

การศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูด
แบบสถานการณ์ร่วมกับเกม

ปริญญานิพนธ์

ของ

สุธิณี จิตราพิทักษ์กุล

8 ค.ค. 2541

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ

สิงหาคม 2540

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปฏิญานี้พร้อมกันแล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

.....ประธาน

(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

.....กรรมการ

(ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

.....กรรมการ

(ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ศาสตราจารย์ ดร.พุด อารยะวิญญู)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ปริญญา หลวงพิทักษ์ชุมพล)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปฏิญานี้พร้อมกันนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศิริภา สุขสุวรรณ)

วันที่ 27 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2540

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะได้รับความช่วยเหลือและการให้คำแนะนำอย่างดียิ่งจาก ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู และ อาจารย์คารณิ ศักดิ์ศิริผล ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์อัจนรา ชีวพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจิตต์ อภินัยบุรุษ และอาจารย์ชิตชนก เสวตเสรี ที่กรุณาตรวจแก้ไขเครื่องมือทดลอง และเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์อารียา อ่ำละมัย อาจารย์วรรณวิภา สว่างเนตร และอาจารย์อรอุษา รักดีพงษ์ ที่กรุณาตรวจแก้ไขแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด

ขอกราบขอบพระคุณคณะครูที่สอนเด็กบกพร่องทางการได้ยินชั้น ป.1 โรงเรียนราชวินิต ประถมศึกษาทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ และให้ความสะดวกเป็นอย่างดีในการทดลองครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา พี่ ๆ และน้อง ๆ ของผู้วิจัยรวมถึงเพื่อนนิสิตปริญญาโททุกท่านที่ให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

สุริณี จิตราพิทักษ์กุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางด้านภาษาและการพูด	11
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม	25
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	38
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	39
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	39
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	39
วิธีการดำเนินการทดลอง	43
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	48
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	55
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	55
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	55
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	55
วิธีดำเนินการทดลอง	56
การวิเคราะห์ข้อมูล	56
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	56
อภิปรายผล	57
ข้อเสนอแนะในการใช้ผลการวิจัย	58
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	58
บรรณานุกรม	59
ภาคผนวก	67
ประวัติย่อของผู้วิจัย	221

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมทดลองสอน สัปดาห์ละ 4 วัน ตั้งแต่วันจันทร์ ถึง วันพฤหัสบดี ระยะเวลา 13 : 10 – 13 : 40 น. ของทุกวันเป็นช่วงสอน	46
2	คะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม	51
3	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึก ทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมก่อนและหลังการฝึก	52
4	แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการพูดแต่ละข้อของ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ไม่เข้ากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ภาพ (10 ข้อ)	72
5	แสดงคะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม (เรียงลำดับจากภาพที่ 1 ถึงภาพที่ 10)	211

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมทดลองสอน สัปดาห์ละ 4 วัน ตั้งแต่วันจันทร์ ถึง วันพฤหัสบดี โดยใช้เวลา 13 : 10 – 13 : 40 น. ของทุกวันเป็นช่วงสอน	46
2 คะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม	51
3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่อง ทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึก ทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมก่อนและหลังการฝึก	52
4 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการพูดแต่ละข้อของ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ภาพ (10 ข้อ)	72
5 แสดงคะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม (เรียงลำดับจากภาพที่ 1 ถึงภาพที่ 10)	211

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาแปลตามความหมายแปลว่าคำพูดหรือถ้อยคำ เป็นเครื่องสื่อความหมายระหว่างมนุษย์ให้สามารถกำหนดความรู้ ความประสงค์ของกันและกันได้ (กัทัย ทองหล่อ. 2537 : 1) ภาษาเป็นเครื่องสื่อสารระหว่างมนุษย์ในสังคมที่ก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ แนวคิด และทัศนคติต่าง ๆ มนุษย์จะติดต่อสัมพันธ์กันในรูปแบบก็ตามต้องใช้ภาษาเป็นเครื่องมือ การสื่อสารจะทำได้หลายวิธี เช่น การแสดงความรู้สึก การแสดงท่าทางประกอบ การฟัง การอ่าน การใช้ภาษาพูด การใช้ภาษาเขียน การสื่อสารที่ใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นการสื่อสารที่นิยมกันมากในปัจจุบันนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาพูดเป็นการสื่อสารที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์ทุกชาติทุกภาษาต่างเห็นพ้องกันว่าภาษาพูดนั้นเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ดีกว่าวิธีอื่น ๆ โดยสร้างความรวดเร็วในการทำความเข้าใจระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

การพูดเป็นการแสดงออกทางภาษาวิธีหนึ่ง การพูดจะพัฒนาได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจุบันสำคัญคือการฟัง วนเด็กปกติการฟังจะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาทางด้านภาษาพูดเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แต่วนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ด้านการฟังของเด็กจะบกพร่องจึงทำให้พัฒนาการทางด้านภาษาล่าช้า การฟังไม่ชัดหรือไม่ได้ยินมีผลทำให้เปล่งเสียงพูดไม่ชัดแปลความหมายสิ่งที่ได้ยินผิดไปหรือไม่สามารถพูดได้ทำให้การสื่อความหมายบกพร่องไปด้วย (จรีรัตน์ รอเจริญ. 2536 : 2)

การจัดการศึกษาให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทยเป็นการจัดการศึกษาตามแนวทางที่ระบุไว้ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2535 ที่ว่าการศึกษาพิเศษเป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมได้เรียนรู้อย่างเหมาะสมกับความสามารถที่เหลืออยู่จากความบกพร่อง การจัดการศึกษาอาจจัดเป็นโรงเรียนเฉพาะหรือโรงเรียนปกติ ตั้งแต่ระดับก่อนประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2535 : 15) วัตถุประสงค์ของการจัดตั้งโรงเรียนสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง

ทางการไต่ถาม เพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามสามารถอ่านสิ่งพิมพ์ได้อย่างมีความสุข และไม่เป็นภาระของสังคม การที่เด็กบกพร่องทางการไต่ถามจะอ่านสิ่งพิมพ์ได้อย่างมีความสุขนั้น เขาต้องสื่อสารกับคนปกติได้ คือ เด็กจะต้องพูดกับคนปกติหรืออ่านริมฝีปากกับคนปกติได้

วิธีสอนพูดเป็นวิธีการที่จำเป็นสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถาม ในปัจจุบันวิธีสอนพูดจะช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามมีการพัฒนาทางการพูดเพิ่มมากขึ้น วิธีสอนพูดที่นิยมใช้กันมาก มีวิธีสอนพูดแบบธรรมชาติ วิธีสอนพูดแบบสังเคราะห์ วิธีสอนพูดแบบวิเคราะห์ วิธีสอนพูดแบบเคเนย์ลิ่ง (Daniel Ling) และวิธีสอนแบบสนทนา ซึ่งแต่ละวิธีสอนพูดล้วนมีประโยชน์ด้านการสอนพูดแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามทั้งสิ้น จากการศึกษาศาภาพการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามในโรงเรียนประถมศึกษาพบว่า ครูที่สอนแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามต้องใช้เวลาในการเตรียมการสอนพูดเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามมากกว่าเด็กปกติ เพราะเด็กมีความจำกัดทางการไต่ถาม และทางการพูด นอกจากนี้ เด็กบกพร่องทางการไต่ถามต้องใช้สื่อประกอบการสอนมาก ครูจึงต้องมีความอดทน และเสียสละ เพื่อให้การเรียนของเด็กได้ผลดี ในส่วนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามเอง ต้องมีความพยายามในการฝึกพูดสูง เพราะการฝึกพูดต้องใช้เวลาานทำให้เด็กเกิดการเบื่อหน่าย แต่ครูสามารถทำให้เด็กเข้ามามีบทเรียนได้เร็วขึ้นได้ โดยการนำเกมเข้ามาประกอบการสอน ซึ่งพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามชอบเล่นเกมมาก (จิตชนก เสวตเสรี. 2529 : 104)

การสอนพูดแบบสนทนาเป็นการสอนพูดที่ใช้กิจกรรมเป็นสื่อในการสนทนา การสนทนาเป็นการโต้ตอบระหว่างคนสองคน คือ ผู้สอนกับเด็กหรือระหว่างกับกลุ่มเด็กในห้องเรียน โดยเรื่องที่สนทนาจะต้องเป็นเรื่องเดียวกันจากงานวิจัยเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารของแม่ที่มีผลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามโดยวิเคราะห์ และประเมินผลจากการดูวิดีโอเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ของแม่เด็ก 4 คน ที่มีลูกเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามพบว่า การปฏิสัมพันธ์ของแม่กับลูกโดยวิธีการเอาใจใส่และสนทนาโต้ตอบกับเด็กจะช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการไต่ถามมีพัฒนาการทางภาษาใกล้เคียงเด็กปกติ (Smith. 1989 : 114)

เกมประกอบการสอนคือ เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนโดยผู้สอนสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกถึงจุดหมายที่วางไว้อย่างมีคุณภาพ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน และสนุกสนานไปกับบทเรียน ซึ่ง ผอญ สุวรรณวงษ์ (2528 : 95 - 96) ได้ศึกษาการทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน เด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน เพราะเกมประกอบการสอนจะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาวิธีการสอนพูดแบบสนทนาที่คาดว่าจะลดภาระในการสอนพูดแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินของครู และลดความเครียด ความเบื่อหน่ายในการเรียนของเด็ก โดยการนำเอาจุดเด่นของวิธีการสอนพูดแบบสนทนาที่เป็นการสนทนาโต้ตอบระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งมองแล้วคล้ายกับเด็กกำลังคุยกับพ่อแม่ ผู้ปกครองที่อยู่ทางบ้านซึ่งเด็กทำเป็นกิจวัตรประจำวันอยู่แล้วนำมาสอนร่วมกับจุดเด่นของเกมที่ทำให้เด็กสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน จัดทำเป็นแนวการสอนพูดแนวใหม่เพื่อนำมาใช้ฝึกทักษะการพูดให้แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยคาดหวังว่าวิธีการสอนพูดที่พัฒนาเป็นวิธีการสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมนี้ จะสามารถช่วยฝึกทักษะการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ช่วยลดภาระของครูในเรื่องการสอนพูดแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้รับความรู้และไม่เบื่อหน่ายในการเรียน

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จะทำให้มีวิธีการสอนพูดแบบสนทนาแนวใหม่ คือ วิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม ซึ่งครู ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถนำไปใช้ฝึกทักษะการพูดสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั้งที่บ้าน และ

ที่โรงเรียน เพื่อช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพัฒนาการทางภาษาเพิ่มขึ้นใกล้เคียงกับเด็กปกติ

ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง เป็นเด็กที่มีระดับการได้ยิน โดยเฉลี่ยระหว่าง 26 ถึง 90 เดซิเบล ซึ่งเป็นค่าที่วัดได้หลังใส่เครื่องช่วยฟัง ในหูข้างดีกว่า เมื่อวัดโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์ ด้วยวิธีการที่ถูกต้องจัดเป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยจนถึงสูญเสียการได้ยินขั้นรุนแรง ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนปกติทั่วประเทศ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในโรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา จำนวน 8 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

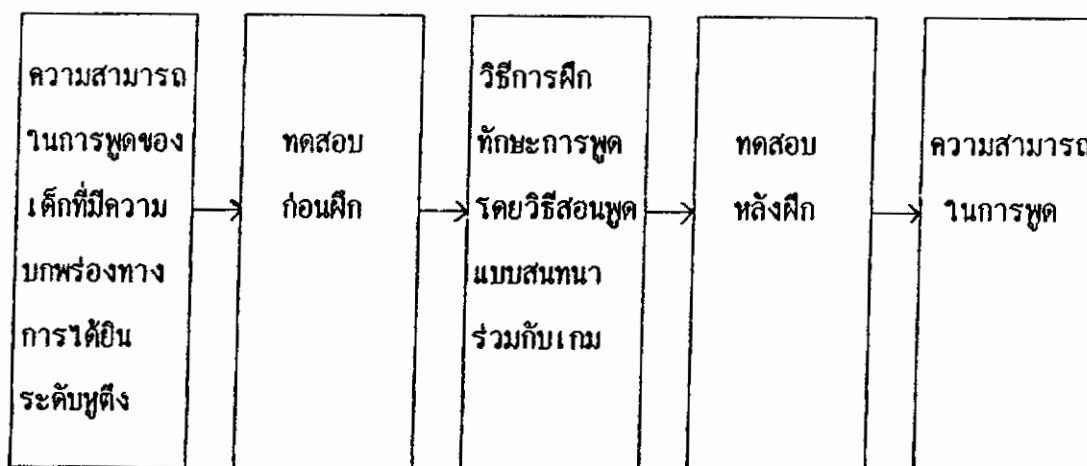
2. วิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมเป็นการฝึกทักษะการพูดที่แท้จริง ของจำลอง รูปภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องชุมชน ซึ่งมีทั้งหมด 10 หน่วยย่อย นำมาเป็นเครื่องจูงใจ กระตุ้นให้เด็กเกิดการสนทนาโต้ตอบกับผู้สอนทุกครั้งที่ทำการสอน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านการพูด แล้วนำสื่อการสอนที่เรียนผ่านมามาจัดแปลงเป็นเกมประกอบการสอน กระตุ้นให้เกิดการสนทนาโต้ตอบอีกครั้ง เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วทางด้านการพูด จัดทำเป็นแผนการสอนหน่วยย่อยละ 1 - 13 แผน แต่ละแผนการสอนประกอบด้วยขั้นการสอน 8 ขั้น ได้แก่ ขั้นวางแผนการสอน ขั้นสอน ขั้นสนทนากับนักเรียน ขั้นนำเข้าสู่เกม และขั้นแสดงออกทางภาษา เนื้อหา 10 หน่วยย่อย 32 แผน การสอนแต่ละแผนใช้เวลาสอน 30 นาที รวมใช้เวลาดังสิ้น 960 นาที

3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความสามารถในการพูด

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความสามารถในการพูด หมายถึง การแสดงออกในด้านการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการสนทนาโต้ตอบ หลังจากดูภาพที่เกี่ยวข้องเรื่องชุมชนที่เรียนผ่านมามีได้ถูกต้อง โดยแต่ละภาพใช้เวลาดูภาพ ภาพละ 1 นาที จำนวน 10 ภาพ แล้วนับจำนวนคำที่สนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนลงในกระดานบันทึกผลการพูดโดยให้คะแนนคำละ 1 คะแนน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.2 ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 1.3 ระบบการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางด้านภาษาและการพูด
 - 2.1 ความหมายของภาษา
 - 2.2 พัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 2.3 สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษา
 - 2.5 ความหมายของการพูด
 - 2.6 ความสำคัญของการพูด
 - 2.7 วิธีการสอนพูดแบบต่าง ๆ แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 - 2.8 การวัดความสามารถทางภาษา
 - 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางภาษาและการพูด
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ประเภทของเกม
 - 3.3 ประโยชน์ของเกม
 - 3.4 ลักษณะที่ดีของเกม
 - 3.5 หลักการนำเกมมาใช้และการสร้างเกม
 - 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

สมาคม โรคต สอ นาสิก แห่งประเทศไทย (พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ .

2522 : 22) ได้แบ่งความบกพร่องทางการได้ยินได้ดังนี้

0 - 25 เดซิเบล	หูปกติ
26 - 40 เดซิเบล	หูตึงน้อย
41 - 55 เดซิเบล	หูตึงปานกลาง
56 - 70 เดซิเบล	หูตึงมาก
71 - 90 เดซิเบล	หูตึงรุนแรง
มากกว่า 90 เดซิเบล	หูหนวก

ละออ ขุติกร และจิตต์ไธส อินทโรสฬ (2524 : 4) ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า หมายถึง เด็กที่มีอวัยวะทางการได้ยิน คือ ประสาทหูไม่สามารถทำหน้าที่ได้สมบูรณ์เป็นปกติ ทำให้เด็กไม่สามารถรับรู้โดยการฟังปกติเหมือนเด็กทั่ว ๆ ไป ที่ไม่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 11) ได้ให้ความหมายเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า หมายถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยิน ซึ่งอาจจะเป็นเด็กหูตึงหรือหูหนวกก็ได้ เด็กหูหนวกหมายถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยิน 90 เดซิเบล ขึ้นไป วัดด้วยเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์ในหูข้างตึกว่าเด็กหูตึงหมายถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยินระหว่าง 26 ถึง 89 เดซิเบล ในหูข้างตึกว่าวัดโดยใช้เสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์

จากความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพอสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง เด็กที่มีอวัยวะทางการได้ยินไม่สามารถทำหน้าที่ได้สมบูรณ์เป็นปกติถ้าสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 26 เดซิเบล ขึ้นไปจนถึง 90 เดซิเบล เรียกว่าเด็กหูตึงถ้าสูญเสียการได้ยินมากกว่า 90 เดซิเบลขึ้นไปเรียกว่า หูหนวก

2. ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

แสงจันทร์ คาเมือง (ม.ป.ป. : 11) ได้สรุปพฤติกรรมโดยทั่วไปของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ดังนี้

1. การรับภาษามักช้าค่อนข้างน้อย หรือใช้ภาษาไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ มีความจำกัดในการใช้คำศัพท์

2. ชอบจ้องหน้าผู้พูด

3. ตามาแวต่อการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มักหันไปมองบ่อย ๆ

4. มีความรู้สึกไวต่อการสัมผัสเหมือน

5. พูดไม่ชัด เสียงพูดผิดปกติ

6. ไม่พูดหรือเล่นเสียงกับตัวเองขณะเล่น

7. อาจพบการซ้ำเสียง เอ้อ อ้า เรียกความสนใจจากผู้อื่น

8. ชอบทักทายมือ

9. แสดงอาการตอบสนองต่อเสียงที่ดังในระดับที่เราพอได้ยินค่อนข้างสม่ำเสมอ

บางทีแสดงอาการหวาดกลัวต่อเสียง

10. ชอบให้ผู้ใหญ่แสดงความรักโดยการกอด อุ้ม ถูศีรษะ เป็นต้น

11. ค่อนข้างขนะ ชอบหยิบจับของมาพิจารณา

12. ชอบเล่นของเล่นต่าง ๆ มากกว่าเล่นกับเพื่อน ๆ ที่พูด

13. ชอบเล่นกับเพื่อนโดยใช้วิธีการสัมผัสกันบ่อยครั้ง เช่น ตีหลัง ตบศีรษะ

ดึงแขน เป็นต้น

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 13 - 15) ได้สรุปลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ดังนี้

1. การพูด เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักจะมีปัญหาทางการพูด เด็กอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยินของเด็ก นอกจากนี้การพูดยังขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเมื่อสูญเสียการได้ยินอีกด้วย

2. ภาษา เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาเกี่ยวกับภาษา เช่น มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคที่ผิดหลักภาษา เป็นต้น

3. ความสามารถทางสติปัญญา ผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน อาจคิดว่าเด็กประเภทนี้เป็นเด็กที่มีสติปัญญาต่ำ ความจริงแล้วไม่เป็นเช่นนั้น จากรายงานการวิจัยเป็นจำนวนมากพบว่า ระดับสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีการกระจายคล้ายเด็กปกติ บางคนอาจร้อง บางคนอาจฉลาด บางคนฉลาดถึงขั้นอัจฉริยะก็มี

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเด็กปกติ เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาทางภาษาและมีทักษะทางภาษาจำกัด จึงเป็นอุปสรรคการเรียน

5. การปรับตัว เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาในการปรับตัวสาเหตุส่วนใหญ่มาจากการสื่อสารกับผู้อื่น หากเด็กสามารถสื่อสารได้ดีปัญหาทางอารมณ์อาจลดลง ทำให้เด็กสามารถปรับตัวได้ แต่ถ้าเด็กไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี เด็กอาจเกิดความคับข้องใจจากลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพอสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีปัญหาทางด้านการพูด การพูดมักจะพูดไม่ชัดหรือพูดไม่ได้ขึ้นอยู่กับอายุและระดับการได้ยินของเด็ก ขณะที่สนทนากับผู้อื่นมักจะชอบจ้องหน้า ตาไวต่อการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ รอบข้าง นิสัยค่อนข้างขงขืน ถ้าไม่เข้าใจคำพูดมักใช้ภาษามือแทน ระดับสติปัญญามีทั้งร้อง และฉลาดเหมือนกับเด็กปกติ ผลการเรียนค่อนข้างต่ำเนื่องจากมีปัญหาทางด้านภาษา

3. ระบบการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2518 : 174 - 178) ได้แบ่งวิธีการใช้การศึกษาแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนหกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ คือ

1. วิธีพูด (Oral Method) หมายถึง การสอนโดยใช้การพูดเป็นหลัก คือผู้สอนจะฝึกหัดทำให้เด็กได้ใช้ประสาทการได้ยินที่เหลือ สายตาและการสัมผัสมาเป็นประโยชน์ในการติดต่อกับการเข้าใจภาษาที่อาศัยการอ่านภาษาพูดซึ่งดูจากการเคลื่อนไหวริมฝีปาก สีหน้า ท่าทาง มีการใช้เครื่องช่วยการได้ยิน และอาศัยการเขียนกระดานคำประกอบคำอธิบาย การดำเนินการสอนวิธีนี้สรุปได้เป็นสี่ข้อดังนี้

1.1 ใช้การอ่านริมฝีปาก โดยการจัดสรรให้เด็กได้คลุกคลีกับสิ่งแวดล้อมที่ใช้การพูดเป็นหลักโดยพยายามจัดสิ่งแวดล้อมที่ใช้การพูดเป็นหลักให้ตั้งแต่ยังเป็นทารก

1.2 พยายามพัฒนาการพูด โดยให้หัดเปล่งเสียงที่ใช้ในการพูดตั้งแต่ การหัดทำเสียงอ้อแอ้ ทำเสียงไร้ความหมาย เสียงที่เป็นพยัญชนะหรือเสียงผสมของพยัญชนะ และ สระ จนกระทั่งออกเสียงเป็นคำพูดที่มีความหมาย แล้วจึงโยงไปยังสัญลักษณ์ที่ชี้แทนเสียงเหล่านั้น

1.3 หัดอ่านตัวเขียน เมื่อเด็กรู้จักสัญลักษณ์ที่ชี้แทนเสียงก็สอนให้อ่านคำต่าง ๆ จากบัตรคำ หรือกระดานคำ

1.4 หัดเขียน คือ หัดเขียนคำที่หัดออกเสียงหรืออ่านได้

2. การใช้ภาษามือ (Manual System) หมายถึงการสอนโดยใช้ลักษณะท่าทาง สื่อความหมายแทนการพูดอาจเป็นไปในรูปของการสะกดนิ้วมือ (Finger Spelling) หรือใช้มือ ทำท่าแทนสถานการณ์ หรือสัญลักษณ์ของสิ่งที่ต้องการสื่อความหมาย โดยวิธีนี้เด็กสามารถแปลความหมายหรือแสดงความรู้สึกนึกคิดที่เป็นนามธรรมได้โดยอาศัยประสบการณ์ไปโยงกับสถานการณ์ที่เป็นรูปธรรม พวกที่สอนโดยใช้ภาษามือนักพบว่าเด็กไม่ค่อยมีปัญหาด้านจิตใจเนื่องจากไม่มีข้อคับข้องใจงานการติดต่อสื่อความหมาย แต่มีข้อเสียที่เป็นวิธีที่จำกัดการสื่อความหมายไม่อาจทำให้คนทั่ว ๆ ไป เข้าใจได้และแม้แต่พวกเดียวกันก็ยังเข้าใจผิดได้

3. การสื่อสารระบบรวม (Total Communication) วิธีนี้ใช้ทั้งวิธีฝึกพูดและฝึกการใช้ภาษามือหรือการสะกดคำด้วยนิ้วมือ โดยการเอาภาษามือมาช่วยในการอ่านริมฝีปาก ดังนั้น วิธีนี้จึงใช้ทั้งการพูด การอ่านภาษาพูด (Speech Reading) การใช้เครื่องช่วยการได้ยิน การสะกดคำด้วยนิ้วมือและการเขียนคำบนกระดาน

มลิวัลย์ ธรรมแสง (2521 : 1 - 2) ได้สรุประบบการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ 3 ระบบ ดังนี้

1. ระบบพูด (Orslism) หมายถึง ระบบการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยวิธีพูดเป็นหลักคือ ผู้สอนจะมุ่งให้ผู้เรียนหรือเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้ใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ให้เป็นประโยชน์ให้มากที่สุด ใช้สายตาและประสาทสัมผัสอื่น ๆ มาเป็นประโยชน์ในการรับภาษา และใช้ภาษาพูดเป็นสื่อในการติดต่อซึ่งกันและกัน ในระบบพูดนี้เด็กจะได้รับการฝึกหัดให้หัดรับฟังเสียงต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ฝึกทักษะในการแปลความหมายของเสียงที่ได้รับฟัง หัดเปล่งเสียงทั้งสระ และพยัญชนะ การฝึกพูด การหัดอ่านริมฝีปาก การอ่านคำพูด และ การใช้ภาษา เป็นต้น

2. ระบบภาษามือ (Manualism) หมายถึง ระบบการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยวิธีการใช้ภาษามือ (Sign Language) และการสะกดด้วยนิ้วมือ (Finger Spelling) แทนการพูด การสอนระบบภาษามือนี้ ครูและนักเรียนใช้ภาษามือ และการสะกดนิ้วมือเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อความหมายระหว่างกัน

3. ระบบรวม (Total Communication) หมายถึง ระบบการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยรวมเอาวิธีการติดต่อสื่อสารความหมายทุกวิธีการเข้ามาใช้ เพื่อมุ่งพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการใช้ภาษาท่าทาง โดยธรรมชาติ (Gestures) ภาษามือมาตรฐาน (Conventional Sign Language) การสะกดตัวอักษรด้วยนิ้วมือ (Finger Spelling) การฝึกฟังและฝึกพูด (Auditory Training and Speech Training) การอ่านริมฝีปาก (Lip Reading) ประกอบการอ่าน และการเขียน

จากระบบการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั้งหมดพอสรุปได้ว่า ระบบการสอนเด็กบกพร่องทางการได้ยินมีหลายระบบ แต่ที่นิยมใช้กันในประเทศไทย ปัจจุบันมี 3 ระบบ คือระบบการสอนพูด เป็นการสอนโดยใช้การพูดเป็นหลัก มีการอ่านริมฝีปาก หัดพูด หัดอ่าน และหัดเขียน ระบบการสอนภาษามือ เป็นการสอนที่ใช้ลักษณะท่าทาง แทนคำพูดและระบบรวมเป็นการสอนที่ใช้ทั้งวิธีฝึกพูดและฝึกการใช้ภาษามือหรือการสะกดนิ้วมือ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางด้านภาษา และการพูด

1. ความหมายของภาษา

พระยาอนุมานราชชน (2513 : 23) ได้ให้ความหมายของภาษาตามความหมายในวิชาภาษาศาสตร์ไว้ว่า ได้แก่ วิธีที่มนุษย์แสดงความรู้สึกเพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งได้รู้โดยอาศัยเสียงพูดที่มีความหมายตามที่ได้ตกลงกัน

ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา กรมวิชาการ (2517 : 1) ได้ให้ความหมายของภาษาว่าเป็น เครื่องสื่อความคิดให้เข้าใจซึ่งกันและกัน ภาษาที่ดีจะต้องมีความหมายชัดเจน ทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่าน เข้าใจได้ดี

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม (2518 : 1) ให้ความหมายของภาษาในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ในด้านภาษาศาสตร์ ภาษา และภาษาพูดมีความหมายอย่างเดียวกันเมื่อพูดถึงภาษาที่หมายความถึงภาษาที่ใช้พูด เพื่อสื่อความหมายในชุมชนหนึ่ง ๆ

ในด้านจิตวิทยา ภาษาหมายถึง ความสามารถในการติดต่อกับผู้อื่น เป็นการรวมเอาวิธีการทุก ๆ อย่างที่ใช้ในการติดต่อเพื่อสื่อความหมายหรือเพื่อแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นทั้งมวลภาษาจึงรวมทั้งการพูด การเขียน การทำท่าประกอบ การใช้ภาษาใบ้ การแสดงสีหน้าการแสดงออกทางศิลปะ

วจินตน์ ภาณุพงศ์ (2522 : 6) ได้ให้ความหมายของภาษาในด้านภาษาศาสตร์ว่าคือเสียงพูดที่มีระเบียบ และมีความหมาย ซึ่งมนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารความคิด ความรู้สึก ความต้องการ และใช้ในการประกอบกิจร่วมกัน

บริชา ทิชนพงศ์ (2522 : 4) ได้ให้ความหมายของภาษาว่า คือ เครื่องมือพิเศษอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ใช้สื่อสารกันโดยทางการพูด การเขียน การแสดงท่าทาง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานศัพท์บัญญัติอังกฤษ - ไทย ไทย - อังกฤษ (2525 : 608) ได้ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า หมายถึง เสียงหรือกิริยา อาการที่ทำความเข้าใจกันได้ ภาษาพูด ด้วยคำที่ใช้พูดกัน

นววรรณ พันธุเมธา (ม.ป.ป. : 1) ได้ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษา คือ เครื่องมือที่ใช้สื่อสาร ถ่ายทอดความคิดจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ความคิดจะถ่ายทอดกันได้โดยที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสารรู้ระบบของภาษาที่เรียกว่าไวยากรณ์

จากความหมายของภาษาทั้งหมดพอสรุปได้ว่า ภาษาหมายถึงเครื่องมือหรือสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายทางด้านความคิด ความรู้สึก ความคิดเห็นของมนุษย์ที่อยู่ในสังคมเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ภาษาไม่ใช่ว่าหมายถึงเฉพาะการพูดเท่านั้น การเขียนการทำท่าประกอบ การใช้ภาษาใบ้ การแสดงออกทางศิลปะก็นับว่าเป็นภาษาด้วย

2. พัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร นิยมธรรม. (ม.ป.ป. : 61 - 65) ได้สรุป พัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ดังนี้

ช่วงแรกของชีวิตจะมีการพัฒนาการทางภาษาเช่นเดียวกับเด็กปกติเริ่มมีการเล่นเสียงระยะเดียวกับเด็กปกติ แต่จะลดน้อยลง และจะหยุดเมื่ออายุประมาณ 4 - 6 เดือน ขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยินและการกระตุ้นของพ่อแม่

อายุประมาณ 6 เดือนขึ้นไป มีการเลียนเสียงบ้างหรือแทบไม่มีการเลียนเสียงเลย มักจะเรียกร้องความสนใจโดยการร้องไห้เป็นส่วนใหญ่

อายุประมาณ 1 ขวบ ยังไม่สามารถพูดคำที่มีความหมายได้ ในกรณีที่หูหนวกแต่กำเนิด ถ้าเป็นพวกหูตึงก็จะมีพัฒนาการที่ล่าช้าไป

อายุประมาณ 2 ขวบ การติดต่อกับผู้อื่นมักใช้ท่าทางเป็นส่วนใหญ่ ในด้านการหัดพูด เด็กพอจะทราบปากของคำที่ต้องการจะพูด แต่อาจไม่มีเสียงออกมา การรู้จักคำน้อยมากทั้งการรับรู้และการแสดงออก ถ้าสูญเสียการได้ยินมาก ๆ แทบจะไม่มีการแสดงออกทางภาษาเลย

อายุ 2 - 4 ปี เริ่มเข้าใจภาษาโดยอาศัยการอ่านริมฝีปากและสีหน้าท่าทาง แต่แทบจะไม่มีการแสดงออกทางภาษาเลย หรือหากมีเพราะได้ยินการฝึกฝนก็น้อยมาก ส่วนเด็กหูตึงอาจพูดได้บ้างเล็กน้อย ถ้ามีเครื่องช่วยการได้ยิน และได้รับการฝึกหัด เด็กหูหนวกวัยนี้จะมีคำศัพท์ด้านการแสดงออกทางภาษาประมาณ 5 - 25 คำ ส่วนเด็กหูตึงจะมีคำศัพท์ประมาณ 100 - 500 คำ การใช้คำมักจะไม่ถูกไวยากรณ์ คำที่รู้จักส่วนใหญ่มักเป็นคำนามง่าย ๆ ที่ถูกสอนมา การเล่นทางคำภาษามีน้อยมากเมื่อเทียบกับเด็กปกติ

อายุ 4 - 6 ปี ยังไม่สามารถพูดเป็นประโยคที่ถูกต้องได้เอง พวกหูหนวกมาแต่กำเนิดหรือก่อนวัยนี้จะมีการเปล่งเสียงเพี้ยนไป ถ้าหากได้รับการฝึกหัดคำให้พูด แต่ถ้าไม่ได้ฝึกก็จะพูดไม่เป็นคำเลย อายุ 6 ปี จะรู้คำศัพท์ด้านการแสดงออกทางภาษาราว 2,000 คำ เป็นอย่างมากและรู้คำศัพท์ด้านการรับรู้ทางภาษาราว ๆ 6,000 คำ เป็นอย่างสูง

อายุ 6 - 8 ปี เรื่องที่เกี่ยวกับนามธรรมเป็นเรื่องยากสำหรับเด็กวัยนี้ บางครั้งแทบไม่เข้าใจเลยการสนุกกับการเล่นคำ การเล่นตลกกับคำพูดไม่มีเลย จะรู้จักความหมายของคำเมื่อได้รับการบอกหรือสอนเท่านั้น เบอร์เจ็นต์การใช้คำของเด็กวัยนี้ 48 % เป็นคำนาม 12% เป็นคำกริยา 2% เป็นคำคุณศัพท์นาม 1% เป็นคำสรรพนาม 0% กรณีเด็กไม่รู้จักรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ และมักใช้ประโยคไม่สมบูรณ์

นอกจากนี้ในรายงานวิจัยเรื่องการสอนพูดให้นักเรียนหูตึงในประเทศไทย โดยประยูรศักดิ์ ราชหลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์ (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 28) เกี่ยวกับการพัฒนาทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพบว่า ลำดับขั้นของการพัฒนาทางภาษาในขั้นต้นของเด็กทารกที่เป็นเด็กปกติและเด็กทารกที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นคล้ายคลึงกัน โดยเด็กทั้งสองประเภทจะเปล่งเสียง เล่นเสียง และส่งเสียงอ้อแอ้เกือบตลอดเวลา แต่เมื่อพัฒนาขึ้นมาอีกขั้นหนึ่งที่เริ่มเลียนแบบและอ้อแอ้ตอบโต้กับพ่อแม่ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะค่อย ๆ ลดการอ้อแอ้ตอบโต้กับพ่อแม่ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะค่อย ๆ ลดการอ้อแอ้ตามลำดับจนถึงขั้นหยุดอ้อแอ้ในที่สุด จะมีการส่งเสียงบ้างก็เพื่อแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะการอ้อแอ้ของเด็กเหล่านี้ ไม่มีผลต่อเด็ก เนื่องจากเด็กไม่ได้ยินเสียงสะท้อนกลับของเสียงที่ตนเปล่งออกมา และไม่ได้ยินเสียงที่พ่อแม่คุยโต้ตอบกับตนดังนั้นพัฒนาการทางด้านการพูดจึงค่อย ๆ หมดยไป ประกอบกับเด็กเหล่านี้ส่วนใหญ่มิมีโอกาสนึกฝนอวัยวะในการเปล่งเสียงพัฒนาการด้านการพูดจึงค่อยลงตามลำดับจนถึงขั้นพูดไม่ได้ในที่สุด ทั้ง ๆ ที่อวัยวะในการเปล่งเสียงเหมือนเด็กปกติทุกประการ

จากพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั้งหมดสรุปได้ว่าเด็กบกพร่องทางการได้ยินช่วงแรกของชีวิตจะมีพัฒนาทางด้านภาษาเช่นเดียวกับเด็กปกติ จนกระทั่งถึงช่วงเสียงเสียงการพัฒนาทางภาษาจะช้าลงและหยุดในที่สุดเนื่องจากเด็กไม่ได้ยินเสียงของตนเองหรือเสียงของผู้รอบข้างเด็ก การพัฒนาการทางภาษาของเด็กจะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับระดับการได้ยินที่สูญเสีย และการฝึกฝนทางด้านภาษาให้ตั้งแต่อายุยังน้อย

3. สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ละออ ชูติกร และจิตต์ไธส อินทรสพส. (2524 : 31 - 33) ได้สรุปเกี่ยวกับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ดังนี้

1. ความมากน้อยของความบกพร่องทางการได้ยิน ถ้ามีความบกพร่องทางด้านการได้ยินน้อย ก็จะสามารถได้รับการสอนให้พัฒนาทางภาษาไปได้ดี และเร็วกว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมาก

2. นิสัยของเด็ก ถ้าเด็กเป็นคนสนใจและรักการพูดจะมีทางที่จะพัฒนาทางภาษาได้ดีเพราะเด็กกล้าพูด กล้าแสดงออกย่อมชอบพูดมากกว่าเด็กที่ขลาดอาย

3. ความสนใจของพ่อ แม่ หรือผู้ปกครอง ถ้าพ่อแม่หรือผู้ปกครองสนใจที่จะดูแลให้ลูกได้พูด ได้ทำตามคำแนะนำของครูโดยพูดกับลูกตลอดเวลา มีความรักไม่ทอดทิ้งลูก ไม่เสียใจในความพิการของลูกจนเกินไป และส่งเสริมการศึกษาของลูกทุกวิถีทาง ย่อมจะช่วยให้เด็กพัฒนาได้ดีขึ้น

4. ครูมีความอดทน มีความเมตตากรุณาต่อเด็ก มีความรักเด็ก ช่างพูด ช่างคุย พูดกับเด็กเสมอ แม้ว่ามันจะรู้สึกได้ว่าตัวเองเป็นผู้พูดฝ่ายเดียวก็ตาม

5. การเริ่มต้นฝึกฟังและพูด ถ้าเริ่มต้นฝึกฟังและพูดเมื่ออายุน้อยหรือยิ่งเร็วเท่าไรสำหรับเด็กจะพูดและรู้ภาษาเร็ว

6. อวัยวะในการพูด ถ้าอวัยวะในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องก็จะทำให้การพัฒนาทางภาษาบกพร่องไปด้วย

7. สติปัญญา เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่ง เด็กฉลาดย่อมมีความเข้าใจและรับรู้ภาษาได้ดีและเร็วกว่าเด็กที่มีปัญญาต่ำ

นอกจากนี้ สัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในครอบครัวเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางภาษาของเด็กอีกด้านหนึ่ง สวนา พรพัฒน์กุล (2513 : 55) พบว่า เด็กกำพร้าที่อยู่ในสถานสงเคราะห์เด็กกำพร้า จะมีพัฒนาการทางภาษาช้ากว่าเด็กที่มีพ่อแม่เลี้ยงดูอย่างใกล้ชิด

จากสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ทั้งหมดพอสรุปได้ว่า สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ประกอบด้วย ระวังการสูญเสียการได้ยิน นิสัยของเด็กในการรักการพูด ความสนใจเอาใจใส่ของผู้ปกครองสัมพันธภาพในครอบครัว การดูแลเอาใจใส่ของครู การสนทนากับเด็กของครู การเริ่มต้นฝึกฟังและฝึกพูดหรือการเข้าเรียนเมื่ออายุน้อยเด็กจะมีการพัฒนาทางภาษาดีกว่าเด็กที่ฝึกฟัง และฝึกพูดเมื่ออายุมาก นอกจากนี้ อวัยวะในการพูดและสติปัญญาของเด็กต้องไม่บกพร่องด้วย จึงจะส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดี

4. ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาการทางภาษา

ศรียา นิยมธรรม ประประักษ์สร นิยมธรรม. (2518 : 31 - 35) ได้สรุปเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาการทางภาษาของเด็กไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีความพึงพอใจของตน (Antism Theory) ของ โอ โฮบาร์ท มอว์เรอร์ (O Hobart Mowrer) นักจิตวิทยาชาวสหรัฐอเมริกา ได้สรุปไว้ว่าการเรียนรู้การพูดของเด็กเกิดจากการเลียนเสียงอันเนื่องมาจากความพึงพอใจที่จะทำเช่นนั้น และเชื่อว่าความสามารถในการฟังและความเพี้ยนจากการได้ยินเสียงผู้อื่น และเสียงตัวเองเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาภาษา
2. ทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าพัฒนาการทางการพูดนั้นเกิดขึ้นได้หลายทางโดยอาศัยการเลียนแบบ ซึ่งอาจจะเกิดได้จากการมองเห็นหรือการได้ยินเสียง ผู้ศึกษาเกี่ยวกับการเลียนแบบในการพัฒนาภาษาอย่างละเอียดคือ เลวีน (Lewins) การเลียนแบบของเด็กเกิดจากความพอใจและความสนใจของตนเอง
3. ทฤษฎีเสริมกำลัง (Reinforcement Theory) ทฤษฎีนี้อาศัยหลักทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งถือว่า พฤติกรรมทั้งหมดถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยเงื่อนไข โรนโกลด์ (Rheingold) พบว่าเด็กจะพูดมากขึ้นเมื่อให้รางวัลหรือเสริมแรง
4. ทฤษฎีการรับรู้ (Motor Theory of Perception) ลิเบอร์แมน (Liberman) ตั้งสมมุติฐานไว้ว่าการรับรู้ทางการฟังขึ้นอยู่กับการเล่นเสียงจึงเห็นได้ว่าเด็กมักจ้องหน้าเวลาเราพูดด้วยการทำเช่นนี้เป็นเพราะเด็กฟังและพูดซ้ำด้วยตนเอง หรือหัดเปล่งเสียงโดยอาศัยการอ่านริมฝีปากแล้วจึงเรียนรู้คำ
5. ทฤษฎีความสัมพันธ์ต่อกัน (Interaction Theory) ทฤษฎีนี้เน้นว่า พัฒนาการทางภาษา ของคนเรานั้นจะต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับพัฒนาการด้านความรู้เกี่ยวกับโลก การเรียนรู้ เกิดจากการที่เด็กได้สัมผัสกับบุคคลในสังคมรอบ ๆ ตัวเด็ก เด็กจะสร้างระบบการพูดของตนเองขึ้นมาโดยมีแม่เป็นผู้ดูแลช่วยเหลือ ระบบภาษาของเด็กจะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อพัฒนาการทางความรู้เกี่ยวกับโลกมีมากขึ้น
6. ทฤษฎีความบังเอิญการเล่นเสียง (Babble Luck Theory) ซิงธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike) เป็นผู้คิดโดยอธิบายว่าเมื่อเด็กกำลังเล่นเสียงอยู่นั้น เผอิญมีทางเสียงไปคล้ายกับเสียงที่มีความหมายในภาษาพูดของพ่อแม่ พ่อแม่จึงให้รางวัลทันที ด้วยวิธีนี้เด็กจะมีการพัฒนาการทางภาษาไปเรื่อย ๆ

7. ทฤษฎีชีววิทยา (Biological Theory) ของ อีริค เลนเนเบอร์ก (Eric Lenneberg) เชื่อว่าพัฒนาการทางภาษานั้นมีพื้นฐานทางชีววิทยาเป็นสำคัญ กระบวนการที่คนพูดได้เกิดจากการที่คนสามารถถ่ายทอดภาษากันได้

8. ทฤษฎีการให้รางวัลของแม่ (Mother Reward Theory) จอห์น คอลลาร์ด (John Dollard และนีล มิลเลอร์ (Neel Miller) เป็นผู้คิดตั้งทฤษฎีนี้ โดยเกี่ยวกับบทบาทของแม่ในการพัฒนาภาษาของเด็กว่า ภาษาที่แม่ใช้ในการเลี้ยงดู เพื่อสนองความต้องการของลูก จะเป็นเหตุให้เกิดภาษาพูดแก่ลูก

จากทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาทางภาษาทั้งหมด สรุปได้ว่า เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษาได้ก็ต้องมีการเรียนรู้ ในเรื่องของการเลียนแบบ การรับรู้ การสัมผัสเชื่อมโยงกับคนในสังคม การสัมผัสกับสิ่งเร้าแล้วตอบสนอง สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ยึดเอาทฤษฎีความสัมผัสต่อกันเป็นหลักในการจัดทำงานวิจัยโดยเชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่เด็กได้สัมผัสกับบุคคลในสังคมรอบ ๆ ตัวเด็ก ระบบภาษาเด็กจะพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อปะทะกับความรู้ภายนอกมากขึ้น

5. ความหมายของการพูด

ทินว็ธน์ มฤคพิทักษ์ (2526 : 226) ให้นิยามของการพูดไว้ว่าการพูดคือ กระบวนการสื่อสารความคิดของคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งโดยมีภาษา น้ำเสียงและอากัปกิริยาเป็นสื่อสารความคิด

สนิท ตั้งทวี (2529 : 3) ให้นิยามของการพูดไว้ว่า การพูดหมายถึงการสื่อสารความหมายของมนุษย์ในการใช้เสียง และกิริยาท่าทางเป็นเครื่องถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง

เสาวนิต อนวัชศิริวงศ์ และณิรันดร์ อนวัชศิริวงศ์ (2530 : 4) ให้นิยามของการพูดว่า การพูดหมายถึง การใช้เสียง รวมทั้งกิริยาการถ่ายทอด ความคิด ความรู้สึก และความต้องการของผู้พูดให้ผู้ฟังรับรู้ และเกิดการตอบสนอง

จากความหมายของการพูดทั้งหมดพอจะสรุปได้ว่า การพูดหมายถึง การใช้เสียง กิริยา ท่าทาง เป็นเครื่องสื่อสารถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกจากผู้พูดไปยังผู้ฟังรับรู้ และเกิดการตอบสนอง

6. ความสำคัญของการพูด

สคัม ชีระบุตร (2521 : 1) ได้ให้ความสำคัญของการพูดว่า การพูดเป็นสิ่งจำเป็นของมนุษย์ เพราะเป็นการติดต่อระหว่างมนุษย์ในการแสดงความคิดเห็นของผู้พูดให้ผู้อื่นได้เห็น ได้ทราบ และเป็นการแสดงตัว แสดงความต้องการของผู้พูด เรียกความสนใจจากผู้อื่น นอกจากนั้นยังเป็นการแสดงอารมณ์ของผู้พูดขณะนั้นว่าอยู่ในอารมณ์ใด

พิสมัย ถีระแก้ว (2524 : 4) ได้ให้ความสำคัญของการพูดว่า การพูดเป็นการสื่อความหมายที่สำคัญที่สุด ทุกชาติทุกภาษาต่างก็เห็นพ้องต้องกันว่า การพูดนั้นเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีที่สุดกว่าวิธีอื่น ๆ ถือได้ว่าเป็นแกนกลางสำคัญในการสร้างความเข้าใจของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ด้วยกัน

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2529 : 20) ได้ให้ความสำคัญของการพูดไว้ว่า การพูดเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม การพูดเป็นเครื่องมือที่ช่วยทำกิจกรรมต่าง ๆ สำเร็จไปได้ด้วยดี เนื่องจากการพูดต้องอาศัยน้ำเสียงเป็นสื่อ การที่ผู้พูดสามารถใช้ระดับเสียงต่าง ๆ กัน ตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยโน้มน้าวจิตใจของผู้ฟังได้ง่าย นอกจากนั้นยังเห็นสีหน้าท่าทางของผู้พูดประกอบเกิดความเข้าใจกันได้ดียิ่งขึ้น และการพูดยังสามารถสื่อความหมายได้รวดเร็วกว่าการสื่อความหมายด้วยวิธีอื่น ๆ

จากความสำคัญของการพูดทั้งหมดพอจะสรุปได้ว่า การพูดมีความสำคัญสำหรับมนุษย์เป็นอันมากเนื่องจากเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้รวดเร็วกว่าการสื่อความหมายด้วยวิธีอื่น ๆ การพูดเป็นการได้เห็นได้ทราบความต้องการของผู้พูดต่อผู้ฟังได้ดี ทั้งยังช่วยโน้มน้าวจิตใจของผู้ฟังได้ง่าย เนื่องจากการพูดต้องอาศัยระดับเสียงตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสม

7. วิธีการสอนพูดแบบต่าง ๆ แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

วิธีการสอนพูดมีหลายวิธีแต่วิธีที่ได้รับความนิยมและใช้กันมากนั้น ผดุง อารยะวิญญู (2529 : 3 - 4) ได้สรุปไว้ในเอกสารคำสอนวิธีสอนพูด ดังนี้

1. วิธีการสอนพูดโดยวิธีธรรมชาติ (Natural Method) การสอนพูดวิธีนี้คำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดบทเรียนต้องให้สอดคล้องกับวุฒิภาวะและความสนใจของผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ตรงและใช้สิ่งแวดล้อมจริง ๆ ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ได้จากการเรียนไปใช้ได้กับชีวิตประจำวันจริง ๆ ความสำคัญของการเรียนการสอน จึงอยู่ที่การจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เช่น ครูจะสอนเรื่องเครื่องใช้ภายในบ้าน ครูก็จัดสภาพห้องเรียนให้มีเครื่องใช้ต่าง ๆ ภายในบ้าน ครูชี้ไปที่สิ่งของแต่ละอย่าง แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามให้ใกล้เคียงที่สุด

2. วิธีการสอนพูดโดยวิธีสังเคราะห์ (Synthetic Method) การสอนพูดวิธีนี้เน้นการออกเสียงเป็นคำ ๆ และเป็นคำที่มีความหมายไม่เน้นเกี่ยวกับการวางตำแหน่งของอวัยวะในการพูด การสอนจะเริ่มต้นด้วยการฝึกหายใจ เปล่งเสียง ติดตามด้วยการสอนเป็นคำ ๆ ซึ่งอาจจะเป็นชื่อของสิ่งของ ชื่อบุคคล คำกริยา ชื่อสี ชื่อสถานที่ต่าง ๆ และประโยคต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็อาจจะสอนการอ่านริมฝีปากไปด้วยก็ได้ การสอนมุ่งให้เด็กเข้าใจความหมายของคำ และในขณะเดียวกันก็ให้ออกเสียงชัดพอสมควร โดยการให้เด็กเปล่งเสียงซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง การออกเสียงจะเพี้ยนบ้างแต่ไม่เพี้ยนมาก จนกระทั่งมีความหมายก็ถือว่าเข้าใจดำเนินการเลือกคำมาสอนควรเลือกคำง่าย ๆ สอนจากง่ายไปหายาก

3. วิธีการสอนพูดโดยวิธีวิเคราะห์ (Analytical Method) วิธีนี้เน้นเกี่ยวกับการวางตำแหน่งของอวัยวะในการพูดให้ถูกต้อง โดยมีความเชื่อว่าการพูดจะชัดหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การเปล่งเสียง ซึ่งการเปล่งเสียงที่ถูกต้อง ต้องอาศัยการวางอวัยวะในการพูดที่ถูกต้อง เมื่อเด็กวางอวัยวะในการพูดได้ถูกต้องแล้ว ก็จะสามารถพูดได้ชัดเจนโอกาสต่อไป การฝึกใช้คำหรือพยางค์ ที่ไร้ความหมาย (Nonsense Syllable) เป็นส่วนสำคัญ เมื่อเด็กออกเสียงพยางค์ที่ไม่มี ความหมายได้ดีแล้ว จึงให้ออกเสียงคำที่มีความหมายตามภายหลัง การสอนให้ออกเสียงสระ และ พยัญชนะที่ง่าย ๆ และเห็นรูปปากชัดเจนก่อน ในขณะฝึกอาจสอนการอ่านริมฝีปากไปด้วยก็ได้

4. วิธีการสอนพูดโดยวิธีของแดเนียลลิง (Daniel Ling) จุดเด่นของการสอนพูดตามแนวทางของแดเนียลลิง (Daniel Ling) คือการสอนเป็นขั้นตอนและสอนอย่างมีระบบ โดยเริ่มจากการเปล่งเสียงก่อน เมื่อเด็กเปล่งเสียงได้แล้วจึงสอนให้เด็กเปล่งเสียงสั้น - ยาว, เสียงดัง - ค่อย, เสียงสูง - ต่ำ, เสียงสระ เสียงพยัญชนะเดี่ยว ซึ่งรวมทั้งพยัญชนะต้น และ พยัญชนะท้าย และเสียงพยัญชนะควบกล้ำตามลำดับ การสอนพูดแต่ละขั้นมีการปฏิบัติเป็นขั้นตอน

ตามลำดับโดยละเอียด นักเรียนจะต้องปฏิบัติขั้นต้น ๆ ใต้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอน ครูจึงจะสอนพูดในขั้นและระดับที่สูงขึ้นได้ หากนักเรียนปฏิบัติไม่ได้หรือปฏิบัติได้ไม่ดี ครูจะต้องสอนย้ำจนนักเรียนปฏิบัติได้

นอกจากนี้ ยังมีวิธีการสอนพูดแบบสนทนาของสถาบัน ทาราลี (Taralye) ประเทศออสเตรเลีย (Australia) จากเอกสารงานแปลวิธีการสอนพูดแบบสนทนา (ผดุง อารยะวิญญ. ม.ป.ป. : 4 - 5) ดังนี้

วิธีการสอนพูดแบบสนทนา เป็นการสอนที่ไม่เน้นการสอนเป็นคำแต่จะเน้นการสนทนาโต้ตอบ ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ใช้กิจกรรมเป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกทางด้านการพูด โดยมีเทคนิคการสอนพูดดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผน

ครูผู้สอนจะต้องวางแผนจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของเด็ก ลักษณะของกิจกรรมที่ดีคือ น่าสนใจ เหมาะกับวัยของเด็ก เหมาะกับความสนใจของเด็ก มีทางเลือกหลายทาง เข้าใจง่าย เล่นง่าย ทำให้เด็กมีใจจดจ่อต่อกิจกรรมนั้น

ขั้นที่ 2 การสอน

ผู้สอนหรือผู้สนทนากับเด็กคือครูถ้าเป็นเด็กโต หากเป็นเด็กเล็ก พ่อแม่หรือคนใกล้ชิดกับเด็กเป็นผู้สอน การลงมือประกอบกิจกรรมเริ่มด้วยครูใช้กิจกรรมเป็นสื่อในการสนทนา ครูเริ่มต้นประกอบกิจกรรมและให้เด็กปฏิบัติหรือครูกับเด็กเล่นด้วยกันและสนทนากันไปด้วยกิจกรรม อาจจะได้แก่ การดูภาพจากสมุดภาพ การเล่นของเล่น ปั้นดินน้ำมัน เป็นต้น

ขั้นที่ 3 สนทนากับเด็ก

ครูใช้กิจกรรมเป็นสื่อในการสนทนา การสนทนาคือการโต้ตอบระหว่างคน 2 คน ครูจะไม่สอนเด็กฝ่ายเดียว หรือไม่ให้เด็กพูดคนเดียว ครูและเด็กต้องโต้ตอบซึ่งกันและกัน จุดมุ่งหมายคือการสนทนาเพื่อความเข้าใจในสิ่งเดียวกัน ไม่ใช่ว่าการสอนภาษาแก่เด็กเป็นคำ ๆ

จากวิธีการสอนพูดแบบต่าง ๆ แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั้งหมด พอสรุปได้ว่า วิธีการสอนพูดแบบต่าง ๆ แก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีหลายวิธี แต่ที่นิยมใช้มี 5 วิธี คือ วิธีการสอนพูดแบบธรรมชาติ วิธีการสอนพูดแบบสังเคราะห์ วิธีการสอนพูดแบบวิเคราะห์ วิธีการสอนพูดแคเนี่ยลิ่ง (Daniel Ling) และวิธีการสอนพูดแบบสนทนา ในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการสอนพูดแบบสนทนา เนื่องจากเป็นวิธีที่ผู้สอนและผู้เรียนทำกิจกรรมสนทนาโต้ตอบกัน เหมือนกับเด็กสนทนากับผู้ปกครองซึ่งเด็กทำเป็นกิจวัตรประจำวันอยู่แล้วมาใช้เป็นวิธีสอนเด็ก

8. การวัดความสามารถทางภาษา

การวัดความสามารถทางภาษามักมุ่งที่การใช้ภาษาโดยการพูด และการเขียนเป็นสำคัญ วิธีวัดความสามารถทางภาษาซึ่ง ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. (2518 : 123 - 134) ได้ให้วิธีการไว้ดังนี้

1. การนับจำนวนคำ การนับจำนวนคำที่พูดหรือเขียนในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ แล้วนำคำพูดหรือข้อเขียนนั้นมานับจำนวนคำ จำนวนประโยคและจำนวนคำต่อประโยคที่ใช้ในการพูดหรือเขียนนั้น
2. การนับจำนวนประโยค การนับจำนวนประโยคที่ใช้ในการเล่าเรื่องหรือเขียนเรียงความ
3. การนับจำนวนคำต่อประโยค ความยาวของประโยคเป็นการวัดความคล่องในการใช้ภาษาได้อย่างดี ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม (2518 : 132) ได้อ้างถึงรายงานของวิลเลียม (William) ที่พบค่าสหสัมพันธ์ ของความยาวประโยคและความซับซ้อนของการใช้ภาษามีค่า 0.80 และเยดินแนค (Yadinack) พบว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างจำนวนคำต่อประโยคและความซับซ้อนทางการใช้ภาษาเท่ากับ 0.88 และ 0.93 จึงสรุปได้ว่าความยาวของประโยคเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดการใช้ภาษาได้อย่างน่าเชื่อถืออีกวิธีหนึ่ง นอกจากนี้ เดวิส (Davis) แมคคาร์ธี (McCarthy) และเทมพลิน (Templin) ได้แสดงผลจากการศึกษาค้นคว้าถึงพัฒนาการของการพูดโดยดูจากความยาวของประโยคที่เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งทำให้ทราบว่าจำนวนคำจำนวนประโยค และจำนวนคำในแต่ละประโยคจะเพิ่มขึ้น เมื่อเด็กมีพัฒนาการในการพูดมากขึ้น

ในการวัดความสามารถในการพูดนั้นต้องอาศัยเครื่องมือหรือสิ่งต่าง ๆ ลาโด (Lado. 1964 : 32) ได้ให้ความเห็นว่ารูปภาพเป็นสื่อที่ดีที่สุดที่จะใช้ทดสอบความสามารถในการพูด ถ้ารูปภาพนั้นสร้างขึ้นมาอย่างถูกต้อง โดยจะสามารถทดสอบได้ทั้งการออกเสียง คำศัพท์ และโครงสร้างทางภาษา แต่การดูภาพจะต้องมีคำถามสั้น ๆ เช่น หนูเห็นอะไรบ้าง เขากำลังทำอะไร อะไรกำลังจะเกิดขึ้น หรือเล่าเรื่องให้ฟังสิคะ ซึ่งผู้ทดสอบ จะไม่บอกเด็กว่าพูดผิดหรือถูก แต่ควรใช้คำพูดเสริมแรงในระหว่างทดสอบ และเพื่อป้องกันข้อสอบซ้ำในกรณีทดสอบเป็นรายบุคคลควรเรียกเด็กที่กำลังเรียนอยู่ในห้องออกมาทีละคน ส่วนวิธีการทดสอบนั้น ลาโด (Lado) เสนอแนะในหนังสือแบบทดสอบทางภาษาว่า อาจใช้ภาพที่มีการกระทำให้นักเรียนดู และ

พูดเป็นประโยคง่าย ๆ หรือกำหนดหัวข้อให้นักเรียนพูดในเวลาที่กำหนดให้ หรือใช้การสนทนาโต้ตอบก็ได้ วิธีการที่นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านใช้วัดความสามารถในการพูดนั้นมีหลายวิธี ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้วัดและอายุของเด็ก สมิก (M.E Smith) เลือกคำจากบัญชีคำของ ธอร์นไดค์ (Thorndike Word List) พร้อมกับใช้ของเล่น ภาพและคำถามเพื่อศึกษาจำนวนคำที่เด็กในแต่ละวัยทราบ อลสไตน์ (Alstyne) วัดความเข้าใจคำของเด็กอายุ 3 ปี โดยการชี้รูปภาพสิ่งของตามที่ผู้ทดสอบบอก เทมพลิน (Templin) ใช้ Ammous Full - Range Picture Vocabulary Test สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนและใช้ Seashore Eckerson English Recognition Vocabulary Test สำหรับเด็กประถม โลบแมน (Loban) ได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล และกระตุ้นให้พูดในเรื่องที่สนใจแล้วจึงให้เด็กดูภาพ 6 ภาพ เพื่ออธิบายสิ่งที่เห็นในภาพตลอดจนความรู้สึกลึกซึ้งของเด็กเกี่ยวกับภาพที่เห็น นอกจากนี้ยังมีกำหนดเวลาให้เด็กพูดคำที่รู้จักกันที่กล่าวพูด ของเด็กขณะที่เล่นกับเพื่อน ในสถานการณ์การเล่นแบบอิสระหรือในขณะที่เล่นกับผู้ใหญ่ เป็นต้น

จากการวัดความสามารถทางภาษา ทั้งหมดสรุปได้ว่า การวัดความสามารถทางภาษาของเด็กนั้น จะดูจากการนับจำนวนคำ การนับจำนวนประโยค การนับจำนวนคำต่อประโยค โดยการวัดอาจใช้รูปภาพ หนังสือหรือของเล่นเป็นเครื่องมือโดยมีคำถามกระตุ้นเด็กเป็นคำถามง่าย ๆ หรือใช้การสัมภาษณ์เด็กในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือในขณะที่เด็กดูภาพประกอบอยู่ งานวิจัยนี้ใช้การวัดความสามารถในการพูดของเด็ก โดยการนับจำนวนคำที่พูดในช่วงเวลาที่กำหนดไว้

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาและการพูด

งานวิจัยในประเทศ

กาญจนา คงทอง (2528 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดและมารยาทแห่งตนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งเรียนในชั้นเรียนเฉพาะกับชั้นเรียนร่วมพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนในชั้นเรียนเฉพาะมีความสามารถในการพูดต่ำกว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่เรียนในชั้นเรียนร่วม

นิรันดร์ รอดเอี่ยม (2531 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. 4. 6 โดยใช้แบบทดสอบรูปภาพพบว่า เด็กนักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนสูงมีพัฒนาการทางภาษาพูดด้านจำนวนคำ และความซับซ้อนของประโยคสูงกว่าเด็กนักเรียนที่เรียนอยู่ชั้นต่ำกว่า แต่ไม่พบความแตกต่างด้านความซับซ้อนของประโยค และพัฒนาการทางภาษาพูดด้านจำนวนคำในนักเรียนหญิงและนักเรียนชาย

กาญจนา สุวรรณธาร (2537 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความเชื่อมั่นในตนเอง และความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ที่ครูมีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กพบว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ ที่มีครูมีปฏิสัมพันธ์ด้วย มีคะแนนเฉลี่ยด้านความเชื่อมั่นและความสามารถทางภาษาสูงกว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ที่ครูไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก

งานวิจัยในประเทศ

เฮอร์ลอค (Harlock. 1978 : 171) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาพูดไว้ 12 ประการ ดังนี้

1. สุขภาพ เด็กที่มีสุขภาพดี เรียนรู้ที่จะพูดได้เร็วกว่าเด็กที่มีสุขภาพไม่ดี เนื่องจากเด็กมีแรงจูงใจสูงที่จะเป็นสมาชิกของสังคมและติดต่อกับสมาชิกในกลุ่ม
2. สติปัญญา เด็กที่มีสติปัญญาสูงเรียนรู้ที่จะพูดได้เร็วกว่าและแสดงเกณฑ์ทางภาษาเหนือกว่า เด็กที่มีระดับสติปัญญาต่ำ
3. สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมสูงเรียนรู้ที่จะพูดเร็วกว่า แสดงออกได้ดีกว่า และพูดคล่องมากกว่าเด็กที่มาจากกลุ่ม ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ
4. เพศ กลุ่มเด็กหญิงจะเรียนรู้ที่จะพูดได้เร็วกว่าเด็กชายในทุกระดับอายุการใช้ประโยคของเด็กชายสั้นกว่า และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์น้อยกว่าเด็กหญิง การใช้คำศัพท์และการออกเสียงได้ถูกต้องก็น้อยกว่าเด็กหญิง
5. ความต้องการในการติดต่อสื่อสาร เด็กที่มีความต้องการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นสูงจะเป็นแรงจูงใจให้เด็กเรียนรู้ที่จะพูดได้มาก ยิ่งมีความเต็มใจที่จะสื่อสารมากเท่าไรเด็กก็จะเรียนรู้ที่จะพูดได้มากเท่านั้น

6. การกระตุ้น เด็กที่ถูกกระตุ้นให้พูด ด้วยการพูดอุยจะส่งเสริมให้มีการตอบสนองจะเรียนรู้ที่จะพูดได้เร็วกว่าและดีกว่า

7. ขนาดของครอบครัว เด็กที่เป็นลูกคนเดียวในครอบครัวเล็ก ๆ โดยทั่วไปจะพูดได้เร็วกว่าและดีกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวใหญ่

8. ลำดับการเกิดในระดับอายุเดียวกัน การพูดของเด็กที่เกิดก่อนเหนือกว่าเด็กที่เกิดในลำดับหลัง ๆ ในครอบครัวเดียวกัน

9. การเกิดแฝด เด็กแฝดจะมีพัฒนาการทางการพูดช้าเนื่องจากเด็กจะติดต่อกับผู้ที่เป็นคู่แฝดของตนเองเป็นส่วนใหญ่ และเรียนรู้ที่จะเข้าใจภาษาเฉพาะของตนเอง

10. การพบปะกับกลุ่มเพื่อน เด็กที่พบปะกับกลุ่มเพื่อนอย่างมากเท่าใดก็ต้องการจะเป็นที่ยอมรับในการเป็นสมาชิกในกลุ่มเพื่อนมากเท่านั้น ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ที่จะพูดสูง

11. บุคลิกภาพ เด็กที่ปรับตัวดี มีแนวโน้มที่จะพูดได้ดีกว่าทั้งด้านคุณภาพ และปริมาณเมื่อเทียบกับเด็กที่ปรับตัวได้ไม่ดี

12. เด็กที่พูดสองภาษา การเรียนรู้ สองภาษาในช่วงปีแรกจะทำให้พัฒนาการล่าช้า ทั้งสองภาษาและนำไปสู่การพูดที่คลาดเคลื่อน

เมนยูค (Menyuk. 1978 : 18 - 19) ได้ทำการทดสอบในการใช้คำเชื่อมในเด็ก 3 กลุ่ม คือ เด็กในโรงเรียนเลี้ยงเด็ก โรงเรียนอนุบาลและนักเรียนเกรด I พบว่าเด็กที่มีอายุมากขึ้นจะสามารถใช้คำเชื่อมประโยคได้ดีขึ้น และเด็กช่วงอายุ 4 - 7 ขวบ จะมีการใช้ประโยคซับซ้อนขึ้น

ลี (Lee. : 1979 : 404) ได้ศึกษาพบว่าเด็กจะพูดประโยคได้ซับซ้อนมากขึ้นเมื่ออายุ 4 ขวบ 9 เดือน ถึง 7 ขวบ ซึ่งความซับซ้อนนั้นขึ้นอยู่กับอายุ กลุ่มเพื่อนและระดับเศรษฐกิจ

เฮเลน (Helen. 1981 : 194) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางภาษาพบว่าเด็กหญิงจะมีพัฒนาการทางภาษา เร็วกว่าเด็กชายในช่วงแรก ๆ ของชีวิตในด้านคำศัพท์และการออกเสียงส่วนในเรื่องไวยากรณ์ จะไม่มีความแตกต่างกันจนกว่าจะเข้าสู่วัยรุ่น และเด็กที่มีฐานะยากจนจะมีพัฒนาการทางด้อยกว่า ช้ากว่าเด็กปกติแต่ไม่ช้าในเรื่องทักษะทางไวยากรณ์

เนลสัน (Nelson. 1985 : 27793) ได้ศึกษาการใช้ประโยคเดียว และการใช้ประโยคานเด็กพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการทางภาษาคือปฏิสัมพันธ์ระหว่างวุฒิภาวะทางการเรียนรู้กับสิ่งแวดล้อม

วูน (Voort. 1993 : 114) ได้ศึกษาทักษะการสนทนาที่ใช้ฝึกเพื่อพัฒนาคนพิการทางร่างกายที่เป็นผู้ใหญ่จำนวน 6 คน โดยมีคณาสนทนา 2 คน ใช้เวลาฝึก 10 สัปดาห์ ใช้โปรแกรมการฝึกเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคมพัฒนาโดย Dorothy Griffiths พบว่า การฝึกโดยใช้การสนทนาร่วมกันในกลุ่มสามารถปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องในการสนทนา เพื่อพัฒนาทางภาษาของคนพิการทางร่างกายที่เป็นผู้ใหญ่ได้

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษาและการพูดทั้งในประเทศ และต่างประเทศสรุปได้ว่า เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษา และการพูดได้ขึ้นต้องขึ้นอยู่กับระดับชั้นที่เรียน เด็กในระดับชั้นที่สูงจะมีพัฒนาการทางภาษาดีกว่าเด็กที่เรียนในระดับชั้นต่ำ อายุเด็กที่อายุน้อยจะมีพัฒนาการทางภาษาต่ำกว่าเด็กที่มีอายุมาก เด็กที่เรียนร่วมจะมีพัฒนาการทางภาษาดีกว่าเด็กที่เรียนในโรงเรียนเฉพาะ เด็กที่มาจากรอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมดี จะมีพัฒนาการทางภาษาดีกว่าเด็กที่มาจากรอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ เด็กที่มีสติปัญญา และสุขภาพดีจะมีพัฒนาการทางภาษาดีกว่าเด็กที่มีสติปัญญาต่ำ และสุขภาพไม่ดี นอกจากนี้ การพบปะติดต่อกับสื่อสารกับบุคคลภายนอกในสังคมจะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษามากยิ่งขึ้น

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1. ความหมายของเกม

พจนานุกรมการศึกษา (New Standard Encyclopedia 1971 : 69) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎ กติกา และผู้เล่นเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสดแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รู้จักควบคุมตนเอง มีความยุติธรรม เกิดทักษะและคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น

อาร์โนลด์ (Arnold. 1975 : 110 - 113) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกมคือการเล่นซึ่งอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจกับเด็กมากมีความสัมพันธ์กับชีวิตและพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด ซึ่งการเล่นสำหรับเด็กนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กมาก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) ได้ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึงการแข่งขัน การเล่น เพื่อความสนุกสนาน ลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงจนคราวหนึ่ง ๆ

เยาวภา เคชะคุปต์ (2528 : 53) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขัน ซึ่งต้องมีการแพ้ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ว่าในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

ปิยศักดิ์ สันททรัพย์ (2530 : 10) ได้ให้ความหมายของเกมว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีกฎเกณฑ์กติกาและจำนวนผู้เล่นตลอดจนวิธีการเล่นที่แน่นอน

เยาพรหม ทิมทอง (2535 : 43) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เป็นการเล่นทั้งเกมเจียบและเกมการเคลื่อนไหว เกมอาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

บุญโชติ นุ่มปาน (2537 : 18) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ใช้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในส่วนที่เรียน เกมต้องมียกติกากติกาการเล่นที่กำหนดไว้ อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ และต้องมีการประเมินผลความสำเร็จ ของผู้เล่นด้วย

จากความหมายของเกมทั้งหมดพอสรุปได้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีการแข่งขันก็ได้ อาจมีการเคลื่อนไหวหรือไม่มีการเคลื่อนไหวก็ได้ อาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ กิจกรรมนี้จะทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมพัฒนาการทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

2. ประเภทของเกม

โลเวลล์ (Lovell. 1972 : 166 - 167) ได้แบ่งประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไป ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่นเกมแบบแผนมีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ

2. เกมที่สร้างจีน (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างจีนอย่างมีจุดหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้ จะช่วยเน้นความเข้าใจมากขึ้นในการจัดเกมควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้นจนถึงเกมที่มีความซับซ้อนโดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กหาความเข้าใจช้า

กิลแมน (Guilman. 1976 : 657 - 661) ได้แบ่งประเภทของเกมประกอบการสอนออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยเห็น

2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งยั่วให้ผู้เรียนมีแนวทางที่จะบรรลุจุดหมายในด้านต่าง ๆ

3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในความรู้อื่น ๆ ที่เป็นพื้นฐานต่าง ๆ และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาสิ่งใหม่ ๆ ที่มาเข้าให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

โคลัมบัส (Kolumbus. 1979 : 141 - 149) ได้แบ่งเกมเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกกระทำ (Manipulative Games) คือเกมที่เด็กนำของเล่นต่าง ๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและสายตา เช่น การเย็บบัตรภาพ ร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Didactic Games) คือเกมที่พัฒนาความคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องคิดหาเหตุผลจากการเล่นเกม เช่น การจับคู่ ภาพเหมือน ภาพติดต่อ เป็นต้น

3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Games) หรือเกมพลศึกษามีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหาร ประจำวันง่าย ๆ เช่น เกมทำตามผู้นำเกมไล่จับ เป็นต้น

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุ อุปกรณ์ใด ๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมเกี่ยวกับการฟัง เป็นต้น

5. เกมทายบัตร (Card Games) จะช่วยให้เด็กสามารถเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมล่าลายแทง เกมหาสิ่งของ

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 3) ได้จำแนกประเภทของเกมไปอีกลักษณะหนึ่ง โดยแบ่งเกมเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นเป็นนิยาย และการเล่นเลียนแบบ (Story Plays and Mimetic) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และเลียนแบบก็ทำตามแบบนั้น ๆ เช่น การเลียนแบบสัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น

2. การเล่นเปิดเตล็ด (Low Organization Games) ได้แก่การเล่นที่มีกฎกติกา เล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นของการเคลื่อนไหว

3. การเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self Testing Activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead - up Games) ได้แก่ เกมที่ก่อให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ

5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่ การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) ได้แก่การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

วรสุตา บุญยวโรจณ์ (2530 : 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนานลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้ พบเห็นได้ทุกแห่งเช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาได้โดยยึดเนื้อหา และจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้น ๆ เกมการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้น เพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทลักษณะต่าง ๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำผลภาวะการจำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่ท้าทาย เป็นการย้ำ ซ้ำทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น โดยจัดเป็นรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม และผู้ตัดสินการแข่งขัน

จากประเภทของเกมทั้งหมดพอสรุปได้ว่า เกมจัดแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้หลายประเภทมีทั้ง เกมันทนาการ เกมการศึกษา เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ เกมเบ็ดเตล็ด แต่ในงานวิจัยครั้งนี้ใช้เกมการศึกษา ซึ่งเป็นเกมที่จัดเพื่อวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน โดยนำเอาเนื้อหา จุดประสงค์ของการเรียน เรื่องชุมชนมาจัดทำเป็นเกมเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของการเรียนในเนื้อหาเรื่องชุมชน

3. ประโยชน์ของเกม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 2) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทางร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
2. ช่วยเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการกีฬา เพื่อจะได้เล่นอย่างถูกต้องจะทำให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียด ช่วยให้สมองปลอดโปร่ง
5. การเล่นเกมช่วยส่งเสริมให้เกิดปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้อย่างดี
6. ส่งเสริมสุขภาพทางกายให้แข็งแรง หรือมีสมรรถภาพทางกายที่ดีอยู่เสมอ

จิตาจมันคง

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2530 : 15) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐาน
3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการต่าง ๆ และเล่นร่วมกับคนอื่นปฏิบัติ

ตามระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดด้วยตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ครู ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่น ๆ โดยการนำเข้าไปสอดแทรก

ทำให้เด็กเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2534 : 3 - 4) ได้สรุปประโยชน์ของเกมที่ใช้สอน หรือ ประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และบททวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบรู้จักปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
10. ช่วยให้นักครูเห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจน
11. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

ในต่างประเทศตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 ได้มีนักศึกษาและนักจิตวิทยาหันมาเล่นเกมการศึกษา (Academic Games) ในห้องเรียนกันมากมาย ซึ่งเกมการศึกษา เปรียบเสมือนเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ทำให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และมีผลดีมากกว่าผลเสีย การเล่นเกมมักมีขึ้นขึ้นตั้งแต่เด็กเล็ก ทั้งนี้เพราะการเรียนวิชาการที่เป็นนามธรรมไม่มีแรงจูงใจให้เด็กอยากเรียนเพียงพอ จึงต้องอาศัยความเพลิดเพลินเป็นทางนำไปสู่ความเข้าใจและความจำ

จากประโยชน์ของเกมทั้งหมดพอสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์มากมายคือช่วยส่งเสริม การเคลื่อนไหวเบื้องต้น ช่วยเสริมทักษะทางกีฬา ทำให้เกิดความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน ช่วย ทำให้ร่างกายแข็งแรง โดยเฉพาะเกมการศึกษา จะช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน วิชาเป็นกิจกรรมได้ทั้งชั้นนำมาเข้าสู่บทเรียน ขึ้นเสริมบทเรียนและ ขึ้นสรุปบทเรียน

