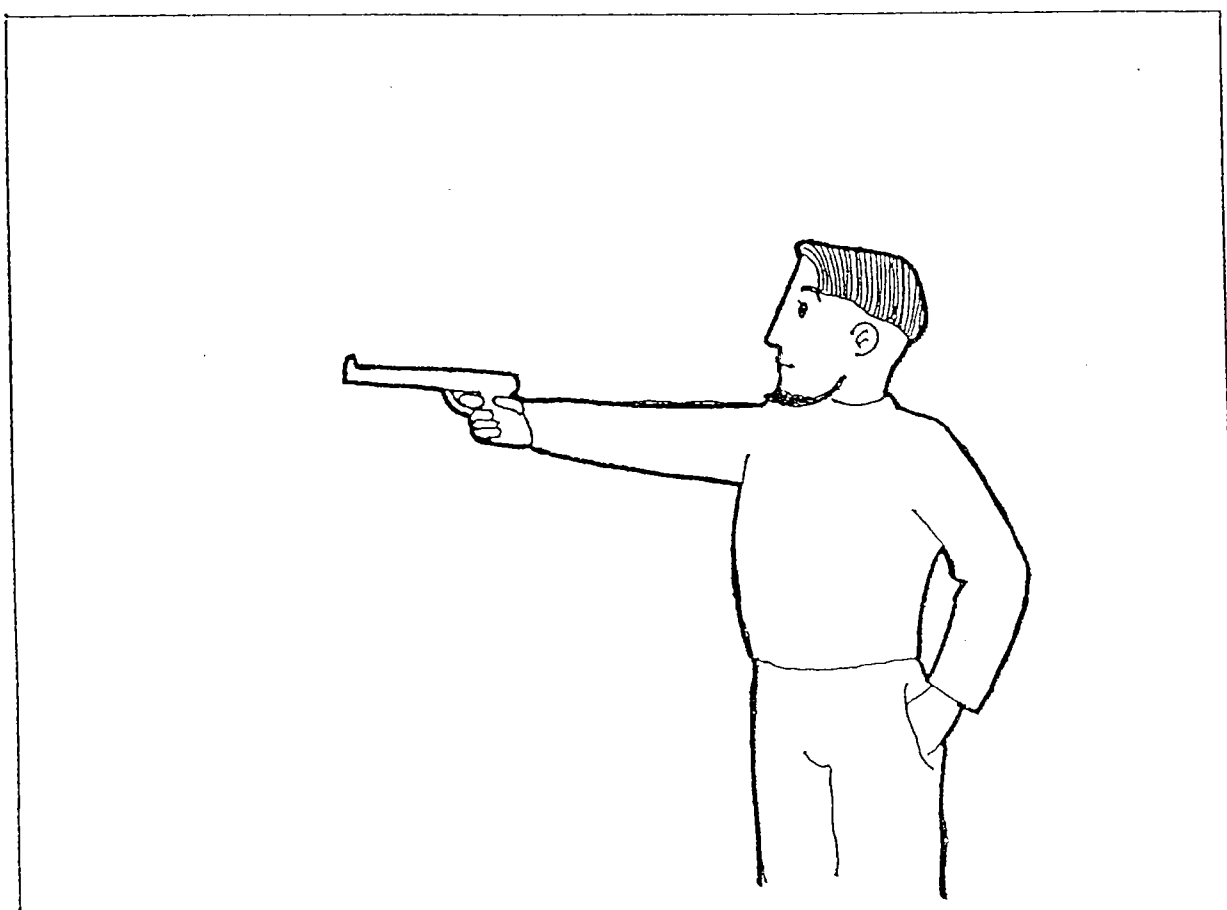
# 11.



ร่ำ

ล่ำ

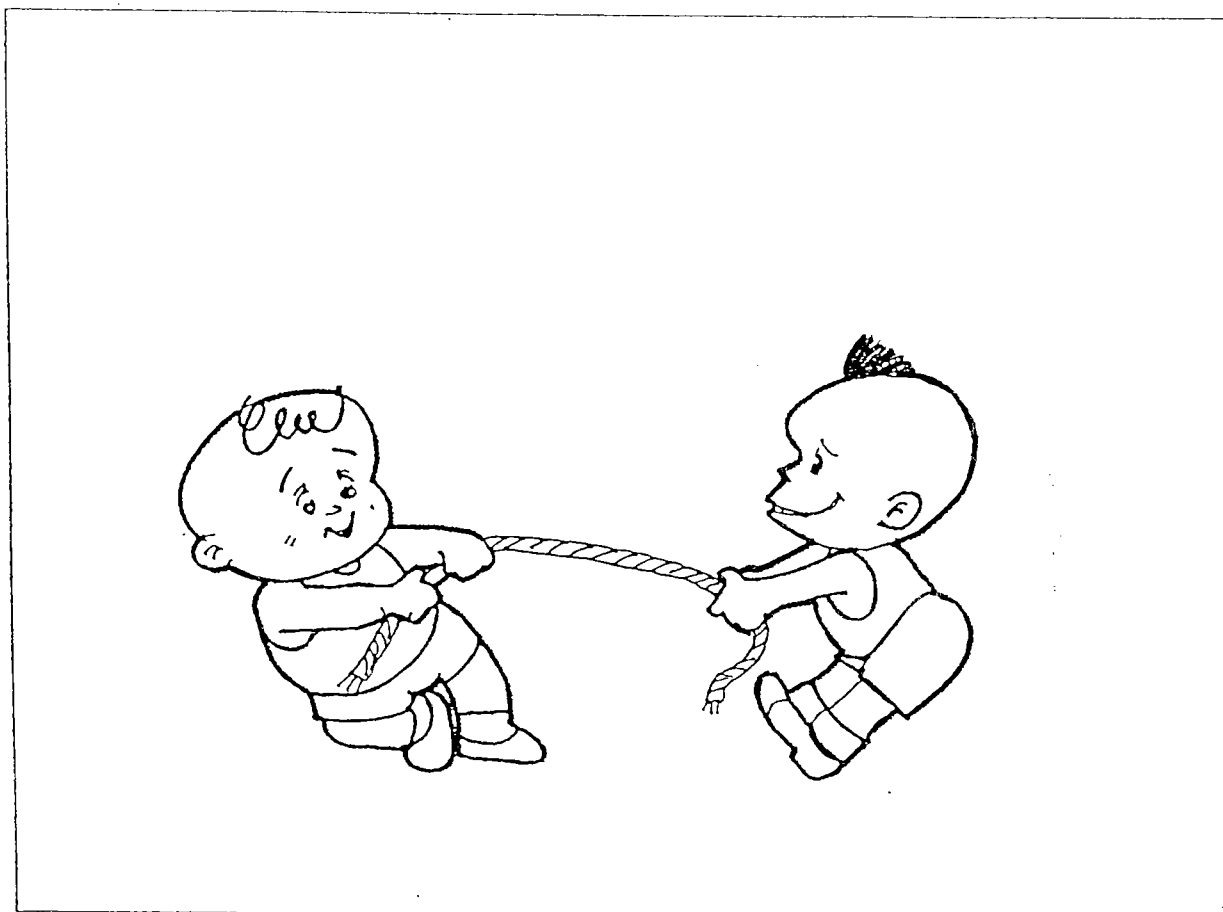
12.



ยิง

ถึง

# 13.



ปิ้ง

คิ่ง

# 14.



ដូក

តូក

# 15.



เม

เม

16.



กิน

กิน

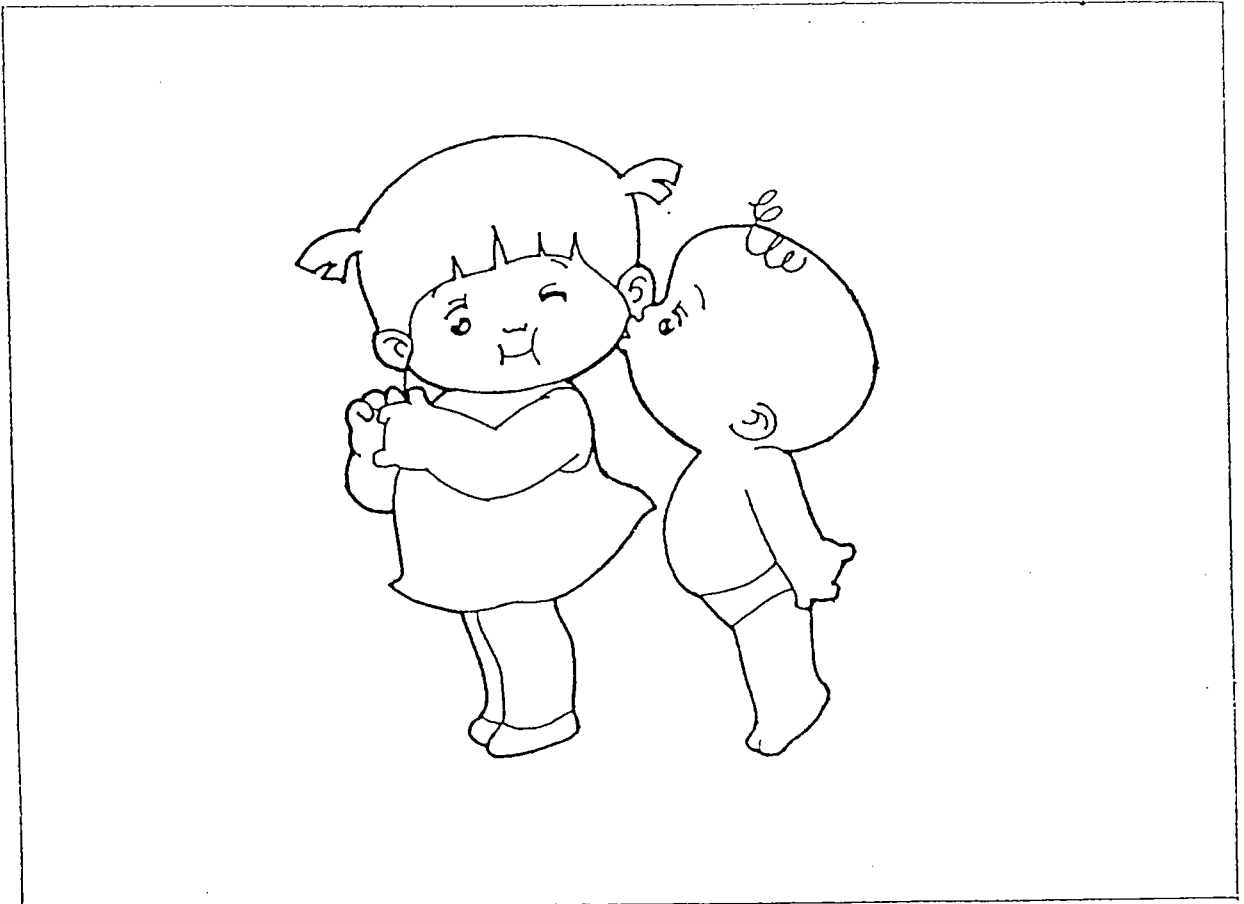
# 17.