4. ลักษณะที่ดีของเกม

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2534 : 4) ได้สรุปถึงลักษณะของเกมที่ดีไว้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้เด็กเกิดความสุข มีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้ง เป็นการฝึกบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
2. วิชาเวลาในช่วงสั้น ๆ มีคำสั่ง และกติกาในการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน
3. ถ้าการเล่นมีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรจะง่ายในการเล่นตรวจสอบและตัดสินใจ ให้คะแนน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
4. ครูควรควบคุมการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง
5. ถ้าหากครูเห็นว่าควรจะต้องใช้สถานที่ นอกห้องเรียนก็ควรเตรียมสถานที่ไว้

สว่างหน้า

6. ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองอย่างง่าย ๆ แต่ใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้ดี
7. การเล่นนั้น ควรให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอ

สมควร

สุร พงษ์ทองเจริญ (2529 : 28) ได้อธิบายถึงลักษณะของเกมการสอนที่ดี

ไว้ดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องมีการตระเตรียมกันมาล่วงหน้า หรือถ้ามีก็ควรให้น้อยที่สุด
2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของเด็ก
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน
4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน 15 นาที
5. เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
6. เป็นเกมที่ไม่ทำให้เสียวินัยในห้องเรียน

7. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีมหรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
8. เป็นเกมที่เด็กได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถคิดแปลงใช้เป็น

อุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

จากลักษณะที่ดีของเกมสรุปได้ว่าลักษณะที่ดีของเกม คือ เป็นเกมที่ใช้เวลาช่วงสั้น ๆ มีคำสั่ง กติกาชัดเจนไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมควรเป็นอุปกรณ์ที่จัดทำขึ้นเองได้ง่าย ๆ เป็นเกมที่สร้างความสนุกสนาน ให้ความรู้ทั้งให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้าง

5. หลักการนำเกมมาใช้และการสร้างเกม

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533 : 79) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมการศึกษาไปใช้ดังนี้

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ การจับคู่ภาพเหมือน โคมิโน การแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ฝึกนี้กำหนดไว้เป็น 1 กิจกรรม เพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูจึงควรจัดหมุนเวียนไว้เด็กเล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึงกัน
4. เกมหรืออุปกรณ์ที่จะใช้ควรมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอ หากจำเจเด็กอาจเบื่อไม่อยากเล่น

ประพนธ์ เจียรกุล (2535 : 15) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ดังนี้

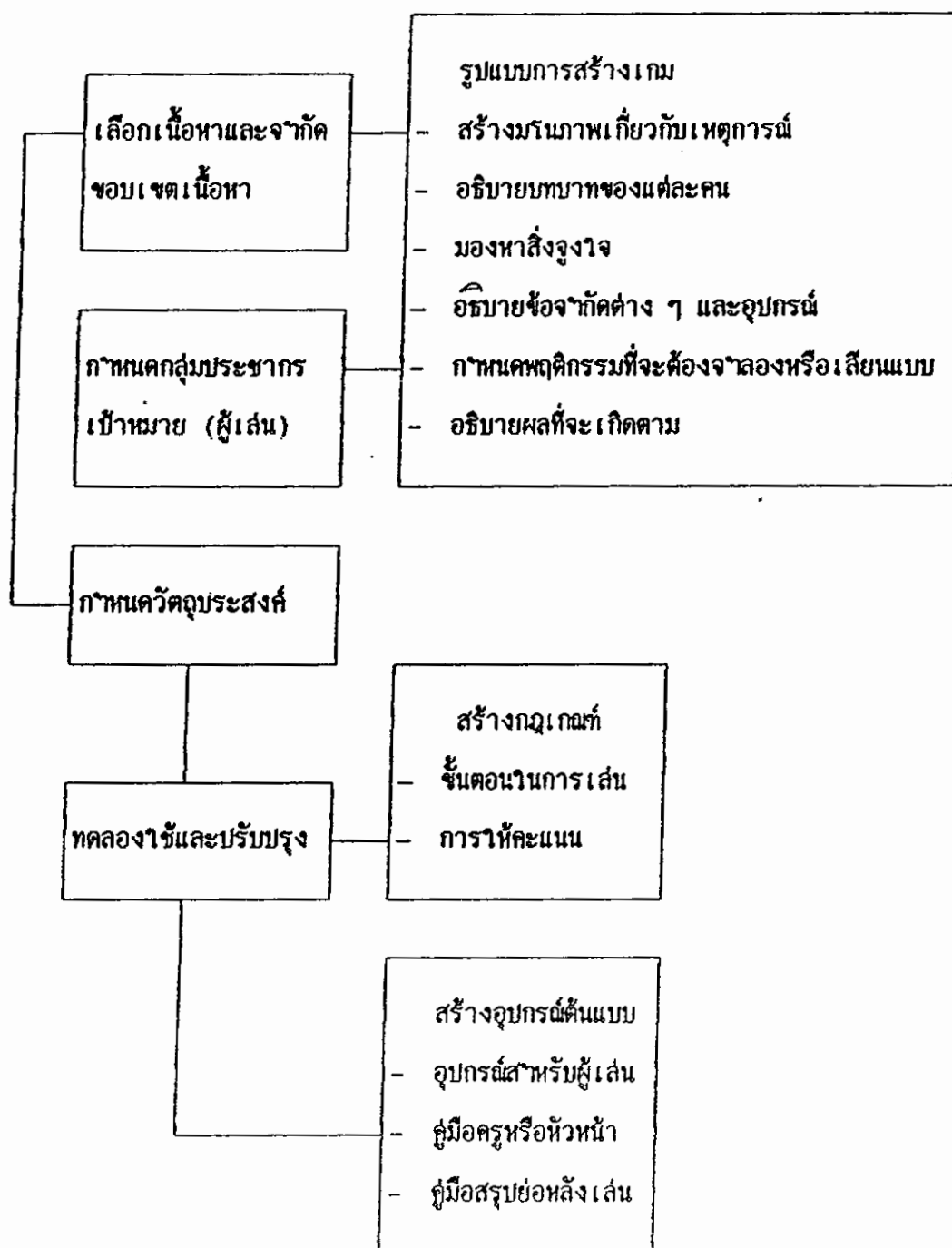
1. ครูต้องเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ครบถ้วน และพร้อมที่จะใช้ได้ทันทีเมื่อเล่นเกมส์สิ้นสุดแล้วต้องเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ กลับเข้าที่ให้เป็นระบบเพื่อสะดวกในการใช้งานครั้งต่อไป
2. ต้องยึดมั่นในวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนเป็นหลัก ไม่มุ่งเอาแต่แพ้ ชนะ หรือสนุกสนานอย่างเดียว
3. คำถามหรือปัญหาที่เตรียมไว้สำหรับการเล่นเกมควรมีทั้งปัญหาที่ยาก ปานกลาง และง่าย

4. ควรส่งเสริมตามที่มีการแข่งขันเป็นทีม มากกว่าการแข่งขันเป็นรายบุคคล
5. ควรใช้เวลาในการเล่นเกมพอสมควรคือระหว่าง 10 - 30 นาที ลักษณะของเกมควรระมัดระวังไม่ให้เสียงดังจนไปรบกวนห้องอื่น

จากหลักการนำเกมมาใช้ทั้งหมดพอสรุปได้ว่า ในการนำเกมมาใช้ควรจัดอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ครบถ้วน เตรียมเกมที่จะให้เด็กได้เล่นให้เพียงพอ เกมหรืออุปกรณ์ที่ใช้ควรหมุนเวียนกันใช้ เพื่อเด็กจะได้ไม่เบื่อ ควรเป็นเกมที่เล่นเป็นทีมมากกว่าเล่นรายบุคคลเวลาที่ใช้ก็ควรไม่เกิน 10 - 30 นาที

การสร้างรูปแบบของเกม

อรพรรณ พรสีมา (2530 : 63 - 65) ได้ให้แนวการสร้างรูปแบบเกมประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้



6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

งานวิจัยในประเทศ

สรรัชย์ ศรีสุข. (2530 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออของนักเรียนที่เรียนจากกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล จังหวัดชลบุรี จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม กลุ่มที่ 2 ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน กลุ่มที่ 3 ได้รับการสอนโดยคำปริศนาคำทาย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพของ มอแรน (Morain) ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย หลังการสอนมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออสูงกว่าก่อนทำการสอน

อุษา กลแกม (2533 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกฝนทักษะ โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัดของนักเรียนหูหนวกระดับอนุบาลปีที่ 1 ที่มีอายุ 5 - 6 ปี โรงเรียนโสตศึกษา หุ่ยมหาเมฆ จำนวน 20 คน พบว่า นักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษามีความสามารถจำแนกด้วยสายตาสูงกว่านักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้แบบฝึกหัด

สุรินทร์ภรณ์ อนันต์มัทพงศ์ (2533 : 51 - 52) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยทดลองกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 15 คน ที่มีระดับการได้ยินเกินกว่า 65 เดซิเบล โดยใช้แบบทดสอบความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตา เกมการศึกษาและแบบประเมินผลการฝึกทักษะด้วยเกมการศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า เกมการศึกษามีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะใช้กับเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งถ้ามีความสามารถทางการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาดี การนำเกมการศึกษาไปใช้ฝึกทักษะจะได้ผลดีมาก เด็กจะสามารถพัฒนาการสังเกตและรับรู้ด้วยสายตาได้ใกล้เคียงเด็กที่มีความสามารถทางสายตาอยู่ในระดับสูงและปานกลาง

อนุกุล มرنชัย. (2536 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในวิชาจริยศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 50 คน ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ พบว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามแผนการสอนของกรมวิชาการ

วิไล บุญมาก (2537 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่ต่อพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน และการสื่อสารด้วยภาษาของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 36 คน พบว่า พฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบร่วมมือดีกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม และพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนของนักเรียนกลุ่มที่มีการเล่นเกมแบบแข่งขันดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม

นาที เกตุอรุณ (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กนักเรียนระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และการใช้แบบฝึก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย - หญิงที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 70 เดซิเบลขึ้นไป ระดับอนุบาลปีที่ 1 ที่มีอายุ 4 - 6 ปี โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี จำนวน 16 คน พบว่า เด็กนักเรียนระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และฝึกทักษะด้านการใช้แบบฝึกมีความสามารถในการเรียนรู้ทางสายตาแตกต่างกัน

งานวิจัยในประเทศ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6465 - A) ได้ทดลองเปรียบเทียบการจากคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนระดับหนึ่ง โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) ในการสอนโดยให้นักเรียนจากคำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ แล้วเล่นเกมเกี่ยวกับคำนั้นจนครบ 40 คำ สำหรับเกมการเคลื่อนไหวนั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เกมเฉื่อยผู้เรียนจะเล่นโดยใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกิจกรรมปกติจะใช้สมุดแบบฝึกหัด พบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนจากการใช้เกมเฉื่อย ส่วนนักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำสุดไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย

พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยใช้ตำรากระทำกับนักเรียนระดับสามใน เพนซิลวาเนีย (Pensivania) จำนวน 94 คน สี่ชั้นเรียน เพื่อศึกษาความรู้เกี่ยวกับ วรรณภาพและความสามารถในการสะกดคำ โดยการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลัง การทดลองสามสัปดาห์จึงทำการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกดคำพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดลองการสะกดคำของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนสูงกว่ากลุ่ม ที่สอนตามตำรา

เอดจ์มอน (Edgmon. 1977 : 623 - 624 - A) ได้ทำการศึกษาความ แตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กที่เรียนวิชาที่ได้รับการฝึก โดยเรียนรู้ทักษะจากเกม และไม่ได้เรียนรู้ ทักษะจากเกมของเด็กเรียนซ้ำวัย 6 - 15 ปี จำนวน 49 คน กลุ่มทดลอง 25 คน เรียนรู้ทักษะจากเกม กลุ่มควบคุม 24 คน เรียนตามโครงการ เครื่องมือที่ใช้วัด ความพร้อมคือ Metropolitan Readines Test พบว่ามีเด็กส่วนน้อยของทั้งสองกลุ่มที่ไม่มี ความแตกต่างกันในความพร้อมจากการได้รับการฝึกทั้งสองแบบคือ ฝึกทักษะที่เรียนรู้จากเกม และฝึกทักษะที่ไม่ได้เรียนรู้จากเกม แต่เด็กส่วนใหญ่มีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

เยอเคส (Yerkes. 1982 : 8) ได้ศึกษาผลการเล่นในสนามที่จะส่งผลต่อ ทักษะการเห็นและการเคลื่อนไหวของเด็กก่อนวัยเรียนทั้งชายและหญิง จำนวน 32 คน อายุ ระหว่าง 3 - 4.5 ปี โดยแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมในสนาม สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที กลุ่มควบคุมให้เล่นแต่ในอาคาร ผลการศึกษาพบว่า เด็ก ในกลุ่มทดลองทั้งชายและหญิงมีความสุขสนุกสนาน มีจินตนาการ และมีทักษะการเห็น การเคลื่อนไหว ตลอดจนความสามารถออกแบบเสริมสภาพแวดล้อมในสนามอย่างเห็นได้ชัดดีกว่ากลุ่มควบคุม และ ยังพบว่า ครูสามารถใช้เกมผจญภัยแปลก ๆ ในสนามเพื่อเสริมพื้นฐานการเรียนรู้ให้แก่เด็ก ได้ด้วย เพราะสภาพสนามมีธรรมชาติของการเรียนรู้ที่ติดอยู่แล้ว

จากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับเกมพอสรุปได้ว่า เกมมีความ สำคัญสำหรับเด็กมาก นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังช่วยให้เด็กเกิดความพร้อมใน การเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ซึ่งจะส่งผลไปถึงผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ดีของเด็กด้วย

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมสูงจีน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง เป็นเด็กที่มีระดับการได้ยินโดยเฉลี่ยระหว่าง 26 ถึง 90 เดซิเบล ซึ่งเป็นค่าที่วัดได้หลังใส่ เครื่องช่วยฟังในหูข้างเดียว เมื่อวัดโดยวิธีเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์ โดยวิธีที่ถูกต้องจัดเป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อย จนถึงสูญเสียการได้ยิน ขั้นรุนแรง ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนปกติ ทั่วประเทศ

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในโรงเรียนราชวินิต ประถมศึกษา จำนวน 8 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มี 3 ชนิด ได้แก่

1. วิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม
2. แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม
3. แบบทดสอบความสามารถในการพูด

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือคำในการดังนี้

1. วิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม

1.1 ศึกษาเนื้อหาวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และของโรงเรียนสาธิตที่สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย

1.2 เลือกเนื้อหาที่จะนำมาใช้ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม ได้เนื้อหาเรื่อง ชุมชน ซึ่งประกอบด้วยหน่วยย่อยดังนี้ ชุมชนของเรา สถานที่ในชุมชน การรักษาความสะอาดในชุมชน การวางตนให้เหมาะสมในชุมชน การเดินทางในชุมชน การส่งข่าวในชุมชน บุคคลสำคัญในชุมชน ความปลอดภัยในชุมชน โรคติดต่อในชุมชนยาที่ควรรู้จัก

1.3 ศึกษาวิธีการสอนพูดแบบสนทนาของสถาบัน ธาราลี (Taralye) ประเทศออสเตรเลีย (Australia) (ผดุง อารยะวิญญู. ม.ป.ป. : 4 - 5)

1.4 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและการสร้างเกม

1.5 สร้างเกมประกอบการสอน วิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม จำนวน 32 เกม
ดังมีรายชื่อ ต่อไปนี้

เกมชุมชนของเรา	เกมจับคู่	เกมโยงจุด	เกมต่อภาพ
เกมสัญญาณจราจร	เกมยิงเป้า	เกมใบหาหมอ	เกมเส้นมหัศจรรย์
เกมต่อภาพ	เกมช่วยกันเก็บ	เกมจ่ายตลาด	เกมเรียงภาพ
เกมเก็บผลไม้	เกมจับสัตว์	เกมหาปลา	เกมส่งจดหมาย
เกมมารยาทไทย	เกมแยกขยะ	เกมจับคู่	เกมการสื่อสาร
เกมต่อภาพ	เกมปลูกต้นไม้	เกมปลอดภัยไว้ก่อน	เกมไม่เชื่อใคร
เกมอัศวินฝ่าศัตรู	เกมกิจวัตรประจำวัน	เกมหยอดตา	เกมทำความสะอาด
เกมเรียงภาพ	เกมสระผม	เกมยอคนักกีฬา	เกมยาอยู่ไหน

1.6 กำหนดโครงสร้างวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนการสอน

- 1) ศึกษาเนื้อหาที่จะสอนในหน่วยย่อยเรื่องชุมชน
- 2) เตรียมสื่อการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 3) เตรียมเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหา (เป็นเกมที่เน้น

การแสดงออกทางการพูด)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

ครูจัดกิจกรรมมาให้เร้าความสนใจเด็กโดยใช้ของจริงของจำลองหรือรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องชุมชน

ขั้นที่ 3 ขั้นสนทนากับนักเรียน

ครูสนทนาโต้ตอบกับเด็กเกี่ยวกับของจริง ของจำลองหรือรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องชุมชน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเข้าสู่เกม

- 1) ครูอธิบายและสาธิตการเล่นเกม
- 2) นักเรียนเล่นเกม

ขั้นที่ 5 ขั้นแสดงออกทางภาษา

ให้นักเรียนแต่ละคนออกมาพูดถึงเรื่องที่เกี่ยวกับชุมชน

1.7 นำวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมไปให้ผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์เกี่ยวกับการสอนพูดนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจและปรับปรุงแก้ไข (รายงานดังปรากฏในภาคผนวก)

1.8 ปรับปรุงแก้ไขวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ควบคู่กับแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่เข้ากลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนพญาไท จำนวน 10 คน

1.9 ปรับปรุงแก้ไขวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมให้สมบูรณ์ แล้วนำไปทดลองใช้ควบคู่กับแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาพร้อม

กับเกม กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา จำนวน 8 คน

2. แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม

2.1 ศึกษาวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมที่จะนำมาฝึกทักษะในการพูด

2.2 จัดทำแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม โดยกำหนดรูปแบบแผนการฝึกทักษะ ซึ่งประกอบด้วย วัน เวลา วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการกิจกรรม 5 ขั้นตอน ทั้งหมด 32 แผน

2.3 นำแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมไปให้ผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีประสบการณ์เกี่ยวกับการสอนพูด จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจและปรับปรุงแก้ไข (รายนามดังปรากฏในภาคผนวก)

2.4 ปรับปรุงแก้ไขแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้ในการทดลองตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่นำกลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนพญาไท จำนวน 10 คน

2.6 ปรับปรุงแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่โรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา จำนวน 8 คนต่อไป

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด

3.1 ศึกษาจุดประสงค์และขอบเขตของเนื้อหา เรื่องชุมชน

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่ใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดชนิด

แบบทดสอบรูปภาพ (Pictorial Test)

3.3 คัดเลือกรูปภาพที่ตรงกับเนื้อหาในหน่วยย่อยเรื่องชุมชน จำนวน 10 ภาพ เป็นแบบทดสอบรูปภาพ ดังนี้ ภาพคนตักบาตรพระ ภาพนักเรียนกำลังข้ามทางม้าลาย ภาพคนส่งจดหมายที่ตู้ไปรษณีย์ ภาพนักเรียนกำลังเดินเข้าห้องเรียน ภาพตำรวจดับเพลิงกำลังดับไฟไหม้บ้าน ภาพตำรวจจราจรกำลังโบกรถ ภาพหมอกำลังตรวจคนไข้ ภาพนักเรียนกำลังปวดท้อง ภาพกำลังเกิดลมพายุ ภาพคนกวาดถนนกำลังกวาดถนน

3.4 นำแบบทดสอบรูปภาพทั้ง 10 ภาพ ไปให้ผู้มีความรู้ และมีประสบการณ์ในการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจและปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แบบทดสอบมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา มีความยากง่ายอยู่ในระดับปานกลาง (รายนามปรากฏในภาคผนวก)

3.5 ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

3.6 นำแบบทดสอบรูปภาพทั้ง 10 ภาพ ไปทดสอบกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งไม่ชักกลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนพญาไท จำนวน 10 คน แล้ววิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีของครอนบัค (Cronbach) โดยการหาสัมประสิทธิ์ แอลฟา (α -Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น .80

3.7 ปรับปรุงแบบทดสอบรูปภาพทั้ง 10 ภาพ เพื่อทำไปทดสอบความสามารถในการพูดกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่โรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา จำนวน 8 คนต่อไป

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design (บุศรี วงศ์รัตนะ. 2534 : 363) ดังนี้

กลุ่ม	สอบก่อน	เงื่อนไขการทดลอง	สอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

- E แทน กลุ่มทดลองที่มีการสูญเสียการได้ยินระดับหูตึง
- X แทน การทดลองฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม
- T₁ แทน การทดสอบความสามารถในการพูดก่อนการทดลองของกลุ่ม E
- T₂ แทน การทดสอบความสามารถในการพูดหลังการทดลองของกลุ่ม E

2. ขั้นตอนการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 30 นาที โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลอง ดังนี้

1) ขั้นตอนเตรียมการทดลอง

ก่อนที่จะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอให้นักวิทยาลัทยออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษา ที่มีนักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง และไม่เข้ากลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการทดลองเครื่องมือ และดำเนินการวิจัย

2) ขั้นตอนปฏิบัติการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนราชวินิตประถมศึกษ เข้าทดลองงานวิจัยครั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 13 มกราคม 2540 เป็นต้นไป

2.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทดลองและการดำเนินงานตาม ขั้นตอนการทดลองแก่ครูประจำชั้นของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง

2.3 สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึงที่เป็นกลุ่มทดลอง

2.4 ผู้วิจัยทำการทดสอบความสามารถในการพูดกับกลุ่มทดลองก่อนสอนตามแผนการสอน โดยใช้แบบทดสอบรูปภาพทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคลใช้เวลาทดสอบภาพละ 1 นาที โดยนักเรียนที่เหลือไม่เห็นการทดสอบของเพื่อน

2.5 ผู้วิจัยดำเนินการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมกับกลุ่มทดลองตามแผนการสอน โดยแต่ละสัปดาห์จะสรุปความสามารถในการพูดของเด็กโดยใช้กราฟแท่ง (กราฟแท่งปรากฏในภาคผนวก) แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม แสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมทดลองสอนสัปดาห์ละ 4 วัน ตั้งแต่วันจันทร์ ถึง วันพฤหัสบดี โดยใช้เวลา 13 : 10 – 13 : 40 น. ของทุกวันเป็นช่วงสอน ซึ่งมีลำดับการสอนดังนี้

สัปดาห์	หน่วยย่อยเรื่อง	วัน	กิจกรรม	เกม
1	ความหมายของชุมชน	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมชุมชนของเรา
	สถานที่ในชุมชน	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมจับคู่
	บุคคลในชุมชน	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมเรียงจุด
	พระสงฆ์	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมต่อภาพ
2	ตำรวจ	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมสังเกตอาจารย์
	ทหาร	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมยิงเป้า
	หมอ	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมไปหาหมอ
	พยาบาล	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมเส้นมหัศจรรย์
3	คนขับรถ	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมต่อภาพ
	คนกวาดถนน	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมช่วยกันเก็บ
	พ่อค้าและแม่ค้า	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมจ่ายตลาด
	ชาวนา	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมเรียงภาพ
4	ชาวสวน	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมเก็บผลไม้
	คนเลี้ยงสัตว์	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมจับสัตว์
	ชาวประมง	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมหาปลา
	บุรุษไปรษณีย์	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมส่งจดหมาย

ตาราง 1 (ต่อ)

สัปดาห์	หน่วยย่อยเรื่อง	วัน	กิจกรรม	เกม
5	การวางตัวในชุมชน	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมมารยาทไทย
	การรักษาความสะอาดในชุมชน	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมแยกขยะ
	การเดินทางติดต่อในชุมชน	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมจับคู่
	การสื่อสารในชุมชน	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมการสื่อสาร
6	ความปลอดภัยในการเดินทาง	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมต่อภาพ
	ความปลอดภัยจากธรรมชาติ	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมปลูกต้นไม้
	ความปลอดภัยจากอัคคีภัย	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ ของจริง ของจำลอง	เกมปลอดภัย ไว้ก่อน
	ความปลอดภัยจากคนแปลกหน้า	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ ของจริง ของจำลอง	เกมไม่เชื่อใคร
7	โรคติดต่อในชุมชน	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมอัสวินผ่าศัตรู
	โรคหัด	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมกิจวัตรประจำวัน
	โรคตาแดง	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมหยอดตา
	โรคท้องเสีย	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมทำความสะอาด
8	โรคหัด	จันทร์	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมเรียงภาพ
	โรคเหา	อังคาร	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมสระผม
	การป้องกันโรค	พุธ	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมยอคนักกีฬา
	ยาที่ควรรู้จัก	พฤหัสบดี	สนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ	เกมยาอยู่ไหน

2.6 เมื่อทดลองครบ 8 สัปดาห์ ทำการทดสอบความสามารถในการพูดกับกลุ่มทดลองหลังทดลอง โดยใช้แบบทดสอบรูปภาพ ทดสอบเป็นรายบุคคล

2.7 ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตกลับมหาวิทยาลัยเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสิ้นสุดการทดลองเมื่อวันที่ 7 มีนาคม 2540

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับหูตึงขั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม ใช้สถิติพื้นฐานดังนี้

1.1 การหาคะแนนเฉลี่ย คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2537 : 59)

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียน

1.2 การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณจากสูตร (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2537 : 76)

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

เมื่อ S แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนเด็ก

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมก่อนและหลังการฝึกใช้สถิติ การทดสอบเครื่องหมาย (Signed Ranks Test) (บุศรี วงศ์รัตนะ. 2537 : 381)

3. การหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการพูดใช้สูตร ครอนบัค (Cronbach) วิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2537 : 170) คำนวณจากสูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ α แทน สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
 n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
 S_i^2 แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
 S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือนี้ทั้งฉบับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
 - S แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 - T แทน ผลรวมของอันดับที่มีเครื่องหมายเหมือนกันที่มีค่าน้อยกว่า
 - X แทน คะแนนก่อนการฝึกทักษะ
 - Y แทน คะแนนหลังการฝึกทักษะ
 - D d แทน ความแตกต่างของคะแนน X และ Y
- R +

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การศึกษาความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม รายละเอียดดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 คะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม

คนที่	คะแนนก่อนฝึกทักษะ	คะแนนหลังฝึกทักษะ	เปอร์เซ็นต์คะแนนที่เพิ่มขึ้น
1	21	45	114
2	19	42	126
3	23	41	78
4	19	41	115
5	23	49	113
6	19	40	110
7	28	44	57
8	25	80	220
$\bar{X}$	22.13	47.88	116.63
S	3.27	13.29	47.64

จากตาราง 2 แสดงว่าคะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคน หลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมสูงกว่า ก่อนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม โดยก่อนการฝึกทักษะนักเรียนมีความสามารถในการพูดใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนระหว่าง 19 - 25 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเท่ากับ 22.13 คะแนน และหลังการฝึกทักษะนักเรียนมีความสามารถในการพูดใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนระหว่าง 40 - 49 คะแนน มีเพียง 1 คน ที่มีคะแนนแตกต่างไปจากกลุ่มคือ ได้คะแนนสูงถึง 80 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเท่ากับ 47.88 คะแนน เปอร์เซนต์คะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 57 - 220 ค่าเฉลี่ยของเปอร์เซนต์คะแนนที่เพิ่มขึ้นเท่ากับ 116.63

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม ก่อนและหลังการฝึก รายละเอียดดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมก่อนและหลังการฝึก

คนที่	คะแนน		ผลแตกต่าง	อันดับ ของ	Signed Rank	
	ก่อนฝึก X	หลังฝึก Y			R+	R-
1	21	45	24	6	+6	-
2	19	42	23	5	+5	-
3	23	41	18	2	+2	-
4	19	41	22	4	+4	-
5	23	49	26	7	+7	-
6	19	40	21	3	+3	-
7	28	44	16	1	+1	-
8	25	80	55	8	+8	-
						T = 0

$$\alpha = .05 \quad N = 8$$

จากตาราง 3 แสดงว่า ความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูด แบบสนทนาร่วมกับเกม หลังการฝึกสูงกว่าก่อนการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการทดสอบความแตกต่างของความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูด แบบสนทนาร่วมกับเกมนี้ สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ว่า ความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมสูงขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมสูงขึ้น

วิธีการในการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง เป็นเด็กที่มีระดับการได้ยินโดยเฉลี่ยระหว่าง 26 ถึง 90 เดซิเบล ซึ่งเป็นค่าที่วัดได้หลังใส่เครื่องช่วยฟังในหูข้างดีกว่า เมื่อวัดโดยวิธีเสียงบริสุทธิ์ ณ ความถี่ 500, 1,000 และ 2,000 เฮิรตซ์ ด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จัดเป็นเด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อยจนถึงสูญเสียการได้ยินขั้นรุนแรง ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนปกติของประเทศไทย

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา จำนวน 8 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. วิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมเป็นการฝึกที่นำเอาสื่อการสอนประเภทของจริง ของจำลอง และรูปภาพที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับชุมชนมาเป็นเครื่องจูงใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการสนทนาโต้ตอบกับผู้สอนทุกครั้งที่สอน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านการพูด แล้วนำสื่อการสอนที่เรียนผ่านมามาตัดแปลงเป็นเกมประกอบการสอน กระตุ้นให้เกิดการสนทนาโต้ตอบอีกครั้งเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาพูด มีทั้งหมด 32 หน่วยฝึก

2. แผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม เป็นแผนการฝึกทักษะการพูดที่จัดทำขึ้นมาในรูปของแผนการสอนทั่ว ๆ ไป ซึ่งประกอบด้วยวันที่ทำการฝึก คือ ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันพฤหัสบดี เวลา 13.10 - 13.40 น. ทุกวัน วันละ 30 นาที นอกจากนี้ก็มีจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม วิธีดำเนินการกิจกรรม 5 ขั้นตอน คือ ขึ้นวางแผนในแผนการสอน จะเป็นเรื่องของเนื้อหา เกม สื่อการสอน ขึ้นสอน ขึ้นสนทนากับนักเรียน ขึ้นนำเข้าสู่เกม และขึ้นแสดงออกทางภาษาในแผนการสอนจะเป็นขึ้นนำ ขึ้นสอนและขึ้นสรุป มีการประเมินผล การสอนทุกแผน การฝึกเพื่อนำมาสรุปความสามารถในการพูดของนักเรียนแต่ละคน โดยจัดทำในรูปของกราฟแท่ง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 4 แผน

3. แบบทดสอบความสามารถในการพูด เป็นแบบทดสอบรูปภาพ จำนวน 10 รูป ที่คัดเลือกมาจากหน่วยย่อยของการฝึก 10 หน่วยย่อย พิจารณาความถี่ไปกับสถานการณ์สิ่งแวดล้อมในปัจจุบันที่นักเรียนควรรู้

ได้ภาพนักเรียนเดินเข้าห้องเรียนหลังเคารพธงชาติจากหน่วยย่อย สถานที่ในชุมชน

ภาพตำรวจจราจรกำลังปฏิบัติหน้าที่ จากหน่วยย่อย บุคคลในชุมชน

ภาพคนตักบาตรพระ จากหน่วยย่อย การวางตัวในชุมชน

ภาพกวาดถนนกำลังกวาดถนน จากหน่วยย่อย การรักษาความสะอาดในชุมชน

ภาพเด็กกำลังเดินข้ามทางม้าลาย จากหน่วยย่อย การเดินทางติดต่อในชุมชน

ภาพคนส่งจดหมาย จากหน่วยย่อย การสื่อสารในชุมชน

ภาพกำลังเกิดพายุ จากหน่วยย่อย ความปลอดภัยจากธรรมชาติ

ภาพตำรวจฉีดน้ำดับไฟไหม้บ้าน จากหน่วยย่อย ความปลอดภัยจากอัคคีภัย

ภาพเด็กปวดท้อง จากหน่วยย่อย โรคติดต่อในชุมชน

ภาพหมอตรวจรักษาคนไข้ จากหน่วยย่อย ยาที่ควรรู้จัก

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ก่อนการดำเนินการทดลองผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความสามารถในการพูดไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลอง เพื่อหาความสามารถในการพูด ก่อนที่จะฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดร่วมกับเกม โดยการทดสอบเป็นรายบุคคล นักเรียนที่เหลือนำไม่เข้าการทดสอบของเพื่อน
2. การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดลองการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดร่วมกับเกมกับกลุ่มทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน คือ วันจันทร์ ถึงวันพฤหัสบดี เวลา 13.10 - 13.40 น. วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง
3. หลังจากการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความสามารถในการพูดไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลองเพื่อหาความสามารถในการพูดหลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนแบบสนทนาร่วมกับเกม โดยทดสอบเป็นรายบุคคล นักเรียนที่เหลือนำไม่เข้าการทดสอบของเพื่อน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ การหาคะแนนเฉลี่ย และการหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมเกม ใช้สถิติการทดสอบเครื่องหมาย (Signed Rankes Test)

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม สรุปผลได้ว่าจะแนะนำความสามารถในการพูดของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกแตกต่างกัน โดยก่อน

การฝึกทักษะนักเรียนมีความสามารถในการพูดใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนระหว่าง 19 - 25 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเท่ากับ 22.13 คะแนน หลังการฝึกทักษะนักเรียนมีความสามารถในการพูดใกล้เคียงโดยมีคะแนนระหว่าง 40 - 49 คะแนน มีเพียง 1 คน ที่มีคะแนนแตกต่างจากกลุ่มคือ สูงถึง 80 คะแนน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเท่ากับ 47.88 คะแนน การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดของนักเรียนก่อนและหลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนา ร่วมกับเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

อภิปรายผลการทดลอง

จากการศึกษาความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับ พูด้จนประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมสามารถ อภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม มีความสามารถในการพูดสูงขึ้น เนื่องจากการสนทนาโต้ตอบทำให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของสมิท (Smith. 1989 : 114) ที่พบว่า การสนทนาโต้ตอบกันระหว่างแม่-เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีพัฒนาการทางภาษาใกล้เคียงกับเด็กปกติ และสอดคล้องกับ วิจิตรรา วิเศษสมบัติ (2539 : บทคัดย่อ) ที่พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น มีความพร้อมทางภาษา ดีกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์ ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนา นอกจากนี้ เกมประกอบการสอนยังช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้น สร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียนหรือการฝึกทักษะการพูด ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ผจกญ สุวรรณวงษ์ (2528 : 94) ที่พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษา และมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน เพราะเกมประกอบการสอนทำให้นักเรียนสนุกสนานไม่เบื่อหน่ายในการเรียน และวรรณพร ศิลาขาว (2539 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า นักเรียน

ที่เรียนจากการสอนโดยวิธีแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบจะมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนโดยวิธีแบบฝึกหัด

จากผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่าการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกม ช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความรู้ มีประสบการณ์ มีความสนุกสนาน และมีการพัฒนาทางด้านภาษาพูดมากยิ่งขึ้น ความรู้ และประสบการณ์ที่ได้นักเรียนจะได้รับจากการสนทนาโต้ตอบกับผู้ฝึกหรือผู้ที่ร่วมสนทนาด้วย ความสนุกสนานได้จากเกมประกอบการสอน ซึ่งเมื่อนำเอาทั้งสองอย่างมารวมกันแล้ว เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีการพัฒนาทางด้านภาษาพูดเพิ่มขึ้น แต่จะเพิ่มมาน้อยเท่าใดขึ้นอยู่กับครูผู้ฝึก ถ้าครูผู้ฝึกเอาใจสำนึกเรียนสม่ำเสมอ สร้างบรรยากาศเป็นกันเองแก่เด็กแล้ว จะส่งผลอย่างมากในการพัฒนาทางภาษาแก่เด็ก

ข้อเสนอแนะในการใช้ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ว่าความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึงขั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพิ่มขึ้น หลังจากการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมนี้ ควรจะได้มีการนำเอาวิธีการฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกม และแผนการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมไปใช้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึงที่เรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนร่วมกับเด็กปกติในโรงเรียนเด็กรวมทั่วประเทศ เพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีการพัฒนาทางภาษาพูดเพิ่มขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจะมีการนำเอาวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมไปใช้ในชั้นอนุบาล หรือก่อนประถมศึกษา
2. ควรจะมีการนำเอาวิธีการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกมไปใช้ในการฝึกทักษะการพูดแก่เด็กนักเรียนในชั้นประถมศึกษาอื่น ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กาญจนา คงทอง. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการพูดและมารยาทแห่งตนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.
- กาญจนา สุวรรณธาร. การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองและความสามารถของภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ที่ครูมีปฏิสัมพันธ์ และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.
- การฝึกหัดครู, กรม. รายงานการวิจัยเรื่อง การสอนพูดให้นักเรียนหูตึงในประเทศไทยโดยประยุกต์ใช้หลักเกณฑ์ทางภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครูกระทรวงศึกษาธิการ, 2521 - 2522.
- กฤตวิทย์ ดวงสร้อยทอง. เอกสารประกอบวิชาหลักภาษาไทย. สงขลา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒสงขลา, 2522.
- กัญัย ทองหล่อ. หลักภาษาไทย พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น, 2537.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 8. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2535 - 2539.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. เกม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2524.
- จรรีรัตน์ โอเจริญ. การศึกษาเปรียบเทียบความบกพร่องทางการพูดของนักเรียนหูตึงที่มีระดับการได้ยินต่างกัน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526. อัดสำเนา.
- ไฉไล บุญมาก. ผลของความร่วมมือและการแข่งขันในการเล่นเกมที่ต่อพฤติกรรมด้านความสามัคคีกับเพื่อนและการสื่อสารด้วยภาษาในวัยเด็กตอนปลาย. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.
- ชิดชนก เสวตเสรีณี. สภาพการจัดการศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในโรงเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ค.บ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529. อัดสำเนา.