ตัด

ปัด

# 18.

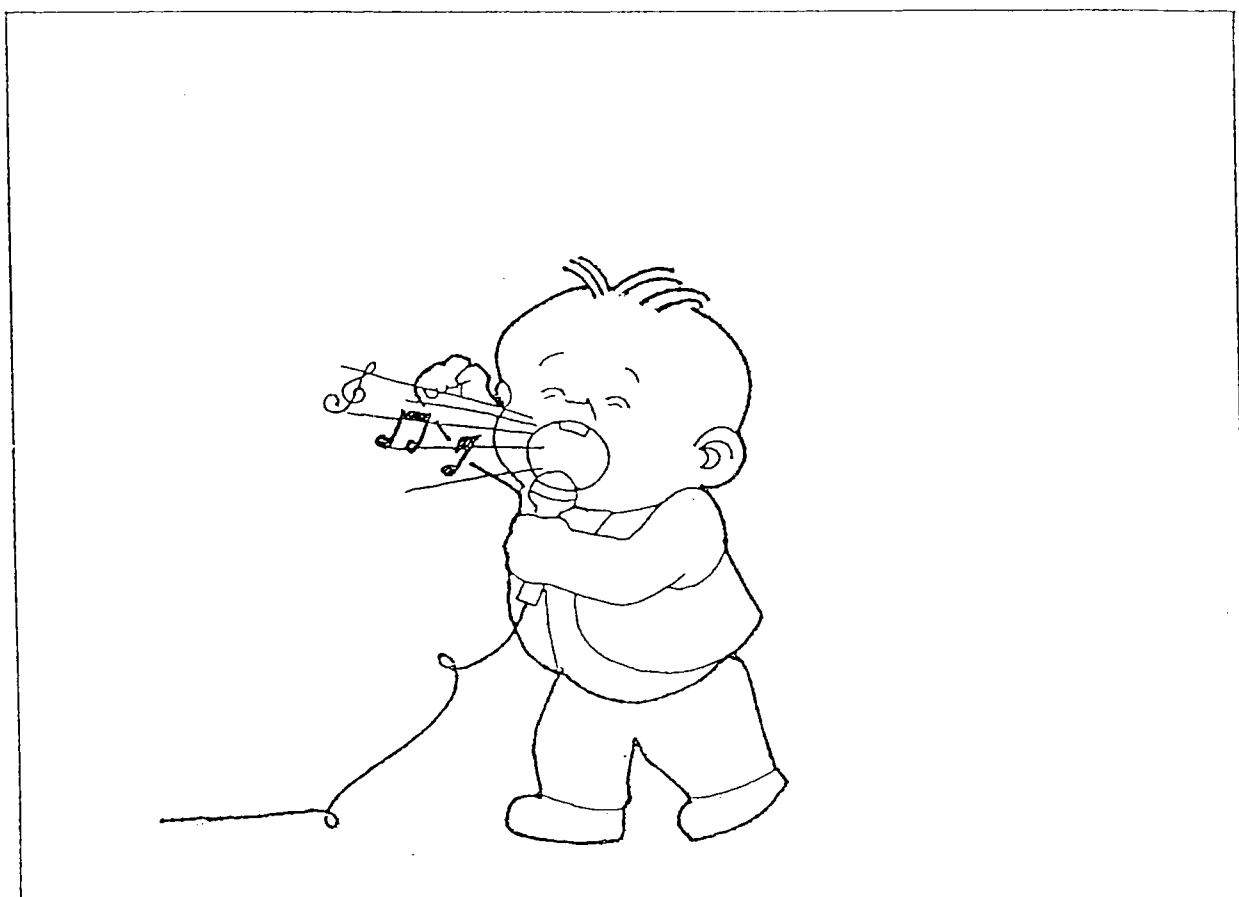


ស្អប់

ច្បាប់



# 19.



ร้อง

น้อง

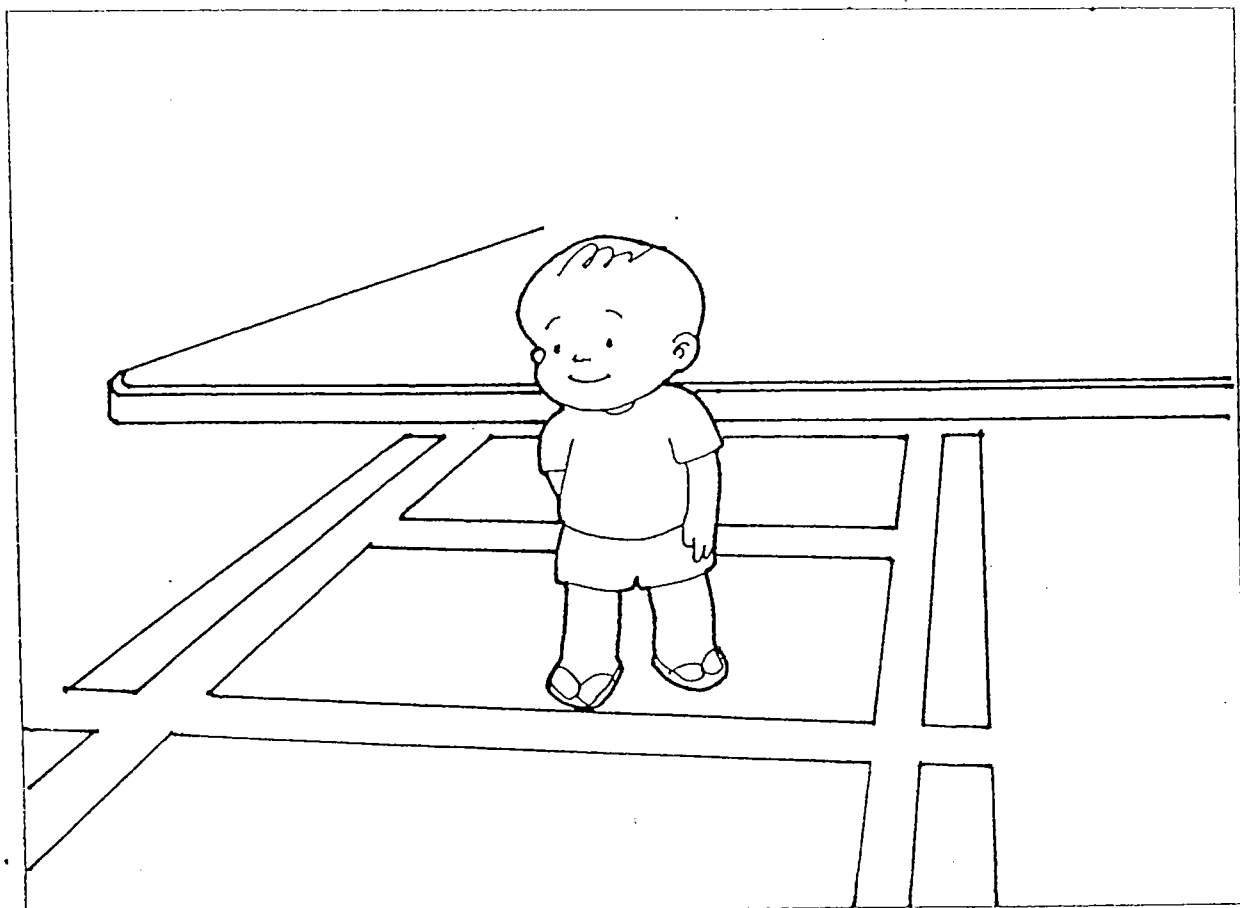
# 20.



ຈອດ

ກອດ

# 21.



ข้าม

ห้าม

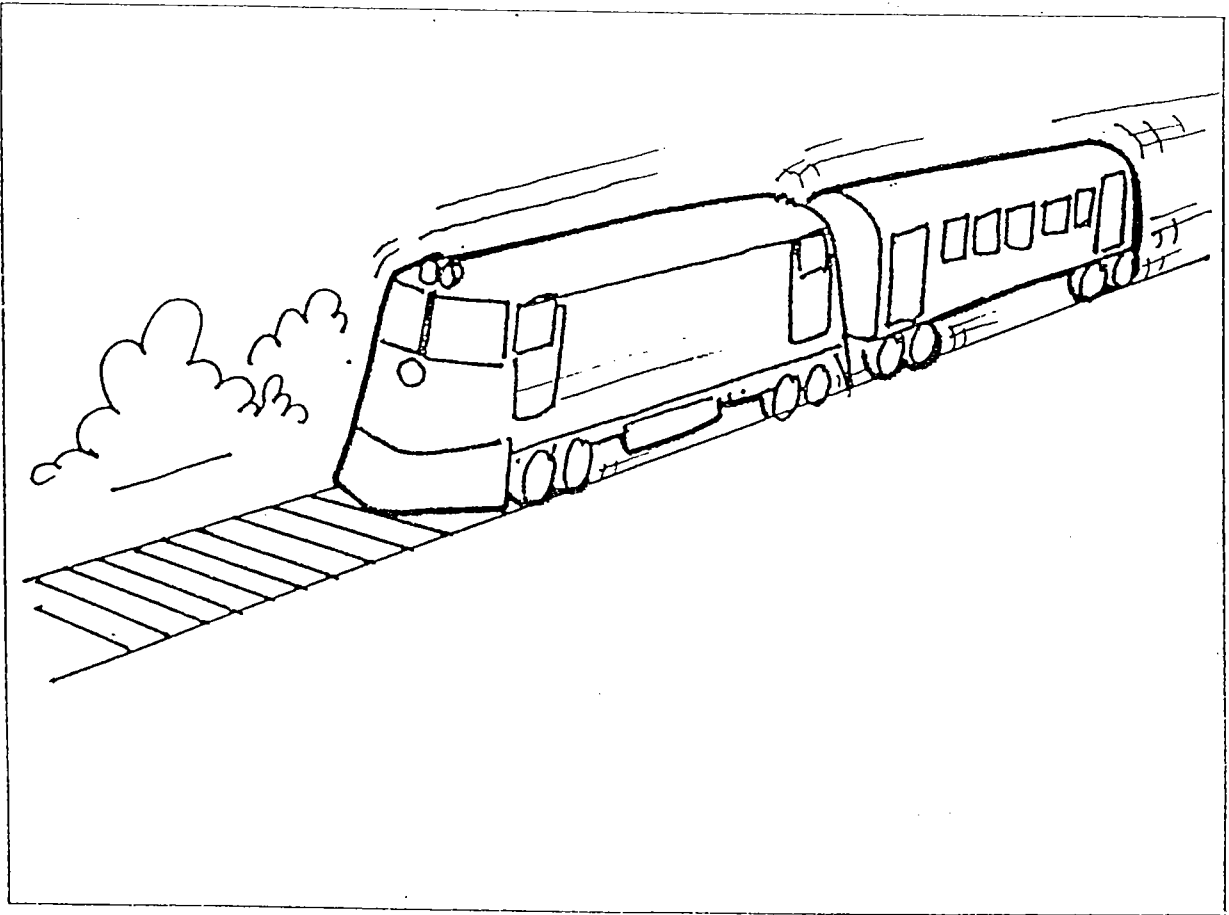
# 22.