- ฐศรี วงศ์รัตนะ. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534.
- ทินวัฒน์ มฤคพิทักษ์. พูดได้พูดเป็น. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : ก้องหล้าการพิมพ์, 2526.
- นววรรณ พันธุเมธา. ไวยากรณ์ไทย. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์, ม.ป.ป.
- นาที เกิดอรุณ. การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวิชาเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นเกม และการใช้แบบฝึก. ปริณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.
- นิรันดร์ รอดเยี่ยม. การศึกษาพัฒนาการทางภาษาพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาด้วยแบบทดสอบรูปภาพ. ปริณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อัดสำเนา.
- บุญรชติ ปุ่มพาน. ผลการใช้เกมคณิตศาสตร์ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปริณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. เกมพลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2530.
- ประพนธ์ เจียรกุล. "ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์." เอกสารชุดฝึกอบรมหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ด้วยของเล่นและเกม. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2535.
- ปิยศักดิ์ สิ้นทรัพย์. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการใช้เกม และเพลงประกอบการสอน. ปริณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530. อัดสำเนา.
- ปรีชา ทิชนพงศ์. ลักษณะภาษาไทย (ไทย 104). กรุงเทพฯ : ประเสริฐการพิมพ์, 2522.
- พจณ สุวรรณวงษ์. การทดลองสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ปริณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

- ผดุง อารยะวิญญู. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ : บรรณากิจ. 2533.
- _____. เอกสารคำสอนวิธีสอนพูด. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2529.
- _____. เอกสารงานแปลวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ม.ป.ป.
- พิสมัย ถิ่นแก้ว. วาทกรรมสำหรับเด็ก. เอกสารนิเทศศึกษาลำดับที่ 234 กรุงเทพฯ : หน่วยการนิเทศกรรมฝึกหัดครู. 2524.
- พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่น ๆ. โสตสัมผัสวิทยา. กรุงเทพฯ : คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล. 2522.
- เพ็ญจันทร์ สุนทราจารย์. ความสามารถในการพูดของเด็กก่อนวัยเรียน วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2526. อัดสำเนา
- มลิวลัย ธรรมแสง. คู่มือการฝึกฟังและพูด. กรุงเทพฯ : มูลนิธิอนุเคราะห์คนหูหนวก ในพระบรมราชูปถัมภ์. 2521.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. การพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2535. อัดสำเนา.
- เยาวภา เตชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2528.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์ 2525.
- _____. ศัพท์บัญญัติอังกฤษ - ไทย. ไทย - อังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ราชบัณฑิตยสถาน. 2525.
- ราศรี ทองสวัสดิ์. "จำเป็นต้องสอนอ่านเขียนในชั้นอนุบาลไหม ?," เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. ชมรมไทย - อิสราเอล, 2533.
- ละออ ชูติกร และจิตต์ไส อินทโสฬส. รายงานการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับเด็กปกติและที่เรียนชั้นพิเศษในระดับอนุบาล. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนดุสิต. 2524.

- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2531.
- วรรณพร ศีลาขาว. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2539. อัดสำเนา.
- วิจินต์ ภาณุพงศ์. โครงสร้างภาษาไทย : ระบบไวยากรณ์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2522.
- วิจิตรา วิเศษสมบัติ. ความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ความคิดรวบยอดประกอบการสนทนาในกิจกรรมการปั้น. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2539. อัดสำเนา.
- วิชาการ, กรม. หนังสือเรียนสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต. ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) กรุงเทพฯ : อรุณสภา. 2536.
- วรสุดา บุญโวโรจน์. เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2530.
- วิชาการ, กรม. ศิลปการใช้ภาษา. ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา กรุงเทพฯ : อรุณสภา. 2517.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. พัฒนาทางภาษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. เจริญพัฒนาการพิมพ์, 2518.
- _____. พัฒนาทางภาษาและการพูด. เอกสารประกอบการสอนวิชา กพ. 500. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ม.ป.ป.
- สดับ ชีระบุตร. วิธีสอนพูด. กรุงเทพฯ : ไทยเชมการพิมพ์, 2521.
- สนิท ตั้งทวี. การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : รอยเทียนสตร์, 2529.
- สรรัชต์ ศรีสุข. เปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรม เกม นิทาน และปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2530. อัดสำเนา.

- สวนา พรพัฒน์กุล. พัฒนาการทางด้อยค่าของนักเรียนानโรงเรียนปีที่ 2 และประถมศึกษาปีที่ 3.
 ปริณยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2513.
 อัดสำเนา.
- แสงจันทร์ คาเมือง. การอบรมเลี้ยงดูและการพัฒนาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
 กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษคณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต ม.ป.ป.
 สุรินทรารณณ์ อนันต์มณฑกต์. ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถทางการสังเกต
และรับรู้ด้วยสายตาของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. วิทยานิพนธ์
 ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.
- สุริ พงษ์ทองเจริญ และคนอื่น ๆ. รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาปัญหาของเด็กภาคเหนือใน
การเรียนภาษาไทยกลาง. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์และมนุษยศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.
- เสาวนิต อนวัชศิริวงศ์ และธีรนันท์ อนวัชศิริวงศ์. พฤติกรรมการเรียนการสอนระหว่างเด็ก
และผู้ใหญ่. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ :
 ไทยวัฒนาพานิช, 2534.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. พัฒนาการของวากยสัมพันธ์และมโนสัมพันธ์ในการเรียงคำเรียงคู่. วิทยานิพนธ์
 ค.บ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529. อัดสำเนา.
- _____. พัฒนาการของวากยสัมพันธ์และมโนสัมพันธ์ในการเรียงคำเรียงคู่. วิทยานิพนธ์
 ค.บ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529. อัดสำเนา.
- อนุกุล มرنชัย. การเปรียบเทียบการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในวิชาจริยศึกษาของนักเรียนชั้น
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกับกิจกรรมตามแผนการสอน
ของกรมวิชาการ. ปริณยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสานมิตร, 2536. อัดสำเนา
- อนูมานราชชน, พระยา. นิรุกติศาสตร์ภาค 1. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
 ศูนย์การทหารราบ. 2513.

- อุษา กลแกม. การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. 2533. อัดสำเนา.
- อรพรรณ พรสีมา. เทคโนโลยีทางการสอน. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรินต์ติ้งเฮาส์, 2530.
- Arnold, Arnold. "Your Child Play," In Child Development Series.
p 110 - 113, 1975.
- Dickerson. D.P. "A Comparison of the Use of the Active Games Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid - Year First - Grade Children with Limited Sight Vocabularies," Dissertation Abstracts. 10 : 6456 - A, April, 1976.
- Edgmon, Rodney O. "The Effect of Perceptual - Motor Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students," Dissertation Abstracts International. 2 : 623 - 624 - A ; August, 1977.
- Guilman, John Frances and others. "Games in Senior High School Mathematics Classes," The Mathematics Teacher. 69 : 657 - 661 ; December, 1979.
- Hurlock, Elizabeth B. Child Development. New York : McGraw - Hill, 1978.
- Helen, Bee. The Developing Child. New York : Harper & Row Publishers, 1981.
- Kolumbus, E.S. Is it Tomorrow Yet?. Haifa, Israel : Mount Carmel International Training Center for Community Services, 1979.
- Lado, Robert. Language Testing. New York : McGraw - Hill, 1964.
- Lee, Victor. Language Development. London : Billing and sons, 1979.

- Lovell, Kenneth. The Growth of Understanding in Mathematics.
New York : Holt Rinehart and Winston, Inc, 1972.
- Menyuk Paula. Sentences Children Use. Massachusetts, The M.I.T.
Press, 1978.
- Nelson, Katherine. "Individual Differences in Language Development :
Implications. for Development and Language," Dissertation
Abstracts International. 11 : 27793, November, 1985.
- New Standard Encyclopedia. Game. Chilcago : Standard Education
Corporation, 1971.
- Pinter, Donna Dac Krewedl. "The Effects of an Academic Games on the
Spelling Achievement. of Third Grade," Dissertation Abstracts
International. 2 : 7 10 - A ; August, 1977.
- Smith, Nacy Jean. "Mother's Communication Modfication Effecting
Language Development of Hearing Impaired Children,"
Dissertation Abstracts International. Spring, 1989.
- Voort, Catherine Vant "Conversational Skills Training with the
Developmentally Handicapped", Dissertation Abstracts
International. 31(4) 1483 - A ; Winter, 1993.
- Yerkes, R.A. "Playground Extended Classroom," Dissertation Abstracts
International. 43(01) : 8 - 4 ; July, 1982.

ກາລາມວກ

ภาคผนวก ก

- รายงานผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความสามารถในการพูด
คู่มือฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม
- รายงานผู้เชี่ยวชาญในการคัดเลือกแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความสามารถในการพูด และคู่มือฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาพร้อมกับเกม

1. รองศาสตราจารย์อัจฉรา ชีวพันธ์

- อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อาจารย์สอนภาษาไทยโรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
- นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดทำแบบฝึกเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมและสติปัญญา
- นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดทำกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจิตต์ อภินัยนุรักษ์

- อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- นักวิชาการด้านการศึกษาพิเศษเชี่ยวชาญด้านการเตรียมความพร้อมเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และการแก้ไขการพูดผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

3. อาจารย์ชิตชนก เสวตเศรณี

- อาจารย์ประจำโรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร
- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนพูด นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นประถมศึกษา

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการคัดเลือกแบบทดสอบวิชาความสามารถในการพูด

1. อาจารย์อารียา อ่ำละมัย
 - อาจารย์โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร
 - อาจารย์ผู้สอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. อาจารย์วรรณวิภา สว่างเนตร
 - อาจารย์โรงเรียนอนุบาลสามเสน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร
 - อาจารย์ผู้สอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับเด็กปกติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. อาจารย์อรอุษา ภัคคีพงษ์
 - อาจารย์โรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร
 - อาจารย์ผู้สอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ภาคผนวก ข

การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการพูด

การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการพูด

ตาราง 4 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการพูดแต่ละข้อของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ภาพ (10 ข้อ)

ข้อ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	X ²
1	2	3	2	3	5	0	3	3	3	3	27	729
2	1	2	1	1	3	1	3	2	1	2	17	289
3	2	2	1	2	0	1	3	2	1	1	15	225
4	1	1	0	1	0	1	2	1	1	1	9	81
5	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	13	169
6	1	2	0	2	3	1	1	1	1	1	13	169
7	1	1	0	1	0	1	2	1	1	2	10	100
8	1	2	0	3	2	1	2	2	1	2	16	256
9	2	2	2	1	1	1	0	2	1	2	14	196
10	1	1	0	1	2	1	2	1	2	2	13	169
ΣX_i	13	18	7	16	19	9	19	16	13	17	$\Sigma X=147$	$\Sigma X^2=2383$
ΣX_i^2	19	36	11	30	61	9	45	30	21	33		
S_i^2	0.21	0.36	0.61	0.44	2.49	0.09	0.89	0.44	0.41	0.4		

การวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือความสามารถในการพูด โดยวิธี
ของครอนแบ็ค (Cronback)

$$s_i^2 = \frac{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{N^2}$$

$$s_t^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}$$

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

s_i^2 แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ

s_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

หา s_t^2 จากสูตร $s_t^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}$

แทนค่า $s_t^2 = \frac{10 \times 2,383 - (147)^2}{10 \times 10}$

$$= 23,830 - 21,609$$

$$= \frac{2,221}{100}$$

$$s_t^2 = \underline{\underline{22.21}}$$

$$n = 10$$

$$\sum s_i^2 = 0.21+0.36+0.61+0.44+2.49$$

$$+ 0.09+0.89+0.44+0.41+0.41$$

$$= \underline{\underline{6.35}}$$

$$\text{จากสูตร } \alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

$$\text{แทนค่า } \alpha = \frac{10}{10-1} \left\{ 1 - \frac{6.35}{22.21} \right\}$$

$$= \frac{10}{9} \left\{ 1 - 0.28 \right\}$$

$$= \frac{10}{9} \times 0.72$$

$$= 0.80$$

แสดงว่าแบบทดสอบนี้มีความเชื่อมั่น 0.80

ภาคผนวก ก

แบบทดสอบความสามารถในการพูด

แบบทดสอบรูปภาพ

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 ภาพ ดังนี้

- ภาพที่ 1 เป็นภาพ คนตักบาตรพระ
- ภาพที่ 2 เป็นภาพ นักเรียนกำลังข้ามทางม้าลาย
- ภาพที่ 3 เป็นภาพ คนส่งจดหมายที่ผู้ไปรษณีย์
- ภาพที่ 4 เป็นภาพ นักเรียนกำลังเดินเข้าห้องเรียนหลังจากเคารพธงชาติแล้ว
- ภาพที่ 5 เป็นภาพ ตำรวจกับเพลิงกำลังฉีดน้ำดับไฟไหม้บ้าน
- ภาพที่ 6 เป็นภาพ ตำรวจจราจรกำลังโบกรถบนถนน
- ภาพที่ 7 เป็นภาพ หมอกำลังตรวจคนไข้
- ภาพที่ 8 เป็นภาพ เด็กนักเรียนกำลังปวดท้อง
- ภาพที่ 9 เป็นภาพ กำลังเกิดลมพายุ
- ภาพที่ 10 เป็นภาพคนกวาดถนนกำลังกวาดถนน

วัตถุประสงค์ในการใช้แบบทดสอบ

แบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นมาเพื่อวัดความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ก่อนฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูด แบบสนทนาร่วมกับเกม และหลังฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม

การดำเนินการทดสอบ

1. ผู้วิจัยบอกวัตถุประสงค์ในการทดสอบนักเรียนให้ครูประจำชั้นได้ทราบ
2. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการตอบแบบทดสอบให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดฟังพร้อม ๆ กัน

3. ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดสอบด้วยตนเอง โดยใช้เวลาทดสอบภาพละ 1 นาที โดยแต่ละภาพใช้คำถามตามข้อถาม ดังนี้

- ภาพที่ 1 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ นักเรียนเห็นอะไรบ้าง"
- ภาพที่ 2 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร"
- ภาพที่ 3 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร"
- ภาพที่ 4 "นักเรียนดูภาพนี้แล้วเล่าเรื่องให้ฟังซิคะ"
- ภาพที่ 5 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร"
- ภาพที่ 6 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร"
- ภาพที่ 7 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ นักเรียนเห็นอะไรบ้าง"
- ภาพที่ 8 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร"
- ภาพที่ 9 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ อะไรกำลังจะเกิดขึ้น"
- ภาพที่ 10 "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร"

4. ผู้วิจัยจะจดบันทึกคำตอบของนักเรียนหลังจากที่สนทนาข้อถามแต่ละภาพแล้ว

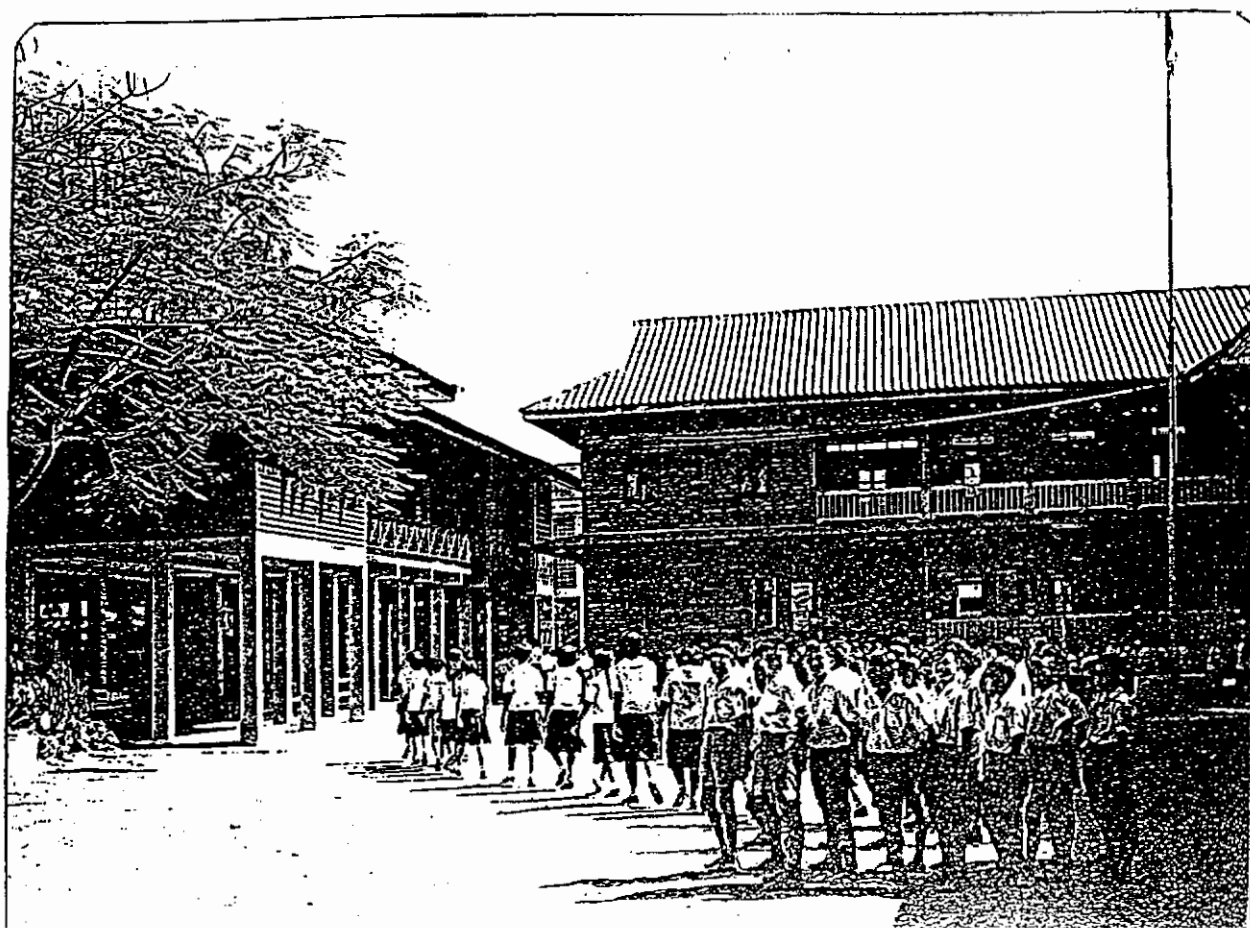
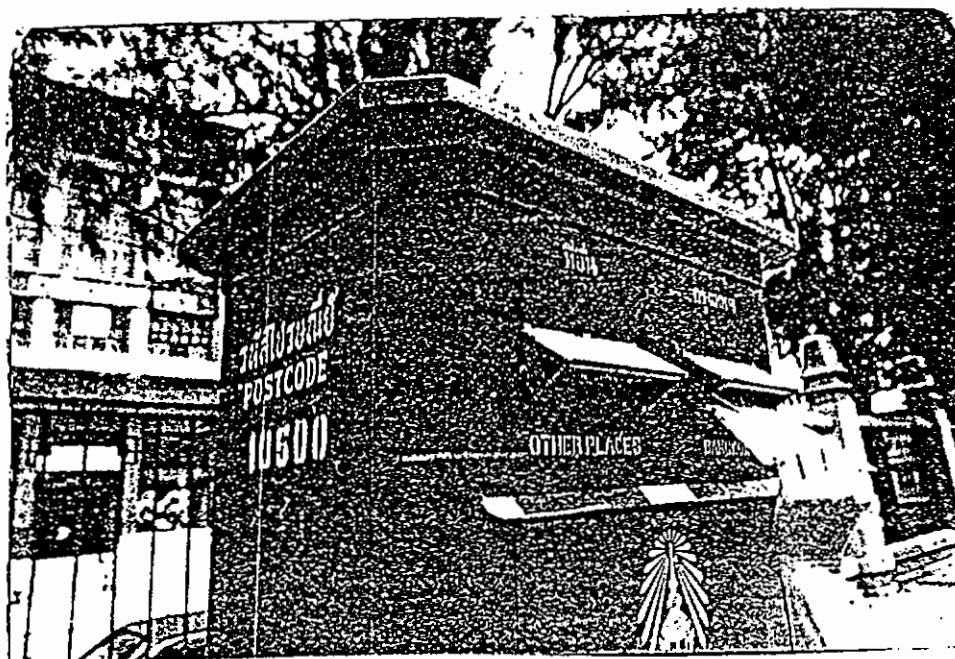
เกณฑ์การให้คะแนน

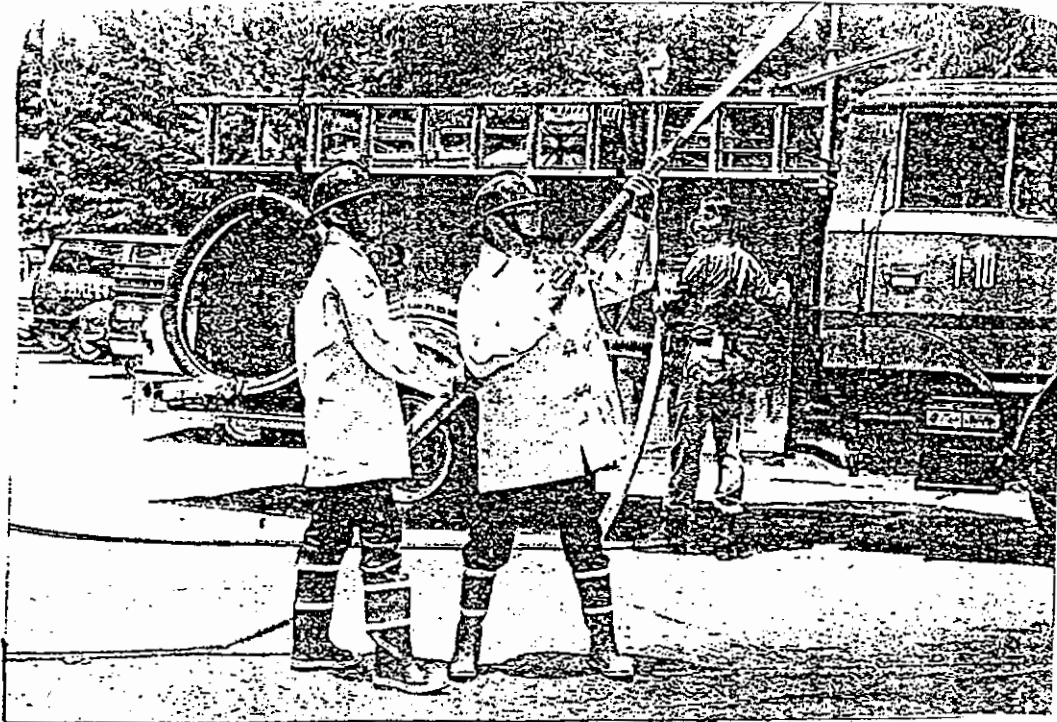
นับจำนวนคำถามประโยคที่ได้ตอบจากการสนทนาแต่ละ 1 คะแนน

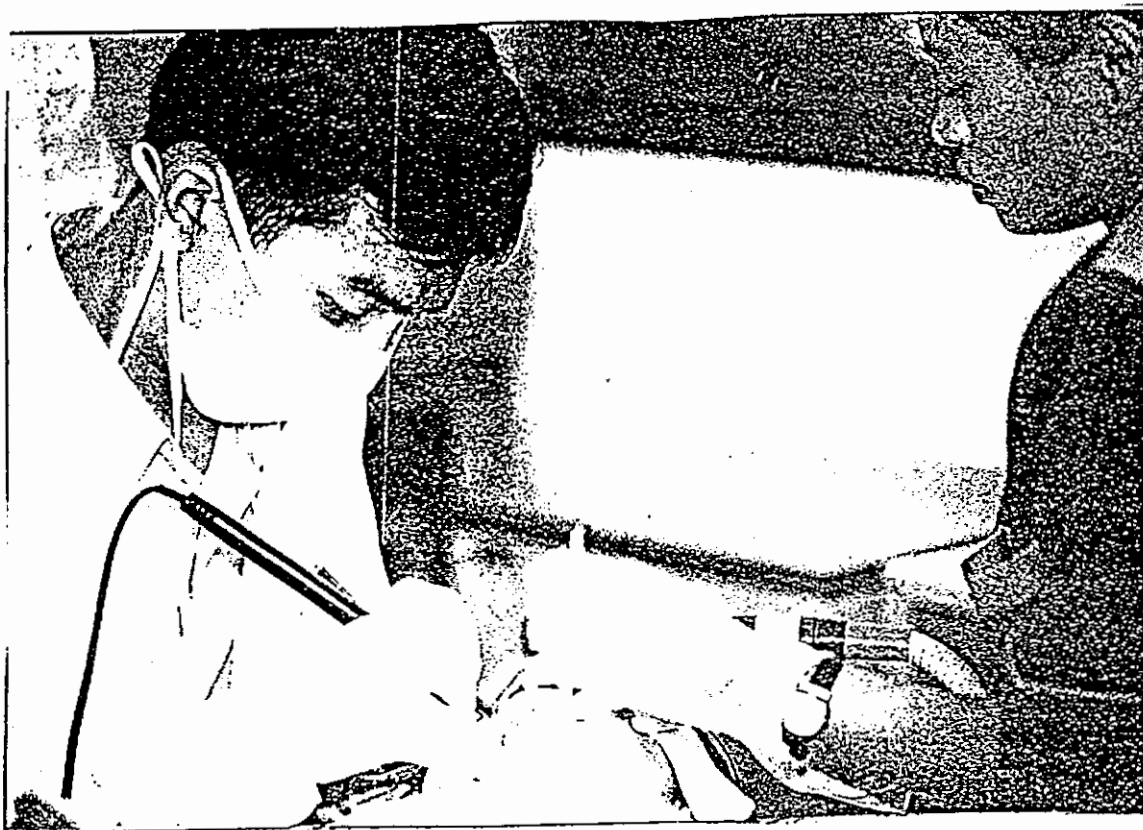
หมายเหตุ

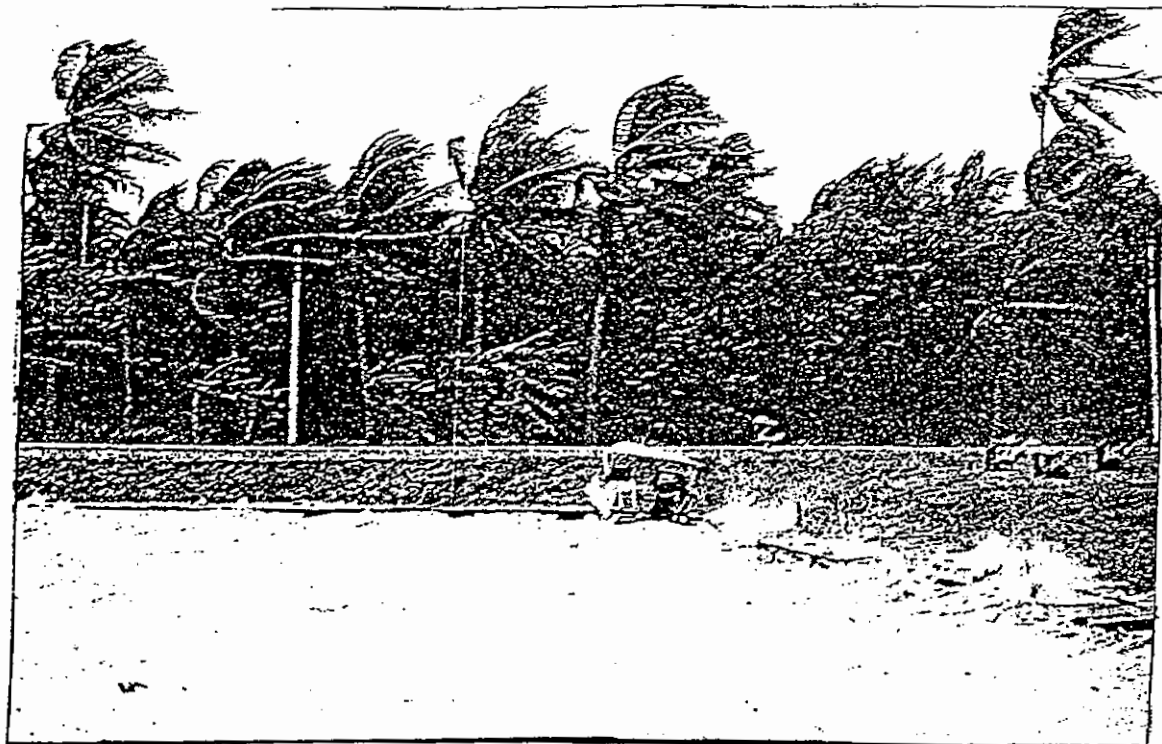
1. กรณีที่เป็นคำถามหรือคำกริยา เช่น โรงเรียน รักษา กำลัง มี 2 พยางค์ นับเป็น 1 คำ ได้ 1 คะแนน
2. กรณีที่ประโยคมีคำขยาย เช่น นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนได้ 1 คะแนน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ 1 คะแนน รวมเป็น 2 คะแนน
3. กรณีที่นักเรียนตอบในหัวข้อสนทนาไม่เกี่ยวกับเรื่องในภาพ ได้ 0 คะแนน
4. กรณีที่นักเรียนพูดซ้ำคำ เช่น เห็นภาพหมอรักษาคนไข้ ผู้วิจัยสนทนากับเด็กว่า "นักเรียนดูภาพนี้ซิคะ เขากำลังทำอะไร" นักเรียนตอบว่า "หมอ หมอ" ได้ 0 คะแนน











ภาพผนวก ง

คู่มือการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีการสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับ เกม

แผนการสอนที่ 1

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำว่า "ชุมชน" ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ความหมายของชุมชน

ชุมชนหมายถึง ที่ที่มีคนเราอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นจำนวนมาก มีสถานที่ต่าง ๆ เช่น บ้าน วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาดตั้งอยู่

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมชุมชนของเรา

สื่อการสอน

1. ภาพชุมชนที่ประกอบด้วย บ้าน วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด และผู้คนในชุมชน
2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมชุมชนของเรามีดังนี้
 - กระดาษรูป จำนวน 8 แผ่น ที่แสดงเส้นทางเดินทางในชุมชน
 - รูป บ้าน วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด อย่างละ 8 ภาพ
 - กาวหลอดเล็กจำนวน 8 หลอด
 - ขง 8 ขง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเดินทางมาโรงเรียนในวันนี้ของนักเรียนว่า นักเรียนพบเห็นอะไรขณะที่เดินทางมาโรงเรียนบ้าง เช่น เห็นตำรวจจราจร เห็นคนกำลังขึ้นรถเมล์ เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพชุมชนมาให้ให้นักเรียนดู ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาพดังนี้
 - นักเรียนดูภาพนี้ ในภาพมีสถานที่ อะไรบ้าง
 - นักเรียนดูอย่างไรว่าตรงนี้เป็นโรงพยาบาล (ครูชี้ไปที่โรงพยาบาล)
 - ภาพภาพที่นักเรียนสังเกตเห็นสิ่งใดเป็นสื่ออะไร
 - ใครเคยไปโรงพยาบาลบ้าง ไปกับใคร
 - โรงเรียนละ นักเรียนดูอย่างไรว่าตรงนี้เป็นโรงเรียน (ครูชี้ไปที่โรงเรียน) นักเรียนมาโรงเรียนทำไม
 - ภาพนักเรียนดูอย่างไรว่าตรงนี้เป็นวัด (ครูชี้ไปที่วัด)
 - ใครเคยไปวัดบ้าง , ไปกับใคร นักเรียนไปวัดทำไม
 - ในวัดมีเจดีย์กี่องค์นับดูซิ
 - ตลาดละ ทำไมนักเรียนรู้ว่าตรงนี้เป็นตลาด (ครูชี้ไปที่ตลาด)
 - ใครเคยไปตลาดบ้าง ไปกับใคร นักเรียนไปตลาดไปซื้ออะไร
 - ถ้านักเรียนจะข้ามถนน นักเรียนจะข้ามตรงไหน จุดข้ามถนนมีกี่จุด
 - ภาพมีสัญญาณไฟที่ตรงไหน สัญญาณไฟมีสื่ออะไรบ้าง
 - คุณแม่ให้นักเรียนไปส่งจดหมาย นักเรียนจะไปส่งจดหมายที่ตรงไหน
 - ตู้ไปรษณีย์มีสื่ออะไร
 - ถ้านักเรียนจะเอาขยะไปทิ้ง นักเรียนจะไปทิ้งที่ไหน จุดทิ้งขยะในภาพมีกี่จุด
 - รถในภาพมีทั้งหมดกี่คัน เป็นรถเมล์กี่คัน เป็นรถยนต์กี่คัน และเป็นรถจักรยานกี่คัน
 - ต้นไม้ในภาพมีทั้งหมดกี่ต้น อยู่ตรงไหนบ้าง
 - บ้านในภาพเป็นตึกหรือไม่ เป็นตึกกี่ชั้น

2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับความหมายของคำว่าชุมชน ว่าชุมชนคือที่มีคนมาอาศัยอยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก มีสถานที่ต่าง ๆ เช่น บ้าน โรงเรียน วัด โรงพยาบาล ตลาด ตั้งอยู่

3. ครูให้นักเรียนเล่นเกมชุมชนของเราโดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่ครูกำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้ทุกคนวิ่งไปหยิบของที่วางอยู่ข้างหน้า นักเรียนหยิบมาคนละ 1 ของ เปิดของแล้วนำเอาอุปกรณ์ของมีกระด้าง สำหรับติดภาพ ภาพสถานที่ในชุมชน บ้าน วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด กาว 1 หลอด ออกมาแล้วตกแต่งเป็นชุมชนของนักเรียน ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

4. ครูสนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมามีดังนี้

- ครูขอรูปภาพที่นักเรียนตกแต่งเมื่อที่น้อยยชิ นักเรียนเอาวัด โรงพยาบาล ตลาด โรงเรียน บ้าน วัตถุตรงไหนของภาพ
- ที่ที่มีวัด โรงพยาบาล ตลาด โรงเรียน บ้าน ตั้งอยู่รวมกัน เราเรียกว่าอะไร

ขั้นสรุป

ครูนำภาพชุมชนมาให้นักเรียนดู สนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับความหมายของคำว่าชุมชน

การประเมินผล

- ฟังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนโดยการบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 1

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 2

แผนการสอนที่ 2

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่ในชุมชนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

บุคคลที่ใช้สถานที่อยู่ในชุมชนมีดังนี้

วัด - พระ

โรงเรียน - ครู, นักเรียน

โรงพยาบาล - หมอ พยาบาล คนไข้

ตลาด - พ่อค้า แม่ค้า

บ้าน - พ่อ แม่ พี่ น้อง

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมจับคู่

สื่อการสอน

1. ภาพ วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด บ้าน
2. ภาพ พระ ครูนักเรียน หมอ พยาบาล คนไข้ พ่อค้า แม่ค้า พ่อแม่พี่น้อง
3. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมมีดังนี้
 - ภาพ วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด บ้าน
 - ภาพ พระ ครูนักเรียน หมอ พยาบาลคนไข้ แม่ค้าพ่อค้า พ่อแม่พี่น้อง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้น นำเสนอ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับความหมายของคำว่าชุมชน โดยการสนทนากับนักเรียน
โดยใช้ภาพ
2. ครูชี้ไปที่วีดิทัศน์ภาพพร้อมสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - ในภาพมีใครอยู่ในวัด
 - ในวัดมีพระอยู่ แล้วในโรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด บ้านจะมีคนอยู่หรือเปล่า

ขั้น การสอน

1. ครูนำภาพสถานที่ที่อยู่ในชุมชน คือ โรงเรียน โรงพยาบาล ตลาด บ้าน มาวาง
บนโต๊ะ
2. ครูนำภาพบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่ในชุมชน คือ ครูนักเรียน หมอพยาบาลคนไข้
พ่อค้าแม่ค้า พ่อแม่พี่น้อง ไปวางไว้หน้าห้อง
3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบภาพ
สถานที่ที่อยู่ในชุมชนไปคนละ 1 ภาพ ให้ความเวลาดูภาพ 1 นาที
4. ครูสนทนากับนักเรียนดังตัวอย่าง
 - นักเรียนได้ภาพอะไร ครูขอดูหน่อยซิ (โรงเรียน)
 - มีใครอยู่ในโรงเรียน (ครู, นักเรียน)
 - นักเรียนช่วยกันหาภาพครู นักเรียนที่อยู่หน้าห้องมาวางคู่กับโรงเรียนซิ
5. ครูเก็บภาพสถานที่ที่อยู่ในชุมชนคืนทั้งหมดแล้วสลับภาพ
6. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ ให้ความเวลาดูภาพ 1 นาที
7. ครูสนทนากับนักเรียนดังตัวอย่าง
 - นักเรียนได้ภาพอะไรครูขอดูหน่อย (ตลาด)
 - มีใครอยู่ในตลาด (พ่อค้า แม่ค้า)
 - นักเรียนช่วยกันหาภาพ พ่อค้าแม่ค้า ที่อยู่หน้าห้อง มาวางคู่กับตลาดซิ

9. ครูเก็บภาพทั้งหมดมารวมกันไว้หน้าห้อง
10. ครูให้นักเรียนทุกคนช่วยกันจับคู่ภาพ สถานที่ที่อยู่บนชุมชนกับบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่ในชุมชน
11. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่ในชุมชนดังนี้ พระอยู่ในวัด ครู นักเรียน อยู่ในโรงเรียน หมอ พยาบาล คนไข้ อยู่ในโรงพยาบาล พ่อค้าแม่ค้าอยู่ในตลาด พ่อแม่พี่น้องอยู่บ้าน
12. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังว่า ครูจะแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ภาพที่ได้จะไม่เหมือนกัน บางภาพจะเป็นสถานที่ในชุมชนบางภาพจะเป็นบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่ในชุมชน เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนรีบไปหาภาพที่เป็นคู่กับภาพที่นักเรียนได้ เช่น วัดคู่กับพระ เป็นต้น ภายในเวลา 5 นาที เมื่อครูให้สัญญาณหมดเวลาให้ทุกคนนั่งลง ใ้ครหาคู่ได้ก่อนเป็นผู้ชนะ
14. ครูสนทนาซักถามนักเรียนแต่ละคู่ เกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมาดังตัวอย่าง
 - นักเรียนได้ภาพอะไร (วัด) (สนทนาซักถามคนที่ 1)
 - ใครอยู่ในวัด (พระ)
 - แล้วนักเรียนจะได้ภาพอะไร (พระ) (สนทนาซักถามคนที่ 2)
 - พระอยู่ที่ไหน (วัด)

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่ในชุมชน โดยใช้รูปภาพ

การประเมินผล

- หลังจากการสนทนาได้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 3

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกบุคคลที่อยู่ในชุมชนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คนที่อยู่ในชุมชนมีดังนี้ พระสงฆ์ หมอ ตำรวจ ทหาร บุรุษไปรษณีย์ ครู พ่อค้าแม่ค้า
ชาวนา ชาวสวน พยาบาล คนขับรถ คนกวาดถนน ชาวประมง