กา

ว

# 23.



แ่่น

แ่่น

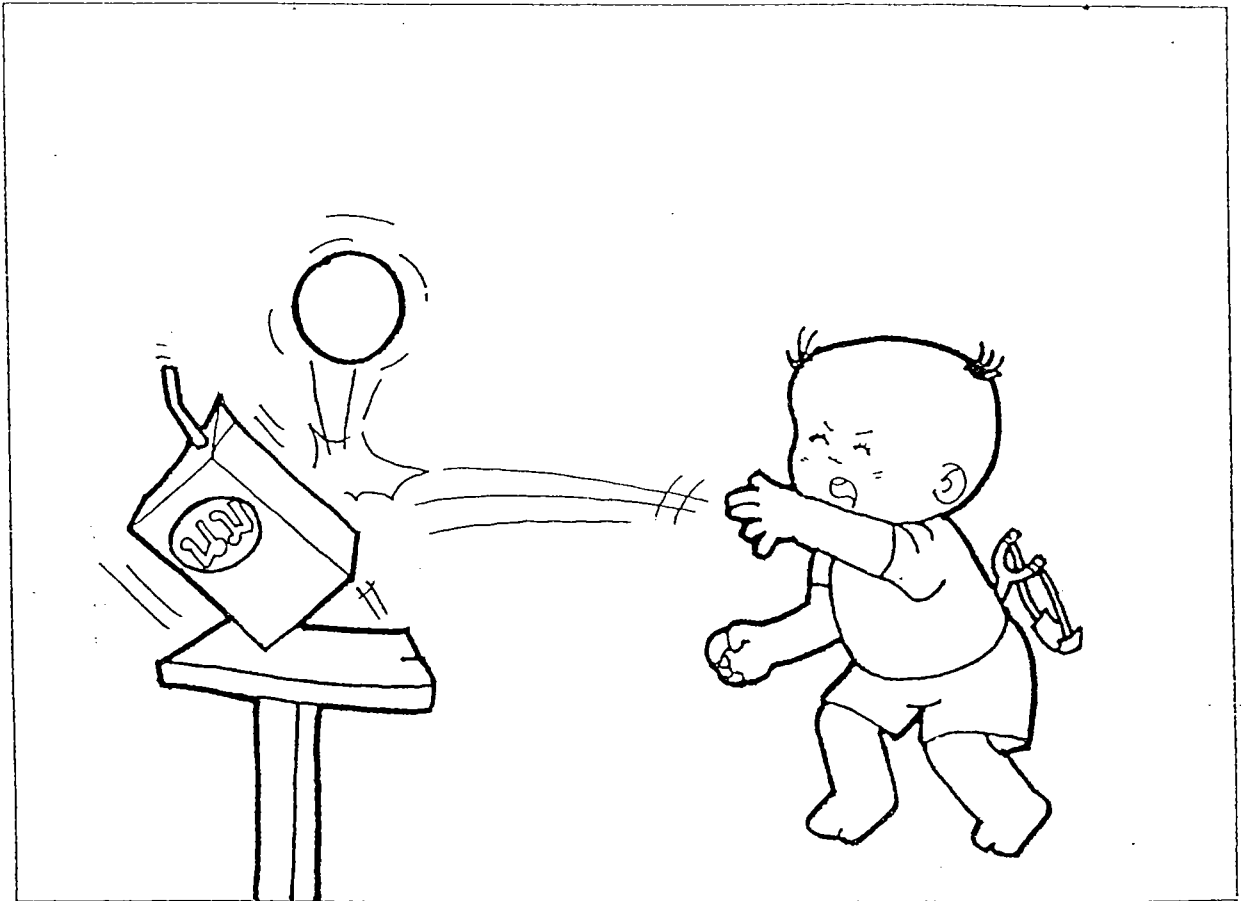
24.



អ

ព

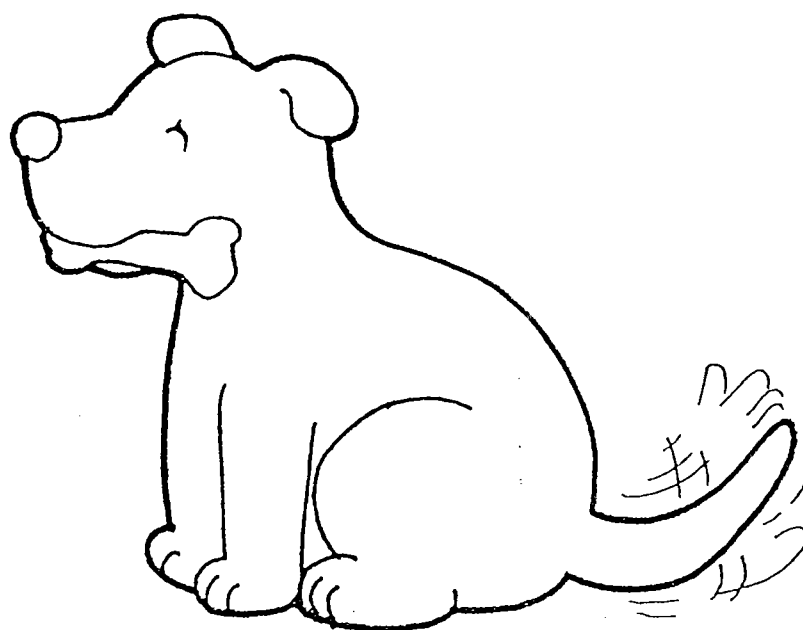
# 25.



ปา

บา

# 26.



คาบ

คาบ



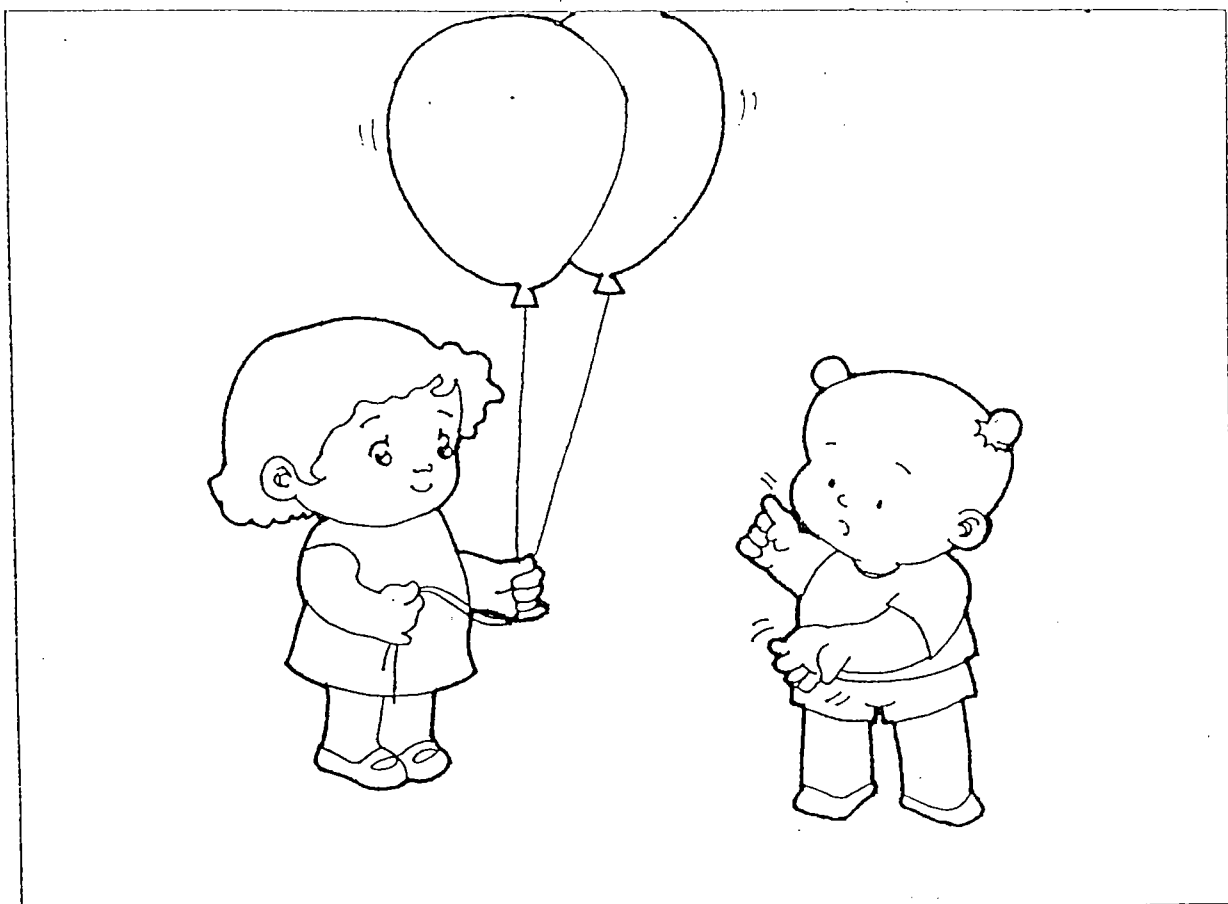
# 27.



**แบก**

**แตก**

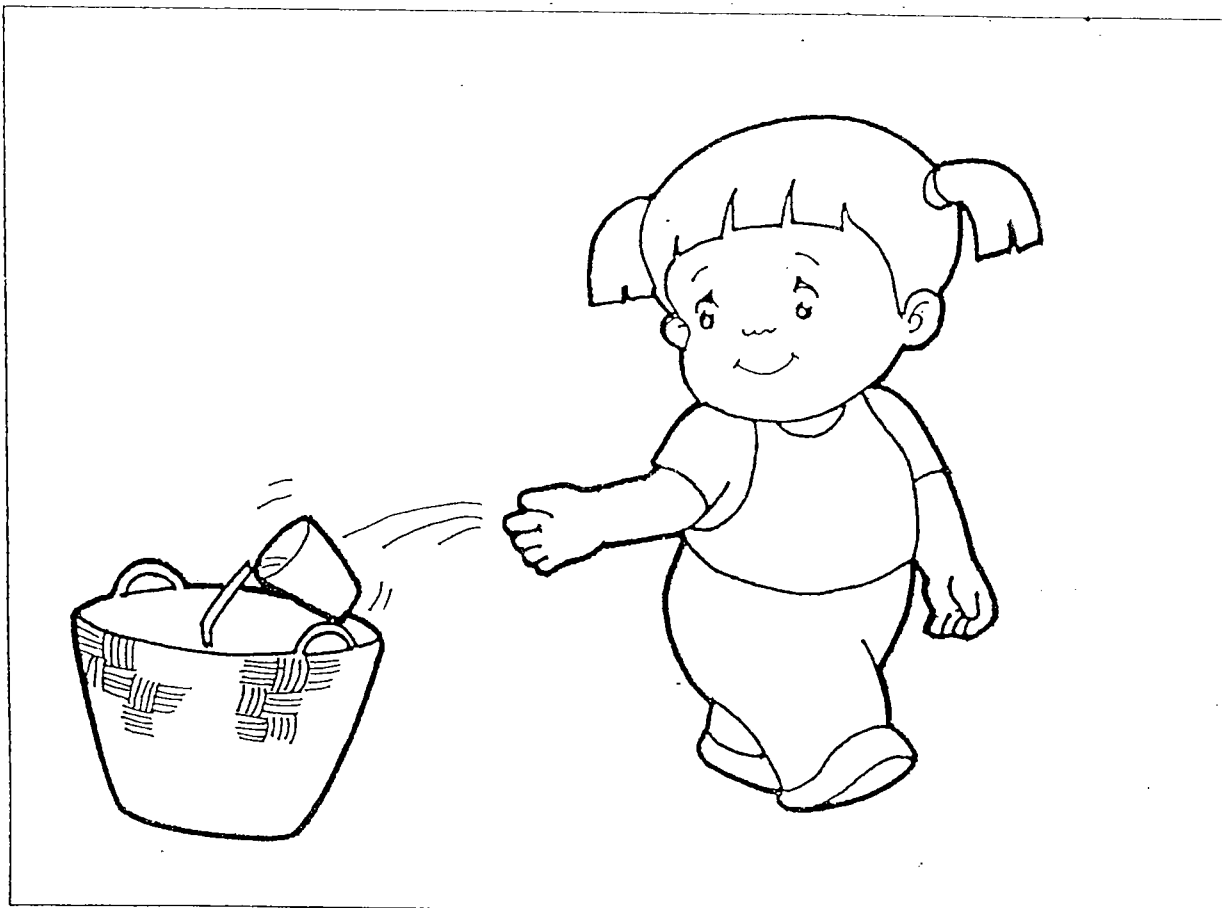
# 28.