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือเกมโยงจุดภาพ

สื่อการสอน

1. ภาพ พระสงฆ์ หมอ ตำรวจ ทหาร บุรุษไปรษณีย์ ครู พ่อค้าแม่ค้า ชาวนา ชาวสวน พยาบาล คนขับรถ คนกวาดถนน ชาวประมง
2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมมีดังนี้
 - ภาพที่ใช้โยงจุดหมายเลข 1 ไปถึงหมายเลข 20 จำนวน 8 ภาพ คือ ภาพ ตำรวจ ทหาร ชาวสวน ชาวนา คนขับรถ คนกวาดถนน ชาวประมง บุรุษไปรษณีย์
 - ดินสอที่ใช้โยงจุด 8 แท่ง
 - ช่องใส่อุปกรณ์ 8 ช่อง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับบุคคลที่ใช้สถานที่ที่อยู่นชุมชน โดยการสนทนาซักถามนักเรียน
โดยใช้ภาพ

2. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า พระ ครู พยาบาล หมอ พ่อค้าแม่ค้า เป็นคนที่ใช้
สถานที่ที่อยู่นชุมชนแล้วยังเป็นคนที่อยู่นชุมชนด้วย นอกจากนี้ยังมีคนที่อยู่นชุมชนที่นักเรียนควรรู้
อีกหลายอาชีพ

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพที่อยู่ในชุมชนมีตำรวจ ทหาร บุรุษไปรษณีย์ ชาวสวน ชาวประมง ชาวนา
คนขับรถ คนกวาดถนน มาวางบนโต๊ะ

2. ครูให้นักเรียนหยิบภาพไปคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 1 นาที

3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังตัวอย่าง

นักเรียนได้ภาพอะไร (ชาวนา)

นักเรียนดูอย่างไรว่าภาพนี้เป็นชาวนา (ใส่อบ)

4. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ

5. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 1 นาที

6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังตัวอย่าง

นักเรียนได้ภาพอะไร (ทหาร)

นักเรียนดูอย่างไรว่าภาพนี้เป็นทหาร (ถือปืน)

7. ครูเก็บภาพทั้งหมด

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับคนที่อยู่นชุมชนที่นักเรียนควรรู้มี ตำรวจ ทหาร
บุรุษไปรษณีย์ ชาวสวน ชาวประมง ชาวนา คนขับรถ คนกวาดถนน

9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมโยงจุด โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้ให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดค่าให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบของที่วางข้างหน้ามาคนละ 1 ของ เปิดช่องแล้วนำกระดาษที่อยู่ในช่องออกมาโยงเส้นจากหมายเลข 1 ไปยังหมายเลข 2 ทำไปเรื่อย ๆ จนถึงหมายเลข 20 ด้วยดินสอที่ครูเตรียมไว้ให้ในช่อง ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ให้ทุกคนนั่งอยู่กับที่วางดินสอไว้ ใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

10. ครูสนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับเกimdังตัวอย่าง

- นักเรียนโยงจุดเสร็จแล้วออกมาเป็นภาพอะไร (พระ)
- นอกจากพระเป็นคนอยู่ในชุมชนแล้วยังมีใครที่อยู่ในชุมชนอีกบ้าง

ขั้นสรุป

ครูสนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับคนที่อยู่ในชุมชนโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนโดยการบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 3

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 4

แผนการสอนที่ 4

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของพระสงฆ์ และการปฏิบัติต่อพระสงฆ์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

พระสงฆ์มีหน้าที่สอนให้ทุกคนเป็นคนดี

การปฏิบัติต่อพระสงฆ์ เมื่อเราเห็นพระสงฆ์เราควรทำความเคารพโดยการไหว้

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมต่อภาพ

สื่อการสอน

1. ภาพตัดต่อของวัด
2. ภาพพระภิกษุกำลังอ่านหนังสือ
3. ภาพคนเด็กบาตรพระสงฆ์
4. ภาพพระภิกษุกำลังเทศน์
5. ภาพพระภิกษุกำลังเดินไปวัด
6. ภาพพระภิกษุสอนหนังสือเด็ก
7. ภาพพระภิกษุกำลังพูดกับผู้ใหญ่
8. ภาพคนภิกษุกำลังถวายของพระ

9. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมต่อภาพ

- ภาพตัดต่อเกี่ยวกับพระจำนวน 8 ชุด
- ของใส่ภาพตัดต่อ 8 ของ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนโดยการสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคนที่อยู่ในชุมชนโดยใช้ภาพ
2. ครูนำภาพตัดต่อของวัดออกมาให้นักเรียนช่วยกันประกอบภาพ
3. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพอะไร
 - วัดอยู่ในวัด

ขั้นสอน

1. ครูนำของใส่ภาพตัดต่อเกี่ยวกับพระชุดที่ 1 ขึ้นมา 4 ของ มาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ให้แต่ละกลุ่มหยิบของไปกลุ่มละ 1 ของ
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเอาภาพตัดต่อที่อยู่ในของออกมาช่วยกันประกอบเป็นภาพ
4. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพอะไร
5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเอาภาพตัดต่อใส่ของแล้วนำมาวางบนโต๊ะ
6. ครูเก็บของใส่ภาพทั้งหมด
7. ครูนำของใส่ภาพตัดต่อเกี่ยวกับพระชุดที่ 2 ขึ้นมา 4 ของ มาวางบนโต๊ะ
8. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบของไปกลุ่มละ 1 ของ
9. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเอาภาพตัดต่อที่อยู่ในของออกมาช่วยกันประกอบเป็นภาพ
10. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพอะไร
11. ครูให้นักเรียน แต่ละกลุ่มเอาภาพตัดต่อใส่ของแล้วนำมาวางบนโต๊ะ

12. ครูเก็บของใส่ภาชนะทั้งหมด

13. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของพระสงฆ์และการปฏิบัติต่อพระสงฆ์
ดังนี้พระมีหน้าที่สอนให้ทุกคนเป็นคนดี การปฏิบัติต่อพระเมื่อเห็นพระเราควรไหว้

14. ครูให้นักเรียนเล่นเกมต่อภาพโดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ให้นักเรียนยืนอยู่ตรงจุดที่ครูกำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบของใส่ภาชนะที่อยู่ข้างหน้านักเรียนมาคนละ 1 ของ เปิดช่องแล้วเอาภาพตัดต่อเกี่ยวกับพระออกมาประกอบเป็นภาพ ภายเป็นเวลา 5 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมด เวลาให้นักเรียนอยู่กับที่ 1 ครต่อภาพเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

15. ครูสนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมามีดังนี้

นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพอะไร

เมื่อนักเรียนเจอพระนักเรียนจะทำอย่างไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของพระสงฆ์และการปฏิบัติต่อพระสงฆ์

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนโดยการบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 5

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของตำรวจได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ตำรวจมีหน้าที่รักษาความสงบเรียบร้อยภายในชุมชน

ตำรวจมีหลายประเภท ตำรวจภูธรมีหน้าที่จับโจรผู้ร้าย

ตำรวจจราจรมีหน้าที่ควบคุมรถบนถนน ตำรวจดับเพลิงมีหน้าที่ฉีดน้ำดับไฟไหม้บ้าน

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมสัญญาณจราจร

สื่อการสอน

1. เทปเพลงตำรวจ
2. ภาพตำรวจจราจรกำลังควบคุมการจราจรบนถนน
3. ภาพ ตำรวจห้ามรถหยุดเพื่อให้นักเรียนข้ามถนน
4. ภาพตำรวจจับผู้ร้ายชิงสร้อย
5. ภาพตำรวจดับเพลิงกำลังฉีดน้ำดับไฟไหม้บ้าน
6. ภาพตำรวจภูธรกำลังทำงาน

7. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- กระดาษแข็งทำเป็นสัญญาณพจราจร สีเขียว สีเหลือง สีแดง
- วัสดุสำหรับส่องสัญญาณพจราจร
- กระดาษที่ใช้สำหรับให้นักเรียนโยงเส้น จากเหตุการณ์พาหนะ ผู้ร้าย จักร

รถติดบนถนน โยงไปยังตำรวจที่มีหน้าที่รับผิดชอบต่อเหตุการณ์นั้น 8 แผ่น

- คินสอ 8 แท่ง
- ขอบ 8 ขอบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับหน้าที่ของพระสงฆ์และการปฏิบัติตนต่อพระสงฆ์ที่เรียนผ่านมา โดยการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
2. ครูเปิดเทปเพลงตำรวจให้นักเรียนฟังแล้วครูก็ร้องตาม ซึ่งมีเนื้อเพลง ดังนี้ ตำรวจ อยู่ไหนเราปลอดภัยที่นั่น ตำรวจป้องกันปราบปรามโจรผู้ร้าย ตำรวจเมืองไทยนี้เมื่อน้ำท่วมมากมาย ตำรวจกู้ภัย ตำรวจดับเพลิง และจระเข้
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - เพลงที่ครูเปิดให้นักเรียนฟังเมื่อนี้เป็นเพลงอะไร เนื้อเพลงตำรวจมีหน้าที่อะไรบ้าง ตำรวจในเพลงมีตำรวจอะไรบ้าง

ขั้นสอน

ครูนำภาพเกี่ยวกับตำรวจขึ้นมาให้นักเรียนดูทีละภาพ พร้อมสนทนาซักถามนักเรียน

1. ครูนำภาพตำรวจจราจรกำลังควบคุมถนนขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพตำรวจกำลังทำอะไร นักเรียนบอกครูซิ
 - ตำรวจที่ทำหน้าที่ควบคุมรถบนถนนเรียกว่าตำรวจอะไร

2. ครูนำภาพตำรวจจับผู้ร้ายซึ่งสัร้อยมาให้ให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - แล้วภาพนี้สะท้อนตำรวจกำลังทำอะไร
 - ตำรวจในภาพเรียกว่าตำรวจอะไร
3. ครูนำภาพตำรวจห้ามรถหยุดเพื่อให้นักเรียนข้ามถนนขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพตำรวจกำลังทำอะไร
 - นักเรียนบอกครูชื่อว่าตำรวจในภาพเป็นตำรวจอะไร
4. ครูนำภาพ ตำรวจ ภูภัยกำลังทำงานขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้สะท้อนตำรวจกำลังทำอะไร
 - นักเรียนลองทายชื่อว่า เป็นตำรวจอะไร
5. ครูนำภาพตำรวจดับเพลิงกำลังฉีดน้ำดับไฟไหม้บ้านขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพตำรวจกำลังทำอะไร
 - ตำรวจฉีดน้ำดับไฟเราเรียกว่าตำรวจอะไร
6. ครูเก็บภาพทั้งหมด
7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของตำรวจของแต่ละประเภท ดังนี้

ตำรวจจราจรมีหน้าที่ควบคุมการจราจรท้องถนน ตำรวจดับเพลิงมีหน้าที่ฉีดน้ำดับไฟไหม้บ้าน ตำรวจภูภัยมีหน้าที่จับโจรผู้ร้าย
8. ครูให้นักเรียนเล่นเกมสัญญาณจราจรโดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้

ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปที่สัญญาณจราจรที่คิดไว้ ถ้าเห็นไฟหลายสีวิ่งไปที่สัญญาณไฟสีแดงให้หยุดยืนอยู่กับที่ ถ้าเป็นไฟเหลืองให้เตรียมตัว เมื่อเห็นไฟหลายสีวิ่งไปที่สัญญาณไฟเขียวให้วิ่งไปที่ช่องที่ครูวางไว้ 1 หยิบของขึ้นมาคนละ 1 ของ เปิดซองเอาดินสอและกระดาษที่อยู่ในซองออกมา เอาดินสอโยงเส้นจากตำรวจไปหาเหตุการณ์ 1 ครั้ง แล้ววิ่งวกกลับไปที่จุดเดิมรอคู่สัญญาณไฟ แล้วทำเหมือนครั้งแรก รวม 3 ครั้ง ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ให้นักเรียนนำกระดาษที่โยงเส้นมาให้ครูดู 1 ครั้งโยงเส้นครบ และโยงเส้นได้ถูกต้อง 3 เส้น ตามกำหนดเวลาจะเป็นผู้ชนะ

9. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมานี้

- ถ้าเกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ ตำรวจอะไรจะช่วยให้เราได้
- รถติดบนถนนเป็นหน้าที่ของตำรวจอะไร
- ถ้าเหตุการณ์คนร้ายจี้คนเป็นหน้าที่ของตำรวจอะไรที่จะช่วยจับผู้ร้าย

ขั้นสรุป

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของตำรวจโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 5

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 6

แผนการสอนที่ 6

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของทหารได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ทหารมีหน้าที่ที่ป้องกันประเทศไม่ให้ศัตรูมารุกราน ทหารมี 3 เหล่า คือ

ทหารบก	ป้องกันประเทศทางบก
ทหารเรือ	ป้องกันประเทศทางน้ำ
ทหารอากาศ	ป้องกันประเทศทางอากาศ

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมยิงเป้า

สื่อการสอน

1. ภาพทหารเรือ ทหารน้ำขึ้นเรือ
2. ภาพทหารบก ทหารน้ำที่ชายแดน
3. ภาพทหารอากาศ ทหารน้ำขึ้นเครื่องบิน
4. ภาพทหารเตรียมยิงปืน

5. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- ปืนพลาสติก 3 กระบอก พร้อมกระสุนที่ทำจากลูกโป่ง 15 ลูก
- หุ่นจำลองทหาร 10 ตัว
- กระดาษที่มีแผนที่ประเทศไทย แสดงเขตพื้นดิน เขตพื้นน้ำ เขตอากาศ จำนวน

8 แผ่น

- ภาพทหารบก ทหารเรือ ทหารอากาศ อย่างละ 8 ภาพ
- กาว 8 หลอด
- ขงใส่อุปกรณ์ 8 ขง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับตำรวจที่เรียนผ่านมารโดยสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้รูปภาพ
2. ครูตั้งปริศนาท้าทายให้นักเรียนทายดังนี้
“ ท.เอ๋ย ท.อะไร ป้องกันแผ่นดินไทย ให้พ้นภัยจากศัตรู ”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพที่เกี่ยวกับทหารเข้ามาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ออกมาหยิบภาพที่วางบนโต๊ะไปคนละ 1 ภาพ ให้เวลาดูภาพ 2 นาที
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนได้ภาพทหารกำลังทำอะไร
 - ทหารในภาพเป็นทหารอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วสลับภาพ
5. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพให้เวลาดูภาพ 2 นาที

6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- นักเรียนได้ภาพทหารบกอะไรบ้าง
- ทหารในภาพเป็นทหารอะไร

7. ครูเก็บภาพไว้ทั้งหมด

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของทหารว่าทหารมีหน้าที่ป้องกันประเทศ ทหารมี 3 เหล่า คือ ทหารบก ป้องกันประเทศทางบก ทหารเรือ ป้องกันประเทศ ทางน้ำ ทหารอากาศป้องกันประเทศทางอากาศ

9. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ิงเป้าโดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้ 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบปืนขึ้นมาช่วยกันยิงทหารที่เรียงอยู่ข้างหน้าให้ล้มหมดทั้ง 10 ตัว แล้ววิ่งไปหยิบของที่อยู่ด้านหน้าขึ้นมาคนละ 1 ของ เปิดซองแล้วนำอุปกรณ์ของซึ่งมีกระดาษที่มีแผนที่ประเทศไทยแสดงเขตพื้นที่, เขตพื้นดิน, เขตอากาศ 1 แผ่น รูปภาพทหารบก ทหารเรือ ทหารอากาศ อย่างละ 1 ภาพ กาว 1 หลอด ออกมา นำภาพทหารทั้ง 3 เหล่า ติดตามเขตที่รับผิดชอบให้ถูกต้องภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

10. ครูสนทนากับนักเรียนแต่ละคนเกี่ยวกับภาพที่นักเรียนจัดทำในการเล่นเกมดังกล่าวอย่าง

- ครูขอรูปภาพที่นักเรียนทำน้อยช
- ทหารอะไรดูแลเขตพื้นดิน
- ทหารเรืออยู่ไหน ทหารเรือดูแลเขตไหน
- เขตทางอากาศละ ทหารอะไรดูแล

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้ภาพเกี่ยวกับหน้าที่ของทหารทั้ง 3 เหล่า คือ ทหารบก ทหารเรือ ทหารอากาศ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคน แล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

7. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- บัตรคำที่เขียนข้อความดังนี้

คลินิกหมอรักษาตา คลินิกหมอรักษาหู คลินิกหมอรักษาฟัน คลินิกหมอรักษาโรค

ทั่วไป

- สลากที่เขียนอาการของคนไข้ 10 อัน
- แก้วพลาสติกใสสลาก 1 ใบ
- กระดาษกาวติดบัตรคำ 1 ม้วน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับทหารที่เรียนผ่านมาระดมความคิดถามโดยใช้ภาพ
2. ครูตั้งปริศนาคาถา ทายนักเรียนดังนี้
“เวลาป่วยไข้ ใครรักษา ทายได้บอกมา อย่าช้าเร็วไว”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับหมอขึ้นมาวางบนโต๊ะ
2. ครูให้นักเรียนหยิบภาพที่วางบนโต๊ะไปคนละ 1 ภาพ ครูให้เวลานักเรียนดูภาพ

1 นาที

3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนได้ภาพหมอกำลังทำอะไร
 - หมอในภาพเป็นหมอรักษาอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วสลับภาพ
5. ครูแจกภาพให้นักเรียน คนละ 1 ภาพ ให้เวลาดูภาพ 1 นาที

6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพนี้เป็นภาพหมอกำลังทำอะไร
- หมอกเป็นภาพเป็นหมอรักษาอะไร

7. ครูเก็บภาพทั้งหมดไว้

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของหมอดังนี้

หมอมีหน้าที่รักษาคนไข้ หมอตามีหน้าที่รักษาตา หมอหูมีหน้าที่รักษาหู หมอฟันมีหน้าที่รักษาฟัน หมอโรคทั่วไพบมีหน้าที่รักษาโรคทั่วไป

9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมใบหาหมอโดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะติดบัตรคำซึ่งมีข้อความเกี่ยวกับหมอรักษาโรคต่าง ๆ ไว้ ตามจุดต่าง ๆ 4 จุด ดังนี้ จุดที่ 1 เป็นคลินิกหมอรักษาตา จุดที่ 2 เป็นคลินิกหมอรักษาฟัน จุดที่ 3 เป็นคลินิกหมอรักษาหู จุดที่ 4 เป็นคลินิกหมอรักษาโรคทั่วไป เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนหยิบสลากในแก้วพลาสติกขึ้นมาคนละ 1 อัน เปิดสลากแล้วอ่านดูว่าในสลากเขียนข้อความว่าอย่างไร เช่น ฉันปวดฟัน ให้นักเรียนแสดงเป็นคนป่วยที่กำลังปวดฟัน เป็นต้น ทำทำเป็นคนป่วยไปด้วยเดินหาคลินิกหมอรักษาไปเรื่อย ๆ ให้นักเรียนคลินิกถึงนั่งพักได้ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาครูหาคลินิกรักษาโรคตามอาการที่ป่วยได้ก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

10. ครูสนทนาซักถามนักเรียนกับเกมดังนี้

- เมื่อที่นักเรียนแสดงเป็นคนป่วยมีอาการอย่างไร
- นักเรียนใบหาหมออะไร ที่ไหน

ขั้นสรุป

ครูนำภาพเกี่ยวกับหมอขึ้นมาสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของหมอในแต่ละสาขา

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบ ของนักเรียนแต่ละคนโดยบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 7

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 8

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับหมอยาโดยนำภาพมาสนทนาซักถามนักเรียน
2. ครูตั้งปริศนา คำทายให้นักเรียนทายดังนี้

“ใครเอ๋ย คอยช่วยหมอ ดูแลคนไข้ มักพบในโรงพยาบาล”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพที่เกี่ยวกับพยาบาลขึ้นมาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน ให้นักเรียน แต่ละกลุ่ม หยิบภาพบนโต๊ะไปกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 2 นาที
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนหยิบไปเป็นภาพพยาบาลกำลังทำอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ
5. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 2 นาที
6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้รับแจกจากครูเป็นภาพพยาบาลกำลังทำอะไร
7. ครูเก็บภาพทั้งหมดไว้
8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของพยาบาล ว่าพยาบาลมีหน้าที่ช่วยหมอ ฉีดยาคนไข้ และดูแลคนไข้
9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเส้นหมัดศรชัย โดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้

ครูจะให้นักเรียนไปยืนที่จุดที่ครูกำหนดให้เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบของที่วางข้างหน้ามาคนละ 1 ของ เปิดช่องแล้วเอาดินสอ กระดาษที่ใช้ลากเส้นที่อยู่ในช่องออกมาให้ลากเส้นในกระดาษตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง หมายเลข 22 เมื่อได้ภาพเสร็จแล้วให้ดูว่าเป็นภาพอะไร เขียนชื่อภาพลงใต้ภาพ รอยเส้นไปหาข้อความที่เป็นหน้าที่ของพยาบาล ภายในเวลา 10 นาที ถ้าได้ยินสัญญาณหมดเวลาให้วางดินสอและภาพไว้ ใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

10. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- นักเรียนเรียงเส้นแล้วได้เป็นภาพอะไร
- หน้าที่ของพยาบาลมีอะไรบ้าง

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถาม นักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของพยาบาลโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบ ของนักเรียนแต่ละคนโดยบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 9

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคนขับรถได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คนขับรถมีหน้าที่ขับรถเพื่อให้เราเดินทางไปที่ต่าง ๆ ได้สะดวก ช่วยขนของไปยังที่ต่าง ๆ
คนขับรถมีหลายประเภท เช่น คนขับรถแท็กซี่ คนขับรถเมล์ เป็นต้น

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมต่อภาพ

สื่อการสอน

1. ภาพคนขับรถแท็กซี่
2. ภาพคนขับรถมอเตอร์ไซด์รับจ้าง
3. ภาพคนขับรถเมล์
4. ภาพคนขับรถบรรทุกสิบล้อ
5. ภาพคนขับรถไฟ
6. ภาพคนขับรถบรรทุกดิน
7. ภาพคนขับรถบรรทุกน้ำมัน
8. ภาพคนขับรถดับเพลิง

9. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- ภาพตัดต่อ เกี่ยวกับคนขับรถแท็กซี่ คนขับรถมอเตอร์ไซด์ คนขับรถเมล์ คนขับรถบรรทุกสิบล้อ คนขับรถไฟ คนขับรถบรรทุกดิน คนขับรถบรรทุกน้ำมัน คนขับรถดับเพลิง
- ของใส่ภาพ 8 ของ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับพยางค์ที่เรียนผ่านมา โดยนำภาพมาสนทนาซักถามนักเรียน
2. ครูนำภาพตัดต่อของคนขับรถเมล์มา 1 ชุด ให้นักเรียนช่วยกันต่อภาพว่าจะได้เป็นภาพอะไร โดยครูสนทนาซักถามดังนี้
 - นักเรียนลองช่วยกันต่อภาพนี้ซิคะว่าเป็นภาพอะไร
 - คนที่นั่งด้านหน้าถือพวงมาลัย (ครูชี้ไปที่คนขับรถ) เราเรียกว่าอะไร

ขั้นสอน

ครูนำภาพเกี่ยวกับคนขับรถขึ้นมาที่ละภาพ แล้วสนทนากับนักเรียนดังนี้

1. ครูนำภาพคนขับรถแท็กซี่ขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - ใครเคยนั่งรถแท็กซี่บ้าง นั่งไปกับใคร
2. ครูนำภาพคนขับรถมอเตอร์ไซด์รับจ้างขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - ใครเคยนั่งรถมอเตอร์ไซด์บ้าง นั่งไปกับใคร
3. ครูนำภาพคนขับรถเมล์ขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - ใครเคยนั่งรถเมล์บ้าง นั่งไปกับใคร

4. ครูนำภาพ คนขับรถไฟขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - ใครเคยนั่งรถไฟบ้าง นั่งไปกับใคร
5. ครูนำภาพ คนขับรถดับเพลิงขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - รถดับเพลิงเขาใช้ทำอะไร
6. ครูนำภาพ คนขับรถบรรทุกดินขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - ในภาพเขากำลังทำอะไรลงมาจากที่ขึ้น
7. ครูนำภาพ คนขับรถบรรทุกน้ำมันขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนขับรถอะไร
 - ถังด้านหลังของรถเป็นดังอะไร
8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคนขับรถดังนี้
คนขับรถมีหน้าที่ขับรถเพื่อให้เราเดินทางไปที่ต่าง ๆ ได้สะดวก ช่วยขนของไปยัง
ที่ต่าง ๆ
9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมต่อภาพโดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้
ครูจะให้นักเรียนยืนตรงจุดที่ครูกำหนดไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่ง
ไปหยิบของที่วางข้างหน้ามาคนละ 1 ของ เปิดของแล้วเอาภาพตัดต่อออกมาประกอบเป็นภาพ
ภายในเวลา 5 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครต่อภาพเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
10. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้
 - ครูขอรูปภาพที่นักเรียนต่อหน่อยซิ
 - นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพคนขับรถอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของคนขับรถโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- หลังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 9**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 10**

แผนการสอนที่ 10

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคนกวาดถนนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คนกวาดถนน ทำหน้าที่ กวาดถนนและบนทางเท้า ทำให้ชุมชนสะอาด นักเรียนจะช่วย
เขาได้หรือไม่ทั้งขยะลงบนถนนหรือสถานที่ต่าง ๆ

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือเกมช่วยกันเก็บ

สื่อการสอน

1. ภาพคนกวาดถนนกำลังกวาดถนน
2. เศษกระดาษจำนวน 1 ถุงใหญ่
3. ตะกร้าทิ้งขยะ 2 ใบ
4. ไม้กวาด
5. ที่ตักขยะ
6. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม
 - เศษกระดาษ 8 จุด จุดละ 1 ถุง
(มีจำนวนเศษกระดาษแต่ละจุดเท่ากัน)
 - ตะกร้า ทิ้งขยะ 4 ใบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับคนขับรถโดยนำภาพมาสนทนา ชักถามนักเรียน
2. ครูตั้งปริศนาคาถาให้นักเรียนทายดังนี้
 “ใครเอ่ยทำงานทุกวัน ปัดกวาดเข้าค่า ทำที่บ้านเมืองสะอาด”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพคนกวาดถนนเข้ามาสนทนาชักถามนักเรียนดังนี้
 - คนกวาดถนนในภาพกำลังทำอะไร
 - ขณะที่คนกวาดถนนกวาดมาจากไหน
2. ครูให้นักเรียนแสดงสถานการณ์ โดยครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 4 คน
 3. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 ไปนำเอาเศษกระดาษในถุงเดินไปรอบ ๆ ห้อง พร้อมกับทิ้งเศษกระดาษลงไปด้วยจนหมดถุงที่ครูเตรียมไว้ให้ เมื่อทิ้งกระดาษเสร็จแล้วให้นักเรียนเพื่อนกลุ่มที่ 2
 4. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 เก็บและกวาดเศษกระดาษที่เพื่อนทิ้งลงในห้องให้หมด โดยนำเศษกระดาษไปทิ้งที่ตะกร้าที่ครูเตรียมไว้สำหรับเป็นที่ทิ้งขยะ
 5. ครูสนทนาชักถามความรู้สึกของกลุ่มนักเรียนกลุ่มที่ 1 ดังนี้
 - นักเรียนทิ้งเศษกระดาษลงไปในห้องแล้วรู้สึกเป็นอย่างไร
 - ทำแบบนั้นดีหรือไม่ดี
 - เพราะอะไร
 6. ครูสนทนา ชักถามความรู้สึกของกลุ่มนักเรียนกลุ่มที่ 2 ดังนี้
 - รู้สึกเป็นอย่างไร ที่ต้องมาเก็บ, กวาดเศษ กระดาษที่เพื่อนทิ้ง
 7. ครูสลับกลุ่มโดยให้กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่เก็บ, กวาดขยะบ้าง และให้กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มทิ้งกระดาษ
 8. ครูสนทนาถึงความรู้สึกของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม เช่นเดียวกับข้อ 4 และ 5

9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคนกวาดถนนดังนี้ คนกวาดถนนมีหน้าที่กวาดถนนในชุมชน ทำให้ชุมชนสะอาด เขาต้องเหนื่อยมากในการทำงาน นักเรียนสามารถช่วยเขาได้โดยไม่ทิ้งขยะลงบนถนนหรือสถานที่ต่าง ๆ

10. ครูให้นักเรียนเล่นเกมช่วยกันเก็บโดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนดังนี้ ครูจะกองขยะไว้ให้นักเรียน 8 จุด เศษขยะทุกจุดจะมีจำนวนเท่า ๆ กัน ให้นักเรียนแต่ละคนยืนห่างจากจุดที่เป็นกองขยะประมาณ 1-2 เมตร เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนทุกคนวิ่งไปที่จุดที่เป็นกองขยะของแต่ละคน เก็บเศษขยะไปทิ้งที่ตะกร้าทิ้งขยะครั้งละ 1 ชิ้นวิ่งเก็บแล้วไปทิ้งขยะจนเศษขยะหมดในกอง ในเวลา 10 นาที ใครเก็บขยะได้หมดก่อนเป็นผู้ชนะ

11. ครูสนทนาซักถามนักเรียนหลังการเล่นเกimdังตัวอย่าง

- เมื่อที่นักเรียนเก็บขยะ ซึ่งทำหน้าที่เหมือนกับใคร
- นักเรียนรู้สึกเป็นอย่างไร เมื่อเก็บขยะ
- ต่อไปนักเรียนจะทิ้งขยะอีกหรือเปล่า
- เพราะอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับหน้าที่ของคนกวาดและเก็บขยะ และวิธีการที่นักเรียนจะช่วยคนกวาดและเก็บขยะโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาได้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 11

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของพ่อค้าและแม่ค้าได้ถูกต้อง

เนื้อหา

พ่อค้า แม่ค้ามีหน้าที่ นำของมาขายให้เรา

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมจ่ายตลาด

สื่อการสอน

1. ภาพแม่ค้าขายส้ม
2. ภาพแม่ค้าขายผัก
3. ภาพแม่ค้าขายหมวก
4. ภาพพ่อค้าแม่ค้าขายของในตลาด
5. ภาพแม่ค้าขายปลาตะเพียนแฉวน
6. ตะกร้าวางของขาย 4 ใบ
7. ของที่จะใช้ขายมี ดินสอ ปากกา ไม้บรรทัด ยางลบ

8. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบเกมมีดังนี้

- ตะกร้าใส่ของ 4 ใบ
- สลากรายการที่จะซื้อของ 8 อัน ใส่ในแก้วพลาสติก
- ถุงใส่ของ 8 ใบ
- ดูกตา เขียนคำว่า พ่อค้า แม่ค้า คิดไว้ 4 ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องคนกวาดถนนโดยนำภาพขึ้นมาสนทนากับนักเรียน
2. ครูตั้งปริศนาท้าทายให้นักเรียนทายดังนี้

ใครเอ่ยนำของมาขายเข้าค้า ทำให้เรามีของใช้ของกิน

3. ครูนำภาพพ่อค้าแม่ค้าขายของในตลาดมาให้นักเรียนดู

ขั้นสอน

ครูนำภาพเกี่ยวกับพ่อค้าแม่ค้าขายของมาให้นักเรียนดู พร้อมทั้งสนทนากับนักเรียน

1. ครูนำภาพแม่ค้าขายร่มขึ้นมาสนทนากับนักเรียนดังนี้

— นักเรียนดูภาพนี้แม่ค้ากำลังทำอะไรขาย

2. ครูนำภาพแม่ค้าขายหมวกขึ้นมาสนทนากับนักเรียนดังนี้

— แล้วภาพนี้ละ เป็นภาพแม่ค้ากำลังขายอะไร

3. ครูนำภาพแม่ค้าขายผักขึ้นมาสนทนากับนักเรียนดังนี้

— ภาพนี้ละ เป็นภาพแม่ค้าขายอะไร

— ผักที่ขายมีอะไรบ้าง

4. ครูนำภาพแม่ค้าขายปลาตะเพียนขึ้นมาสนทนากับนักเรียนดังนี้

— ในภาพแม่ค้ากำลังทำอะไรขาย

5. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้นักแสดง

สถานการณ์จำลองโดยให้กลุ่มที่ 1 แสดงเป็นคนขายของกลุ่มที่ 2 แสดงเป็นคนซื้อของ

6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนกลุ่มที่ 1 ดังนี้

- หนูขายของอะไร
- ราคาเท่าไร

ครูสนทนาซักถามนักเรียนกลุ่มที่ 2 ดังนี้

- หนูซื้ออะไรมา ครูขอดูหน่อย
- ราคาเท่าไร

7. ครูสลับกลุ่มมาหากลุ่มที่ 1 เป็นคนซื้อ และกลุ่มที่ 2 แสดงเป็นคนขายของ แล้วครูสนทนาซักถามเช่นเดียวกับข้อ 6.

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของแม่ค้าและพ่อค้าว่า พ่อค้าและแม่ค้ามีหน้าที่นำของมาขายให้เรา

9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจ่ายตลาดโดยครูอธิบายวิธีการเล่น ดังนี้ ครูจะมีตะกร้าใส่ของที่ขายวางไว้ 4 จุด (ห่างจากนักเรียนพอสมควร) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้ทุกคนไปหยิบสลากที่อยู่บนแก้วขึ้นมาคนละ 1 อัน เปิดอ่านดูรายการที่จะซื้อของให้นักเรียนหยิบถุงใส่ของไปคนละ 1 ใบ ซื้อของตามรายการที่บอกในสลากทั้งหมดภายในเวลา 10 นาที ใครซื้อของได้ครบตามรายการก่อนที่จะได้ยินสัญญาณหมดเวลาจะเป็นฝ่ายชนะ

10. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- โหนครูขอดูของที่หนูซื้อหน่อยซิ มีอะไรบ้าง
- นักเรียนซื้อของตามรายการได้ครบหรือเปล่า
- นักเรียนไปซื้อของกับใคร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับหน้าที่ของพ่อค้าแม่ค้า

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 11**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 12**

แผนการสอนที่ 12

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของชาวนาได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชาวนาปลูกข้าวในนา ทำให้เรามีข้าวกิน

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมเรียงภาพ

สื่อการสอน

- | | |
|---------------------------|-------|
| 1. ภาพชาวนากำลังไถนา | 2 ภาพ |
| 2. ภาพชาวนากำลังหว่านข้าว | 2 ภาพ |
| 3. ภาพชาวนากำลังถอนกล้า | 2 ภาพ |
| 4. ภาพชาวนากำลังดำนา | 2 ภาพ |
| 5. ภาพชาวนาออกรวง | 2 ภาพ |
| 6. ภาพชาวนาเก็บเกี่ยวข้าว | 2 ภาพ |

9. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับลำดับการทํานาของชาวนาดังนี้

– นักเรียนเรียงภาพลำดับการทํานาเสร็จแล้ว ลองบอกครูซิว่า ชาวนา มีลำดับการทํานาอย่างไรบ้าง

10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุป หน้าที่ของชาวนาว่าชาวนามีหน้าที่ปลูกข้าวในนา ทำให้เรามีข้าวกิน

11. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเรียงภาพ โดยครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะวางซองใส่รูปการ์ตูนซึ่งภายในของมีกาว 1 หลอด ภาพขั้นตอนการทํานาของชาวนา 6 ภาพ กระดาษที่จะใช้ปะเรียงลำดับการทํานา 1 แผ่น เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบซองเปิดซองแล้วนำเอาภาพการทํานาของชาวนาออกมาปะเรียงลำดับการทํานาในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้ ภายในเวลา 10 นาที ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

12. ครูสนทนากับนักเรียนแต่ละคนเกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมา

- ใหนครูขอรูปภาพการทํานาของนักเรียนซิว่าเรียงลำดับอย่างไร
- บอกครูซิว่าการทํานาเริ่มจากขั้นตอนใดก่อนแล้วไปเสร็จสิ้นที่ขั้นตอนใด
- ใครทํานาปลูกข้าวให้เราได้มีข้าวกิน

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของชาวนาโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- ฟังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 13

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของชาวสวนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชาวสวนปลูกผัก ปลูกผลไม้ ทำให้เรามีผัก ผลไม้ไว้กิน

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมเก็บผลไม้

สื่อการสอน

1. ภาพชาวสวนเก็บผัก
2. ภาพชาวสวนปลูกผัก
3. ภาพชาวสวนรดน้ำผัก
4. ภาพชาวสวนเงาะกำลังเก็บเงาะ
5. ของจำลองผัก ผลไม้ 8 อย่าง มี ทุเรียน มะละกอ ผักกาด มะม่วง ถั่วฝักยาว

แดงอม พริก แอ็บเปิ้ล

6. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการสอนเกมเก็บผลไม้
 - ถัง 1 ถัง
 - มะขาม 1 ถัง
 - ตะกร้าใส่ผลไม้ 8 ใบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับชาวนาที่เรียนผ่านมาโดยการสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้ภาพ

2. ครูตั้งปริศนาคาถาให้นักเรียนทายดังนี้

“ 1ครเอ๋ย ปลุกผักผลไม้
เมื่อโตใหญ่ เก็บขายให้เรา ”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับชาวนาส่วนเข้ามาวางบนโต๊ะ

2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบภาพที่วางบนโต๊ะไปกลุ่มละ 1 ภาพ ให้เวลาดูภาพ 1 นาที

4. ครูสนทนาซักถามนักเรียน ดังนี้

- ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพชาวนากำลังทำอะไร
- ผักในภาพเป็นผักอะไร (ผลไม้ในภาพเป็นผลไม้อะไร)

5. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ

6. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพให้เวลาดูภาพ 1 นาที

7. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพชาวนากำลังทำอะไร
- ผลไม้ในภาพเป็นผลไม้อะไร (ผักในภาพเป็นผักอะไร)

8. ครูเก็บภาพชาวนาไว้ทั้งหมด

9. ครูนำผัก ผลไม้ จำลองเข้ามาวางบนโต๊ะ มีทุเรียน มะละกอ ผักกาด มะม่วง กุ้ง ถั่วฝักยาว พริก แอปเปิ้ล

10. ครูแจกผัก ผลไม้ จำลองให้นักเรียนคนละ 1 อย่าง

11. ครูสนทนาซักถามนักเรียนแต่ละคนดังนี้

- นักเรียนได้ (ผัก) (ผลไม้) อะไร
- ใครปลูก (ผัก) (ผลไม้) นี้

12. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของชาวสวนว่าชาวสวนมีหน้าที่ปลูกผัก ปลูกผลไม้ ทำให้เรามีผัก ผลไม้ไว้กิน

13. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเก็บผลไม้โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนดังนี้ ครูจะ แจกตะกร้าให้นักเรียนคนละ 1 ใบ ให้นักเรียนยืนตามจุดที่ครูกำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกม ให้นักเรียนวิ่งไปที่จุดที่มีผลไม้ห้อยลงตามพื้น ให้นักเรียนหยิบผลไม้ที่ห้อยบนพื้นหยิบใส่ตะกร้าหยิบทีละใบ เมื่อได้ยิน สัญญาณหมดเวลาภายในเวลา 5 นาที ให้นักเรียนเก็บแล้วนับดูว่านักเรียนเก็บผลไม้อะไรได้เท่าไร ใครเก็บได้มากเป็นผู้ชนะ

14. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- นักเรียนเก็บผลไม้อะไรขึ้นมาไว้ในตะกร้าบ้าง
- เป็นส้มก็ผลคะ มะขามก็ผลคะ
- คนที่ปลูกผลไม้ เก็บผลไม้มาขายให้เราคือใคร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของชาวสวนโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 13**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 14**

แผนการสอนที่ 14

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของคนเลี้ยงสัตว์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คนเลี้ยงสัตว์มีหน้าที่ดูแลสัตว์ เลี้ยงสัตว์ เมื่อได้ขนาดก็ส่งขายให้เรา ทำให้เรามีเนื้อสัตว์ไว้กิน

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมจับสัตว์

สื่อการสอน

1. ภาพคนเลี้ยงหมู
2. ภาพคนเลี้ยงไก่
3. ภาพคนเลี้ยงเบ็ด
4. ภาพคนเลี้ยงวัว
5. ภาพคนเลี้ยงแพะ
6. ภาพสถานที่สำหรับเลี้ยงสัตว์ มี คอก เล้า กรง บ่อปลา อย่างละ 1 ภาพ
7. ภาพ สัตว์ที่อยู่ในสถานที่เลี้ยงสัตว์ มี วัว ไก่ นก ปลา อย่างละ 5 ภาพ

8. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- คอกสัตว์จำลอง 1 คอก
- สัตว์จำลอง จำนวน 1 คู่

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับชาวสวนที่เรียนผ่านมารโดยนำภาพขึ้นมาสนทนาและซักถามนักเรียน

2. ครูตั้งปริศนาท้าทายให้นักเรียนทายดังนี้

“ 1ครเอ๋ย ดูแลสัตว์เลี้ยงให้ใครใหญ่
เมื่อได้ขนาดเมื่อใด ส่งขายให้เรา ”

ขั้นสอน

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. ครูนำภาพเกี่ยวกับคนเลี้ยงสัตว์ขึ้นมาให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหับภาพไปกลุ่มละ 1 ภาพ ครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มดูภาพ 2 นาที เพื่อบอกครูว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนแต่ละกลุ่มดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพคนเลี้ยงสัตว์อะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมด
5. ครูนำภาพสถานที่เลี้ยงสัตว์ขึ้นมา มี คอก เล้า บ่อปลา กรงนก
6. ครูแจกภาพสถานที่เลี้ยงสัตว์ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ที่
7. ครูนำสัตว์ที่อยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ที่แจกให้นักเรียนมาวางไว้หน้าห้อง พร้อมกับกาาจุดละ 2 หลอด
8. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกไปหาสัตว์ที่อยู่ในสถานที่ที่นักเรียนได้รับแจก แล้วนำกาาติดภาพสัตว์ปะไว้ในสถานที่ที่ได้รับแจก

9. ครูสนทนากับนักเรียนแต่ละกลุ่มดังนี้

- นักเรียนได้รับแจกเป็นสถานที่เลี้ยงสัตว์ที่เรียกว่าอะไร
- สัตว์ชนิดใดอยู่ในสถานที่เลี้ยงสัตว์นี้ ใครเลี้ยงสัตว์นี้

10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคนเลี้ยงสัตว์ ว่าคนเลี้ยงสัตว์มีหน้าที่เลี้ยงสัตว์ ดูแลสัตว์แล้วส่งขายให้เราทำให้เรามีเนื้อสัตว์ไว้กิน

11. ครูให้นักเรียนเล่นเกม จับสัตว์โดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนดังนี้ ครูจะมีคอกสัตว์อยู่ 1 คอก อยู่ห่างจากนักเรียนประมาณ 2 เมตร ครูจะวางสัตว์ที่อยู่ในคอกไว้ 8 จุด จุดละ 5 ตัว เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้วิ่งไปที่จุดที่วางสัตว์ไว้ จับสัตว์ในจุดของตนเอง วิ่งไปไว้ในคอกครั้งละ 1 ตัว จับสัตว์ในจุดให้หมดภายในเวลา 5 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา จุดใดจับสัตว์เข้าคอกได้หมดก่อน เป็นผู้ชนะ

12. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- เมื่อกี้นักเรียนจับสัตว์เข้าคอกได้กี่ตัว
- สัตว์ที่จับมีสัตว์อะไรบ้าง
- คนที่ดูแลสัตว์เขาเรียกว่าอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของคนเลี้ยงสัตว์โดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 15

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของชาวประมงได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ชาวประมงมีหน้าที่จับสัตว์น้ำมาขาย ช่วยให้เราได้มีสัตว์น้ำไว้กิน

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือเกมหาปลา

สื่อการสอน

1. ภาพคนจับสัตว์น้ำโดยใช้รเบีะ
2. ภาพคนจับสัตว์น้ำโดยใช้อวน
3. ภาพคนจับสัตว์น้ำโดยใช้แห
4. ภาพคนจับสัตว์น้ำโดยใช้เบ็ด
5. ภาพอุปกรณ์จับสัตว์น้ำมีแห อวน สุ่ม รเบีะ ขอ จั่น ลอบ อย่างละ 2 ภาพ
6. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมหาปลา
 - ภาพ แห อวน สุ่ม รเบีะ ขอ จั่น ลอบ อวนตุ่น ที่มีภาพปลาซ่อนอยู่ในอุปกรณ์

เหล่านี้ 8 ภาพ

- ดินสอ 8 แท่ง สำหรับเขียนจำนวนปลาที่อยู่ในเครื่องมือจับปลา

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องคนเลี้ยงสัตว์ที่เรียนผ่านมาโดยการสนทนาซักถาม โดยใช้รูปภาพ
2. ครูตั้งปริศนาทายนาย ทายนักเรียนดังนี้

“ ใครเอ๋ย ออกเรือหาปลาทุกวัน
เขาชนปลาขึ้น มาขายให้เรา ”

ขั้นสอน

ครูนำภาพเกี่ยวกับคนจับสัตว์น้ำขึ้นมาวางบนโต๊ะ สนทนาซักถามนักเรียนทีละภาพ

1. ครูนำภาพคนจับสัตว์น้ำโดยใช้รอกขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพการลากจับสัตว์น้ำ
 - เขาใช้เครื่องมืออะไรจับสัตว์น้ำ
2. ครูนำภาพคนจับปลาโดยใช้แหขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้ละ ชาวประมงจับปลาโดยใช้เครื่องมืออะไร
3. ครูนำภาพ คนจับสัตว์น้ำโดยใช้อวนขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้ ชาวประมงจับสัตว์น้ำโดยใช้เครื่องมืออะไร
4. ครูนำภาพ คนจับสัตว์น้ำโดยใช้เบ็ดขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้ละ ชาวประมงจับสัตว์น้ำโดยใช้เครื่องมืออะไร

5. ครูเก็บภาพทั้งหมด

6. ครูนำภาพเครื่องมือจับสัตว์น้ำ มี สุ่ม แห ลอบ เบ็ด ยอ จั่น อวน รอกขึ้นมาวางบนโต๊ะ 8 ภาพ แล้วนำภาพที่เหมือนกับภาพทั้ง 8 ภาพไปวางหน้าห้อง 5 จุด (ภาพชุดแรกไม่มีชื่อบอกไว้ ภาพชุดที่สองมีชื่อบอกไว้)

7. ครูให้นักเรียนหยิบภาพเครื่องมือจับสัตว์น้ำไปคนละ 1 ภาพ เมื่อได้ภาพแล้วให้ไปหาภาพที่เหมือนกันกับเครื่องมือที่หน้าห้อง แล้วบอกครูว่าได้เครื่องมือจับสัตว์น้ำที่มีชื่อเรียกว่าอะไร

8. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้

- นักเรียนหาภาพเครื่องมือที่เหมือนกับภาพของนักเรียนได้หรือยัง
- นักเรียนได้เครื่องมือจับปลาที่เรียกว่าอะไร

9. ครูเก็บภาพทั้งหมด

10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของคนจับสัตว์น้ำหรือชาวประมงว่าชาวประมงมีหน้าที่จับสัตว์น้ำมาขายให้เรา ทำให้เรามีสัตว์น้ำไว้กิน

11. ครูให้นักเรียนเล่นเกมหาปลา โดยครูอธิบายวิธีการเล่นเกมดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่ครูกำหนดไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้วิ่งไปหยิบกระดาษที่มีภาพเครื่องมือจับสัตว์น้ำที่อยู่ข้างหน้าขึ้นมา แต่ละเครื่องมือจะมีภาพปลาแฝงอยู่ในภาพให้หาปลาจากเครื่องมือ แล้วนับจำนวนปลาเขียนใส่ลงในช่องว่างรอยขีดเส้นที่ครูเตรียมไว้ให้ ภาพในเวลา 5 นาทีใครทำเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

12. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- นักเรียนได้ภาพเครื่องมือจับปลาอะไร
- เครื่องมือนี้จับปลาได้กี่ตัว
- คนจับปลาเรียกชื่ออีกอย่างหนึ่งว่าอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของคนจับปลาหรือชาวประมง โดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 15**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 16**

แผนการสอนที่ 16

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ของบุรุษไปรษณีย์ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

บุรุษไปรษณีย์มีหน้าที่ส่งจดหมายให้เรา

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมส่งจดหมาย

สื่อการสอน

1. ภาพบุรุษไปรษณีย์
2. ภาพที่ทำการไปรษณีย์
3. ภาพเด็กกำลังส่งจดหมายที่ตู้ไปรษณีย์
4. ภาพบุรุษไปรษณีย์กำลังส่งจดหมายให้เด็ก
5. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม
 - กระดาษเขียนจดหมาย 8 แผ่น
 - ดินสอ 8 แท่ง
 - ซองจดหมาย 8 ซอง พร้อมแสตมป์ 8 ดวง
 - ตู้ไปรษณีย์จำลอง 2 ตู้

- กระดาษเขียนบ้านเลขที่ที่นักเรียนจะต้องส่งจดหมาย
- บ้ายสำหรับคล้องคอที่เขียนคำว่า "บุรุษไปรษณีย์"

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องชาวประมงที่เรียนผ่านมาโดยการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
2. ครูนำภาพตัดต่อของบุรุษไปรษณีย์ขึ้นมาให้นักเรียนช่วยกันต่อภาพ
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนต่อภาพแล้วเป็นภาพอะไร

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับบุรุษไปรษณีย์ขึ้นมาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบภาพเกี่ยวกับบุรุษไปรษณีย์ กลุ่มละ 1 ภาพ 1 ระยะเวลา

ดูภาพ 2 นาที

4. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพบุรุษไปรษณีย์กำลังทำอะไร
5. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ
6. ครูแจกภาพเกี่ยวกับบุรุษไปรษณีย์ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ 1 ระยะเวลาดูภาพ 2 นาที
7. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพบุรุษไปรษณีย์กำลังทำอะไร
8. ภาพเก็บภาพทั้งหมด
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปหน้าที่ของบุรุษไปรษณีย์ว่าบุรุษไปรษณีย์มีหน้าที่ส่งจดหมาย

ให้เรา

10. ครูให้นักเรียนเล่นเกมส่งจดหมาย โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้
ครูให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดค่าที่ 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้ทุกคนวิ่งไปยังจุดที่ 1 เอา
ดินสอเขียนจดหมายตามตัวอย่างที่ครูให้ แล้ววิ่งไปยังจุดที่ 2 หักกระดาษเขียนจดหมายใส่ลงใน
ซองจดหมายปิดซองแล้วคิดเลขลับจำนวนหน้าซองตามตัวอย่างของครู วิ่งต่อไปยังจุดที่ 3 ซึ่งเป็นตู้
ไปรษณีย์ ส่งจดหมายที่ตู้ไปรษณีย์ วิ่งไปจุดที่ 4 เอาป้ายแขวนที่มีคำว่า “บุรุษไปรษณีย์” คล้องคอ วิ่งไป
จุดที่ 5 เปิดตู้ไปรษณีย์นำเอาจดหมายไปส่งตามบ้านตามที่จดหมายกำหนดหน้าซองภายในเวลา 10
นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

11. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่เล่นดังนี้

- เมื่อให้นักเรียนเขียนจดหมายแล้วไปส่งจดหมายที่ไหน
- ใครเอาจดหมายไปส่งตามบ้าน

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหน้าที่ของบุรุษไปรษณีย์โดยใช้รูปภาพ

การประเมินผล

- ฟังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 17

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถปฏิบัติตนต่อผู้ใหญ่ได้ถูกต้อง

เนื้อหา

มารยาทที่ควรปฏิบัติในชุมชนในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- การรับของจากผู้ใหญ่
- การส่งของให้ผู้ใหญ่
- การทำความเคารพผู้ใหญ่
- การเดินผ่านผู้ใหญ่

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือเกมมารยาทไทย

สื่อการสอน

1. ภาพชุดมารยาทไทย การทำความเคารพผู้ใหญ่ การส่งของให้ผู้ใหญ่ การรับของจากผู้ใหญ่ การเดินผ่านผู้ใหญ่
2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมมารยาทไทย
 - กระดาษแข็งทำเป็นวงกลมใส่หมายเลขจุดที่ 1 ถึงจุดที่ 4

- กระดาษแข็งเขียนข้อความคิดตามจุดทั้ง 4 จุด ดังนี้
 - จุดที่ 1 การทำความเข้าใจภาพผู้ใหญ่ จุดที่ 2 การเดินผ่านผู้ใหญ่ จุดที่ 3 การส่งของให้ผู้ใหญ่ จุดที่ 4 การรับของจากผู้ใหญ่
- ขน 8 ถุง, ของที่จะมอบให้ผู้ใหญ่ในจุดที่ 3 จำนวน 8 กล่อง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องบุรุษไปรษณีย์ที่เรียนผ่านมาโดยการสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้ภาพ
2. ครูนำภาพนักเรียนกำลังไหว้ครู ให้นักเรียนดูครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนดูภาพนี้ นักเรียนเห็นอะไรในภาพบ้าง
 - ท่าแบบนี้ดีหรือไม่ดี
 - นักเรียนลองทำเหมือนในภาพให้ครูดูหน่อย

ขั้นสอน

1. ครูวางภาพเกี่ยวกับมารยาทไทยที่นักเรียนควรปฏิบัติไว้บนโต๊ะ
2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 2 คน ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาหยิบภาพไปกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 2 นาที เพื่อบอกครูว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมด
5. ครูสลับภาพแล้วแจกให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 2 นาที เพื่อบอกครูว่าเป็นภาพอะไร
6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพดังนี้
 - ภาพที่ครูได้เป็นภาพอะไร
7. ครูเก็บภาพทั้งหมด

8. ครูนำกระดาษที่มีข้อความเกี่ยวกับมารยาทที่ควรปฏิบัติมาวางบนโต๊ะ 4 แผ่น
9. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบภาพไปกลุ่มละ 1 ภาพ ให้เวลาดูภาพ 2 นาที เพื่อออกมาแสดงให้ครูดู
10. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงมารยาทไทยให้เพื่อนและครูดู ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้

→ เมื่อให้นักเรียนแสดงชุดมารยาทไทยเรื่องอะไร

11. ครูเก็บภาพทั้งหมด
12. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับมารยาทที่ควรปฏิบัติในชุมชนในการรับของจากผู้ใหญ่ การส่งของให้ผู้ใหญ่ การทำความเคารพผู้ใหญ่และการเดินผ่านผู้ใหญ่
13. ครูให้นักเรียนเล่นเกมมารยาทไทยโดยครูอธิบายวิธีเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดค่าที่ 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 อ่านข้อความที่ติดไว้ ที่จุดที่ 1 ซึ่งมีข้อความว่าจงแสดงการทำความเคารพผู้ใหญ่ให้นักเรียนทักทายครูพร้อมกับกล่าวคำว่าสวัสดีค่ะ (สวัสดีครับ) แล้วเดินไปยังจุดที่ 2 อ่านข้อความให้เดินผ่านผู้ใหญ่ ให้นักเรียนทำตามเดินไปจุดที่ 3 ส่งของให้ผู้ใหญ่ให้นักเรียนทำตามแล้วเดินไปยังจุดที่ 4 ซึ่งมีข้อความเขียนไว้ว่ารับของจากผู้ใหญ่ให้นักเรียนเดินไปหาครูรับของจากครู กล่าวคำขอบคุณแล้วยกมือไหว้ ภายในเวลา 5 นาที ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
14. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมนี้อย่างไร การเดินผ่านผู้ใหญ่ หนูต้องทำอะไรบ้าง
 - เมื่อรับของจากผู้ใหญ่จะต้องกล่าวคำว่าอย่างไร
 - เมื่อทำความเคารพผู้ใหญ่ต้องกล่าวคำว่าอย่างไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับมารยาทที่ควรปฏิบัติในชุมชนในเรื่องของการทำความเคารพผู้ใหญ่ การเดินผ่านผู้ใหญ่ การรับของจากผู้ใหญ่และการส่งของให้ผู้ใหญ่โดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พึงจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกพบไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 17

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 18

แผนการสอนที่ 18

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถปฏิบัติเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การรักษาความสะอาดในชุมชนทำได้โดย

- ไม่ทิ้งเศษขยะลงในที่ต่าง ๆ
- ไม่ขีดเขียนกำแพง
- ช่วยกันเก็บขยะ

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมแยกขยะ

สื่อการสอน

1. ถุงสำหรับใส่ขยะ แยกประเภท โลหะ พลาสติก กระดาษ แก้ว 4 ใบ
2. ภาพคนขีดเขียนกำแพง
3. ภาพ คนทิ้งขยะลงในแม่น้ำ
4. ภาพแม่น้ำสกปรกเนื่องจากขยะ
5. ภาพเด็กกำลังเก็บขยะ
6. ภาพเด็กกำลังช่วยกันกวาดขยะ

7. ภาพเด็กกำลังทิ้งขยะลงถังขยะ
8. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมแยกขยะ
 - ขวดพลาสติก
 - กระดาษ
 - กระป๋องเบียร์
 - ขวดพลาสติก 8 ขวด สำหรับใส่ขยะ
 - ขวดแก้ว
 - กระดาษแข็งเขียนคำว่า โลหะ พลาสติก กระดาษ แก้ว 4 แผ่น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องมารยาทที่ควรปฏิบัติในชุมชนโดยการสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้ภาพ
2. ครูนำภาพคนกำลังทิ้งขยะลงในแม่น้ำขึ้นมาสนทนาซักถามเด็กดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพคนกำลังทำอะไร
 - การทิ้งขยะลงแม่น้ำเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดในชุมชนมาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ให้แต่ละกลุ่มหยิบภาพบนโต๊ะไป

กลุ่มละ 1 ภาพ

 3. ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วบอกครูว่าเป็นภาพอะไรภายในเวลา 2 นาที
 4. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
 - ภาพแบบนี้ดีหรือไม่ดีละ เพราะอะไร
 5. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วสลับภาพ

6. ครูแจกภาพเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดในชุมชนให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ
ให้เวลานักเรียนดูภาพกลุ่มละ 2 นาทีแล้วบอกครูว่าเป็นภาพอะไร

7. ครูสนทนา ชักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาพดังนี้

- ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
- ภาพแบบนี้ดีหรือไม่ดี

8. ครูเก็บภาพทั้งหมด

9. ครูนำถุงขยะที่มีข้อความที่ติดไว้ว่าทิ้งโลหะ พลาสติก กระดาษ แก้ว มาวางไว้

4 จุด จุดละ 1 ถุง

10. ครูเทขยะลงกองไว้หน้าห้อง

11. ครูให้นักเรียนหยิบขยะไปคนละ 1 ชิ้น แล้วดูว่าเป็นขยะประเภทใด โลหะ พลาสติก กระดาษ หรือแก้ว แล้วนำไปทิ้งที่ถุงขยะตามประเภทของขยะที่นักเรียนหยิบจากกองขยะ

12. ครูสนทนาชักถามนักเรียนดังนี้

เมื่อให้นักเรียนหยิบขยะไป 1 ชิ้น เป็นขยะประเภทใด

นักเรียนนำขยะไปทิ้งที่ถุงที่มีข้อความเขียนไว้ว่าอย่างไร

หนูทำแบบนี้ดีหรือไม่ดี

13. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดในชุมชนว่า การรักษาความสะอาดในชุมชนทำได้โดย ไม่ทิ้งขยะลงในที่ต่าง ๆ ไม่ขีดเขียนกำแพง ช่วยกันเก็บขยะ

14. ครูให้นักเรียนเล่นเกม แยกขยะโดยครูอธิบายวิธีการเล่น ให้นักเรียนฟังดังนี้
ครูจะวางถุงขยะที่มีข้อความติดไว้ว่าที่ทิ้งโลหะ ที่ทิ้งพลาสติก ที่ทิ้งกระดาษ ที่ทิ้งแก้วไว้ 4 จุด
จุดละ 1 ถุง เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนหยิบถุงพลาสติกไปคนละ 1 ถุง วิ่งไปจุดที่ 1
เก็บขยะประเภทกระดาษใส่ถุงให้หมด แล้ววิ่งไปจุดที่ 2 เก็บขยะประเภทพลาสติกใส่ถุงทั้งหมด
วิ่งไปจุดที่ 3 เก็บขยะประเภทโลหะใส่ถุงให้หมด วิ่งไปจุดที่ 4 เก็บขยะที่เป็นประเภทแก้วใส่ถุง
ให้หมดแล้ววิ่งไปจุดที่ 5 ที่มีถุงขยะวางไว้ 4 จุด ให้นำขยะที่เก็บได้ไปทิ้งในถุงที่ทิ้งขยะ โดยแยก
ประเภทขยะให้ถูกต้องภายในเวลา 10 นาที เมื่อหมดเวลาใครเสร็จก่อนและแยกขยะถูกต้องเป็น
ผู้ชนะ ขยะที่กองไว้จะมี 8 จุดจุดละเท่ากับ

(ครูยืนอยู่ที่จุดทิ้งขยะเพื่อดูความถูกต้องในการแยกขยะของนักเรียนแต่ละคน)

15. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- เมื่อถึงหนูเออาขยะประเภทพลาสติกไปทิ้งที่ถุงไหน
- ถ้าเป็นประเภทโลหะจะทิ้งที่ถุงไหน
- ประเภทแก้วจะทิ้งที่ถุงไหน
- ประเภทกระดาษจะทิ้งที่ถุงไหน

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดในชุมชนโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและเกม
- สังเกตการอธิบายและซักถามของนักเรียน

แผนการสอนที่ 19

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกวิธีการเดินทางในชุมชนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การเดินทางติดต่อในชุมชนทำได้หลายทางดังนี้

- ทางรถยนต์
- ทางรถไฟ
- ทางเรือ
- ทางเกวียน
- ทางจักรยาน
- ทางจักรยานยนต์
- ทางรถเมล์
- ทางเดินด้วยเท้า

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมจับคู่

สื่อการสอน

1. ภาพการเดินทางด้วยวิธี รถยนต์ รถไฟ รถเมย์ รถจักรยาน รถจักรยานยนต์ ทางเกวียน เดินด้วยเท้าและเรือ , ข้อความการเดินทางโดยใช้พาหนะต่างๆ
2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมมีดังนี้
 - กระดาษที่มีภาพการเดินทางในชุมชนด้านซ้ายและขวา และคำอธิบายภาพซึ่งอยู่ตรงกลางของกระดาษให้โยงเส้นจับคู่
 - ดินสอ 8 แท่ง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องการรักษาความสะอาดในชุมชนที่เรียนผ่านมา โดยสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้รูปภาพ
2. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการเดินทางมาโรงเรียนของนักเรียนว่านักเรียนเดินทางมาโรงเรียนอย่างไร เช่น นั่งรถเมย์มา เดินมาโรงเรียน เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับการเดินทางในชุมชนมาวางบนโต๊ะ
2. ครูให้นักเรียนหยิบภาพไปคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 1 นาทีแล้วบอกครูว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้ “นักเรียนได้ภาพการเดินทางโดยวิธีใด”
4. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วสลับภาพ
5. ครู แจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 1 นาทีแล้วบอกครูว่าเป็นภาพอะไร
7. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนได้ภาพการเดินทางโดยวิธีใด

8. ครูเก็บภาพทั้งหมด
9. ครูแจกข้อความต่อไปนี้ให้นักเรียนคนละ 1 ข้อความ

การเดินทางโดยจักรยานยนต์	การเดินทางโดยรถเมล์
การเดินทางโดยรถไฟ	การเดินทางโดยเครื่องบิน
การเดินทางโดยเรือ	การเดินทางโดยรถจักรยาน
การเดินทางโดยรถจักรยานยนต์	การเดินทางโดยเท้า
10. ครูนำภาพการเดินทางโดยวิธีต่าง ๆ วางไว้ตามจุดต่าง ๆ ให้นักเรียนหาภาพให้ตรงกับข้อความที่ครูแจกให้
11. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนได้ข้อความว่าอย่างไร
 - ภาพที่ตรงกับข้อความนี้เป็นภาพอะไร
12. ครูเก็บภาพและข้อความทั้งหมดไว้
13. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการเดินทางในชุมชนว่าทำได้หลายวิธี คือ

การเดินทางโดยจักรยานยนต์ เรือ รถเมล์ รถไฟ รถจักรยาน รถจักรยานยนต์ โดยเท้า และโดยทางเครื่องบิน
14. ครูให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียน ดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดต่าง ๆ 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกม ให้นักเรียนวิ่งไปที่กระดาษที่ครูวางไว้ 8 จุด เอาดินสอที่วางไว้คู่กับกระดาษมาโยงเส้นจับคู่ ระหว่างภาพการเดินทางโดยวิธีต่าง ๆ และคำอธิบายภาพ ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
15. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้
 - 1. หนูดูกระดาษที่โยงจับคู่ ภาพนี้เป็นการเดินทางทางไหน หนูลองไปที่กระดาษ

ขั้นสรุป

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเดินทางในชุมชนโดยภาพ

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 19

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 20

แผนการสอนที่ 20

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถวิธีการส่งข่าวติดต่อสื่อสารกันในชุมชนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

การสื่อสารในชุมชนทำได้หลายทางคือ

- ทางจดหมาย
- ทางโทรศัพท์
- ทางการพูด
- ทางการพูด
- ทางหนังสือพิมพ์
- ทางโทรทัศน์
- ทางวิทยุ

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือเกม การสื่อสาร

สื่อการสอน

1. ภาพเกี่ยวกับการสื่อสารในชุมชน ทางจดหมาย ทางโทรศัพท์ ทางการพูด ทางหนังสือพิมพ์ ทางโทรทัศน์ ทางวิทยุ

2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการสื่อสาร

- ของจดหมายติดแสตมป์ 8 ของ
- กระดาษเขียนจดหมายที่เขียนข้อความในจดหมายแล้ว 8 แผ่น
- โทรศัพท์จำลอง 1 เครื่อง
- หนังสือพิมพ์ 1 ฉบับ
- ผู้บรรยาย 1 ผู้

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องการเดินทางในชุมชน โดยการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
2. ครูนำภาพเด็กคนส่งจดหมายที่ผู้บรรยายมาให้เด็กเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพเด็กกำลังทำอะไร
3. นอกจากการส่งจดหมายให้ผู้รับถึงกันและกันแล้ว เราสามารถรู้ข่าวได้ทางไหน

อีกบ้าง

ขั้นสอน

ครูนำภาพเกี่ยวกับการส่งข่าวสื่อสารกันมาวางบนโต๊ะ หยิบภาพขึ้นมาทีละภาพ พร้อมทั้งสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

1. ครูหยิบภาพการส่งข่าวสื่อสารทางโทรศัพท์ขึ้นมาครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพการส่งข่าวสื่อสารกันทางไหน
2. ครูหยิบภาพ การส่งข่าวสื่อสาร ทางวิทยุขึ้นมา ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพการส่งข่าวสื่อสารกันทางไหน
3. ครูหยิบภาพ การส่งข่าวสื่อสารทางหนังสือพิมพ์ขึ้นมาครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้จะเป็นภาพการส่งข่าวสื่อสารกันทางไหน

4. ครูหยิบภาพการส่งข่าว สื่อสารกันทางการพูดขึ้นมาครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพนี้จะเป็นการส่งข่าวสื่อสารกันทางไหน
- นักเรียนเคยส่งข่าวทางการพูดให้เพื่อนฟังหรือเปล่า

5. ครูให้นักเรียนเล่นการส่งข่าวโดยการใช้คำพูดโดยครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น

2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถวตามยาว ให้นักคนที่ 4 ของแต่ละกลุ่มออกมาหาครู ครูส่งข่าวให้คนที่ 4 แล้ว เพื่อนคนที่ 4 บอกคนที่ 3 คนที่ 3 บอกคนที่ 2 และคนที่ 2 บอกคนที่ 1 แล้วให้คนที่ 1 เอาข้อความที่ครูส่งข่าวมาบอกครูอีกครั้งหนึ่งเพื่อดูความถูกต้อง กลุ่มไหน ถูกต้องมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการส่งข่าวติดต่อสื่อสารกันในกลุ่มชนว่ามีหลายทางสื่อทางจดหมาย ทางโทรศัพท์ ทางโทรทัศน์ ทางวิทยุ ทางหนังสือพิมพ์ ทางการพูด

7. ครูให้นักเรียนเล่นเกมการสื่อสาร โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่ครูกำหนดหา 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกม ให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 นำเอากระดาษที่เขียนจดหมายแล้วนำมาใส่ซองที่มีการฉาหน้าซองและติดแสตมป์แล้วปิดปากซองให้เรียบร้อย นำไปส่งที่ตู้ไปรษณีย์ แล้ววิ่งไปจุดที่ 2 อ่านหนังสือพิมพ์ที่วางไว้บนโต๊ะแล้วนำข้อความใดข้อความหนึ่งไปบอกกับครูที่จุดที่ 3 เมื่อบอกข้อความในหนังสือพิมพ์กับครูแล้วให้ยกโทรศัพท์ พูดคุยโทรศัพท์กับครูประมาณ 3 - 4 ประโยค ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

8. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- เมื่อให้นักเรียนเล่นเกมสื่อสาร นักเรียนส่งข่าวทางไหนบ้าง
- นักเรียนส่งข่าวทางการพูดกับใคร
- นักเรียนชอบการส่งข่าวทางไหนมากที่สุด เพราะอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการสื่อสารในกลุ่มชนโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พึงจากการสนทนารับตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 21

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกวิธีปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงภัยในการเดินทางได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ข้อพึงปฏิบัติเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการเดินทางที่ติดตั้งนี้

1. ในการโดยสารรถหรือเรือ
 - ไม่เล่นชุกชกในรถหรือเรือ
 - ไม่ควรรยืนส่วนต่าง ๆ นอกกรรถหรือเรือ
 - ไม่ควรโรหนรถ
 - การขึ้นลงรถหรือเรือควรใช้รถหรือเรือจอดสนิทก่อน
2. ในการเดินทางด้วยเท้า
 - ถ้าข้างถนนมีทางเท้าควรเดินบนทางเท้า
 - การข้ามถนนควรข้ามทางม้าลายหรือสะพานลอย
 - การข้ามถนนก่อนข้ามควรมองซ้ายมองขวาให้ถนนว่างก่อนถึงข้าม

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมต่อภาพ

สื่อการสอน

1. ภาพเด็กโรทรดเมส
2. ภาพเด็กโรทรดเมสตกลงมา
3. ภาพเด็กข้ามถนนบนทางม้าลาย, เพลงข้ามถนน
4. ภาพเด็กข้ามถนนตรงสะพานลอย
5. ภาพเด็กยืนสี่รยะออกนอกกรอบ
6. ภาพเด็กยืนแขนออกนอกกรอบ
7. ภาพเด็กนั่งขอบเรือ
8. ภาพเด็กกำลังเข้าแถวขึ้นรถเมส
9. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมต่อภาพ
 - ภาพตัดต่อเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติในการเดินทางเพื่อหลีกเลี่ยงภัยในการเดินทางทั้งทางรถ ทางเรือ และการเดินด้วยเท้า 8 ชุด
 - ขอบใส่ภาพตัดต่อ 8 ขอบ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องการส่งข่าวติดต่อสื่อสารที่เรียนมาโดยการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
2. ครูนำภาพ เด็กกำลังจะข้ามถนนเข้ามาสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เด็กนักเรียนสองคนกำลังทำอะไร
 - เขาข้ามถนนตรงไหน
 - การข้ามถนนตรงทางม้าลายดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับการเดินทางทางรถทางเรือและการเดินทางโดยเท้า ขึ้นมาวางบนโต๊ะ

2. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ ภาพละ 1 นาที

3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
- การทำแบบนั้นภาพดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

4. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ

5. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 1 นาที

6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
- การทำแบบนั้นภาพดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

7. ครูเก็บภาพทั้งหมด

8. ครูให้นักเรียนทำท่าทางประกอบเพลง ชำมดนน ดังนี้

อย่าเหม่อมอง	จ้องดูข้างหน้า
อีกซ้ายและขวา	เมื่อจะชำมดนน
หากยวดยานหลาย	ก็ต้องอดใจทน
อย่าตัดหน้ารถยนต์	ทุก ๆ คนจงระวังเอย
โหม่งแะโหม่งแะโหม่งแะโหม่งตะลุ่มตุ่มโหม่ง	

9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติเพื่อให้อดภัยจากการเดินทางโดยทางเรือ ทางรถ และทางเท้า

10. ครูให้นักเรียนเล่นเกมต่อภาพ โดยครูอธิบายวิธีการเล่นเกมดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้ 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบของที่อยู่ข้างหน้าขึ้นมาคนละ 1 ของ เปิดของแล้วเอาภาพตัดต่อเกี่ยวกับการเดินทางออกมาประกอบเป็นภาพ ภายในเวลา 5 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

11. ครูสนทนาซักถาม นักเรียนเกี่ยวกับเกม ดังนี้

- นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพอะไร
- ภาพเป็นภาพดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยในการเดินทางรถ ทางเรือ และทางเท้า

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- สังเกตการอธิบายและซักถาม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 21**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 22**

แผนการสอนที่ 22

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกวิธีการปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงภัยจากภัยธรรมชาติ และวิธีป้องกันภัยจากน้ำท่วมได้ถูกต้อง

เนื้อหา

1. ภัยธรรมชาติมีหลายอย่าง เช่น ภัยจากพายุ ฝน พายุคะนอง พายุผ่า น้ำท่วม ไฟไหม้ป่า ในฤดูหนาวอากาศหนาวจัด เป็นต้น
วิธีการปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงภัยจากภัยธรรมชาติทำได้ดังนี้
 - ทำตามคำแนะนำของผู้ใหญ่ ไม่ดกใจ
 - พยายามหลบในที่ปลอดภัย
 - หนีให้ไกลจากจุดที่เกิดเหตุการณ์
2. วิธีป้องกันน้ำท่วม ช่วยกันปลูกต้นไม้ เพื่อไม่ให้เกิดน้ำท่วม

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมปลูกต้นไม้

สื่อการสอน

1. ภาพน้ำท่วม
2. ภาพฝนตกเกิดพายุมีฟ้าผ่า
3. ภาพอากาศหนาวเด็กใส่เสื้อหนา ๆ
4. ภาพไฟไหม้ป่า
5. ภาพต้นไม้ถูกตัด
6. ภาพป่าไม้ที่เขียวชะอุ่ม
7. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม
 - ภาพน้ำท่วม
 - ภาพเกิดพายุ
 - ภาพอากาศหนาวจัด
 - ภาพไฟไหม้ป่า
 - อุปกรณ์ที่ใช้ปลูกต้นไม้ มีกระถางต้นไม้ ดิน ด้งใส่ น้ำ ต้นไม้ ทั้งหมด

อย่างละ 8 ชุด

- กระดาษเขียนข้อความว่า ที่สูงกว่าน้ำ
- ภาพต้นไม้
- เสื้อกันหนาว 8 ตัว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องเกี่ยวกับความปลอดภัยในการเดินทางที่เรียนผ่านมา โดยใช้รูปภาพ
สนทนาซักถาม
2. ครูนำภาพป่าไม้ที่เขียวชะอุ่มขึ้นมาสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพอะไร
 - ถ้าต้นไม้เหล่านี้ถูกตัดไปหมดจะเป็นอย่างไร
 - ทำอย่างไรให้ต้นไม้มีมาก ๆ ละ

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเหตุการณ์ที่เกิดจากภัยธรรมชาติขึ้นมาวางบนโต๊ะ
2. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ให้นักเรียนถ่ายภาพในกลุ่มละ 1 ภาพ ครูให้เวลาดูภาพ 2 นาที เพื่อบอกครูและเพื่อนว่าภาพเกิดเหตุการณ์อะไร
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเหตุการณ์ในภาพให้เพื่อนและครูฟังว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในภาพ
4. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ถ้าเกิดเหตุการณ์อย่างนี้นักเรียนเล่าเมื่อไหร่เกิดขึ้นผลจะเป็นอย่างไร
5. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ
6. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 2 นาที เพื่อบอกครู และเพื่อนว่าภาพเกิดเหตุการณ์อะไร
7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเล่าเหตุการณ์ในภาพให้เพื่อนและครูฟังว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในภาพ
8. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ถ้าเกิดเหตุการณ์อย่างนี้นักเรียนเล่าเมื่อไหร่ ผลจะเป็นอย่างไร
9. ครูเก็บภาพทั้งหมด
10. ครูนำภาคสาธิตรับลูกต้นไม้ขึ้นมา ครูสาธิตเกี่ยวกับการเกิดน้ำท่วมให้นักเรียนดู ดังนี้ ในภาคมีต้นไม้ปลูกอยู่ ครูเทน้ำลงใบ น้ำค่อย ๆ ซึมลงดินเพราะรากพืชดูดซับ เสร็จแล้วครูดึงต้นไม้ออก เทน้ำอีกครั้ง น้ำก็จะไหลลงมาด้วยความเร็ว โดยไม่มีอะไรดูดซับน้ำ (ดินในภาควอร์กอสูงขึ้น แล้วปลูกต้นไม้เป็นชั้น ๆ ลงมา การเทน้ำจะได้เห็นได้ชัดเจน ขณะที่สาธิตครูสนทนาซักถามนักเรียนไปด้วย)
11. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับวิธีป้องกันภัยธรรมชาติ และวิธีป้องกันน้ำท่วม
12. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปลูกต้นไม้โดยครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้

ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดไว้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 ดูภาพเป็นภาพน้ำท่วมให้หาป้ายบอกว่าที่สูงกว่านั้นแล้ววิ่งไปทางนั้นต่อไปยังจุดที่ 2 เป็นภาพเกิดพายุฝนให้มองหาภาพต้นไม้หลบฝน ให้นักเรียนวิ่งไปหลบฝนที่ต้นไม้หลบฝน วิ่งไปจุดที่ 3 เห็นภาพพายุหิมะให้นักเรียนวิ่งผ่านโดยเร็ว วิ่งไปยังจุดที่ 4 เห็นภาพอากาศหนาวให้นักเรียนเสื้อสั่นที่ แล้วไปยังจุดที่ 5