งอ

ขอ

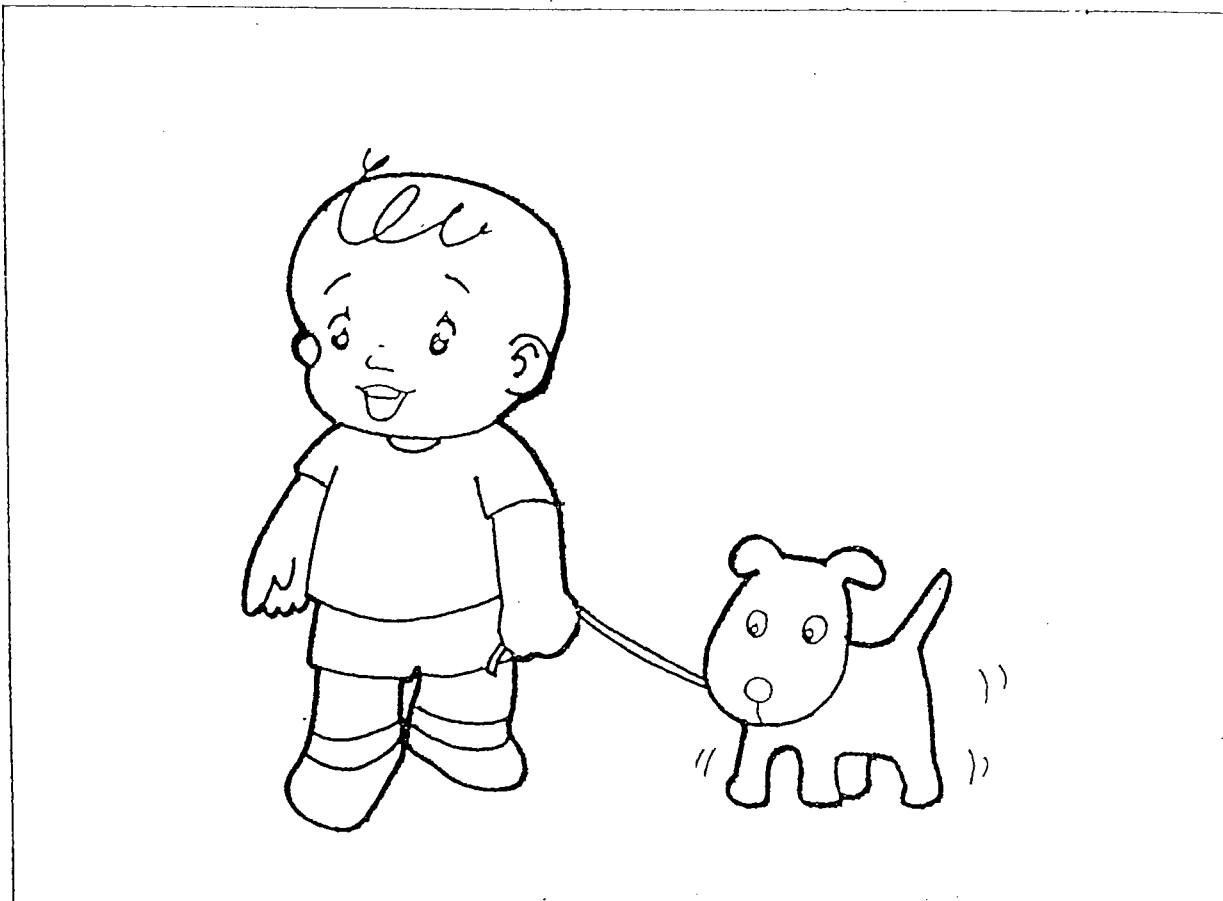
# 29.



โยน

โกน

# 30.



ຈູງ

ຢູ່

ภาคผนวก จ.

รายนามผู้เชี่ยวชาญ  
หนังสือราชการ



## รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจแบบทดสอบความสามารถสะกดคำภาษาไทย และชุดแบบฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย

### 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์

อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
นักวิชาการด้านการศึกษาพิเศษ เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทาง  
การได้ยินและนักแก้ไขการพูด

### 2. อาจารย์วิภา จันทิมา

ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี นักวิชาการด้านการศึกษาพิเศษ  
เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และเด็กที่มีความ  
บกพร่องทางสติปัญญา

### 3. อาจารย์ศศมน เชื้อสิงห์โต

อาจารย์สอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โรงเรียนปัญญาวุฒิก  
เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา



ที่ ทม 1007/ 4145

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

มิถุนายน 2541

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย

เนื่องจาก นางสาวนิภาพร ปวนสุรินทร์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม" โดยมีคณะกรรมการควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ คือ

ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์

ประธาน

ศาสตราจารย์ ดร.พดุง อารยะวิบูลย์

กรรมการ

บัณฑิตวิทยาลัยขอเชิญ อาจารย์วิภา จันทิมา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัยหวังว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร. เสริมศักดิ์ วิศาลารณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรสาร/โทร. 258-4119



ที่ ทม 1007/ 1111



บัณฑิตวิทยาลัย

349

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

1 มิถุนายน 2541

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนปัญญาวุฒิกร

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย

เนื่องจาก นางสาวนิภาพร ปวนสุรินทร์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความสามารถ สากลภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จาก การสอนโดยใช้เกม" โดยมีคณะกรรมการควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ คือ

ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์

ประธาน

ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู

กรรมการ

บัณฑิตวิทยาลัยขอเชิญ อาจารย์ศสมน เชื้อสิงห์รัต เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัยหวังว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร. เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรสาร/โทร. 258-4119

ที่ ทม 1007/ ๒๕๔๑



350

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๓ มิถุนายน 2541

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิดต์ อภินันท์รักษ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย

เนื่องจาก นางสาวนิภาพร ปวนสุรินทร์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความสามารถ สกศภาษาไทย ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จาก การสอนโดยใช้เกม" โดยมีคณะกรรมการควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ คือ

ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์ ประธาน

ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู กรรมการ

บัณฑิตวิทยาลัยขอเชิญท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัยหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรสาร/โทร. 258-4119

ที่ ทม 1007/ 3461



บัณฑิตวิทยาลัย

351

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 กันยายน 2541

เรื่อง ขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองสอนเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนปัญญาวุฒิก

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย

ด้วย นางสาวนิภาพร บวนสุรินทร์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติค่าจ้างในการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาศักยภาพทางการสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม" โดยมีคณะกรรมการควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ คือ

ดร.พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์

ประธาน

ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิบูลย์

กรรมการ

บัณฑิตวิทยาลัยเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองสอนวิชาภาษาไทย กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในระหว่างภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 เพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัยหวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทร./โทรสาร. 258-4119



ที่ ทม 1007/ / ๒๕๔๒

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๓/ มีนาคม 2542

เรื่อง ขอเชิญเป็นกรรมการสอบปากเปล่า

เรียน รองศาสตราจารย์กาญจนา โกศลพิศิษฐ์กุล

ตามที่ นางสาวนิภาพร ปวนสุรินทร์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ได้ทำ  
ปริญญานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาความสามารถสเกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทาง  
สติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม” ได้รับอนุมัติให้สอบปากเปล่า  
เกี่ยวกับปริญญานิพนธ์ ในวันที่ 20 เมษายน 2542 เวลา 09.00 น. ณ ห้อง 937 ตึก 9  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์  
เรื่องดังกล่าวอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญเป็นกรรมการสอบปากเปล่าเกี่ยวกับปริญญานิพนธ์ของนิสิตผู้นี้  
ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว

บัณฑิตวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในครั้งนี้ และขอขอบคุณ  
มา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
โทร. 2584119

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวนิภาพร ปวนสุรินทร์  
 เกิดวันที่ 2 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2504  
 ภูมิลำเนาเดิม 297 บ้านป่าตึก ต. สันกลาง อ. พาน จ. เชียงราย 57120  
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 33/452 บ้านพักข้าราชการเรือนจำกลางคลองเปรมแขวงลาดยาว  
 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ ๙ 10900 โทรศัพท์ 953 - 4090  
 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน ครูฝึกและแก้ไขข้อบกพร่องทางการพูด  
 สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนปัญญาภูมิกร ของมูลนิธิช่วยคนปัญญาอ่อน  
 แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์ เลขที่ 4  
 ถนนเทศบาลนฤมาน (ถนนเทศบาลสงเคราะห์) แขวงลาดยาว  
 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ ๙ 10900 โทรศัพท์ 589 - 5762  
 954 - 3089 FAX 954 -3089

## ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. 2511 ประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านแม่พริก อ. แม่สรวย จ. เชียงราย  
 พ.ศ. 2520 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนศิริมาตย์เทวี (SAINT MARY'S SCHOOL)  
 อ. พาน จ. เชียงราย  
 พ.ศ. 2523 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพานพิทยาคม อ. พาน จ. เชียงราย  
 พ.ศ. 2525 ประกาศนียบัตรวิชาชีพตอนต้น โรงเรียนพนมเทคนิคพนัชการ  
 กรุงเทพฯ  
 พ.ศ. 2528 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (บริหารธุรกิจ) โรงเรียนเทคนิควิมล  
 พนัชการ กรุงเทพฯ  
 พ.ศ. 2531 ครุศาสตรบัณฑิต (ศิลปประดิษฐ์) สถาบันราชภัฏสวนดุสิต กรุงเทพฯ  
 พ.ศ. 2541 การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม) เอกการศึกษาพิเศษ สาขา การศึกษา  
 เด็กปัญญาอ่อน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพฯ

การศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา  
ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม

บทคัดย่อ  
ของ  
นิภาพร ปวนสุรินทร์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ  
พฤษภาคม 2542

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยเปรียบเทียบความสามารถในการสะกดคำก่อนและหลังการฝึกทักษะโดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนปัญญาวุฒิกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 จำนวน 10 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง และกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ๆ ละ 4 ครั้ง ๆ ละ ประมาณ 15 - 20 นาที รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย
2. เกมฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทย
3. แบบฝึกหัดระหว่างเรียน
4. แบบทดสอบความสามารถสะกดคำภาษาไทย

### ผลการวิจัยพบว่า

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถสะกดคำภาษาไทยหลังจากการเรียนสะกดคำโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**THE STUDY ON THAI VOCABULARY SPELLING  
ABILITIES OF CHILDREN WITH MENTAL RETARDATION IN  
PRATHOM SUKSA 1 BY USING GAMES**

**AN ARSTRACT  
BY  
NIPAPORN PUANSURIN**

**Presented in partial fulfillment of the requirements for the  
Master of Education degree in Special Education  
at Srinakharinwirot University**

**May 1999**



The purpose of this research was to study Thai vocabulary spelling abilities of the children with mental retardation drilled by using games and to compare the Thai vocabulary spelling abilities prior and after the games application

The sampling group consisted of ten mentally retarded children without any multiple handicap and attending the Prathom Suksa 1 of Panyawutthikorn Elementary School of the second semester in the academic year of 1998. The purposive sampling technique was in sample selection. The experiment was conducted 8 weeks, 4 sessions per one approximately 15 – 20 minutes for each session

The for this research included :

1. Thai Vocabulary Spelling Drills Plan
2. Thai Vocabulary Spelling Drills Games
3. Practical Vocabulary Exercise
4. Thai Vocabulary Spelling Abilities Test

The instrument for this research included :

The spelling ability of the educable mentally retarded children in Prathom Suksa 1 increased significantly at .05 level