ปลูกต้นไม้จากอุปกรณ์ที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ เอากระดาษใส่ดินปลูกต้นไม้แล้วรดน้ำต้นไม้ แล้ววิ่งมาจุดเดิมภายในเวลา 5 นาที เมื่อได้ยืนสัญญาณหมดเวลาใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

13. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- ถ้ามีน้ำท่วมหมู่จะต้องหนีไปที่ใด
- ถ้าเกิดพายุฝนนักเรียนจะหาอย่างไร
- ถ้าเห็นไฟไหม้ นักเรียนจะหาอย่างไร
- ถ้าอากาศหนาวนักเรียนควรหาอย่างไร
- ทำไมเราต้องปลูกต้นไม้

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อช่วยลดภัยจากภัยธรรมชาติ และวิธีป้องกันน้ำท่วม

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนาได้ตอบของนักเรียนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- สังเกตการอภิปรายซักถาม

แผนการสอนที่ 23

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกวิธีการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากอัคคีภัยได้ถูกต้อง

เนื้อหา

อัคคีภัย คือ ภัยจากไฟไหม้ ข้อพึงปฏิบัติเพื่อให้อย่างปลอดภัยจากอัคคีภัย

- ไม่เล่นสิ่งของที่ก่อให้เกิดไฟไหม้ เช่น ตะเกียง ไม้ขีดไฟ ปลั๊กไฟ เตารีด เป็นต้น

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมปลอดภัยไว้ก่อน

สื่อการสอน

1. ภาพไฟไหม้บ้าน
2. อุปกรณ์ของจริง
กล่องไม้ขีดไฟ ปลั๊กไฟ กระดาษ ผ้า ขวดน้ำมัน เทียนไข
3. ของจำลอง เตารีด, ตะเกียง

3. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- กระดาษ 8 ชิ้น
- ไม้จิกไฟ 8 ก้อน
- ขวคนั้นัน 8 ขวค
- ตะกร้า 1 ใบ
- ถุงใส่ของ 8 ใบ
- เทียนไขจิกไฟ 8 แท่ง
- ผ้า 8 ชิ้น

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับเรื่องการปฏิบัติตนให้ปลอดภัย จากภัยธรรมชาติโดยการสนทนาซักถามนักเรียนโดยาใช้รูปภาพ

2. ครูนำภาพตัดต่อไฟไหม้บ้านขึ้นมาครูให้นักเรียนช่วยกันต่อภาพ แล้วครูสนทนาซักถามดังนี้

- นักเรียนต่อภาพแล้วได้เป็นภาพอะไร
- ไฟไหม้บ้านดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

ขั้นสอน

ครูนำอุปกรณ์ของจริง คือ ก้อนไม้จิกไฟ ปลั๊กไฟ และของจำลองเตาแก๊ส ตะเกียงขึ้นมาวางบนโต๊ะ ครูหยิบขึ้นมาทีละชิ้นพร้อมทั้งสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

1. ครูนำก้อนไม้จิกไฟขึ้นมาครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นี่คือก้อนอะไร
 - นักเรียนจะเอาไม้จิกไฟมาจุดเล่นได้ไหม เพราะอะไร
2. ครูนำปลั๊กไฟขึ้นมาครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - สิ่งนี้เป็นอุปกรณ์อะไร
 - นักเรียนจะเอาปลั๊กไฟมาเล่นได้ไหม เพราะอะไร

3. ครูนำเตาแก๊สจำลองขึ้นมาครูสนทนากับคำถามนักเรียนดังนี้
 - นี่เป็นเตาอะไร นักเรียนเคยเห็นหรือเปล่า
 - นักเรียนจะเปิดเตาแก๊สเล่นได้ไหม เพราะอะไร
4. ครูนำตะเกียงขึ้นมาครูสนทนากับคำถามนักเรียนดังนี้
 - นี่อะไรเรียกว่าอะไร
 - นักเรียนจะเอาตะเกียงมาจุดเล่นได้ไหม เพราะอะไร
5. ครูเก็บอุปกรณ์ทั้งหมดไว้
6. ครูนำกระดาษ ผ้า ขวดน้ำมัน เทียนไขขึ้นมา
7. ครูแจกกระดาษ ผ้า ขวดน้ำมัน เทียนไขให้นักเรียนคนละ 1 อย่าง
8. ครูสนทนากับคำถามนักเรียนดังนี้
 - ครูมีกล่องไม้ขีด 1 กล่อง พร้อมก้านไม้ขีดอีก 1 ก้าน ครูจะเอาจุด (กระดาษ, ผ้า, ขวดน้ำมัน, เทียนไข) ของนักเรียนได้หรือเปล่า เพราะอะไร
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงจากอัคคีภัยทำได้ โดยไม่เล่นสิ่งของที่ก่อให้เกิดไฟไหม้ เช่น ตะเกียง ไม้ขีดไฟ ปลั๊กไฟ เต้าแก๊ส
10. ครูให้นักเรียนเล่นเกมปลอดภัยไว้ก่อน โดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตรงจุดที่ครูกำหนด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 ดับไฟที่เทียนไข ไปจุดที่ 2 หยิบถุงขึ้นมาคนละ 1 ถุง ไปจุดที่ 3 เก็บกล่องไม้ขีดไฟใส่ถุง ไปจุดที่ 4 เก็บขวดน้ำมันใส่ถุง ไปจุดที่ 5 เก็บผ้าใส่ถุง ไปจุดที่ 6 เก็บกระดาษใส่ถุง ไปจุดที่ 7 ที่เป็นตะกร้าใส่ของเอาของทั้งหมดเก็บลงในตะกร้า ภายในเวลา 5 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาให้หยุดอยู่กับที่ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
11. ครูสนทนากับคำถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้
 - ทำไมนักเรียนต้องเก็บผ้า กระดาษ กล่องไม้ขีดไฟ ขวดน้ำมัน และดับเทียนไข

ด้วยละ

- ทำไมแบบนี้ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนากับคำถามนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากอัคคีภัย

การประเมินผล

- พิจารณาการสนทนารับตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 23**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 24**

แผนการสอนที่ 24

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกวิธีปฏิบัติให้หลีกเลี่ยงจากคนแปลกหน้าได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คนแปลกหน้าเป็นบุคคลที่เราไม่รู้จักต้องระวังไม่หลงเชื่อคำพูด ไม่รับของจากคนแปลกหน้า

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมไม่เชื่อใคร

สื่อการสอน

1. ภาพกลุ่มคนกำลังเดิน
2. ขนมหอม 1 ชิ้น
3. น้ำอัดลม 1 ขวด
4. ทิชชู 1 เม็ด
5. ตุ๊กตา 1 ตัว
6. หมวก 3 ใบ
7. หน้ากาก 2 อัน

8. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- ขนมน้ำอัดลม ท็อฟฟี่ ตุ๊กตา
- บ้ายบอกทางกลับบ้าน
- บ้ายถึงบ้าน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนวิธีการปฏิบัติให้ปลอดภัยจากอัคคีภัยโดยการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
2. ครูนำภาพกลุ่มคนกำลังเดินมาให้นักเรียนดูครูสนทนาซักถาม ดังนี้
 - ภาพนี้เป็นภาพอะไร
 - นักเรียนรู้จักกับคนเหล่านี้หรือไม่
 - คนที่เราไม่รู้จักเราเรียกเขาว่าอะไร

ขั้นสอน

1. ครูนำอุปกรณ์ของเล่นที่ส่อใจเด็กขึ้นมา มี ขนมน้ำอัดลม ท็อฟฟี่ ตุ๊กตามาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ให้นำสหมวกใส่หน้ากากแล้วหยิบ น้ำอัดลม ท็อฟฟี่ ตุ๊กตา ไปคนละ 1 อย่าง กลุ่มที่ 2 ยืนอยู่กับที่
3. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 เอาของไปให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 โดยยื่นให้เป็นคู่ ๆ แล้วพูดชักชวนดังตัวอย่าง "เอาขนมไหม หวานอร่อยดีนะ" กลุ่มที่ 2 ต้องตอบว่า ไม่เอาอย่างเดียว พร้อมกับเดินหนีห่างออกไป
4. ครูเก็บอุปกรณ์ ของเล่นที่ส่อใจทั้งหมด
5. ครูสลับกลุ่มโดยให้กลุ่มที่ 2 นำสหมวกใส่หน้ากาก หยิบขนมน้ำอัดลม ท็อฟฟี่ ตุ๊กตาไปคนละ 1 อย่าง กลุ่มที่ 1 ให้นำยืนอยู่กับที่

6. ครูให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 เอาของไปให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 โดยยืนเป็นคู่ ๆ แล้วพูดชักชวนดังตัวอย่าง "เอาตุ๊กตาไหม สวยดีนะ" กลุ่มที่ 1 ต้องตอบว่า "ไม่เอา" พร้อมกับเดินหนีห่างออกไป

7. ครูเก็บอุปกรณ์ของเล่นที่ส่อใจทั้งหมดไว้

8. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- เมื่อกี้เพื่อนำให้ขมทำไมไม่เอา
- ทำไมหนูหนีห่างออกจากเพื่อนละ

9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติตนเพื่อหลีกเลี่ยงภัยจากคนแปลกหน้า
ดังนั้น คนแปลกหน้าเป็นคนที่เราไม่รู้จักเรา ไม่หลงเชื่อคำพูด ไม่รับของที่คนแปลกหน้าให้ เพราะอาจเป็นอันตรายได้

10. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ไม่เชื่อใคร โดยครูอธิบายวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง
ดังนี้ ครูจะให้นักเรียนเดินตามทางที่ครูจัดไว้ให้ทีละคน ตามลำดับจากคนที่ 1 ถึงคนที่ 8 ให้นักเดินผ่านจุดที่ 1 จะมีคนยื่นขนมมาให้ ให้นักเรียนตอบว่าไม่เอาอย่างเดียว (ถ้าตอบว่าเอาแพ็คตอก) แล้วไปยังจุดที่ 2 จะมีคนยื่นน้ำอัดลมมาให้ ให้นักเรียนตอบเช่นเดียวกับจุดที่ 1 ไปยังจุดที่ 3 จะมีคนยื่นที่ออฟให้ ให้นักเรียนตอบเช่นเดียวกับจุดที่ 1 ไปยังจุดที่ 4 จะมีคนยื่นตุ๊กตาให้ ให้นักเรียนตอบเช่นเดียวกับจุดที่ 1 เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้วิ่งหาทางกลับบ้าน โดยดูที่ลูกศรชี้ทางภายในเวลา 1 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ใครถึงจุดบ้านก่อนเป็นผู้ชนะ

11. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- คนไม่รู้จักให้ขนมจะเอาไหม ทำไมไม่เอาละ
- ถ้าไม่เอาจะทำอย่างไรต่อไป จะกลับบ้านหรือไปที่อื่น

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติตนเพื่อหลีกเลี่ยงภัยจากคนแปลกหน้า

การประเมินผล

- พึงจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 25

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกโรคที่ติดต่อกันในชุมชนได้

เนื้อหา

โรคที่ติดต่อกันในชุมชนมีดังนี้

- โรคหวัด
- โรคตาแดง
- โรคท้องเสีย
- โรคหัด
- โรคเหา

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการคือ เกมอัสวินฟาสัตรู

สื่อการสอน

1. ภาพเกี่ยวกับโรคติดต่อในชุมชน มีโรคหวัด โรคตาแดง โรคท้องเสีย โรคหัด
โรคเหา

2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- ดาบพลาสติก 8 อัน
- แผนประกอบที่เขียนข้อความว่า
เขตโรคหัด เขตโรคตาแดง
เขตโรคท้องเสีย เขตโรคหัด
เขตโรคเหา อย่างละ 1 แถบ
- บัตรคำ โรคท้องเสีย, โรคหัด, โรคตาแดง, โรคหัด, โรคเหา

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากคนแปลกหน้าโดยการสนทนาซักถาม
2. ครูทำท่าจามแล้วหยิบกระดาษที่ขูขึ้นมาเช็ดจมูก ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - นักเรียน ครูเป็นอะไร ถึงมีน้ำมูกไหลออกมาแล้วจามด้วย
 - นักเรียนเคยเป็นหวัดไหม โรคหัดติดต่อกันได้ไหม
 - นอกจากโรคหัดแล้วมีโรคติดต่ออะไรที่นักเรียนรู้จักอีก

ขั้นสอน

ครูนำภาพเกี่ยวกับโรคติดต่อในชุมชนขึ้นมาวางบนโต๊ะ ครูหยิบภาพขึ้นมาทีละภาพพร้อมสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

1. ครูหยิบภาพเด็กกำลังหยอดตาขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - เด็กในภาพกำลังทำอะไร
 - ทำไมเขาถึงหยอดตาละ ตาเขาเป็นอะไร
 - นักเรียนเคยเป็นโรคตาแดงหรือเปล่า

2. ครูหยิบภาพเด็กทำปวดท้องขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- เด็กในภาพกำลังทำอะไร
- ทำไมเขาปวดท้องมากละ
- นักเรียนเคยปวดท้องมากแบบนี้หรือเปล่า

3. ครูหยิบภาพเด็กเป็นหัดมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพนี้ละ เด็กเป็นอะไร
- ผื่นที่ผิวเด็กเป็นสีอะไร ผื่นนี้คันหรือเปล่า
- นักเรียนเคยเป็นหัดหรือเปล่า

4. ครูหยิบภาพเด็กเป็นโรคหาลูกขึ้นมาให้นักเรียนดู ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ภาพนี้เด็กกำลังทำอะไร
- ทำไมเขาถึงเกาหัวละ
- ในภาพผมของเด็กมีอะไรติดอยู่ด้วย

5. ครูเก็บภาพทั้งหมด

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับโรคติดต่อในชุมชนว่ามีโรคตาแดง โรคหวัด

โรคหัด โรคเหา โรคท้องเสีย

7. ครูให้นักเรียน เล่นเกมอัครวินผ่าศัตรูโดยครูอธิบายวิธีเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้ผู้เล่นยืนตามจุดที่ครูกำหนดให้ 8 จุด เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้วิ่งไปจุดที่ 1 อ่านข้อความในกระดาษที่ติดไว้ว่าเป็นเขตอะไร จุดที่ 1 เขตโรคหวัดให้นักเรียนทำท่าจาม แล้ววิ่งไปจุดที่ 2 เขตโรคตาแดงให้นักเรียนขยี้ตา วิ่งไปจุดที่ 3 เขตโรคหัด ให้นักเรียนเกาที่แขน วิ่งไปจุดที่ 4 เขตโรคเหาให้นักเรียนเกาศีรษะ วิ่งไปจุดที่ 5 เขตโรคท้องเสีย ให้นักเรียนก้มท้อง แล้ววิ่งไปยังจุดที่ 6 หยิบดาบที่วางไว้ปักไปที่บัตรคำที่เขียนคำว่า โรคตาแดง โรคหัด โรคเหา โรคท้องเสีย โรคหวัด ให้ล้มลงทั้งหมดแล้วไปยืนที่จุดเดิมภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

8. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- จากเกมที่เล่นผ่านมารู้จักโรคติดต่อมีโรคอะไรบ้าง
- ทำไมต้องหันโรคติดต่อต่าง ๆ ให้นักเรียน

ขั้นสรุป

ครูสนทนากลุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับโรคติดต่อในชุมชนโดยอาศัยภาพ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนารับตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 25**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 26**

แผนการสอนที่ 26

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกอาการของโรคหัด และวิธีป้องกันโรคหัดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

1. โรคหัดมีอาการไอ จาม มีน้ำมูกไหล ปวดศีรษะ
2. วิธีป้องกันโรคหัด
 - เมื่ออากาศหนาวให้ใส่เสื้อผ้า หนา ๆ
 - ไม่เล่นบริเวณที่มีแสงแดดร้อน ๆ
 - ไม่เล่นกับเพื่อนที่เป็นหัด
 - ควรให้ร่างกายแข็งแรง พักผ่อนให้เพียงพอ
 ออกกำลังกายและทานอาหารที่เป็นประโยชน์

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมกิจวัตรประจำวัน

สื่อการสอน

1. ภาพเด็กกำลังเช็ดน้ำมูก
2. ภาพเด็กปวดศีรษะ
3. ภาพเด็กสวมเสื้อผ้าหนา
4. ภาพคนออกกำลังกาย

5. ภาพพन्दกเด็กใส่เสื้อกันฝน
6. ภาพเด็กเล่นกลางแดด
7. ภาพเด็กพูดกับเพื่อนที่เป็นหวัด
8. ภาพเด็กนอนหลับพักผ่อน
9. ภาพเด็กออกกำลังกาย
10. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม
 - บัตรคำ นอนหลับ ตื่นนอน อาบน้ำ แต่งตัว วิ่งออกกำลังกาย หยิบผลไม้ทานให้หมด
 - แอ็บเปิ้ล 8 ลูก

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องโรคติดต่อที่เรียนผ่านมา โดยการสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้รูปภาพ
2. ครูตั้งปริศนาทายให้นักเรียนทายดังนี้
 “โรคอะไรเอ๋ย ใจจามทั้งวัน อีกซ่ายยังมีน้ำมูกไหล บวดศีรษะพ่วงท้าย
 ทายได้บอกมา ”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพอาการของโรคหวัด และวิธีป้องกันโรคหวัด มาวางบนโต๊ะ
2. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้เวลานักเรียนดูภาพ 1 นาที
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปภาพที่นักเรียนได้รับแจก ดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้รับแจกจากครูเป็นภาพเด็กกำลังทำอะไร
 - ท่าแบบในภาพดีหรือไม่ดี เพราะอะไร
4. ครูเก็บภาพคืนทั้งหมด
5. ครูสลับภาพแล้วให้นักเรียนหยิบภาพไปคนละ 1 ภาพ

6. ครูให้เวลานักเรียนดูภาพ 1 นาที
7. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่หนูหยิบไปเป็นภาพเด็กกำลังทำอะไร
 - ทำไมแบบนี้ภาพดีหรือไม่ดี เพราะอะไร
8. ครูเก็บภาพทั้งหมด
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับอาการของโรคหัด และวิธีป้องกันโรคหัด
10. ครูให้นักเรียนเล่นเกมกิจกรรมประจำวัน โดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง ดังนี้ ให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้วิ่งไปจุดที่ 1 อ่านข้อความในบัตรคำบนหลังบัตรที่กำหนดให้วิ่งไปจุดที่ 2 ตื่นนอน ให้ทำท่านอนหลับแล้วตื่นนอนวิ่งไปจุดที่ 3 แต่งตัวให้ทำท่าแต่งตัว วิ่งไปจุดที่ 4 บัตรคำเขียนข้อความว่า วิ่งออกกกำลังกาย ให้ทำท่าวิ่งอยู่กับที่ วิ่งไปจุดที่ 5 มีข้อความว่าให้หยิบผลไม้ทานให้หมด ให้นักเรียนหยิบแอปเปิ้ลทานให้หมด 1 ลูก ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาให้ทุกคนอยู่กับที่ใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
11. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่เล่นดังนี้
 - ทำไมต้องวิ่งออกกกำลังกายละ การออกกกำลังกายป้องกันโรคหัดได้ไหม
 - ทำไมต้องทานผลไม้ละ
 - ผลไม้ที่นักเรียนทานคือผลไม้อะไร

ขั้นสรุป

ครูทบทวนเกี่ยวกับอาการของโรคหัดและวิธีป้องกันโรคหัดโดยการสนทนากับนักเรียนโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาได้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 27

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกอาการโรคตาแดง และวิธีป้องกันโรคตาแดงได้ถูกต้อง

เนื้อหา

1. โรคตาแดงมีอาการ เคืองตา มีขี้ตามาก ดวงตาจะมีสีแดง
2. การป้องกันโรคตาแดง
 - ไม่เล่นในที่ที่มีฝุ่นละออง
 - ไม่ใช้มือสกปรกขยี้ตา
 - ถ้าคันตาให้ล้างตาด้วยน้ำสะอาดหรือใช้น้ำยาหยอดตา

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมหยอดตา

สื่อการสอน

1. ภาพเด็กเป็นโรคตาแดง
2. ภาพลมพัดฝุ่นปลิวมา เด็กขยี้ตา
3. ภาพเด็กนั่งขยี้ตาบนกองดิน
4. ภาพเด็กเอาน้ำในร่องล้างตา
5. ภาพเด็กเป็นโรคตาแดงกำลังหยอดตา

6. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่น เกมหยอดตา

- ตุ๊กตา 8 ตัว
- ที่หยอดตา 8 อัน
- แถบประโยค คู่พริ้วมา ขยี้ตา ล้างตา ตุ๊กตาตาเจ็บมาต้องหยอดตา
- ขันใส่น้ำสำหรับล้างตา 8 ที่

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องโรคหัดที่เรียนผ่านมาโดยครูสนทนาซักถามนักเรียนโดยใช้ภาพ
2. ครูตั้งปริศนาท้าทายให้นักเรียนทายดังนี้
“โรคอะไรเอ๋ย เป็นโรคติดต่อ ที่เป็นกับตา หนึ่งในห้าโรคที่เรียน”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพอาการของตาแดงและวิธีป้องกันโรคตาแดง
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ให้นักเรียนไปกลุ่มละ 1 ภาพ

ครูให้เวลานักเรียนดูภาพ 1 นาที

3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - เด็กในภาพกำลังทำอะไร
 - การทำแบบนี้ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วสลับภาพ
5. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพ 1 นาที
6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนได้ภาพเด็กกำลังทำอะไร
 - การทำแบบนี้ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

7. ครูเก็บภาพทั้งหมด
8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับอาการของโรคตาแดงและวิธีป้องกันโรคตาแดง
9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมหยอดตา โดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่ครูกำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 อ่านข้อความคู่หูร่วมนำให้นักเรียนทำท่าหลบฝน วิ่งไปจุดที่ 2 อ่านข้อความ ขี้ตา ให้นักเรียนทำท่าขี้ต่านักเรียน วิ่งไปจุดที่ 3 อ่านข้อความล้างตาให้เอาน้ำในขันถูบตา วิ่งไปจุดที่ 4 อ่านข้อความ ตีกลตาเจ็บมาก ต้องหยอดตาตีกตา ให้นักเรียนหยิบตีกตาที่วางไว้ขึ้นมาแล้วเอายาหยอดตาที่ครูเตรียมไว้หยอดไปที่ตีกตา ภายในเวลา 10 นาทีใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
10. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้
 - ทำไมต้องหยอดตาตีกตาด้วย ตาตีกตาเป็นอะไร
 - ทำไมตาของตีกตาถึงแดงละ เพราะอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับอาการของโรคตาแดง และวิธีป้องกันโรคตาแดง
โดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- หลังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 27

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 28

แผนการสอนที่ 28

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกอาการของโรคท้องเสีย และวิธีป้องกันโรคท้องเสียได้ถูกต้อง

เนื้อหา

1. อาการของโรคท้องเสีย ปวดท้องถ่ายอุจจาระบ่อย ๆ
2. การป้องกัน โรคท้องเสีย
 - ดื่มน้ำที่สะอาด
 - รับประทานอาหารที่สะอาด สุกใหม่ ๆ
 - ชามหรือจานใส่อาหารต้องสะอาด
 - อาหารต้องไม่มีแมลงวันตอม
 - ก่อนรับประทานอาหารต้องล้างมือทุกครั้ง

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมทำความสะอาด

สื่อการสอน

1. ภาพคนเป็นโรคท้องเสีย
2. ภาพเกี่ยวกับการป้องกันโรคท้องเสีย
 - ภาพน้ำที่ดื่มเดือดแล้วอยู่ในกา
 - ภาพอาหารที่สุกใหม่ ๆ

- ภาพคนกำลังล้างชามและจานให้สะอาด
 - ภาพอาหารมีฝาชีปิดกันแมลงวัน
 - ภาพ คนกำลังล้างมือ
3. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกมทำความสะอาด
- แฉกประโยค ล้างมือให้สะอาด
 - เปิดฝาชีกินขนมจานให้หมด ล้างจานให้สะอาด
 - จัดรับจานสะอาด
 - ฝาชีปิดอาหาร 8 อัน
 - จานใส่ข้าว 8 ใบ
 - จานใส่อาหาร 8 ใบ
 - ที่ล้างจาน 1 ที่ (มีกะละมังล้างจาน ฟองน้ำล้างจาน น้ำยาล้างจาน)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องโรคตาแดงที่เรียนผ่านมาระหว่างการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
 2. ครูตั้งปริศนาคาถาให้นักเรียนดังนี้
- “โรคอะไรเอ๋ย เป็นที่ท้อ งปวดท้ออย่างมาก อ่อนมากถ้าเป็น ”

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพเกี่ยวกับอาการของโรค และวิธีป้องกันโรคท้องเสีย มาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหยิบภาพไปกลุ่มละ 1 ภาพ ให้นักเรียนดูภาพกลุ่มละ

2 นาที

4. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังตัวอย่าง
- ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
 - ของในภาพทานได้หรือเปล่า เพราะอะไร

5. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ
6. ครูแจกภาพให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ 1 ชั่วโมงดูภาพ 2 นาที
7. ครูสนทนากลุ่มนักเรียนดังตัวอย่าง
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
 - การทำงานบนภาพดีหรือไม่ดี
 - ทำไหม (ดี, ไม่ดี) ละ เพราะอะไร
8. ครูเก็บภาพทั้งหมด
9. ครูให้นักเรียนทำท่าทางประกอบเพลงล้างมือ ซึ่งมีเนื้อเพลง ดังนี้
 “ล้างมือกันเถิดนะจ๊ะ มือจะได้สะอาด พวกเราไม่ควรประมาท มือสะอาดโรคภัยไม่มี”
10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับอาการของโรคท้องเสีย และวิธีป้องกันโรคท้องเสีย
11. ครูให้นักเรียนเล่นเกมทำความสะอาดโดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้
 ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกม ให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 อ่านข้อความบนแถบประโยค ล้างมือให้สะอาดให้นักเรียนล้างมือในขันที่วางไว้ให้สะอาด วิ่งไปจุดที่ 2 มีข้อความเปิดฝาชีกินอาหารในจานให้หมด ให้นักินอาหารให้หมดแล้วถือจานมา วิ่งไปจุดที่ 3 มีข้อความล้างจานให้สะอาด ให้นักินจานที่ถือมาด้วยล้างให้สะอาดในที่ล้างจาน เสร็จแล้ววิ่งไปจุดที่ 4 จุดรับจานสะอาด นำจานที่ล้างเสร็จแล้วส่งมอบให้ครู ภายใานเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
12. ครูสนทนากลุ่มนักเรียนเกี่ยวกับเกมที่เล่นผ่านมามา ดังนี้
 - ในจุดที่ 1 ทำไหมเราต้องล้างมือให้สะอาด
 - ในจุดที่ 2 ทำไหมต้องมีฝาชีปิดอาหารด้วยละ
 - การล้างจานให้สะอาดดีหรือไม่ดีช่วยป้องกันโรคอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนากลุ่มเกี่ยวกับอาการของโรคท้องเสียและวิธีป้องกันโรคท้องเสียโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พึงจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

แผนการสอนที่ 29

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกอาการของโรคหัด และวิธีป้องกันโรคหัดได้ถูกต้อง

เนื้อหา

1. อาการของโรคหัด เป็นไข้ ไอ จาม ตาแดง เคืองตา และมีผื่นสีแดง
2. การป้องกันโรคหัด
 - ออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง
 - ไม่เล่นกับคนที่เป็นโรคหัด
 - พักผ่อนนอนหลับให้เพียงพอ
 - ควรฉีดวัคซีนป้องกันโรค

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมเรียงภาพ

สื่อการสอน

1. ภาพอาการของโรคหัด เป็นไข้ ไอ จาม ตาแดง เคืองตา มีผื่นสีแดง
2. ภาพการป้องกันโรคหัด
 - ภาพเด็กออกกำลังกาย
 - ภาพเด็กเดินห่างจากเพื่อนที่เป็นหัด

- ภาพเด็กนอนพักผ่อน
- ภาพหมคนัดวัคซีนให้เด็ก

3. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- ภาพอาการของโรคหัด เป็นไข้ ไอจาม ตาแดง คอแดง มีผื่นสีแดง 8 ชุด

ชุดละ 4 ภาพ

- ขอบภาพ 8 ชุด
- กระดาษที่ใช้เรียงภาพ 8 แผ่น
- กาว 8 หลอด

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเรื่องท้องเสียที่เรียนผ่านมารโดยการสนทนาซักถามโรคยาใช้รูปภาพ
2. ครูให้นักเรียนช่วยกันต่อภาพ
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ช่วยกันต่อภาพได้เป็นภาพอะไร
 - เด็กในภาพเป็นโรคอะไร

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพอาการของโรคหัดและวิธีป้องกันโรคหัดมาวางบนโต๊ะ
2. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้เวลาดูภาพ 1 นาที
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นเป็นภาพอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ
5. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ใช้เวลาดูภาพ 1 นาที
6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร

7. ครูเก็บภาพทั้งหมด
8. ครูให้นักเรียนช่วยกันเรียงภาพอาการของโรคหัดตั้งแต่เป็นไข้ ไอจาม ตาแดง เคืองตา และสุดท้ายมีผื่นสีแดง บนกระดาน
9. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับอาการของโรคหัดและการป้องกันโรคหัด
10. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเรียงภาพ โดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้วิ่งไปที่ของที่วางไว้ข้างหน้า เปิดของหน้ากว ภาพอาการของโรคหัด กระดาษสำหรับเรียงภาพ ออกมาเรียงภาพอาการของโรคหัดในกระดาษ ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ
11. ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับเก้มดังนี้
 - นักเรียนเรียงภาพแล้วบอกครูชื่อว่าอาการของโรคหัดมีอะไรบ้าง

ขั้นสรุป

ครูสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับอาการของโรคหัดและวิธีป้องกันโรคหัดโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาได้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- สังเกตการอธิบายและซักถาม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 29**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 30**

แผนการสอนที่ 30

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกอาการของโรคเหา และป้องกันโรคเหาได้ถูกต้อง

เนื้อหา

1. อาการของโรคเหา มีอาการคันศีรษะมาก
2. การป้องกันโรคเหา
 - สระผมอาทิตย์ละ 1 หรือ 2 ครั้ง
 - ไม่เล่นกับคนที่ เป็นโรคเหา
 - ไม่ใช้หวีร่วมกับคนที่ เป็นโรคเหา

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนเกมสระผม

สื่อการสอน

1. ภาพเด็กเป็นเหาคันศีรษะ
2. ภาพเด็กสระผม
3. แชมพูสระผม (ของจริง)
4. หวี (ของจริง)

5. กรรไกรตัดผม (ของจริง)
6. แอมป์ระโยค
 - ราคาน้ำให้ผมเปียก
 - ใส่แชมพูสระผม
 - ขยี้ผมให้เกิดฟอง
 - ล้างฟองออกให้หมด
 - เช็ดผมให้แห้ง
7. อุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม
 - แอมป์ระโยควิธีการสระผม 5 ขั้นตอน
 - ตุ๊กตา 8 ตัว (ตุ๊กตาผู้หญิง)
 - แชมพู 4 ขวด
 - จั๊กน้ำส่น้ำ 4 ใบ
 - อ่างน้ำ 1 ใบ
 - ผ้าเช็ดผม 4 ผืน

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับโรคหัดที่เรียนผ่านมาระหว่างการสนทนาซักถามโดยใช้รูปภาพ
2. ครูให้นักเรียนร้องเพลงตามครูดังนี้

“ คันทันกันศีรษะหนูจะต้องสระผม
ทั่วร่างกายนิยม คือแชมพูนะจ๊ะ
กลิ้งก็หอมชื่นใจ สระผมได้ทั่วใบ
เร็ว ๆ เร็ว ๆ โว มาสระผมร่วมกัน ”

3. ครูสนทนาชักถามนักเรียนดังนี้

- ทำไมต้องสระผมละ
- ถ้าไม่สระผมจะเป็นอย่างไร

ขั้นตอน

1. ครูนำอุปกรณ์และภาพเกี่ยวกับโรคเหาและวิธีการป้องกันโรคเหามาวางบนโต๊ะ
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
3. ครูแจกภาพและอุปกรณ์ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ หรือ 1 ชิ้น 1 วัสดุรูปภาพ
ดูอุปกรณ์กลุ่มละ 1 นาที
4. ครูสนทนาชักถามนักเรียนดังตัวอย่าง
 - นักเรียนได้ภาพเด็กกำลังทำอะไร
 - ภาพแบบนี้ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร
5. ครูเก็บภาพและอุปกรณ์ทั้งหมด แล้วสลับภาพและอุปกรณ์
6. ครูแจกภาพหรืออุปกรณ์ที่ซ้ำเกี่ยวกับผมให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ภาพ 1 วัสดุรูปภาพ
หรืออุปกรณ์กลุ่มละ 1 นาที
7. ครูสนทนาชักถามนักเรียนดังนี้
 - นักเรียนได้อุปกรณ์อะไร
 - อุปกรณ์นี้เขาใช้ทำอะไร
8. ครูเก็บภาพและอุปกรณ์ทั้งหมดไว้
9. ครูให้นักเรียนทุกคนช่วยกันเรียงลำดับข้อความของแถบประโยคที่เกี่ยวกับการ
สระผม 5 ขั้นตอน แล้วสนทนาชักถามนักเรียน
10. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับอาการของโรคเหาและวิธีป้องกันโรคเหา
11. ครูให้นักเรียนเล่นเกมสระผมโดยครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้นักเรียนฟังดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้ เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้วิ่งไปจุดที่ 1 หยิบตุ๊กตาม้าคนละ 1 ตัว วิ่งไปจุดที่ 2 อ่านข้อความราดน้ำให้ผมเปียกให้เอาน้ำที่ในขันลูบผมตุ๊กตาจนเปียก วิ่งไปจุดที่ 3 ใส่แชมพูสระผมให้เอาแชมพูใส่ผมตุ๊กตา วิ่งไปจุดที่ 4 ขยี้ผมให้เกิดฟองให้ขยี้ผมตุ๊กตาให้เกิดฟอง แล้ววิ่งไปจุดที่ 5 ล้างฟองออกให้หมดให้นักเรียนอ่านอย่างล้างฟองที่ผมตุ๊กตาออกทั้งหมด

แล้ววิ่งไปจุดที่ 6 เอาผ้าที่วางไว้เช็ดผมตุ๊กตาให้แห้ง แล้ววิ่งไปยืนที่จุดเดิมพร้อมกับเอาตุ๊กตาไปด้วย ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

12. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- ทำไมตุ๊กตาต้องสระผมด้วย
- บอกครูว่าการสระผม ทำอย่างไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับอาการของโรคเหาและวิธีป้องกันโรคเหา

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- สังเกตการอธิบายและซักถาม

แผนการสอนที่ 31

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกวิธีป้องกันโรคติดต่อและปฏิบัติได้ถูกต้อง

เนื้อหา

วิธีการป้องกันโรคติดต่อทำได้ดังนี้

- ทำร่างกายของเราให้แข็งแรงโดยการออกกำลังกาย
- กินอาหารที่มีประโยชน์ , พักผ่อนให้เพียงพอ

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอนคือ เกมยวคนักกีฬา

สื่อการสอน

1. ภาพการออกกำลังกายและการพักผ่อน
 - เด็กเล่นฟุตบอล
 - เด็กปั่นจักรยาน
 - เด็กกำลังวิ่ง, เด็กกำลังนอนหลับพักผ่อน
2. ภาพอาหารที่มีประโยชน์
 - ไข่
 - ผักสด
 - ผลไม้

- นม
- เนื้อสัตว์

3. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- แถบประโยค กระดาษคดมือ วึ่งอยู่กับที่ ทำท่ากายบริหาร 1 ท่า นั่งพักผ่อน
หยิบนมไปคนละ 1 กล่อง
- นม 8 กล่อง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับโรคเหงาที่เรียนผ่านมาโดยการสนทนาซักถามนักเรียน
โดยใช้รูปภาพ

2. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- โรคติดต่อที่เรียนผ่านมามีโรคอะไรบ้าง
- เราจะหาอย่างไรที่จะไม่ทำให้เราเป็นโรคต่าง ๆ ได้คะ

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพวิธีป้องกันโรคติดต่อมาวางไว้บนโต๊ะ
2. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นิเวลนักเรียนดูภาพ 1 นาที
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - 3.1 ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร
 - ภาพแบบนี้ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร
 - 3.2 ภาพที่หนูได้เป็นภาพอะไร
 - ของที่เห็นในภาพนักเรียนทานได้หรือไม่
 - ของนี้มีประโยชน์ต่อร่างกายของเราไหม
4. ครู เก็บภาพทั้งหมด แล้วสลับภาพ
5. ครูแจกภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นิเวลนักเรียนดูภาพ 1 นาที

6. ครูสนทนากับนักเรียนดังนี้

6.1 ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร

- ภาพแบบนี้ดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

6.2 ภาพที่นักเรียนได้เป็นภาพอะไร

- ของที่เห็นในภาพนักเรียนทานได้หรือเปล่า
- ของนี้มีประโยชน์ต่อร่างกายไหม

7. ครูเก็บภาพทั้งหมด

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับการป้องกันโรคติดต่อ คือ ต้องทำให้ร่างกายแข็งแรงโดยการออกกำลังกาย ทานอาหารที่มีประโยชน์ และพักผ่อนให้เพียงพอ

9. ครูให้นักเรียนเล่นเกม ยอดนักกีฬา โดยครูอธิบายวิธีเล่นเกม ให้นักเรียนฟัง ดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่กำหนดให้เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปจุดที่ 1 อ่านข้อความ วิ่งอยู่กับที่ ให้นักเรียนวิ่งอยู่กับที่ แล้ววิ่งไปจุดที่ 2 อ่านข้อความ กระโดดตบมือให้ท่าทำ กระโดดตบมือ วิ่งไปจุดที่ 3 ท่าทำกายบริหาร 1 ท่า ให้นักเรียนท่าทำกายบริหาร โดยคิดขึ้นเอง มา 1 ท่า แล้ววิ่งไปจุดที่ 4 นั่งพักผ่อนให้นั่งพักผ่อนตรงจุดนั้นสักพักหนึ่ง (1 นาที) แล้ววิ่งไปจุดที่ 5 มีข้อความหยิบมะนาว 1 กล้อง ให้หยิบมะนาวมาคนละ 1 กล้อง ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลาให้ครุทำเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

10. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

- ทำไมเราต้องออกกำลังกายละ
- ทานนมดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการป้องกันโรคติดต่อโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- หลังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

สื่อการสอนแผนการสอนที่ 31**สื่อการสอนแผนการสอนที่ 32**

แผนการสอนที่ 32

เรื่องชุมชน

เวลา 30 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

นักเรียนสามารถบอกชื่อยาที่นักเรียนควรรู้จักได้ถูกต้อง

เนื้อหา

ยาที่นักเรียนควรรู้จักมี

- ยาแก้ไอตัวร้อน
- ยาแก้ปวดท้อง, พงแก้ท้องร่วง
- ยาใส่แผลสด
- ยาหยอดตา
- ยาแก้ไอ
- ยาแก้ปวดบวมแมลงกัด, ต่อย
- ยาแก้คันคัน

เกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน คือ เกมยาอยู่ไหน

สื่อการสอน

1. ภาพยาที่นักเรียนควรรู้จัก 7 ชุด และพงเกลียวร้ออีก 1 ชนิด

2. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นเกม

- กระดาษกรอกอาการโรคต่าง ๆ 8 แผ่น
- รูปภาพยาที่ควรรู้จัก 7 ภาพ และผงเกลือแร่อีก 1 ภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับการป้องกันโรคติดต่อที่เรียนผ่านมา โดยการสนทนาซักถาม
โดยใช้รูปภาพ

2. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้

- ถ้านักเรียนเป็นไข้ไม่สบายจะหาให้หายได้อย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพยาชนิดต่าง ๆ ที่ควรรู้จัก และผงเกลือแร่ แก้วที่องรงมววางไว้บนโต๊ะ
2. ครูให้นักเรียนหยิบภาพไปคนละ 1 ภาพ 1 ให้เวลาดูภาพ 1 นาที
3. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่หนูได้เป็นยาอะไร
4. ครูเก็บภาพทั้งหมดแล้วสลับภาพ
5. ครูให้นักเรียนหยิบภาพไปคนละ 1 ภาพ 1 ให้เวลาดูภาพ 1 นาที
6. ครูสนทนาซักถามนักเรียนดังนี้
 - ภาพที่หนูได้เป็นยาอะไร
7. ครูเก็บภาพทั้งหมด
8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับยาที่นักเรียนควรรู้จัก 7 ชนิด และผงเกลือแร่

อีก 1 ชนิด

9. ครูให้นักเรียนเล่นเกมทายาโดยครูอธิบายวิธีการเล่นดังนี้ ครูจะให้นักเรียนยืนตามจุดที่ครูกำหนดค่าหัว เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเกมให้นักเรียนวิ่งไปหยิบกระดาษที่วางไว้ข้างหน้ามาคนละ 1 แผ่น ในกระดาษจะมีอาการของโรคต่าง ๆ ให้นักเรียนวิ่งไปหายาที่แก้โรคเหล่านี้แล้วกรอกชื่อยาลงไปในช่องว่างด้านหลังอาการของโรคให้ครบทุกอาการ ภายในเวลา 10 นาที เมื่อได้ยินสัญญาณหมดเวลา ใครเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

10. ครูสนทนาชักถามนักเรียนเกี่ยวกับเกมดังนี้

นักเรียนดูกระดาษที่นักเรียนกรอกชื่อยาลงไป จิว่า

- ถ้านักเรียนปวดท้องจะทานยาอะไร
- ยาพาราเซตามอลใช้ทานเมื่อนักเรียนมีอาการอย่างไร
- ผงอะไร ผสมลงในน้ำแก้ท้องเสียได้
- คาราไมล์ใช้ทานก้ออะไร
- ยาแก้ไอเราใช้ทานก้ออะไร
- ถ้าแมลงกัดคนนักเรียนจะทายาอะไร
- ถ้านักเรียนหกล้มมีแผล จะใช้ยาอะไร

ขั้นสรุป

ครูสนทนาชักถามนักเรียนเกี่ยวกับยาที่นักเรียนควรรู้จักโรคโดยใช้ภาพ

การประเมินผล

- พังจากการสนทนาโต้ตอบของนักเรียนแต่ละคนแล้วบันทึกเทปไว้
- สังเกตความสนใจ
- สังเกตการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

ภาคผนวก จ

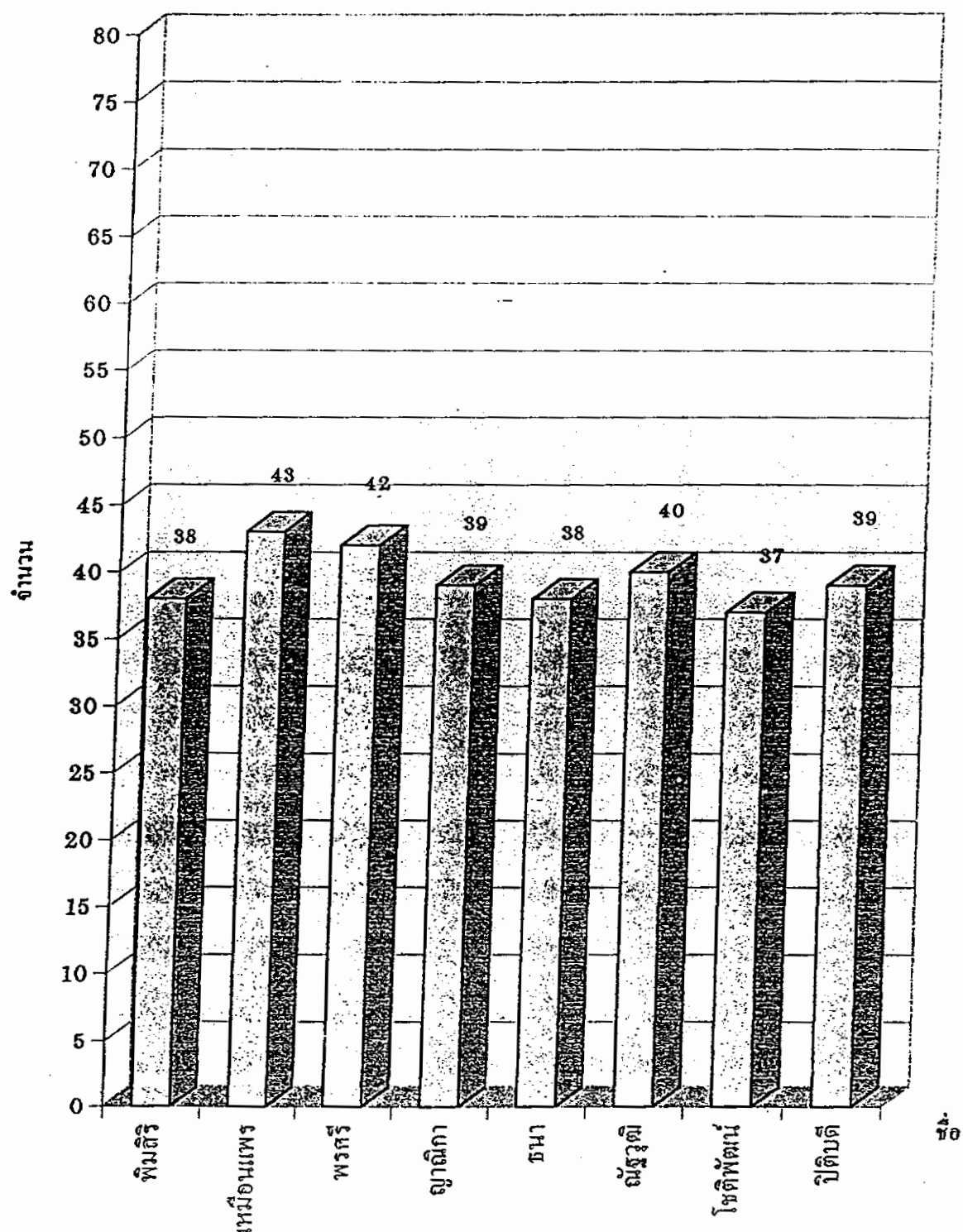
**ตารางแสดงความสามารถในการพูดของนักเรียนกลุ่มทดลอง
ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมเรียงลำดับ
จากภาพที่ 1 ถึงภาพที่ 10**

ตาราง 5 แสดงคะแนนความสามารถในการพูดของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ฝึกทักษะการพูด โดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม (เรียงลำดับจากภาพที่ 1 ถึงภาพที่ 10).

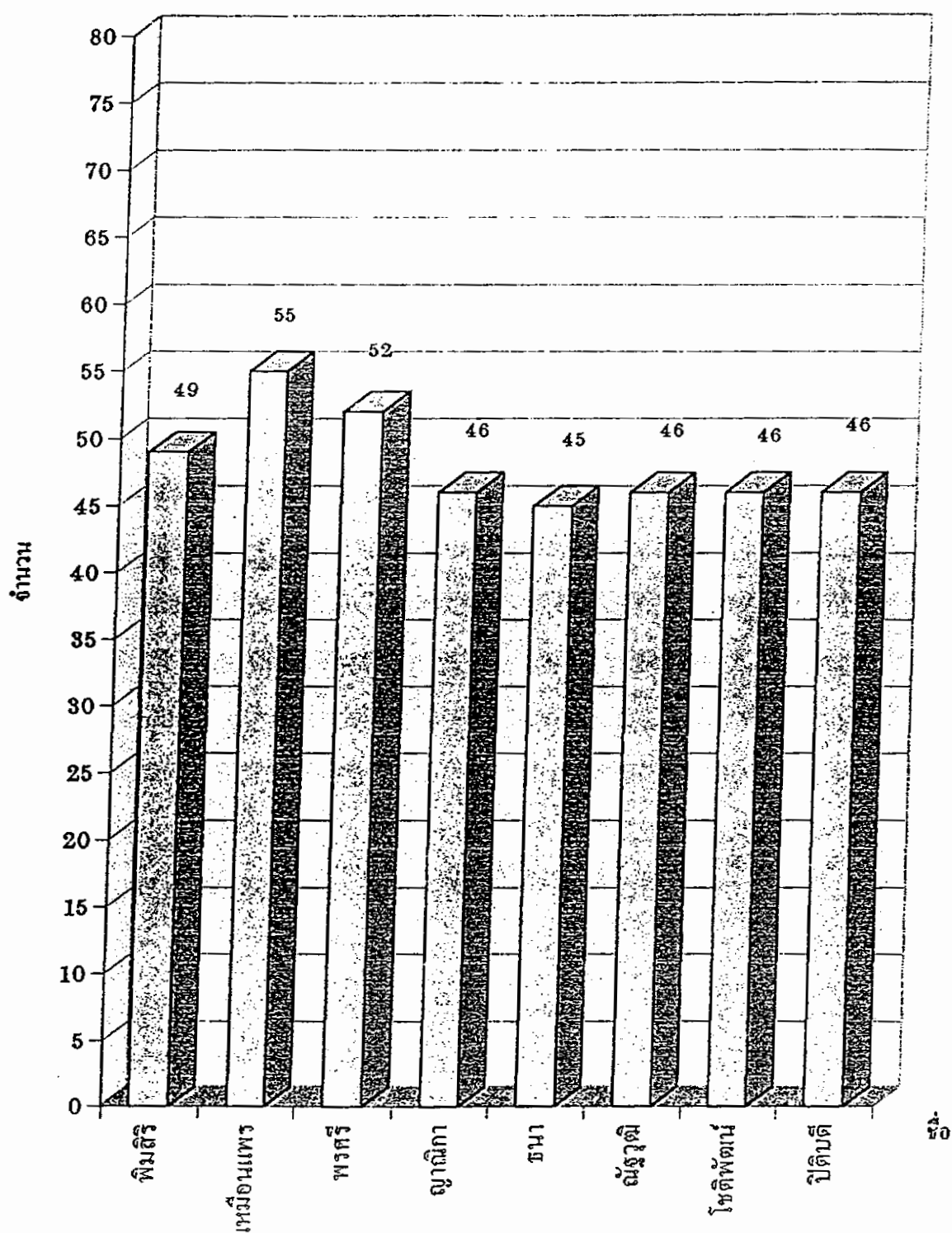
คนที่	คะแนนก่อนทำการฝึกทักษะ										*	คะแนนหลังทำการฝึกทักษะ										*	ผลต่างของ คะแนนรวม
	ภาพที่											คะแนนรวม	ภาพที่										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	รวม		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	3	2	3	1	3	2	1	1	21	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	45	24
2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	1	19	4	4	5	4	6	5	4	4	3	3	42	23
3	2	2	2	3	3	1	3	3	1	3	23	4	3	6	4	5	3	5	4	3	4	41	18
4	2	2	0	2	3	1	3	3	1	2	19	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	41	22
5	2	3	2	3	3	1	3	3	1	2	23	7	5	5	4	5	3	6	5	3	6	49	26
6	3	2	0	2	3	1	3	2	1	2	19	6	4	5	4	4	3	4	4	3	3	40	21
7	3	2	5	2	4	3	3	3	2	1	28	4	3	7	4	5	5	4	4	4	4	44	16
8	2	3	2	2	3	3	3	3	1	3	25	6	10	8	11	7	5	7	8	10	8	80	55
X	2.13	2.38	2	2.25	3.13	1.5	3	2.5	1.13	2.13	22.13	5	4.63	5.75	5	5.13	4	4.88	4.75	4.13	4.5	47.75	25.63
S	0.64	0.51	1.60	0.46	0.95	0.85	0.00	0.53	0.36	0.84	3.27	1.36	2.26	1.16	2.44	0.98	0.92	1.12	1.38	2.41	1.68	13.35	12.29

ภาคผนวก ฉ

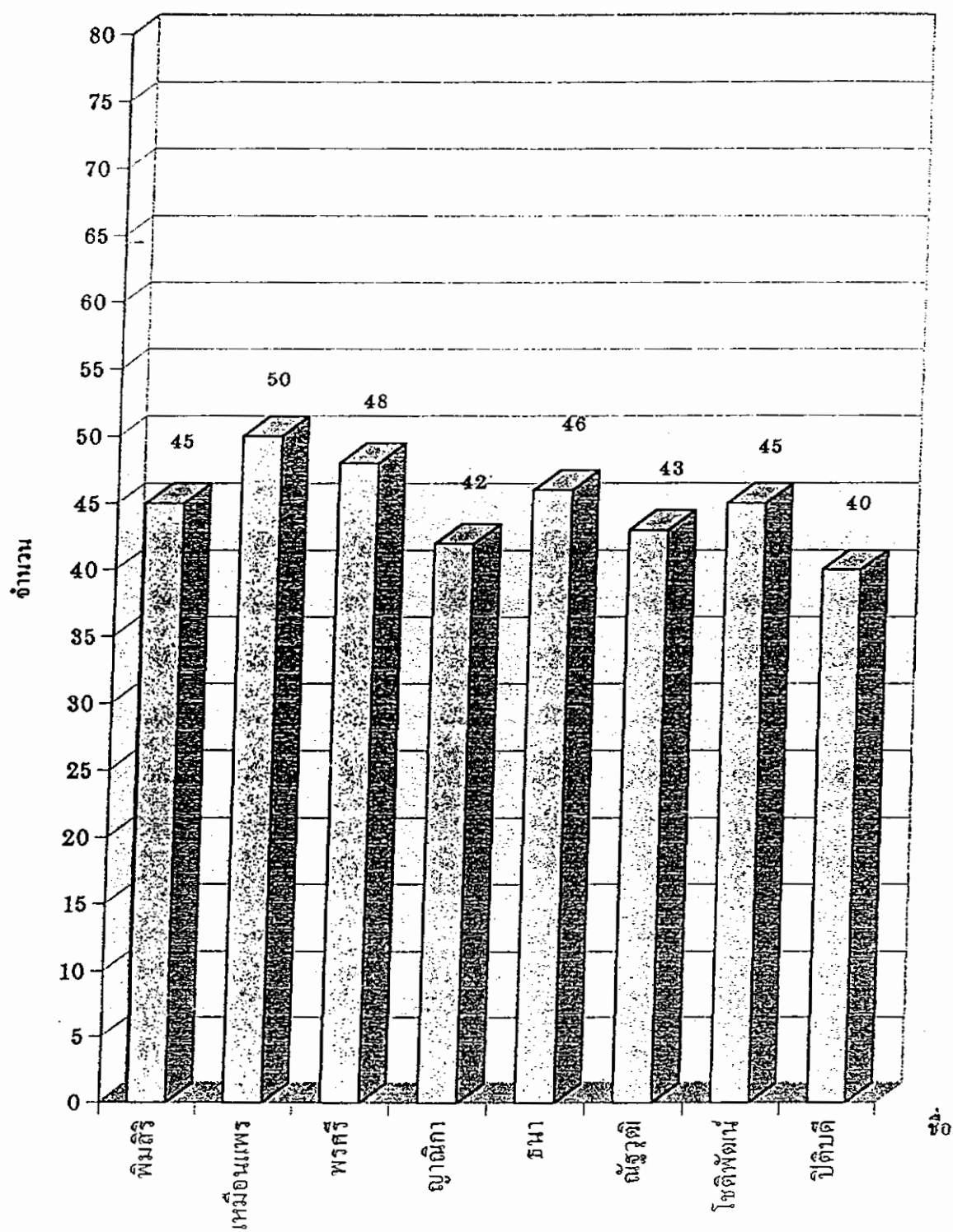
สรุปผลการประเมินความสามารถในการพูดของเด็กนักเรียน
ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนราชวินิต ประถมศึกษา ตั้งแต่แผนการสอนที่ 1 -
แผนการสอนที่ 32



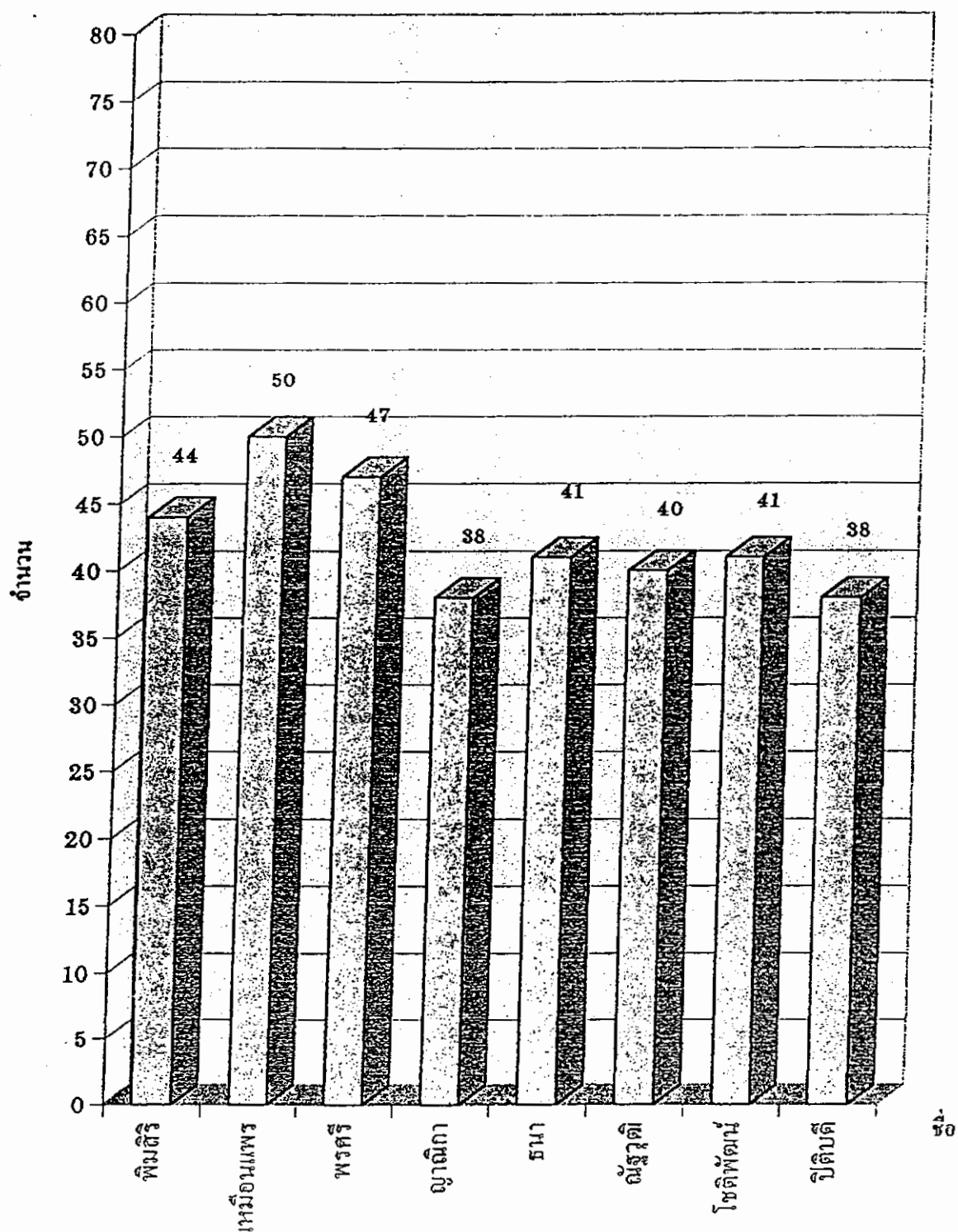
ภาพประกอบ 1 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 1 -
แผนการสอนที่ 4



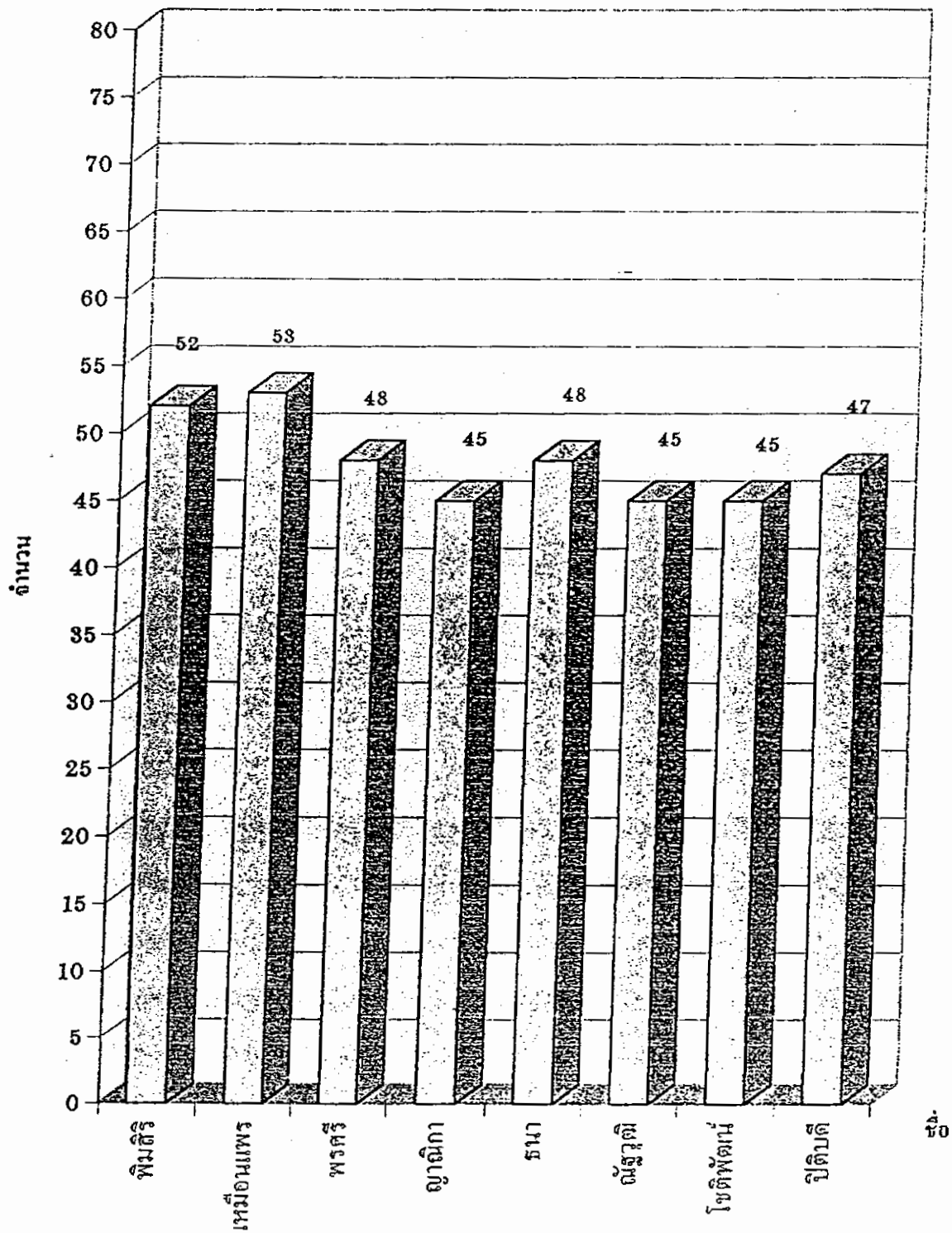
ภาพประกอบ 2 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 5 -
แผนการสอนที่ 8



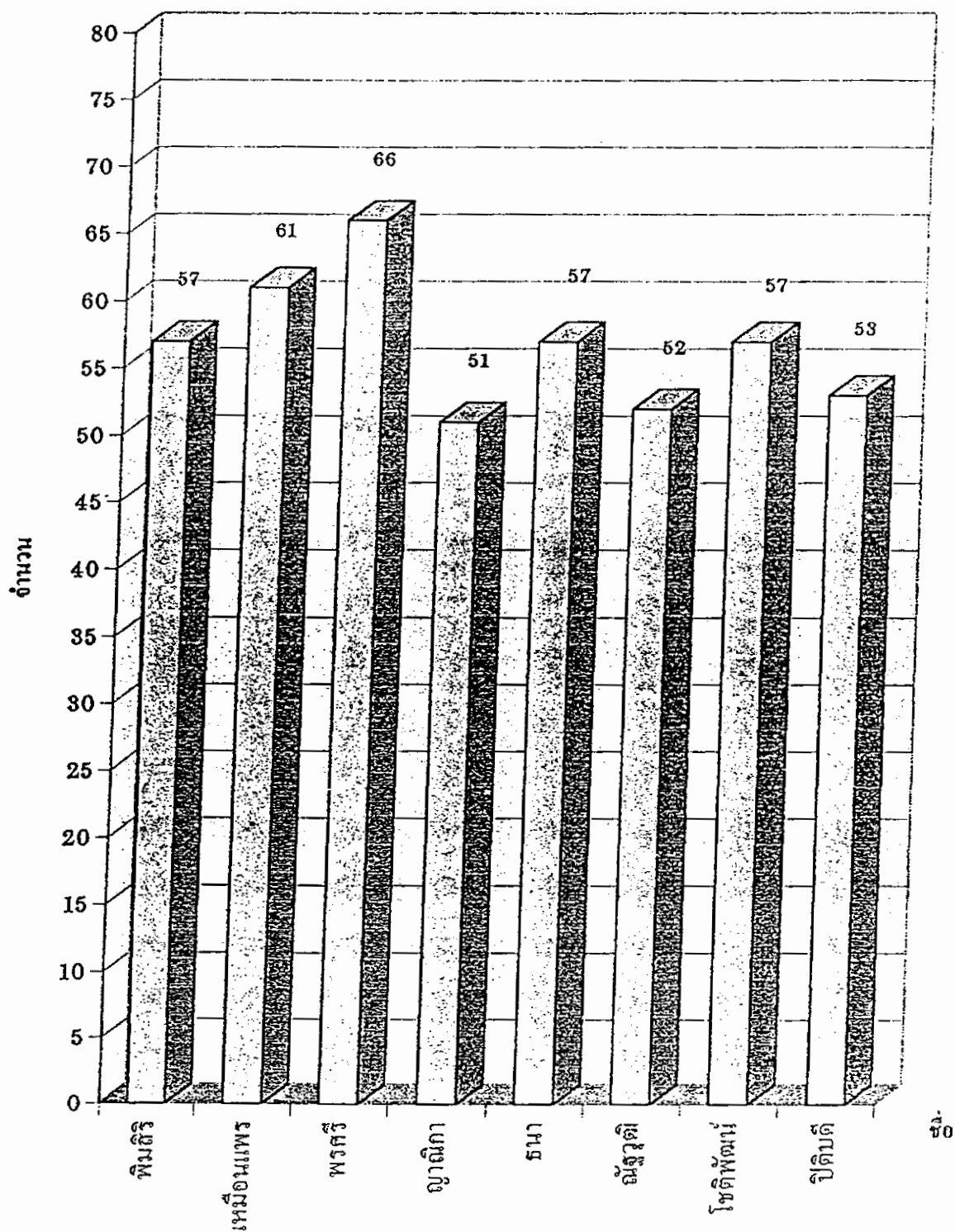
ภาพประกอบ 3 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 9 -
แผนการสอนที่ 12



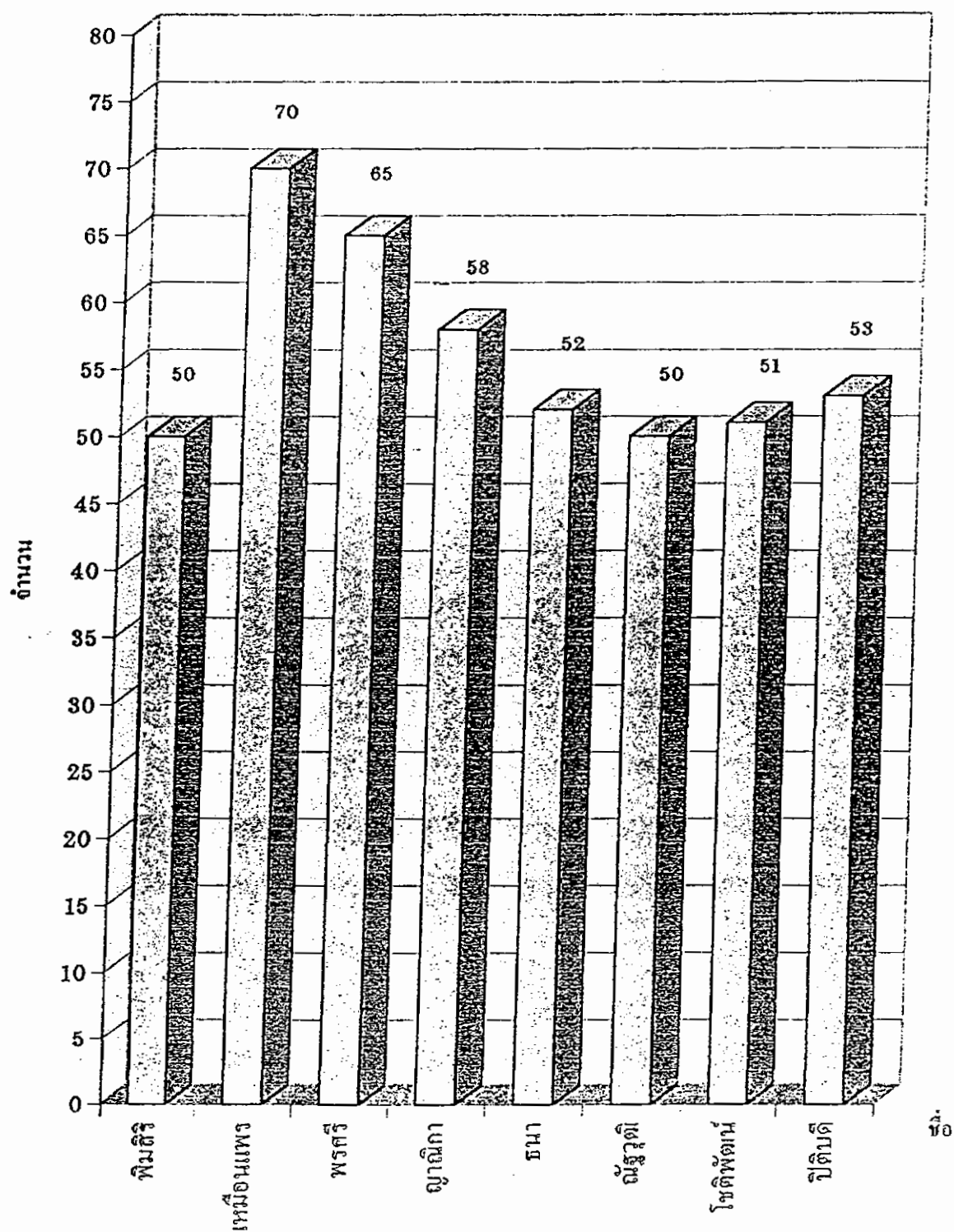
ภาพประกอบ 4 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 13
แผนการสอนที่ 16



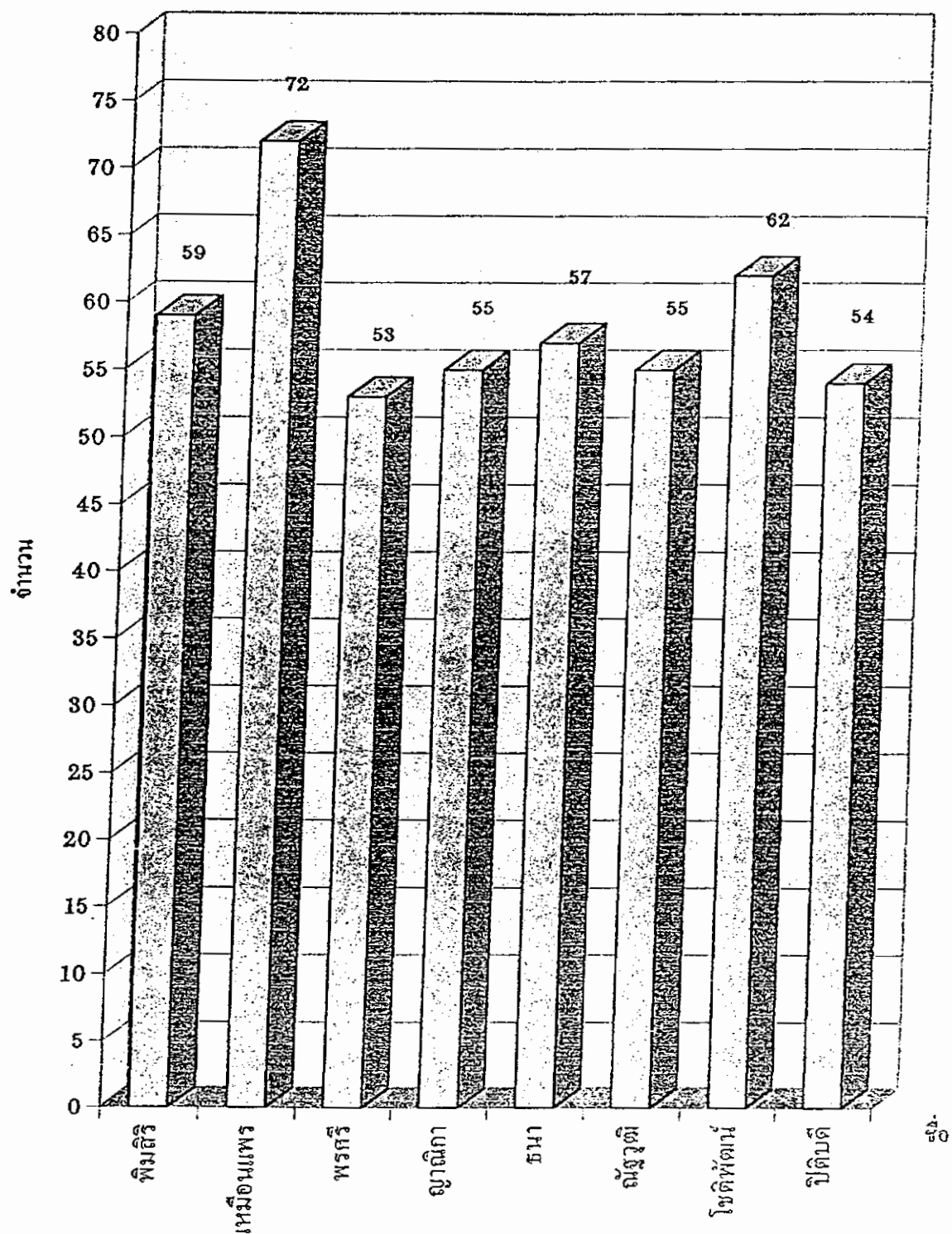
ภาพประกอบ 5 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 17
แผนการสอนที่ 20



ภาพประกอบ 6 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 21
แผนการสอนที่ 24



ภาพประกอบ 7 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 25
แผนการสอนที่ 28



ภาพประกอบ 8 สรุปการประเมินความสามารถในการพูดของเด็ก แผนการสอนที่ 29
แผนการสอนที่ 32

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวสุธินี จิตราพิทักษ์กุล

วัน เดือน ปี เกิด วันที่ 4 เดือนพฤษภาคม พุทธศักราช 2500

สถานที่เกิด บ้านเลขที่ 299-301 ถนนทิพย์ช้าง ตำบลสวนดอก

อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง รหัสไปรษณีย์ 52100

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน อาจารย์ 2 ระดับ 6

สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์จิตต์อารี

ถนนสายลำปาง-แม่ทะ ตำบลพระบาท

อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง รหัสไปรษณีย์ 52000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2516 มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนลำปางกัลยาณี จังหวัดลำปาง

พ.ศ. 2519 ป.กศ. จากวิทยาลัยครูลำปาง

พ.ศ. 2522 พ.ม. จากกรมฝึกหัดครู

พ.ศ. 2526 ศศ.บ. ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (วิชาเอกประถมศึกษา)

จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พ.ศ. 2540 กศ.ม. (วิชาเอกการศึกษาพิเศษ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

การศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูด
แบบสถานการณ์ร่วมกับเกม

บทคัดย่อ
ของ
สุธินี จิตราพิทักษ์กุล

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาพิเศษ
สิงหาคม 2540

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถในการพูดของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง ที่สูญเสียการได้ยินระดับหูตึงที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 ในโรงเรียนราชวินิตประถมศึกษา จำนวน 8 คน ใช้ระยะเวลาทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 32 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติการทดสอบเครื่องหมาย (Signed Ranks Test)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ความสามารถในการพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการฝึกทักษะการพูดโดยวิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับเกมสูงขึ้น

**A STUDY ON SPEECH ABILITY OF GRADE I HEARING IMPAIRED
CHILDREN USING THE CONVERSATION METHOD AND GAMES**

AN ABSTRACT

BY

SUTINEE JITRAPITAKKUN

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

August 1997

The purpose of this study was to investigate the speech ability of grade I hearing impaired children using the conversation method and games.

The sample group for this study consisted of eight hearing impaired boys and girls in Grade I, the second semester of the year 1996 at Rachawinit Prathom Suksa School.

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

The instruments used for collection of the data was the Test of Speech Ability. The data was analysed using the Signed Ranks Test.

It was found that the ability of Grade I hearing impaired children after being taught by means of conversation method and games was higher than before.